



Für 1 Person oder
ein Team ab 10 Jahren

ADVENTSKALENDER

Das versteckte Level



ACHTUNG! Schau dir das Spielmaterial (diesen Block, die Decodiertafel, das Panoramabild usw.) **noch nicht** genauer an! Lies **zuerst** die Spielanleitung im HILFE-BLOCK und führe alle Anweisungen genau aus.

STORY-BLOCK



Lies hier erst weiter, wenn du
dazu aufgefordert wirst!

KOSMOS

Raum für Notizen

Einleitung

Mit einer Tasse dampfendem Tee in der Hand stehst du am Fenster und blickst auf die Straße, wo Menschen, dick eingemummelt in Schals und Winterjacken, bereits erste Weihnachtseinkäufe nach Hause tragen. Der Dezember hat gerade begonnen. Überall macht sich freudige Geschäftigkeit breit. Auch du hast deine Wohnung schon geschmückt: Mehrere Lichterketten tauchen das Wohnzimmer in warmes, heimeliges Licht. Der Duft von Orangen und frisch gebackenen Vanillekipferl liegt in der Luft, vor allem aber riecht es seit heute Nachmittag wunderbar frisch und harzig nach Tannenbaum.

Du drehst dich um und betrachtest hochzufrieden das Prachtexemplar, das du im Wohnzimmer aufgestellt hast. Der Baum reicht beinahe bis zur Zimmerdecke, ist ziemlich ausladend und von einem satten Dunkelgrün. Obwohl er noch keinen Schmuck trägt, verbreitet er schon jetzt eine festliche Atmosphäre. Wie wird er erst strahlen, wenn du deine berühmten Weihnachtskugeln aufgehängt hast.

Diese Kugeln sind dein ganzer Stolz. Keine ist wie die andere, und jede hat ihre eigene Geschichte. Ein paar davon sind schon sehr alt. Sie waren lange in Familienbesitz, bevor du sie geerbt hast. Die meisten aber hast du selbst erworben. Auf Geschäftsreisen, im Urlaub – wo auch immer du unterwegs warst, hast du deine Augen offen gehalten, um neue, besondere Stücke zu entdecken. Mag sein, dass manche deiner Freunde ihre Witze über deinen Spleen machen, aber wenn ihr alle an Weihnachten zusammenkommt und du deine neuesten Schätze präsentierst, vor allem aber die Geschichten dahinter erzählst, sind sie doch alle begeistert. Inzwischen gehören die Kugeln fest zu eurer Weihnachtstradition.

Die längste Zeit des Jahres lagern die Kugeln sorgfältig verpackt in einer Kiste auf dem Dachboden. Höchste Zeit, sie von dort herunterzuholen und den Baum damit zu schmücken. Schließlich ist in 24 Tagen Weihnachten! Du steigst die schmale Treppe nach oben. Bei jedem Schritt knarzen die Dielen



protestierend unter deinen Füßen. Nur sehr selten kommt jemand hier hoch. Auf dem Dachboden stapeln sich jede Menge Kisten. Zum Glück sind sie sorgfältig beschriftet. Aber für die Weihnachtsdekoration brauchst du das gar nicht, du weißt natürlich auch so, wo deine Schätze lagern. Zielstrebig läufst du auf eine Kiste in einer der hinteren Ecken zu und klappest erwartungsvoll den Deckel auf. Die Kiste ist voll mit hellgrauem Umzugspapier. Ein gutes Zeichen, denn wie immer hast du die Kugeln im Januar sicher darin eingeschlagen. Vorsichtig gräbst du etwas tiefer. Seltsam – in deiner Erinnerung hattest du das Papier stramm um die Kugeln gewickelt. Aber jetzt liegt das Papier lose in der Kiste. Tatsächlich: Es sind keine Kugeln in dem Karton. Wie kann das sein? Hast du etwa doch die falsche Kiste ...? Deine Gedanken werden jäh unterbrochen, als ein blaüliches Licht aufflackert. Du richtest dich auf. Was war das? Auf das Flackern folgt ein kurzes rhythmisches Piepen, dann blitzt es erneut. Da! Das muss die Quelle des Lichtes und der Geräusche sein: Der alte Videospielautomat deines Onkels. Der Bildschirm leuchtet. Merkwürdig! Ist das Gerät etwa an? Hier ist doch schon ewig niemand mehr gewesen!



ein Onkel hatte diesen Automaten vor ewigen Zeiten mal auf einem Trödelmarkt gekauft. Er war ganz versessen auf Spiele aller Art. In seinem Haus türnten sich Berye davon: Brettspiele, Kartenspiele, Videospiele – alles, was er unter die Finger kriegen konnte. Du erinnerst dich lächelnd. Nachdem er diesen Spielautomaten angeschleppt hatte, verbrachte er Wochen damit, die alte Kiste zu reparieren und gebrauchsfähig zu machen. Danach durftest du ein paar Mal mit ihm zusammen daran spielen. Du erinnerst dich an wahre Zock-Marathons, bei denen ihr erst zufrieden wart, wenn ihr alle Level geschafft hatte.

Nach seinem Tod vor einigen Jahren fand man im Nachlass deines Onkels ein Schriftstück, wonach du den Spielautomaten erben solltest. Für dich kam das eher überraschend, denn nach den wenigen Begegnungen in Kindertagen war euer Kontakt eher spärlich gewesen. Aber vermutlich warst du der Einzige aus seinem Umfeld, der ihm beim Spielen an diesem Automaten das Wasser reichen konnte.

Also hast du das Gerät abgeholt und auf deinen Dachboden verfrachtet. Natürlich hätte dein Onkel gewollt, dass du den Automaten benutzt, aber irgendwie konntest du dich nicht dazu durchringen. Du hattest das Gefühl, dass du so mit dem Automaten eines Geistes spielen würdest. Daher hast du das Erbstück bei deinen seltenen Besuchen auf dem Dachboden bewusst ignoriert.

Bis jetzt! Du starrst auf den Stecker, dann auf die Steckdose. Irgendwas geht hier nicht mit rechten Dingen zu. Der Stecker liegt neben der Steckdose, der Automat bekommt also keinen Strom. Warum um alles in der Welt leuchtet dann der Bildschirm? Wie kann das sein?

Du trittst näher an den Spielautomaten heran. Plötzlich ertönt blechern ein Jingle. Und du erkennst ihn sofort: Es ist die Startmelodie, die immer zu Beginn des Spiels ertönte. Du kannst dir ein Lächeln nicht verkneifen. Das weckt Erinnerungen ...

Ein kleines, blinkendes Quadrat erscheint auf dem dunkelblauen Bildschirm. Plötzlich bewegt es sich wie von Geisterhand von links nach rechts. Ein Text erscheint auf der Mattscheibe: „Drücke Start, wenn du dich traust, und besiege mich!“ Überrascht starrst du den Bildschirm an. Fast wirkt es, als würde der Automat direkt zu dir sprechen. Aber das ist natürlich nicht möglich. Der Cursor blinkt kurz, dann erscheint eine neue Textzeile: „Ich habe deine Weihnachtskugeln. Du musst sie dir holen! Worauf wartest du?“

Verstört blickst du dich um. Was passiert hier gerade? Ist das echt oder irgendein Trick? Treibt hier jemand Scherze mit versteckter Kamera? Wie ferngesteuert trittst du näher und ringst einige Momente mit dir. Dann siegt deine Neugier. Du wirst dich doch nicht von einem Videospiel einschüchtern lassen. Also ziehst du dir eine große Kiste als Hocker heran, setzt dich und drückst auf den Start-Button.

Auf dem Bildschirm erscheint ein kleiner leuchtender Wirbel, der langsam größer wird und immer schneller rotiert. Jetzt nimmt er den ganzen Bildschirm ein. Obwohl du weißt, dass das nicht sein kann, hast du den Eindruck, als würde von diesem Wirbel ein Sog ausgehen, und zwar ein ziemlich starker. Dann bricht eine Lichtkugel aus dem Automaten hervor und

beginnt, um dich herumzufliegen. Immer schneller, immer heller. Und mit der Kugel dreht sich plötzlich auch alles andere um dich herum. Panisch suchst du nach etwas, um dich festzuhalten. Du spürst noch, wie dein Körper von der Kiste abhebt und dann ... wirst du in den Automaten hineingesaugt.

Bist du bereit das Spiel zu starten? Dann lies weiter auf dem Kalenderblatt „1. Dezember“ und beginne mit dem ersten Rätsel.



1. Dezember



Du schlägst unsanft auf dem Boden auf. Eine blecherne Stimme erklingt: „Willkommen in Level 1!“ Du liegst auf staubigen Holzdielen, die denen auf deinem Dachboden gar nicht unähnlich sind. Trotzdem bist du sicher, dass du an einem anderen Ort gelandet bist. Du erblickst ein paar rustikal geschreinerte Möbelstücke. An den Wänden hängen Tiergeweihe. „Die Hütte!“, entfährt es dir. Na klar! Das Videospiel startete immer in einer alten Jagdhütte. Von hier aus bewegte man seinen Avatar durch eine phantastische Welt, die sich andauernd auf spektakuläre Art veränderte. Nur scheinst DU nun der Avatar zu sein. Der Raum um dich herum wirkt allerdings gar nicht wie ein Computerspiel, sondern ziemlich real. Du kannst hin- und herlaufen, alles berühren. Da stehen Porzellanfiguren herum, vorsichtig hebst du eine davon hoch und betrachtest sie näher. Der Eichelhäher ist erstaunlich realistisch getroffen, wirklich ... Stopp! Was tust du hier? Das kann doch alles nicht wahr sein.

Ganz egal ob Videospiel-Fiktion oder Realität, du musst hier schnellstens wieder heraus. Während du zur Tür eilst, fällt dir ein: Genau so war das auch im ersten Level des Spiels: Wenn man es schaffte, die Tür zu öffnen, kam man automatisch in Level 2. Du rüttelst an der Klinke, aber die Tür ist verschlossen. Natürlich ist sie das. Wie war das noch mal? Man brauchte doch einen dreistelligen Code, oder nicht?

Plötzlich fällt dein Blick auf etwas, das ganz sicher NICHT hierhergehört. Ist das etwa ... Das gibt es doch nicht! Da baumelt eine deiner Weihnachtskugeln an einem Hirschgeweih. Kein Zweifel, die Form ist unverwechselbar – ein knallrotes Herz. Das Spiel hat also nicht gelogen. Es hat tatsächlich DEINE Weihnachtskugeln. Hat es sie eingesaugt, genau wie dich selbst?

Du kämpfst gegen eine aufsteigende Panik an. „Bleib bei der Sache! Konzentrier dich!“, murmelst du vor dich hin. Du brauchst einen klaren Verstand, um aus dieser Nummer wieder herauszukommen. Du gehst zu der Kugel hinüber, da meldet sich erneut die blecherne Stimme: „Ich habe dir doch gesagt, dass ich deine Kugeln habe. Und du wirst sie jetzt hübsch wieder einsammeln, eine nach der anderen. Siehst du das Schildchen mit dem Buchstaben „E“? Den solltest du eintragen! Wo? Na, auf der Abbildung des Baumes mit den Kugeln! Und jetzt frag bitte nicht, wo diese Abbildung ist. Du hast die Geschichte doch selbst in der Hand, du findest die Abbildung im Handumdrehen. Enttäusch mich nicht!“

Bitte umblättern.

Na toll! Jetzt hast du also gleich zwei Aufgaben: Du musst den richtigen Ort finden, um den Buchstaben zu notieren. UND du brauchst diesen Code für die Tür. Ganz schön viel Aufregung für einen 1. Dezember.

Du lässt deinen Blick über die Regale an der Wand schweifen und entdeckst einen gut gefüllten Bücherschrank. Ein zerschlissenes Tuch hängt halb davor, du ziehst es zur Seite und betrachtest nachdenklich die Sammlung. Vage Erinnerst du dich: Irgendetwas war mit diesen Büchern. Man musste etwas zählen, nur was?

Öffne jetzt Türchen 1!

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte A1



2. Dezember



kay, also das Bücher-Rätsel funktioniert noch wie damals im Videospiel. Ein bisschen stolz bist du schon, dass du den Code so schnell herausgefunden hast. Trotzdem ist hier einiges anders als in deiner Erinnerung – einmal abgesehen davon, dass du nicht VOR, sondern IN dem Automaten steckst. Aber diese anderen Abweichungen! Woher kommen die? Ob du irgendwie so eine Art verstecktes Level gefunden und gestartet hast? In Videospielen gibt es so etwas häufig – versteckte Inhalte, die die meisten User gar nicht bemerken. Manche Programmierer haben eine diebische Freude daran, so etwas zu verstecken. Es gibt sogar einen Begriff dafür: Easter Egg. Ist es das, was dir gerade passiert? Steckst du etwa IN einem gewaltigen Easter Egg – und das kurz vor Weihnachten? Andererseits war da diese Stimme. Sie wirkte, als würde sie direkt zu dir sprechen. Als wüsste sie Bescheid. Und sie hat deine Weihnachtskugeln erwähnt. Eine davon steckte ja WIRKLICH im letzten Level. Das ist alles sehr schräg.

Was wohl dein Onkel dazu sagen würde, wenn er wüsste, dass du in die Parallelwelt seines Automaten geraten bist? Vermutlich fände er es ziemlich unterhaltsam – er stand auf solche Verrücktheiten. Gut möglich, dass er sich prächtig amüsieren würde, wenn er dich jetzt sehen könnte. Mit einem Schaudern reißt du dich von dem Gedanken los. Du mußt hier wieder raus. Und wenn das nur geht, indem du Level 2 spielst, dann spielst du jetzt eben Level 2.

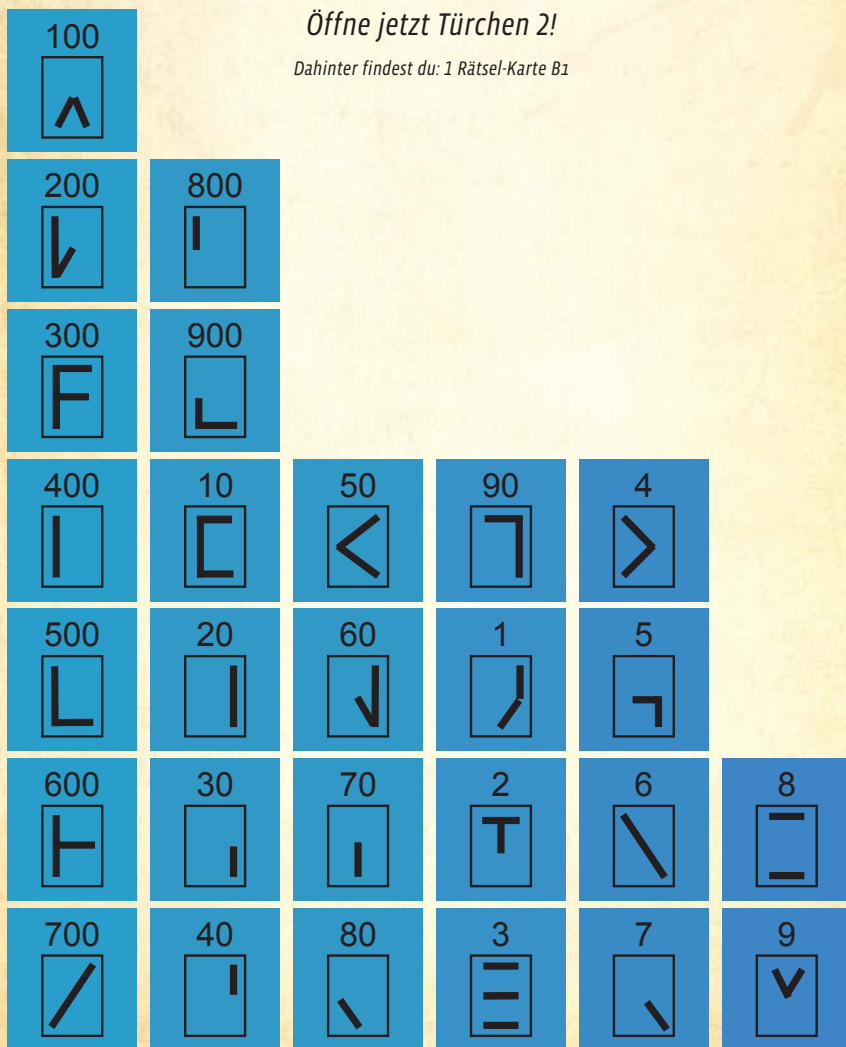
Mit der Lösung des Bücher-Rätsels hast du die Tür der Jagdhütte rasch geöffnet. Wie erwartet findest du auf der anderen Seite aber keinen Wald. Stattdessen betriffst du einen steril wirkenden Laborraum. Genau wie damals! Das geheime Labor war das zweite Level, und die Spieler gerieten als Probanden in ein ziemlich schräges Experiment.

Fast sofort fällt dein Blick auf einen Hocker, auf dem eine weitere deiner Weihnachtskugeln liegt. Auch diese ist mit einem Buchstaben versehen. Keine Frage, dass du sie einsteckst und den Buchstaben notierst. Denn so macht man das doch in Videospielen: „Nimm, was du kriegen kannst, Joho!“, rufst du mit deiner besten Piratenstimme. Je größer das Inventar, desto größer die Chance, irgendwann einen Booster oder eine besondere Fähigkeit zu bekommen.

Der Lösung des Levels scheint dich das allerdings noch nicht näher zu bringen. Also blickst du dich nach anderen Hinweisen im Raum um ... An der Wand hängt eines dieser chemischen Übersichtsdinge, wie hieß das noch gleich: Periodensystem der Elemente. Klar, so eines gehört in jedes ordentliche Labor. Doch was ist das? Der linke Teil der Abbildung sieht ganz anders aus, als du es in Erinnerung hattest. Das schaust du dir genauer an.

Öffne jetzt Türchen 2!

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte B1



3. Dezember



Du hast die Tücken des Periodensystems durchschaut und legst die Hand auf die Klinke der Labortür. Kurz schließt du die Augen und denkst daran, wie schön es wäre, dahinter einfach deinen Dachboden zu finden, wieder zu Hause zu sein und in Ruhe die Weihnachtsdeko aufzuhängen. Aber natürlich ahnst du längst, dass es nicht so sein wird. Spätestens seit dem Labor ist dir klar: Wenn du aus dieser Sache wieder herauskommen willst, wirst du alle Level durchspielen müssen. Was hat dein Onkel damals immer gesagt? „Wir sind erst durch, wenn wir durch sind!“ Und obwohl du unfreiwillig hier hineingeraten bist, musst du zugeben, dass es dir Spaß macht. Was war denn noch mal Level 3, fragst du dich, als du die Labortür öffnest.

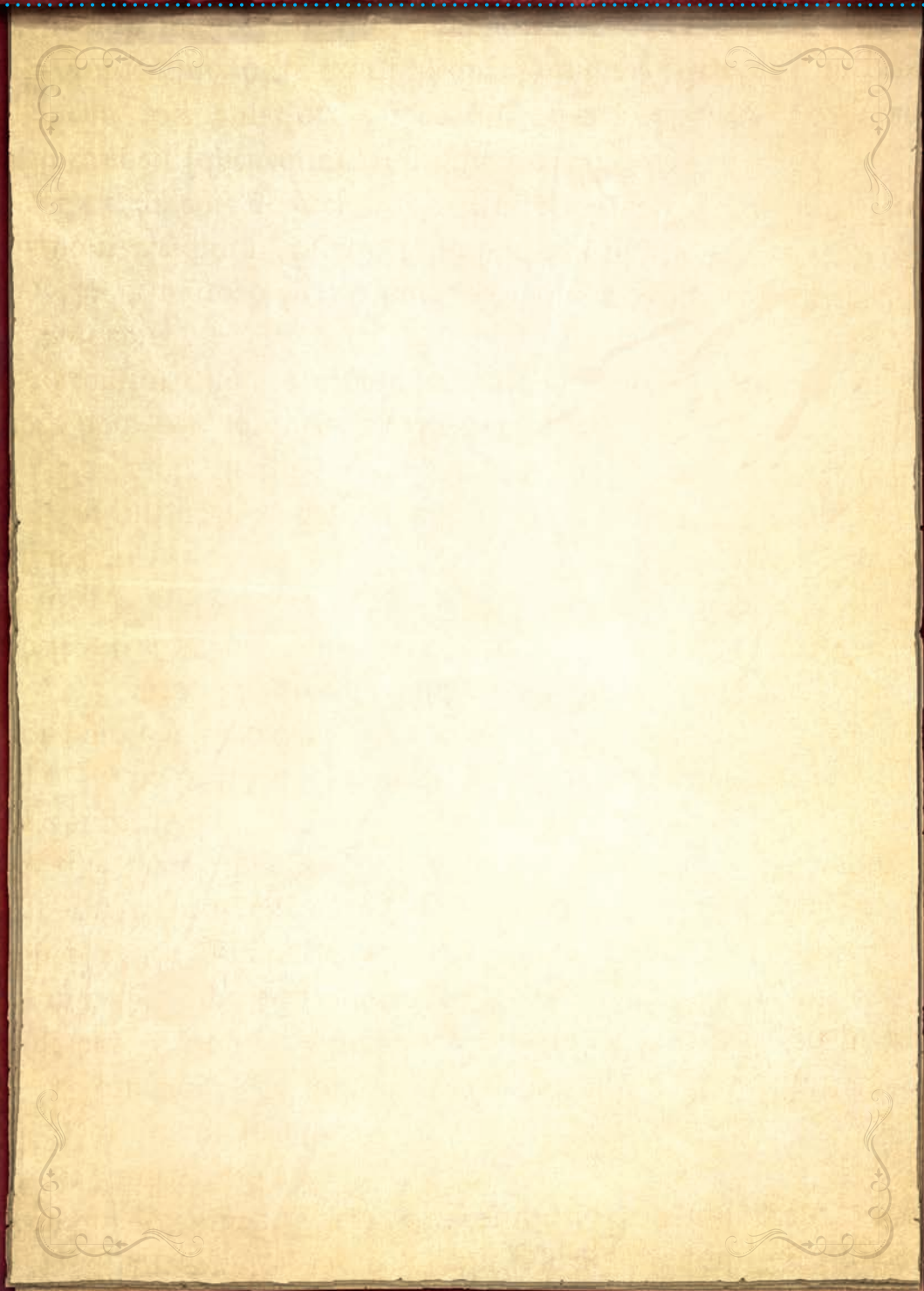
Deine Schritte hallen auf Steinboden wider. Kühl ist es hier. Ehrfürchtig betrachtest du die Hieroglyphen an den Wänden. Du bist in einer alten ägyptischen Grabkammer gelandet. In der Mitte befindet sich ein höchst eindrucksvoller Sarkophag, es muss sich um die letzte Ruhestätte eines Pharaos handeln. Drumherum sind verschiedene Objekte verteilt: Tonkrüge, Alabastergefäße, einige Körbe, Holzfiguren, Puzzleteile ... Moment, Puzzleteile? Das muss doch ein Bug im Spiel sein, oder?

*Diese Puzzleteile sind real, die Grabkammer kann es eigentlich nicht sein, auch wenn sie einen extrem wirklichen Eindruck auf dich macht. Vielleicht liegt es an dem ständigen Wechsel der Szenerien, vielleicht an der bizarren Gesamtsituation – plötzlich erfasst dich ein starker Schwindel. In deinem Kopf geht es **rund**, du hast keine Ahnung mehr, **wo oben und unten ist** und wie du in diesem Absurditäten-Kabinett die Richtung finden sollst, in der es weitergeht.*

Öffne jetzt Türchen 3!

Dahinter findest du: 10 seltsame Teile „Puzzle“





4. Dezember



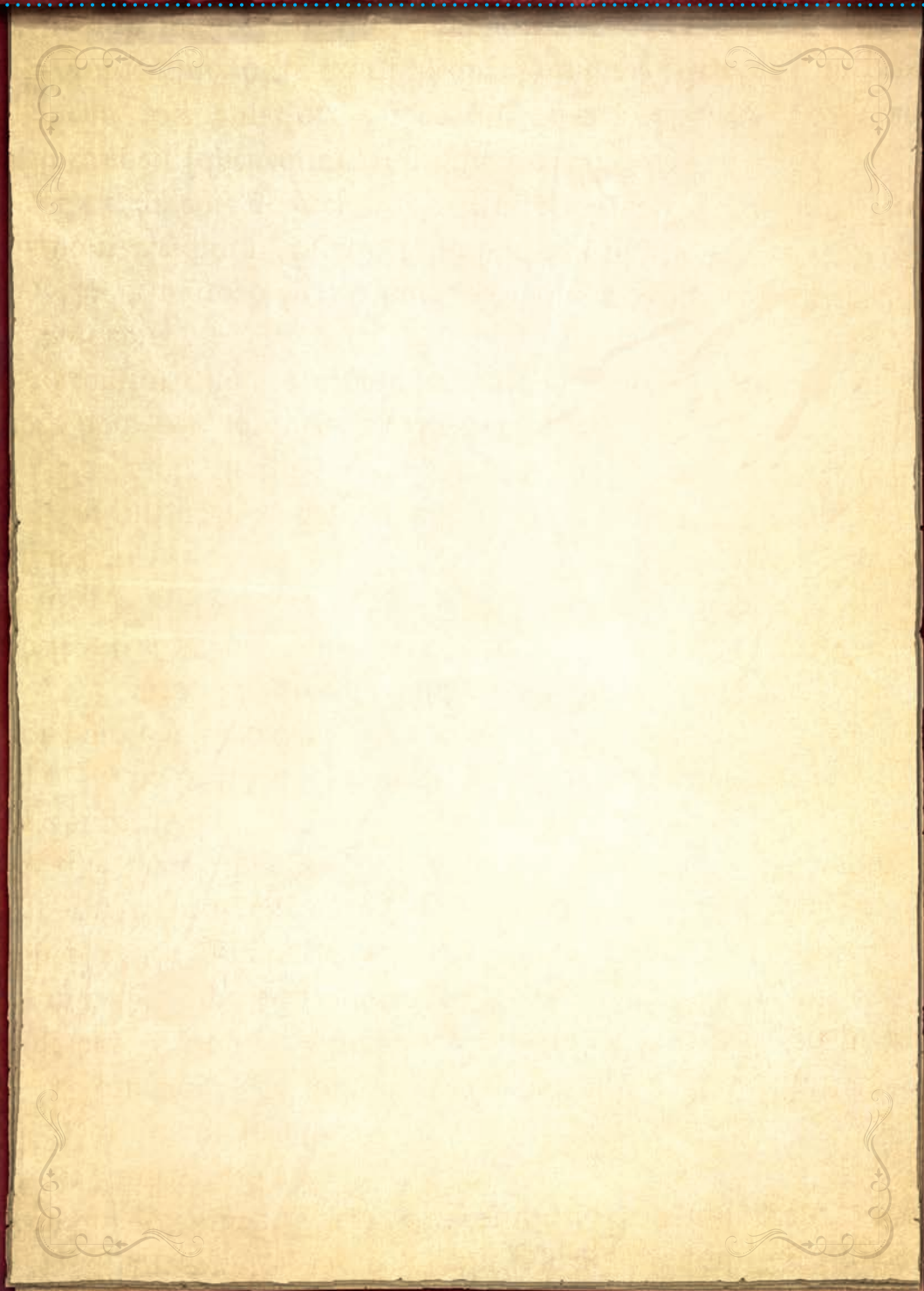
Ein wenig musst du dir selbst auf die Schulter klopfen: Du bist richtig gut darin, die Puzzleteile eines Rätsels zusammenzusetzen. Gut möglich, dass du das von deinem Onkel hast, er war ein wahrer Meister darin. Immer wieder musst du an ihn denken, während du dich durch die Level seines Automaten spielst. Bei der nächsten Quest wäre er sicher mit Freuden dabei gewesen, denn Level 4 spielt, genau wie damals, in einer mittelalterlichen Burg. Dein Onkel stand sehr auf Mittelalter, er ging auch auf solche Festivals und verabredete sich mit Freunden zu Rollenspielen. Manchmal scheinbar sogar mit Wildfremden. So etwas hatte er doch einmal während einer eurer Spiele-Sessions erzählt, oder? Damals fandst du das ziemlich aufregend ... aber du hast die Chance verpasst, ihn nach weiteren Details zu fragen.

Jetzt musst du dich erst einmal mit dem nächsten Level auseinandersetzen. Du befindest dich in der weitläufigen Eingangshalle einer Burg. Sie sieht verboten gut aus, also, zumindest würde das wohl ein Mittelalterfan sagen. Auch hier findest du – es überrascht dich kaum noch – eine deiner Weihnachtskugeln. Beinahe mechanisch steckst du sie ein, dann gehst du weiter und bewunderst den wunderschön gewebten Wandteppich. Prächtige Symbole sind darin eingestickt, die dir vague bekannt vorkommen. Du denkst darüber nach, wo du sie schon einmal gesehen haben könntest, während deine Schritte auf dem gefliesten Boden widerhallen.

Öffne jetzt Türchen 4!

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte C1





5. Dezember



Als du das schwere Burgportal aufschiebst und ins Freie trittst, musst du blinzeln. Nach den düsteren Gemäuern empfängt dich jetzt das komplette Gegenteil: gleißendes Sonnenlicht, Meeresrauschen und Sand zwischen deinen plötzlich nackten Zehen. Richtig! Dieses Level hieß schlicht „Die Insel“ – wie hast du die nur vergessen können?

Nach den vier bereits gemeisterten Indoor-Leveln packt dich die Realität dieser Insel auf ganz besondere Weise. Natürlich, das alles war auch bis hierhin schon der reinste Wahnsinn, aber jetzt hier draußen zu sein ist so dermaßen verrückt ... das ist kein Computerspiel! Das ist echter Sand unter deinen Füßen, echtes Wasser. Dort stehen echte Palmen! Und du hast ein echtes Problem, denn weit und breit ist niemand zu sehen. Kein Schiff, kein Flugzeug, auch keine Lokomotiven. Hier ist gar nichts, kein Mensch, kein Freitag, noch nicht einmal ein Volleyball. Wenn du hier nicht wegstommst, dann wirst du verhungern und verdursten. Dann hat es sich ausgeweiht.

*Besorgt blickst du dich nach irgendetwas Hilfreichem um. Doch alles, was du findest (einmal abgesehen von der fast schon obligatorischen Weihnachtskugel), sind zahlreiche schwere Steine, die wild verstreut im Sand liegen. Ob man damit ...? Eine Idee blitzt in dir auf. Schnell sammelst du die **Steine** ein, um sie **am Strand** zu einem Muster **auszulegen**. Es wäre doch gelacht, wenn du nicht irgendwie Hilfe holen könntest.*

Bitte umblättern! Öffne dann Türchen 5!

Dahinter findest du: 27 seltsame „Steine“



I		E		!
	U		S	
E				E
		E		
	U			N
F		E		

6. Dezember



Die Idee mit der Botschaft am Strand war Gold wert, denn kaum hast du die Steine korrekt ausgelegt, verschwindet die Insel um dich herum, und du findest dich im nächsten Level wieder.

Erneut könnte der Kontrast zur vorherigen Szenerie nicht größer sein. Nach der Hitze der Insel empfängt dich nun klirrende Kälte. Dein Atem erzeugt kleine Wolken vor deinem Gesicht – und das, obwohl du dich in einem Innenraum befindest. In einem Innenraum mit allerlei technischen Geräten, wie du beim Blick auf die Tische feststellst. Durch die große Frontscheibe siehst du weiß glitzernde Berge, über den Nachthimmel darüber ziehen sich grünlich leuchtende Schlieren – Polarlichter! Kein Zweifel! Du bist in der Station im ewigen Eis angekommen.

Natürlich bist du auch hier vollkommen allein, und die Tür ist verschlossen. Eisige Kälte kriecht dir in die Glieder und lähmt deinen Geist. Wenn du nicht schnell einen Ausweg findest, wirst du zu gar nichts mehr fähig sein ... Du musst einen Funkspruch absetzen, denkst du matt beim Blick auf die Geräte vor dir. Auf dem Tisch entdeckst du einige Notizzettel mit wirren Zahlenreihen. Da hat jemand etwas notiert, aber warum?

Du merkst, wie du immer starrer und kälter wirst. In Gedanken zieht es dich zum letzten Weihnachtsfest, als alles so warm und leicht war, als du einfach deine Kugeln in den Baum gehängt und dabei Weihnachtslieder gesungen hast ... Last Christmas, I gave you my heart ... Seltsam, die Kälte scheint deinem Gehirn Streiche zu spielen. Fast ist dir, als würde jemand ganz leise eine Melodie summen. Verrückt. Wird das Summen lauter ...? Plötzlich bist du dir vollkommen sicher: Hier summt jemand „Last Christmas“! Du blickst dich um und entdeckst einen alten Lautsprecher. In dem Moment, in dem dein Blick darauf fällt, bricht das Summen jäh ab und eine blecherne Stimme ertönt:

*„Du meine Güte, du bist doch nicht aus fünf Leveln entkommen, um jetzt hier im ewigen Eis zu erfrieren. Reiß dich zusammen! In diesem Level geht es darum, Funkfrequenzen zu entschlüsseln. Die Funker nutzen den Rhythmus bekannter Weihnachtslieder, um ihre Botschaft zu codieren. Finde heraus, welche Funkfrequenz die richtige ist! Am besten geht das, wenn du beim Singen schön mitschreibst. In Digitalschreibweise natürlich! Hast du die richtige Frequenz, dann hast du den **Code**. Bedanken kannst du dich später.“*

Öffne jetzt Türchen 6!

Dahinter findest du: 5 Rätsel-Karten D1-D5



7. Dezember



In letzter Sekunde findest du die richtige Funkfrequenz und gibst den Code ein. Ein kleines Beben erfasst den Raum. Alles wackelt, dann löst sich die Station im ewigen Eis auf. Das Ruckeln allerdings geht weiter. Verblüfft stellst du fest, dass du dich in einem fahrenden Zug befindest.

Dir gegenüber steht ein fein gekleideter Herr mit Schnurrbart, der anscheinend nur darauf gewartet hat, dass du auftauchst.

„Mon dieu, das war ziemlich knapp“, flüstert er dir zu. Sein französischer Akzent wirkt genauso aufgesetzt wie sein Schnurrbart. Verwirrt starrst du ihn an. „Wo sind wir hier?“, willst du von ihm wissen. „Natürlich im Orient Express auf dem Weg nach Istanbul“, antwortet er und fährt dann fort: „Darf ich Sie bitten, mir zu Wagen 7 zu folgen?“

Ohne deine Antwort abzuwarten, dreht er sich um und schreitet zügig den engen Gang entlang. Eilig stolperst du ihm hinterher und versuchst, seine halbblau über die Schulter gesprochenen Worte zu verstehen:

„Ein schreckliches Verbrechen! Der Reisende George Nagelmackers ist in diesem Zug ermordet worden – wir sind sicher, es war eine oder einer der sechs Mitreisenden aus Wagen 7. Diese sind alle an unterschiedlichen Bann-Öfen ein- und ausgestiegen. Das Verbrechen muss sich **in einer Stadt** ereignet haben, als Täter und Opfer allein in Wagen 7 waren.“

„Und was soll ich ...?“, setzt du an. Er unterbricht dich schneidend: „Sie sollen der Polizei in Istanbul folgende Angaben liefern:

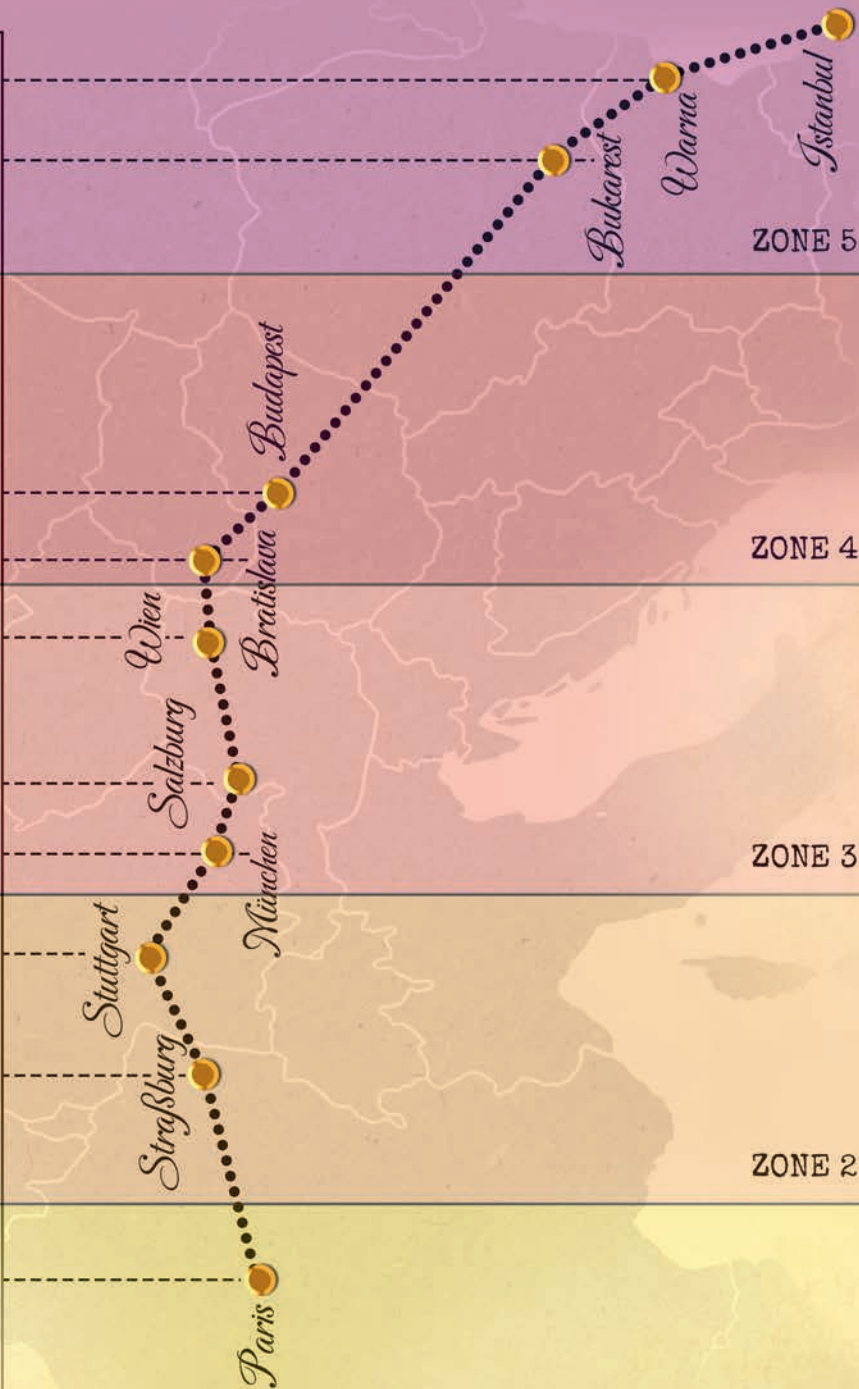
1. In welcher Strecken-Zone ereignete sich der Mord?
2. Welches Abteil der Täter gebucht?
3. Um wieviel Uhr wurde das Verbrechen begangen?“

„Aber... was sind das denn für seltsame Fragen?“, wunderst du dich. „Ist es nicht erst einmal wichtig, wer der Mörder ist? Warum soll ich denn das Abteil herausfinden, das er reserviert hat?“ Der Mann starrt dich an, als hättest du rein gar nichts begriffen. Als er jetzt antwortet, ist sein französischer Akzent komplett verschwunden: „Natürlich weil du einen dreistelligen Code brauchst, um weiterzukommen!“

Und damit verschwindet er und lässt dich in dem schaukelnden Zug allein.

Bitte umblättern. Öffne dann Türchen 7!

Dahinter findest du: 7 Rätsel-Karten E1-E7



8. Dezember



Voller Stolz präsentierst du das Ergebnis deiner Ermittlungen – und wünschst dir sofort, du hättest es nicht getan. Denn der sanft vor sich hin ruckelnde Zug war im Grunde ein ganz angenehmer Aufenthaltsort, frei laufender Mörder hin oder her. In jedem Fall war es immer noch besser, als plötzlich tief unter dem Meeresspiegel in einem Schiffswrack festzusitzen. Denn das nächste Level schickt dich auf den Grund des Meeres. Du bist in den Überresten von Kolumbus' legendärem Schiff Santa Maria gefangen. Dank einer Luftblase kannst du zwar noch atmen, aber der Sauerstoffvorrat ist begrenzt und nimmt rasch weiter ab. Lange wirst du hier nicht bleiben können, also machst du dich daran, in gezielten Tauchgängen durch das eiskalte Wasser die Umgebung nach brauchbaren Hinweisen abzusuchen.

Der Meeresgrund ist übersät mit Muscheln. Ein paar davon scheinen zerbrochen zu sein. Gut möglich, dass schon vor dir Taucher hier waren, um den sagenumwobenen versunkenen Schatz zu bergen.

Du hingegen interessierst dich gerade wenig für materielle Reichtümer. Für dich wäre der größte Schatz, wenn du einen schnellen Weg zurück zur Wasseroberfläche und ins nächste Level finden würdest – das hoffentlich trockener ist als dieses hier.

Bitte umblättern. Öffne dann Türchen 8!

Dahinter findest du: 2 Rätsel-Karten F1/F2





9. Dezember



Gierig holst du Luft und brauchst einige Minuten, um dich von dem Unterwasserabenteuer zu erholen. Das hätte auch schiefgehen können! Ohne den Hinweis auf die gleichfarbigen Linien hättest du die Lösung vermutlich nicht rechtzeitig gefunden. Wer auch immer das Spiel umprogrammiert hat, die Person muss geahnt haben, dass du an der Stelle einen Tipp gebrauchen kannst. Dankbar wendest du dich der nächsten Aufgabe zu.

Es tut gut, wieder festen Boden unter den Füßen und reichlich Sauerstoff um dich herum zu haben. Du stehst in einem weitläufigen Saal mit zahlreichen Schaukästen aus Glas. Ein Museum! Begeistert betrachtest du die verschiedenen Ausstellungsstücke, gehst bewundernd von einem zum nächsten. Wie lange ist es her, dass du dir Zeit für so etwas genommen hast? Dabei gibt es so viel zu entdecken. Du könntest hier Stunden verbringen ...

Natürlich ahnst du den Grund, warum du genau hier gelandet bist, denn du hast die Räume längst erkannt: Es handelt sich um eben jenes mysteriöse Museum in Florenz, in das am Ende einer langen Odyssee der aus dem Wrack der Santa Maria geborgene Schatz gebracht wurde – zusammen mit zahlreichen anderen Fundstücken von unschätzbarem Wert. Der Saal, in dem du dich befindest, beherbergt etliche großartige Gemälde und Objekte verschiedenster Epochen. Neugierig liest du die Infotafel an der Wand.



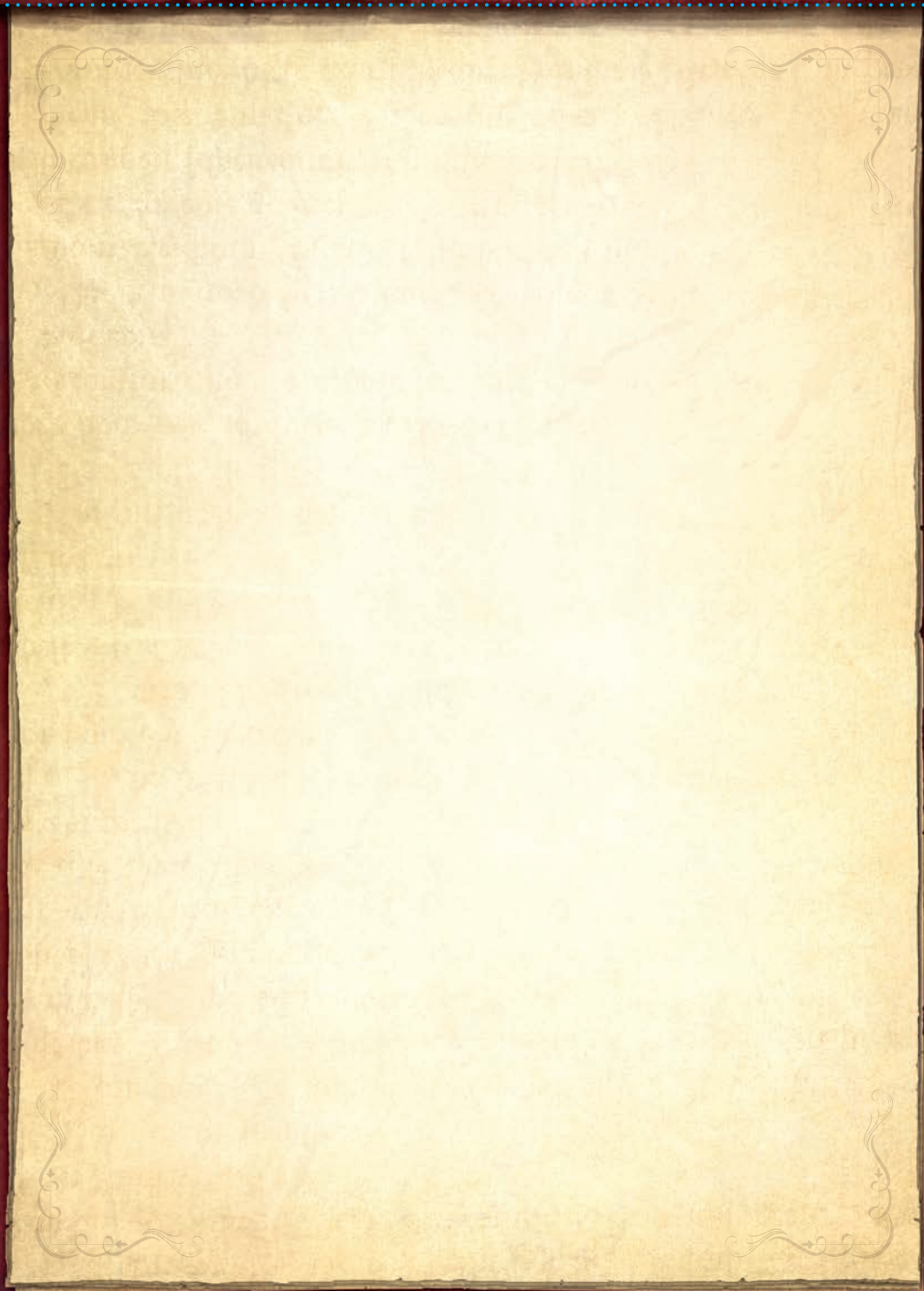
Hinter Glas
sehen Sie
Exponate aus der
Zeit Leonardo
da Vincis.

Das mittig
ausgestellte
Wandgemälde
stammt aus der
heutigen Zeit.

Und dennoch
sollte man
die Dinge im
Zusammenhang
betrachten.

Öffne jetzt Türchen 9!

Dahinter findest du: 3 Rätsel-Karten G1–G3



10. Dezember



Unheilvoll hallen deine Schritte von schweren Steinwänden wider. Es ist dunkel und kühl. Du brauchst einen Moment, bis sich deine Augen an das Zwielicht gewöhnt haben. Du bist tief unter der Erde, in den Katakomben von Paris. Düstere Gewölbe umgeben dich, modriger Geruch steigt dir in die Nase – das liegt möglicherweise an dem Berg aus Schädeln, der hier aufgeschichtet wurde. Ganz schön schaurig.

Zwischen den Schädeln erregt plötzlich etwas Buntess deine Aufmerksamkeit. Der Gegenstand wirkt mit seinem grellen Rosa ziemlich deplatziert in diesen Hallen. Es ist eine Weihnachtskugel. Schnell fischst du sie heraus und steckst sie ein. Wie in den meisten Videospielen passt scheinbar unendlich viel in deine Hosentasche.

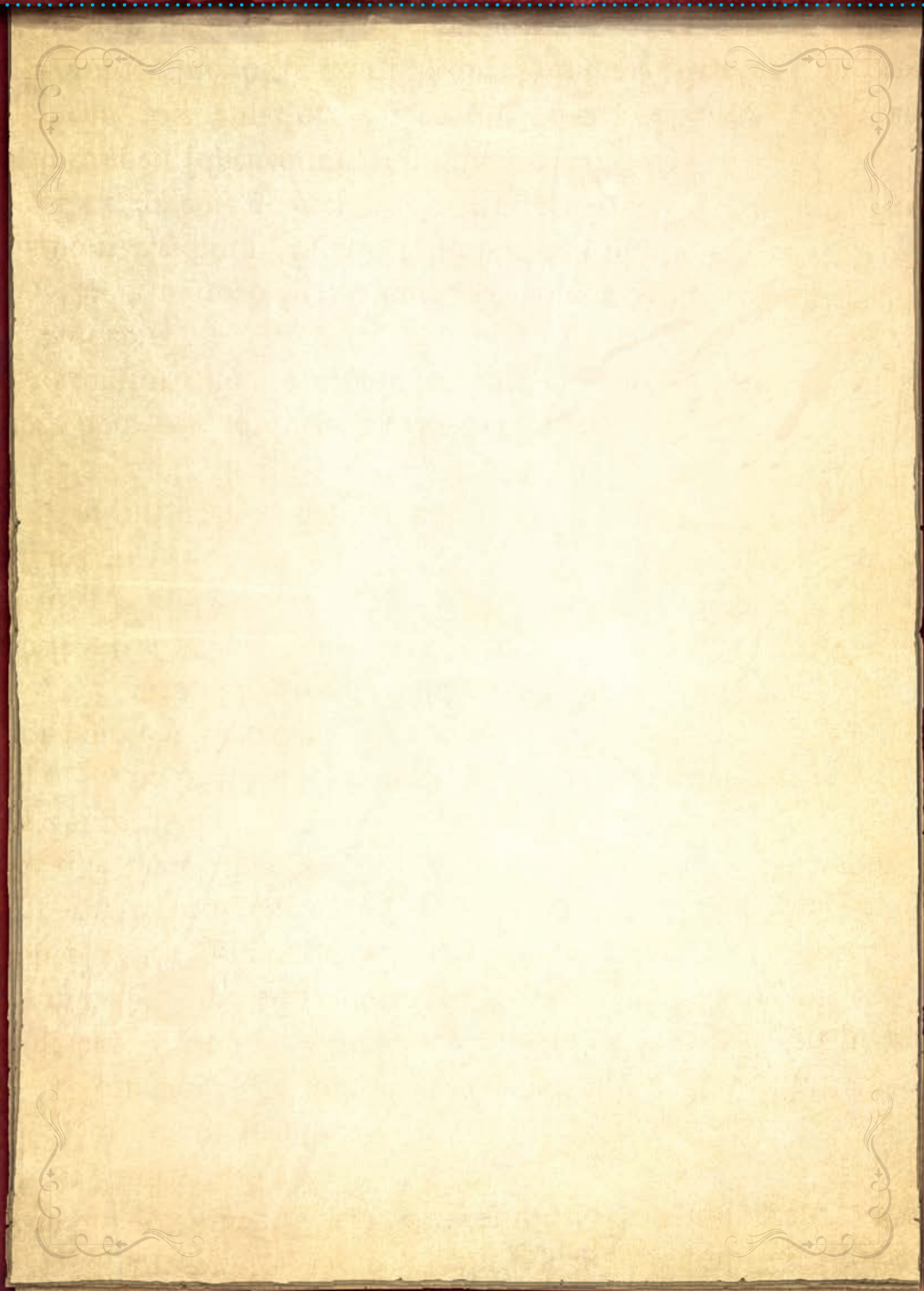


Einmal mehr denkst du über die merkwürdige Situation nach. Du erinnerst dich natürlich an die Level und ihre Abfolge in dem Videospiel. Jetzt da du selbst darin steckst, hast du ein Déjà-vu-Erlebnis nach dem anderen. Dennoch kannst du dich nicht blind auf deine Erinnerungen verlassen. Dafür gibt es zu viele überraschende Abweichungen. Deine Weihnachtskugeln, die irgendwie in das Spiel geraten sind, zusätzliche Hinweise, Sprachanweisungen, die immer wieder dirigierend eingreifen. Irgendwie muss all das seinen Weg in das Videospiel gefunden haben. Ob dein Onkel selbst es war, der die Programmierung manipuliert hatte? Und wenn ja, warum? Schlummerte das alles seitdem wie eine Art verstecktes Level in dem Automaten? Du hättest so viele Fragen, aber um sie jemandem stellen zu können, müsstest du erst einmal einen Weg aus dem Automaten finden, geschweige denn aus diesem Level.

Voller Unbehagen blickst du dich um und entdeckst eine Wendeltreppe, die nach unten führt. Die Katakomben scheinen sich also über noch mindestens eine weitere Etage in die Tiefe zu erstrecken. Neben der Treppe findest du an der Wand eine merkwürdige Skizze. Die ist sicher nicht zufällig hier.

Öffne jetzt Türchen 10!

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte H1



11. Dezember



Eine nasale Stimme empfängt dich: „Eeiüinsteigen, dabei sein, mitfahren! Wo sind die Wagemutigen, die Unerschrockenen? Nur heeeerrrrrein-spaziert!“ Die Stimme schlägt den tyischen Kirmes-Karussell-Singsang an. „Jetzt geht es wieder los, jetzt geht es wieder rund, jetzt heben wir Grusel auf ein neues Level ...“

Du blickst dich um. Das Licht ist womöglich noch schummriger als in den Katakomben; nur mit Mühe kannst du einen Schienenstrang ausmachen, an den Wänden Fratzen von Zombies, Skeletten, Monstern ...

Die Stimme, die du gehört hast, muss aus einem versteckten Lautsprecher kommen. Sie klingt ziemlich authentisch. Ob sich die Programmierer des Spiels die Mühe gemacht haben, einen echten Kirmessprecher aufzuzeichnen? Während du nachdenkst, fährt die Stimme scheppernd fort: „Jaaaa, tritt näher, wenn du dich traust! Hier erwartet dich ein Grauen, das du so schnell nicht vergessen wirst. Die Geisterbahn des Schreckens öffnet heute ihre Pforten nur für dich. Zuerst aber entferne bitte das schwarze Zeug unter den Gleisen!“

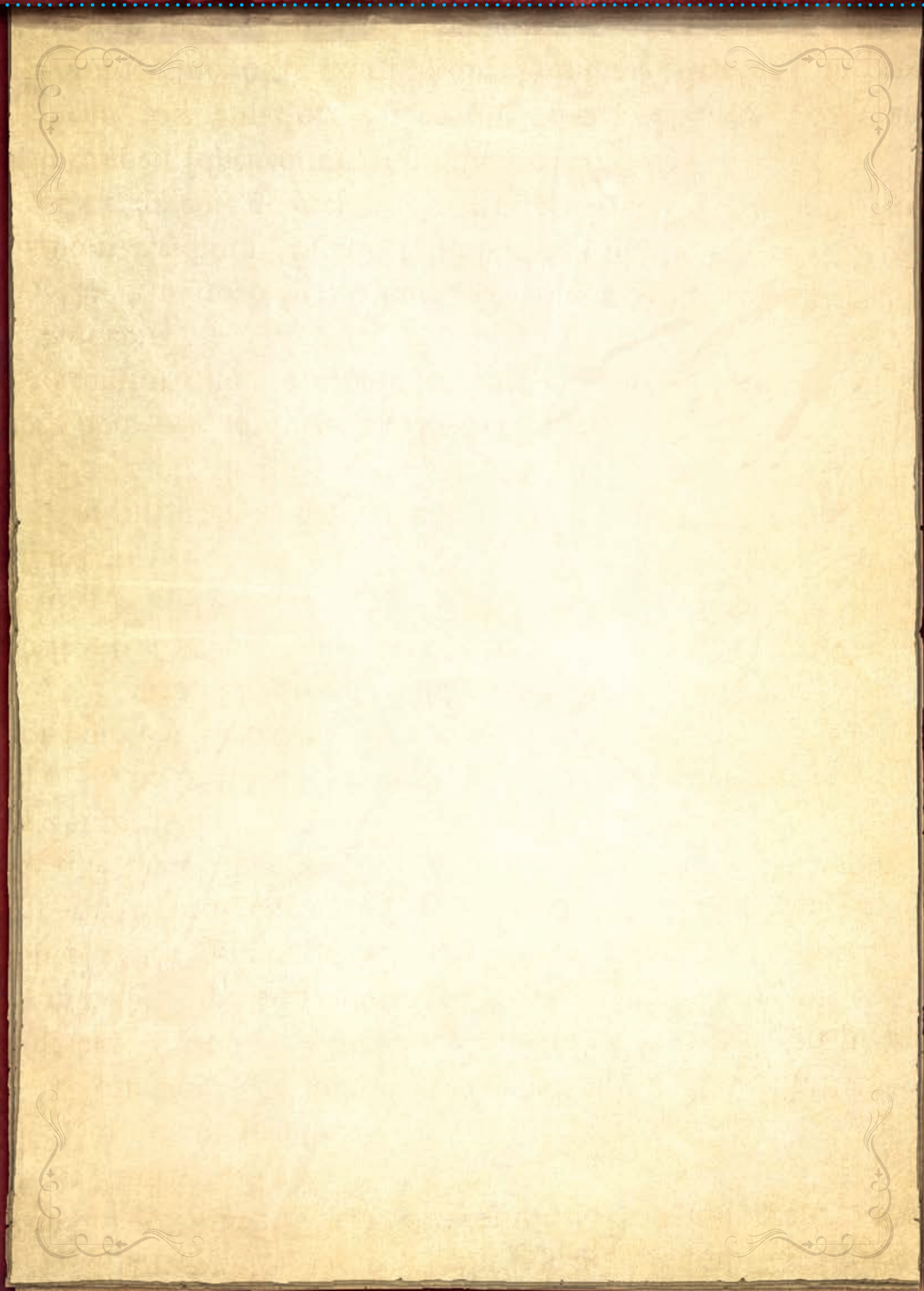
*Du stutzt. Diese letzten Sätze klangen plötzlich gar nicht mehr nach den üblichen Fahrgeschäft-Ansagen. Das war die blecherne Stimme des Spiels, die du schon ein paar Mal gehört hast. Und sie schien direkt auf dich und deine Aktionen zu reagieren. Als hätte das Spiel ein Bewusstsein und würde jeden deiner Schritte verfolgen. „Ja, dich meine ich!“, fährt die Stimme leicht ungeduldig fort. Ein Schauer läuft dir über den Rücken. „Bevor du das schwarze Ding nicht da wegholst, kann die Bahn nicht starten. Und du willst doch nicht die Grusel-Fahrt deines Lebens verpassen, oder? Nun heb' schon den Schienenstrang an – worauf wartest du? Solltest du im Dunkeln die Orientierung verlieren, weisen dir die **Lichter** den Weg!“*

Kein Zweifel, das Spiel hat dich genauestens im Blick. Besser du folgst seinen Anweisungen!

Öffne jetzt Türchen 11!

Dahinter findest du: 3 Rätsel-Karten i1-i3

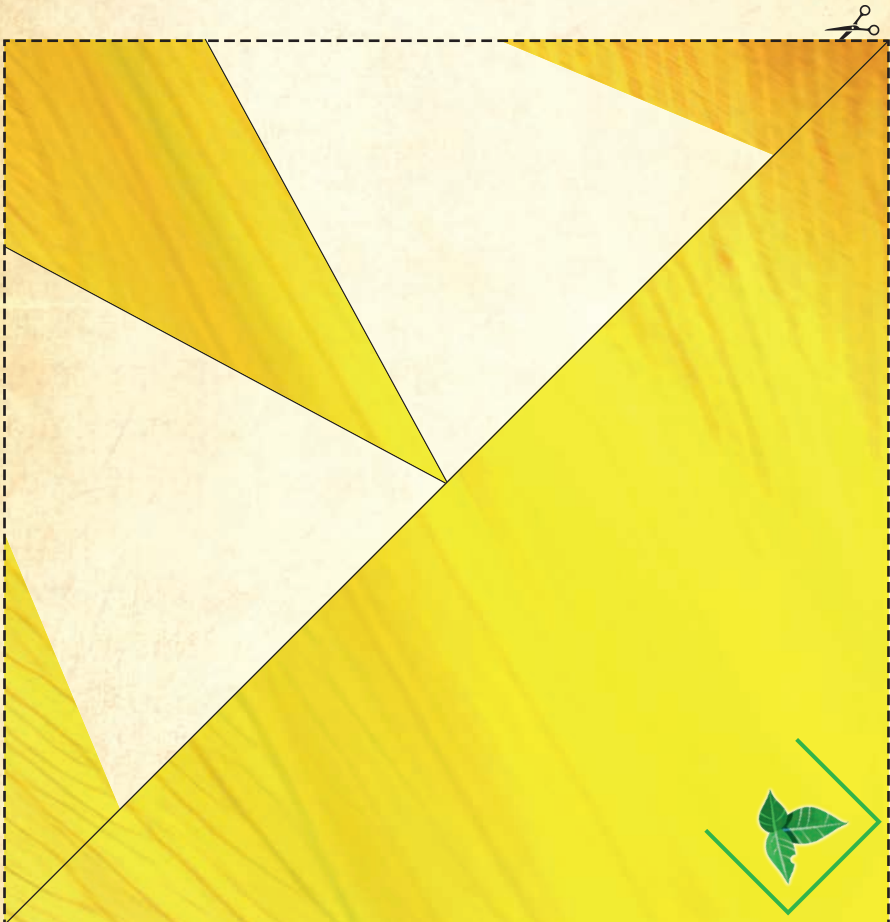




12. Dezember



Das unerwartet helle Sonnenlicht des nächsten Levels lässt dich blinzeln. Zu deiner Linken stehen schmale Giebelhäuschen eng aneinandergeschmiegt. Viele sind bunt gestrichen, manche etwas schief und alle geschmückt mit Blumen an den Fenstern. Zu deiner Rechten funkelt eine Wasserstraße im Sonnenlicht. Zahlreiche Boote schaukeln darauf, und hier und da überspannt eine kleine Brücke den Kanal. Vor den Häusern sitzen Menschen in Cafés, andere überholen dich fröhlich klingelnd auf ihren Fahrrädern. Du schließt die Augen und atmest den Duft von Tulpen und frischen Kräutern ein. Goedendag, Amsterdam!



Bitte umblättern.

Ohne lange zu überlegen schlenderst du die erstbeste Gasse entlang auf der Suche nach Hinweisen, die dich ins nächste Level führen könnten. Der kleine Spaziergang unter strahlend blauem Himmel tut dir gut. Die bunten Häuserfronten wirken so einladend, dass es dich Mühe kostet, das aufkommende Urlaubsfeeling zu unterdrücken. Nach einer Weile beschließt du, es mit einer Bootstour vom Wasser aus zu versuchen. Schon beim Einsteigen bemerkst du eine Weihnachtskugel, die sanft auf dem Deck hin und her rollt. Du entdeckst darunter einen Zettel mit einer Nachricht:

„So, du willst es dir in Amsterdam gemütlich machen.
Das ist ganz großer Käse! Die Szene mag idyllisch wirken,
doch zwischen Gracht und Giebelhäuschen lauert das Verderben,
solltest du hier steckenbleiben. Ich rate dir, jetzt nicht nach-
zulassen! Befolge die Faltanleitung dreimal, du erhältst drei
hübsche Tulpenblüten. Aber ohne Stiel haben sie keinen Stil.
Such den mal besser. Dann achte auf die Blätter!“



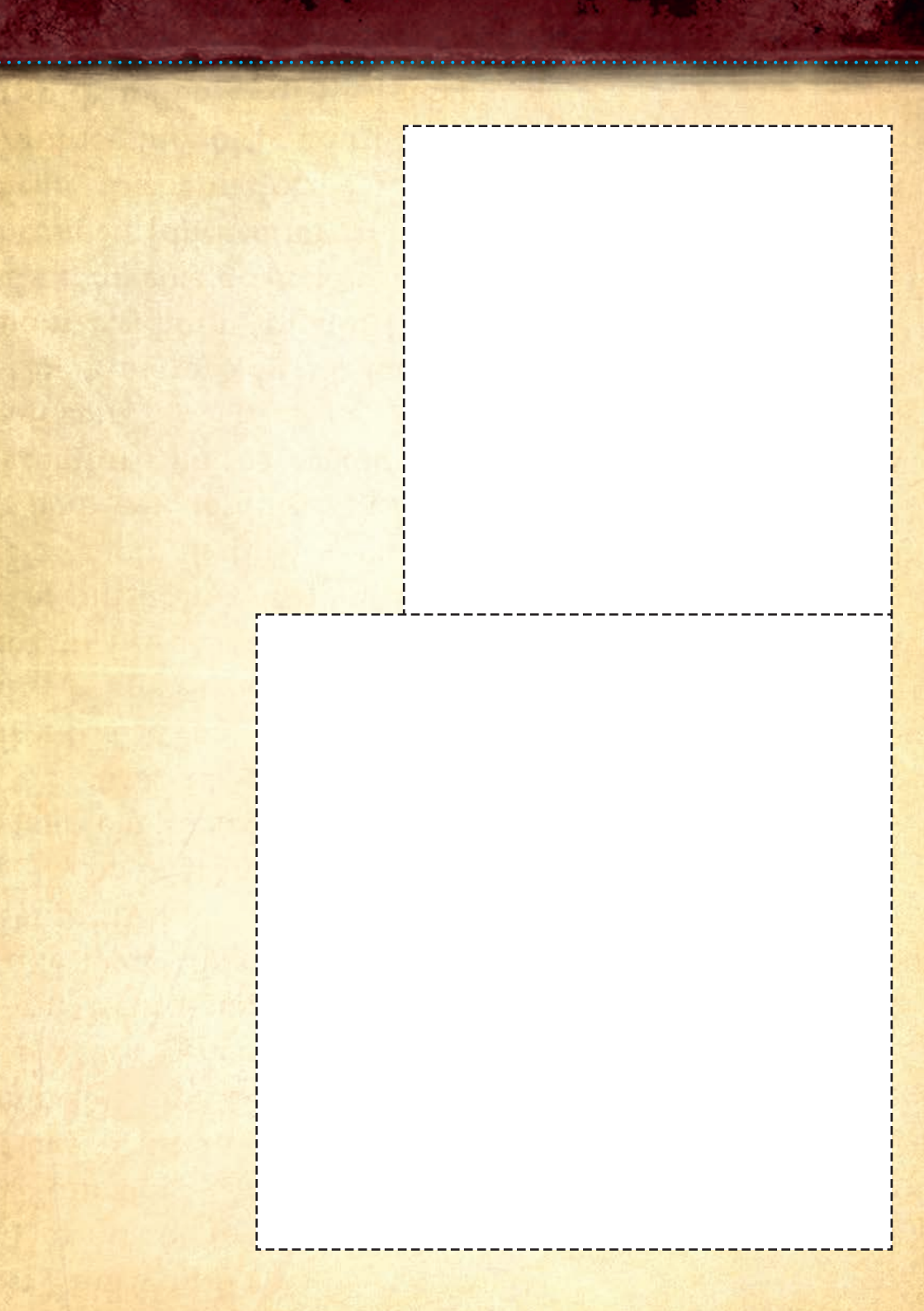
Lies auf der nächsten Seite weiter!

Du starrst auf den Zettel. Wie konnte das Spiel vorhersehen, dass du genau dieses Boot besteigen würdest? Oder ist es etwa in der Lage, die Level spontan zu beeinflussen und nach Belieben Zettel auftauchen zu lassen? Wie auch immer, die Warnung scheint ernst gemeint zu sein, also beschließt du, die Anweisungen zu befolgen.

**Schneide die farbigen
Quadrate auf diesem und
dem letzten Blatt aus!
Öffne dann Türchen 15!**

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte J1





13. Dezember



*S*chiphol steht in großen Buchstaben auf der Anzeigetafel vor deiner Nase. Du sitzt im Amsterdamer Flughafenterminal und überlegst, was schiefgelaufen ist. Das Rätsel um die Stilblüten hast du problemlos gelöst. Du hättest nun eigentlich erwartet, die Stadt um dich herum würde sich auflösen und den Blick auf das nächste Level freigeben. Aber du bist nach wie vor in Amsterdam. Weil du nicht wusstest, was du sonst tun solltest, hast du dich zum Flughafen begeben. Irgendwie musst du ja raus aus dieser Stadt! Jetzt sitzt du hier schon seit Stunden und fragst dich, was der Stillstand zu bedeuten hat. Durch das riesige Panorama-Fenster siehst du ein bereitstehendes Flugzeug. In der Ferne brauen sich am Himmel dunkle Wolken zusammen. Höchste Zeit, einen Ausweg zu finden, bevor das Unwetter den Flughafen erreicht. Nur wie? Wie kommst du hier weg? Wo sollst du hin? Warum geht es nicht weiter? Ob das Programm des Spielautomaten einen Fehler gemacht hat? Vielleicht ist es abgestürzt.

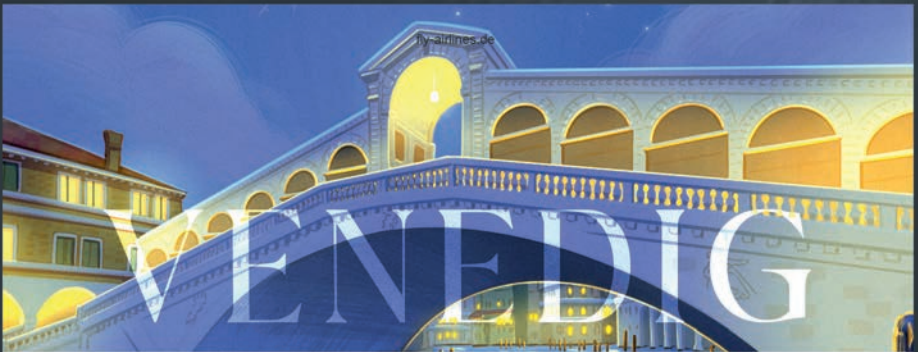
Aber würde es dann noch so viel Bewegung um dich herum geben? Zahlreiche Menschen hasten durch die Halle. Ein Herr mit einem Tablet in der Hand bleibt in der Nähe stehen. Er zögert, blickt sich suchend um, dann steuert er direkt auf dich zu: „Entschuldigen Sie, können Sie mir vielleicht helfen? Ich versuche für mich und meine Familie einen Flug nach Venedig zu buchen. Aber ich kann die Buchung nicht abschließen. Ständig erscheint die Fehlermeldung ‚Flug ungewiss‘ auf dem Bildschirm.“ Er hält dir sein Tablet unter die Nase.

Die Bitte kommt dir ungelegen. Du holst Luft, um den Herrn abzuwimmeln, da hast du eine Eingebung. Was, wenn dieser Flug ins Ungewisse deine Chance ist, hier doch noch wegzukommen? Ob du dich so ins nächste Level mogeln kannst? Vielleicht solltest du dich einfach der Familie anschließen! Entschlossen schnappst du dir das Tablet und schaust dir die Buchung genauer an.

Bitte umblättern! Öffne dann Türchen 13!

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte K1





SUCHE

PREISLISTE

BUCHUNG

BESTÄTIGUNG

ANGABEN ZUR REISEGRUPPE

WELCOME TO

Passagier 1 (Erwachsen)

Anrede



Vorname

Nachname

Anzahl der reisenden **Personen**:

A

Aufenthaltsdauer am Zielort in **Tagen**:

B

Alter der jüngsten mitreisenden Person:

C



AIRLINES

14. Dezember



Kurze Zeit später sitzt du mit der netten Familie im Flugzeug auf dem Weg nach Venedig. Du hast es dir in deinem Sessel gemütlich gemacht und bist gerade dabei, einen Spielfilm zu starten. Er heißt „Der perfekte Einbruch“ und ist ganz neu im Programm. Das klingt superspannend! Genau das Richtige, um das ungute Gefühl zu vertreiben, das noch immer in dir nagt. Trotz erfolgreich abgeschlossener Buchung hatten die Worte „Flug ungewiss“ auf dem Tablet-Bildschirm nicht verschwinden wollen. Aber das hat ganz sicher nichts zu ... RUMMMMS! Das Flugzeug ruckelt abenteuerlich. Sekunden später schlägt ein gleißend heller Blitz in die Maschine ein. Die Bildschirme über den Sitzen flackern einmal kurz auf, dann wird alles dunkel. Im Flugzeug herrscht schlagartig eine gespenstische Stille. Das ist das Ende, schießt es dir durch den Kopf, das Spiel ist aus!

Doch dann ertönt leicht blechern die Stimme des Piloten: „Bitte geraten Sie nicht in Panik. Wir werden das Flugzeug jetzt notlanden.“ Tatsächlich bleibt für Panik gar nicht genug Zeit, denn nur Augenblicke später setzt ihr mehr als unsanft auf dem Boden auf, fernab jeder offiziellen Landebahn. Plötzlich sind alle anderen Passagiere verschwunden und du sitzt ganz allein im Flugzeug.

Du stolperst nach draußen und findest dich in einer kahlen, staubtrockenen Einöde wieder. Die Luft flimmert in der Mittagshitze. Wie ferngesteuert folgst du einem sandigen, unbefestigten Weg und gelangst nach einigen Kilometern zu einer kleinen Siedlung. „Fortune City“ steht auf einer schäbigen Holztafel am Ortseingang. Zu beiden Seiten der staubigen Straße reihen sich aus groben Holzbalken gezimmerte Häuser aneinander. An einer der Fassaden steht in riesigen Lettern „Saloon“.

Genau das, was du jetzt brauchst, denn du hast höllischen Durst. Du nimmst deine beste Cowboyhaltung ein, stößt die Schwingtür auf und machst ein paar breitbeinige Schritte in den Raum hinein, da zerreißt ein ohrenbetäubender Knall die Stille. Dann noch einer, und noch einer.

Blitzschnell duckst du dich unter einen der Tische. Hier ist eine wilde Schießerei im Gange! Warum hast du denn davon auf der Straße nichts gehört?

Von beiden Seiten der Bar wird ununterbrochen gefeuert. Erleichtert stellst du fest, dass keiner der Schüsse dir zu gelten scheint. Unter deinem Tisch schenkt dir niemand Beachtung, also beschließt du, einfach auszuharren, bis diese „Auseinandersetzung“ zu Ende ist. Immer wieder hörst du splitterndes Glas – na klar, da gehen gerade haufenweise Flaschen zu Bruch. Du hoffst inständig, der Kugelhagel möge ein paar Getränke verschonen, denn deine Kehle fühlt sich immer noch sehr trocken an.

Öffne jetzt Türchen 14!

Dahinter findest du: 2 Rätsel-Karten L1/L2



15. Dezember



Auch nachdem die Schüsse verhallt sind, dauert es noch eine Weile, bis du dich unter deinem Tisch hervortraust. Erleichtert stellst du fest, dass es offenbar keine Verletzten gegeben hat. Sämtliche Barbesucher sind getürmt, der Saloon ist menschenleer, aber stark verwüstet.

Glücklicherweise findest du noch etwas zu trinken. Und noch etwas ist wie durch ein Wunder verschont geblieben: An einem Holzbalken baumelt eine weitere deiner Weihnachtsgugeln. Du nimmst sie an dich und verstaust sie vorsichtig in deinem Korb, zwischen Brot und Kuchen. Moment mal. Wo kommt denn der Korb auf einmal her? Du schaust auf und stellst fest, dass du nicht mehr an der Theke des Saloons stehst, sondern mitten in einem Wald! Die alten, knorrigen Bäume bilden ein dunkelgrünes Blätterdach über dir. Die Vögel zwitschern geheimnisvoll, und unter deinen Füßen spürst du weiches Moos. Alles ist friedlich und verwunschen schön, und doch scheint das vorherige Level noch ein wenig „durchzuschimmern“ – zumindest entdeckst du an einem der Baumstämme ein merkwürdiges „WANTED“-Plakat. Während du es studierst, ertönt plötzlich dicht hinter dir eine Stimme: „Na, bist du auch so ein Erbsenzähler?“

Erschrocken fährst du herum. Dort steht ein wunderschönes Mädchen in einer einfachen weißen Kittelschürze. Ein rotes Käppchen bedeckt ihr sehr langes zu einem Zopf geflochtenes Haar, das schwarz wie Ebenholz ist. Was für eine liebeliche Erscheinung, so ein nettes Kind, das ...

Mit scharf fiepender Stimme unterbricht das Kind deine Gedanken: „Man sollte doch meinen, dass man in einem solch märchenhaften Ambiente ein bisschen Komfort erwarten darf. Aber hier steckt der Teufel mit den drei goldenen Haaren im Detail! Erst platscht mir meine goldene Kugel in den Brunnen, und keiner ist da, der sie mir wieder hochholt.“ Sie hält kurz inne, um dich von oben herab zu mustern. Dann fährt sie schnippisch fort: „Nach dem Frust würde ich mich echt gern mal ein Stündchen aufs Ohr hauen. Schließlich weiß jedes Kind, dass man sich im Computerspiel regelmäßig schlafen legen sollte, damit keine Phantome spawnen. Aber die Kissen von Frau Holle sind absolut minderwertig, das Bettzeug ist alt und voller Löcher und das da ist auch bei Weitem nicht so bequem, wie es aussieht.“

Bitte umblättern.

*Sie deutet auf ein riesenhaftes Bett mitten auf der Waldlichtung mit zahlreichen übereinander aufgeschichteten Matratzen. „Auf dem Ding hab ich kein Auge zuge-
tan“, beschwert sie sich weiter, „die Matratzen drücken und zwacken an allen Ecken
und Enden. Vorher hatte ich noch Erbsen sortiert, du weißt schon: die guten ins Töpf-
chen, die schlechten ins Kröpfchen. Kann sein, dass mir dabei ein paar zwischen die
Matratzen geraten sind ... schätze, dass es eine **Verbindung** gibt **zwischen** meiner
Schlaflosigkeit und den **Erbsen**. Oder was meinst du?“*

Öffne jetzt Türchen 15!

Dahinter findest du: 9 seltsame Teile „Matratzen“ und 1 seltsames Teil „Bettzeug voller Löcher“



16. Dezember



*N*achdem du das Erbsen-Rätsel gelöst hast, lässt du dich erschöpft auf das Bett sinken und fällst augenblicklich in einen tiefen, möglicherweise hundertjährigen Schlaf...

Als du erwachst, liegst du auf harten Holzdielen. Dein Rücken und dein Nacken schmerzen fürchterlich ... Moment mal, Holzdielen? Nicht schon wieder. Ein kurzer Blick bestätigt deine Befürchtung. Diese Hütte kennst du! Das ist das Setting aus Level 1. Oh nein! Ist das die Strafe für deinen Schlaf, wurdest du an den Anfangspunkt zurückgesetzt?

Aber dann fallen dir ein paar Kleinigkeiten auf. Da sind zahlreiche Details, die sich von Level 1 unterscheiden. An dem Geweih hängt diesmal keine Weihnachtskugel. Die Blumen in ihrer Vase sind verwelkt, der Apfel schrumpelt vor sich hin. Außerdem ist es viel dreckiger! Hier sollte dringend mal jemand feucht durchwischen!

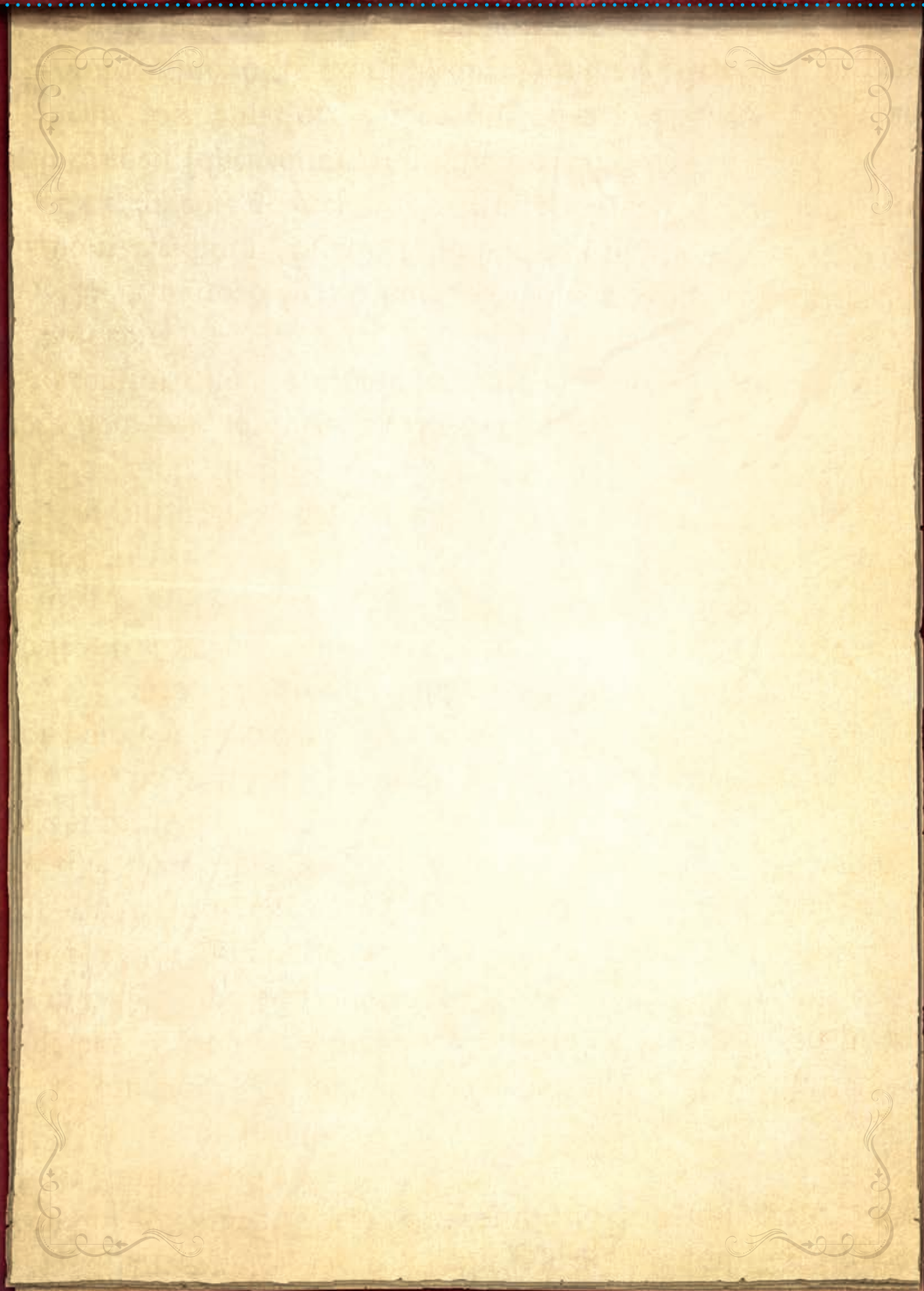
Aufräumen wäre auch nicht schlecht. In einem unordentlichen Haufen liegt eine Polizeiuniform auf dem Boden. Die war doch zu Beginn noch nicht in der Hütte! Du betrachtest sie genauer. Lustig, genauso eine hatte dein Onkel früher auch! Er trug sie besonders gerne an Karneval, manchmal aber auch einfach so. Er liebte es, in verschiedene Rollen zu schlüpfen. Wenn es ihm in den Sinn kam, konnte er urplötzlich mit verstellter Stimme sprechen ... Ein bisschen sonderbar war er ja schon, dein Onkel ...

Jäh unterbrichst du deine Gedanken, als du einen an die Wand gehefteten Zettel entdeckst. Denn die Botschaft darauf fordert deine ganze Aufmerksamkeit.

Öffne jetzt Türchen 16!

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte M1, 1 seltsames Teil „Lappen“





17. Dezember



Arthur? ARTHUR! Auf dem Zettel in der Hütte stand „Arthur“ – der Name deines Onkels! Was du im Grunde die ganze Zeit über geahnt hast, wird nun zur Gewissheit. Dein Onkel hat oder vielmehr hatte eindeutig seine Finger in diesem Spiel. Auch wenn du noch immer nicht weißt, wie genau er das alles umsetzen konnte, ganz offenbar hatte er das alles schon vor Jahren geplant: Er hatte dafür gesorgt, dass der Spielautomat in deinen Besitz übergehen würde. Er musste geahnt haben, eines Tages würdest du ihn starten, in das Spiel gesaugt werden und dich von Level zu Level kämpfen. Es scheint, dass dein Onkel sich jedes einzelne der vielen Rätsel speziell für dich ausgedacht hat. Aber weshalb? Was wollte er damit bezwecken? Wollte er einfach in Erinnerung bleiben? Oder wollte er dir mit dem Spiel etwas Bestimmtes sagen? „Wenn ich Arthur nur in die Finger kriegen könnte, ich hätte da ein Hühnchen mit ihm zu rupfen“, denkst du grimmig.

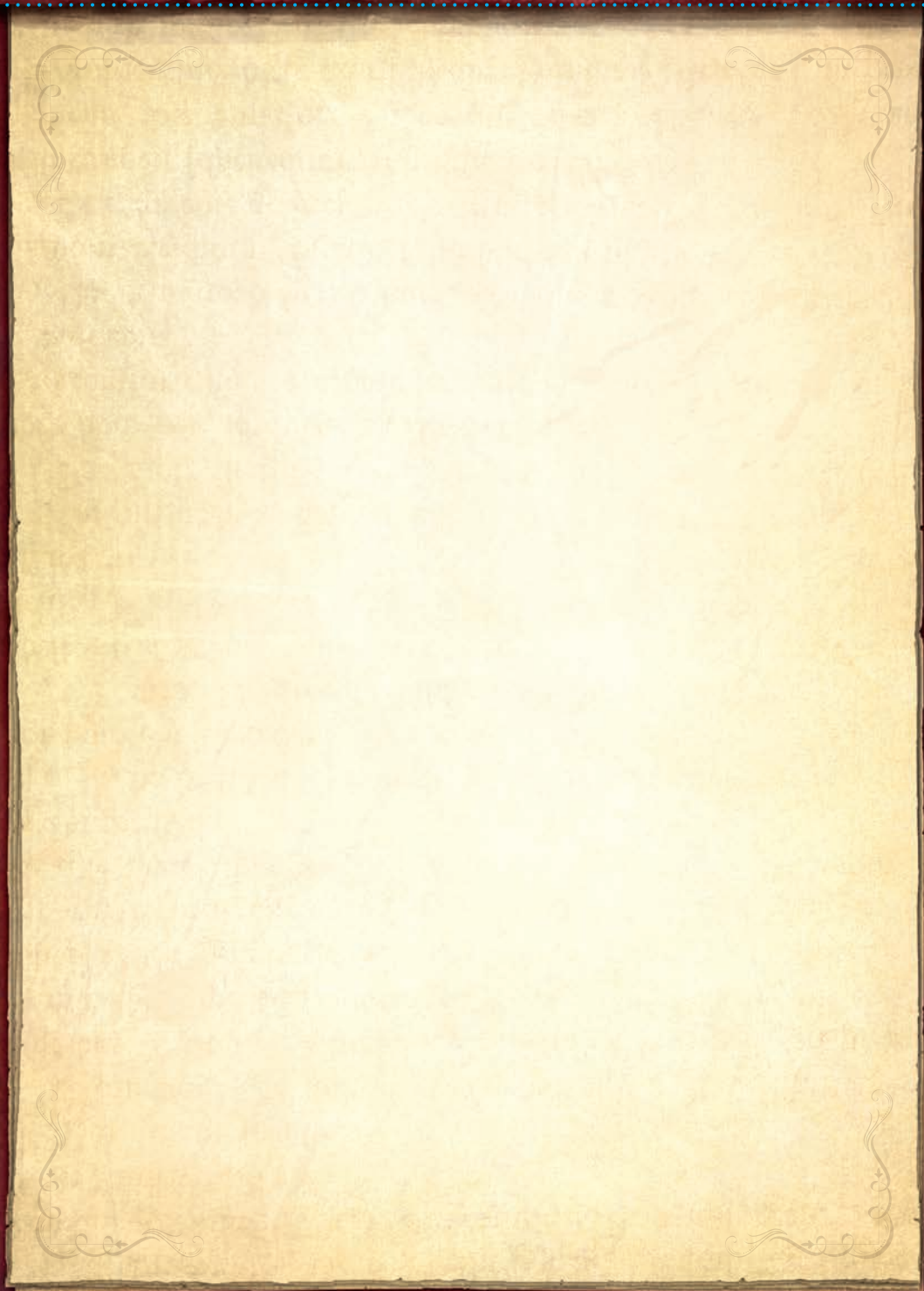
Als könne das Spiel deine düsteren Gedanken lesen, schickt es dich in die nächtliche Dunkelheit des nächsten Levels. Kies knirscht unter deinen Schuhen. Du folgst einem einfachen Pfad, der nur spärlich von einem blassen, halb hinter Wolken verborgenen Vollmond beleuchtet wird. Nicht weit von dir erspähst du ein beeindruckendes schmiedeeisernes Tor. Und dahinter ... Grabsteine! Du stehst vor einem alten Friedhof! Das große Schild neben dem Eingang hättest du gar nicht gebraucht, um das zu erkennen. Mit leichtem Grusel versuchst du die Finsternis hinter dem Tor zu durchdringen. Die schmalen Wege werden zu beiden Seiten dicht gesäumt von unzähligen kunstvoll gehauenen Grabsteinen, ein Wirrwarr ganz unterschiedlich geformter Steinblöcke.

Fast hoffst du darauf, der Geist der zukünftigen Weihnacht möge auftauchen und dir einen bestimmten Grabstein zeigen, aber niemand kommt. Du musst das Rätsel ganz allein lösen. Auf dem Boden entdeckst du eine merkwürdige Notiz mit ein paar auffällig gefärbten Buchstaben darauf: Dieser Zettel liegt sicher nicht zufällig hier. Wenn du erst verstehst, was die Notiz dir sagen will, wird das Rätsel kein Problem mehr sein. Todsicher!



Öffne jetzt Türchen 17!

Dahinter findest du: 6 Rätsel-Karten N1–N6



18. Dezember



Aus der Finsternis des Friedhofs ging es direkt in die Baker Street – und was nun? Du weißt zwar jetzt, dass es tatsächlich dein Onkel war, der dir dieses Abenteuer eingebrockt hat. Aber viel nutzt dir dieses Wissen nicht. Zumindest nicht bei der Suche nach dem nächsten Level. Schließlich ist es deutlich zu spät, um ihn selbst um Rat zu fragen. Da kommt dir eine Idee. Hatte dein Onkel nicht diesen alten Weggefährten erwähnt? Diesen Jugendfreund, der später ein weltberühmter Archäologe werden sollte? Richtig, Professor Ian Jonasson, so hieß dieser Mensch. Die beiden waren sich sehr ähnlich gewesen, ein gewisser Grad an genialer Verrücktheit war beiden nicht abzusprechen. Wenn du Professor Jonasson befragen könntest, würde das sicher helfen. Vorhin hatte dich allein der Gedanke an deinen verstorbenen Onkel auf einen Friedhof geführt. Vielleicht gelingt dir ja etwas Ähnliches noch einmal, wenn du dich stark genug konzentrierst.

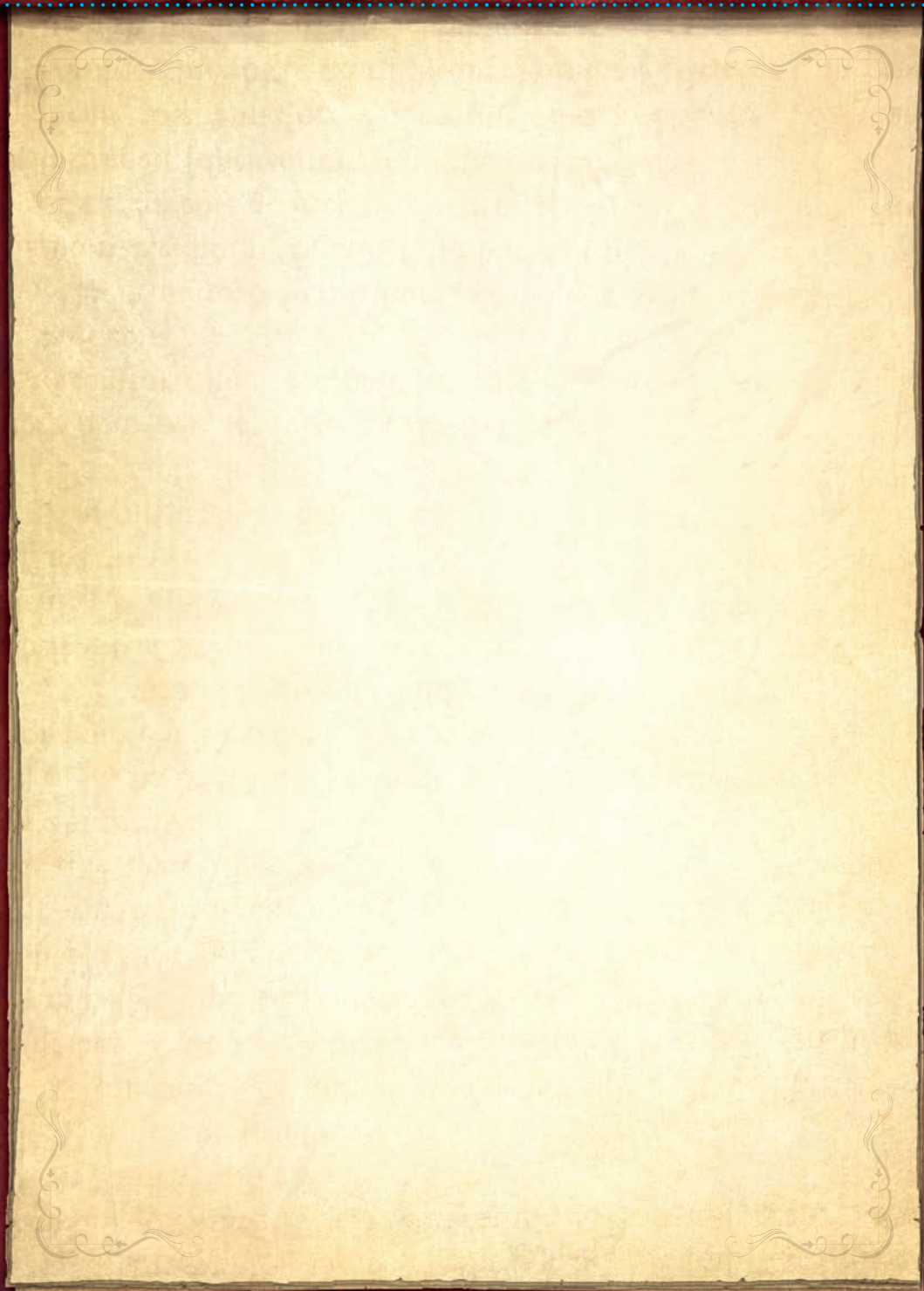
Mit geschlossenen Augen denkst du mit aller Macht an den Namen „Professor Ian Jonasson“. Als du die Augen wieder öffnest, stehst du in dem Studierzimmer des Archäologen. „Verdammt, bin ich gut“, denkst du und klopfst dir in Gedanken selbst auf die Schulter. Von dem Professor fehlt allerdings jede Spur. Wie auch immer, sein Zimmer, das spürst du genau, wird dich weiterbringen.

Offenbar teilte Jonasson die Leidenschaft deines Onkels für weite Reisen – auch Arthur konnte nie lange an einem Ort sein. Auf Jonassons Schreibtisch findest du zahlreiche Aufzeichnungen zu verschiedenen Reiserouten. Er scheint bereits einige Touren geplant und dabei akribisch festgehalten zu haben, welche Verkehrsmittel er zu nehmen gedachte. Ein schrulliger Typ: legt die Verkehrsmittel fest, aber verliert kein Wort über Startpunkte und Ziele seiner Reisen ...

Öffne jetzt Türchen 18!

Dahinter findest du: 3 Rätsel-Karten 01-03





19. Dezember



Jetzt weißt du genau, welche Reiserouten du nehmen musst. Ein bisschen fühlst du dich wie der berühmte Phileas Fogg, der es geschafft hat, die Welt in 80 Tagen zu umrunden. Auch du hoffst inständig, bald und vor allem in einem Stück wieder nach Hause zu kommen. Voller Tatendrang stürmst du los, bereit für Zug, Dampfschiff, Zeppelin ...

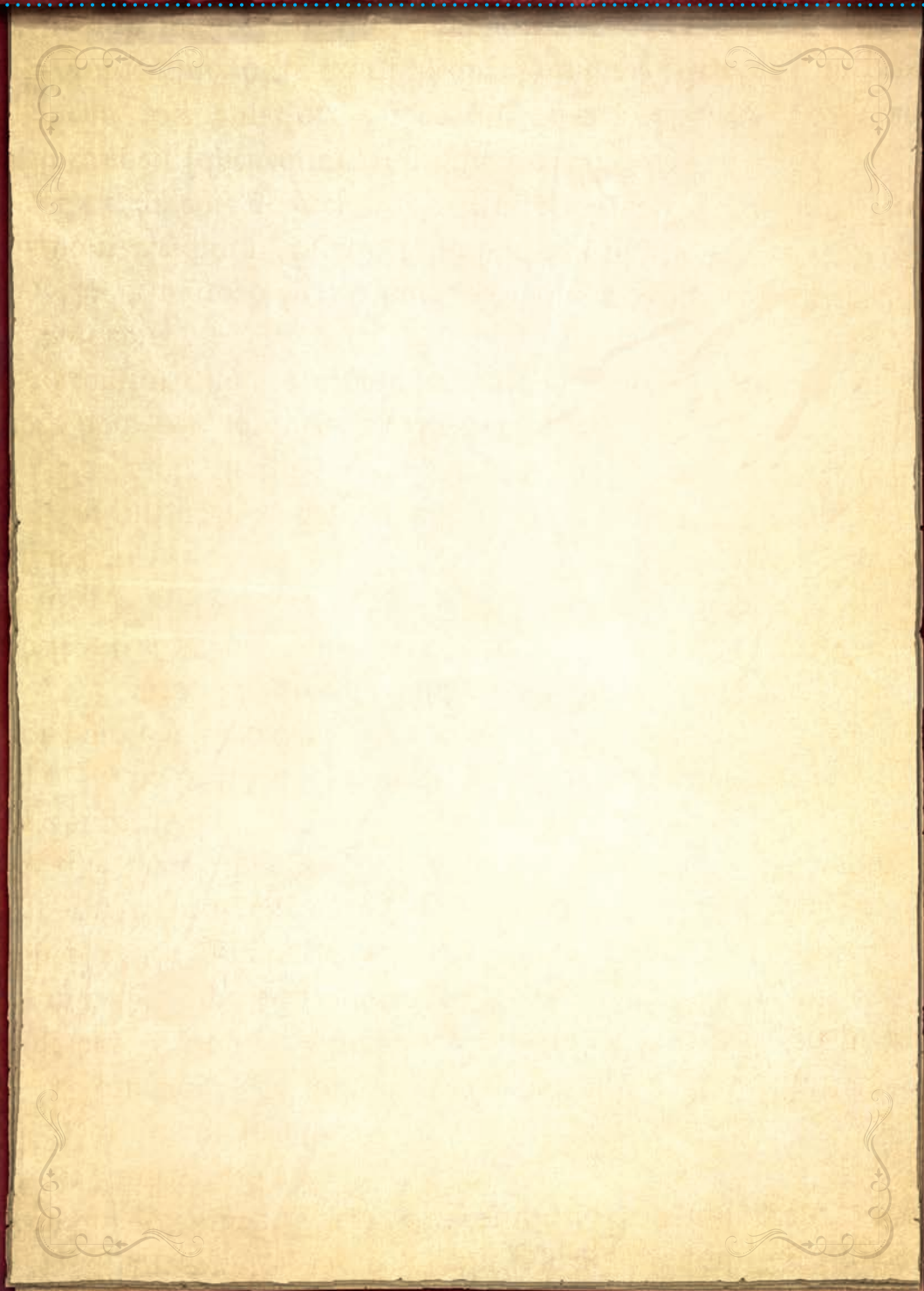
Aber wie so oft in diesem Spiel läuft es anders als erwartet. Statt zu einem Bahnhof oder Hafen führt dein Weg dich vor eine schier endlos wirkende Steinmauer. Meile um Meile läufst du an ihr entlang und suchst nach einem Anhaltspunkt, was sich dahinter verbergen könnte. Endlich findest du einen schmalen Eingang, schlüpfst hinein und ... findest dich Nase an Nase mit einem unheimlichen Wasserspeier wieder. Da wird dir klar, wo du gelandet bist: im verfluchten Labyrinth. Verrückt.

Auch wenn es keine Weltreise ist, die du antreten darfst: Bis Weihnachten willst du trotzdem zurück sein. Also bleibt dir nichts anderes übrig, als einen Weg durch das Labyrinth zu finden.

Öffne jetzt Türchen 19!

Dahinter findest du: 2 Rätsel-Karten P1/P2





20. Dezember



Endlich! Nach einer gefühlten Ewigkeit erblickst du am Ende eines der unzähligen Labyrinthgänge ein Licht. Das muss der Ausgang sein. Eilig läufst du darauf zu. Als du aus dem Labyrinth heraus ins Freie trittst, packt dich jemand am Arm. „Halt, Polizei! Kommissar Marc Hefenals mein Name. Ich nehme Sie fest wegen unerlaubten Eindringens in dieses Labyrinth.“

Du hast noch nicht zu Ende gestaunt, da klicken schon die Handschellen und der Kommissar schiebt dich unsanft in den bereitstehenden Polizeiwagen. Entrüstet versuchst du zu erklären: „Aber ich wollte ja gar nicht in das verfluchte Labyrinth! Ich bin da so reingeraten, obwohl ich doch eigentlich nur meine Weihnachtskugeln vom Dachboden holen wollte!“

Hefenals jedoch lässt sich von deinem Gestammel wenig beeindrucken und macht sich mit dir auf den Weg in das sicherste Gefängnis der Welt. Dir bleibt auch wirklich nichts erspart.

Wenig später befindest du dich – frisch eingekleidet in schickes Orange – auf dem Weg in deine Zelle. Ein stoisch schweigender Officer führt dich durch die langen, kahlen Gänge des Gefängnisses. Die Anlage scheint riesig zu sein. In einiger Entfernung kommt euch zügig eine weitere Person in Orange entgegen. Beim Näherkommen erkennst du eine Frau mit wilder Frisur, und sie hat eine **Schere** in der Hand! Dass so etwas hier erlaubt ist ... Als ihr auf einer Höhe seid, zwinkert sie dir zu und drückt dir mit einer raschen Bewegung unauffällig einen zusammengeknüllten Zettel in deine auf dem Rücken gefesselte Hand. Schnell verbirgst du das Papier in deiner Faust und öffnest sie erst wieder, als du allein in deiner Zelle bist.

Bitte umblättern.

Die Stromversorgung für die Überwachungskameras läuft über den grauen Stromkasten. Er ist in vier Sektoren unterteilt. Du musst zuerst in Sektor Q1 die KLEMMEN entfernen, um an den Hohlraum darunter zu kommen. Dann in Sektor Q2 den kompletten KABELSTRANG herausnehmen. Der ist ohnehin zu nichts nütze, die Kabel sind alle tot. In Sektor Q3 ist ein Batteriefach befestigt. Entferne den DECKEL, um an die Batterie heranzukommen. Zuletzt in Sektor Q4 den grünen Hebel umlegen. Um ihn entriegeln zu können, musst du die NIETEN, mit denen er befestigt ist, entfernen. Zur Abschaltung der Überwachungskameras Erkenntnisse übereinander bringen und den Code auf dem Tastenfeld eingeben.

Viel Glück,
Jane



Öffne jetzt Türchen 20!

Dahinter findest du: 4 Rätsel-Karten Q1-Q4

21. Dezember



Nach dem Deaktivieren der Kameras gelingt es dir spielend leicht, deine Zellentür zu öffnen. Denn die Eingabe des Codes hat offenbar nicht nur die Überwachung ausgeschaltet, sondern auch die Türen entriegelt.

Wie erwartet trittst du aus deiner Zelle nicht etwa zurück auf den Gefängnisflur, sondern direkt ins nächste Level. Du stehst auf einem dicken alten Teppich, an der Wand siehst du zahlreiche Regale, die zum größten Teil mit schweren, alten Büchern gefüllt sind. Andere enthalten gläserne Gefäße, Kolben und Becher, vor allem eine ganze Sammlung von verkorkten und unverkorkten Fläschchen mit interessanten bunten Tränken darin. Von irgendwo hörst du ein verstörendes helles Kichern. Eindeutig Polterbolde! Na klar, du bist in der Akademie der Zauberkünste gelandet. Kann dir hier irgendjemand weiterhelfen? Vielleicht der Leiter dieses Instituts? Aber der ist nirgendwo zu sehen.

„Hat der alte Hexenmeister sich doch einmal wegbegeben – ausgerechnet jetzt!“, entfährt es dir unwirsch. Wieder ertönt von irgendwoher das irre Kichern. Dann segelt dir ein Zettel direkt vor die Füße. Darauf ist ein Code notiert! „Wenn der stimmt, dann ist dies das einfachste Level des ganzen Spiels“, murmelst du.

Wieder Kichern. „Natürlich ist der Code falsch“, sagt eine hämische Stimme. „Du musst ihn mit Hilfe der Tränke verzaubern!“ – „Verzaubern?“, fragst du ratlos zurück. „Aber welche Tränke muss ich denn dafür nehmen?“

Es ist, als hätten die Polterbolde nur auf diese Frage gewartet. Aus allen Ecken und Winkeln des Raumes ertönen nun Stimmen und erteilen dir verwirrende Anweisungen:

„Suche dir zunächst einen beliebigen verkorkten Trank aus.“

„Gehe von dort nach links oder rechts zu einem beliebigen Trank in einer runden Flasche.“

„Von hier aus wähle einen Trank in einer eckigen Flasche aus, der sich in gerader Linie oberhalb oder unterhalb befindet.“

„Von hier aus begibst du dich nun diagonal nach oben oder unten zum nächsten Trank in einer runden Flasche.“

Bitte umblättern.

„Als Nächstes gehst du nach links oder rechts zum nächsten verkorkten Trank.“

„Nun noch einmal diagonal nach oben oder unten zum nächsten Trank in eckiger Flasche.“

„Zuletzt nach links oder rechts zum nächsten unverkorkten Trank.“

„Nutze erst diesen, und dann alle senkrecht und waagrecht angrenzenden Tränke, um den Code zu verzaubern!“

Nach einer kurzen Stille, meldet sich nochmal eine Stimme zu Wort: „Denk unbedingt daran: Du musst **zuerst** die richtigen Tränke finden. **Erst dann** darfst du dich daran machen, den Code zu verzaubern!“

„Okay, okay“, rufst du verwirrt. „Aber wenn ich so weit bin, wie soll ich das mit dem Verzaubern anstellen? Ich bin neu in diesem Geschäft.“ – „Kein Problem!“, lautet die vielstimmige Antwort, und ein zweiter Zettel flattert von der Decke herab.

Öffne jetzt Türchen 21!

Dahinter findest du: 1 Rätsel-Karte R1

Codes verzaubern leicht gemacht!



Verdoppele den kompletten Code.



Drehe zuerst den Zaubererhut um 180 Grad.



Halbiere die zweitgrößte Ziffer im Code.



Reduziere die kleinste Ziffer um 2.



Sortiere den Code von Groß nach Klein.



Grüne und gelbe Tränke verlieren ihre Wirkung.



Halbiere die letzten beiden Ziffern.



Drehe am Ende den Zaubererhut um 90 Grad.



Tausche die Positionen der 2. und 3. Ziffer.



Reduziere die größte Ziffer um 5.



Tausche die Positionen der 1. und 3. Ziffer.



Reduziere die mittlere Ziffer um 4.

22. Dezember



Kaum hast du den Code mit Hilfe der richtigen Tränke verzaubert, verändert sich auch deine Umgebung schlagartig. Statt der kichernden Polterbolde hörst du nun ein rhythmisches tschack-tschack-tschack, eine Art Stampfen und Klopfen. Frische Luft umweht deine Nase, unter deinen Füßen knarzen Schiffsdielen. Du schaust dich um und stellst fest, dass du dich auf einem alten Schaufelraddampfer auf dem Mississippi befindest.

Hast du nicht irgendwo einmal von einem legendären Raub gelesen, der auf einem dieser Schaufelraddampfer stattgefunden hatte? Hier allerdings gibt es von Banditen keine Spur. Es ist alles ganz ruhig ... zu ruhig! Sogar das Geräusch, mit dem die Schaufeln ins Wasser schlagen, hat plötzlich aufgehört. Und bald wird dir auch klar, warum: Das Schaufelrad ist kaputt und muss durch ein neues ersetzt werden. Zum Glück stehen bereits drei neue Räder bereit. Du schaust dir die Bauteile näher an und entdeckst eine offenbar eilig angebrachte Notiz.

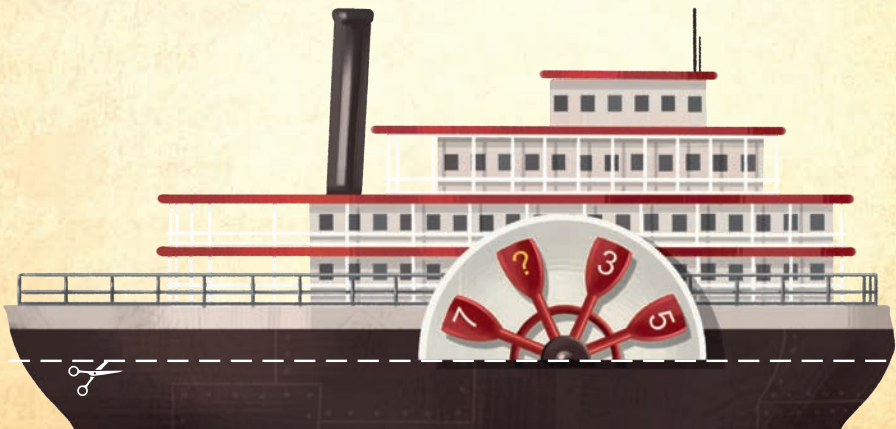
Nacheinander musst du alle drei Schaufelräder unter den Schaufelradkasten auf der Backbordseite schieben. Nutzen kannst du sie aber nur, wenn sie in korrekter Position eingebaut werden. Die korrekte Position ist erreicht, wenn Gegenüberliegendes zusammenpasst.

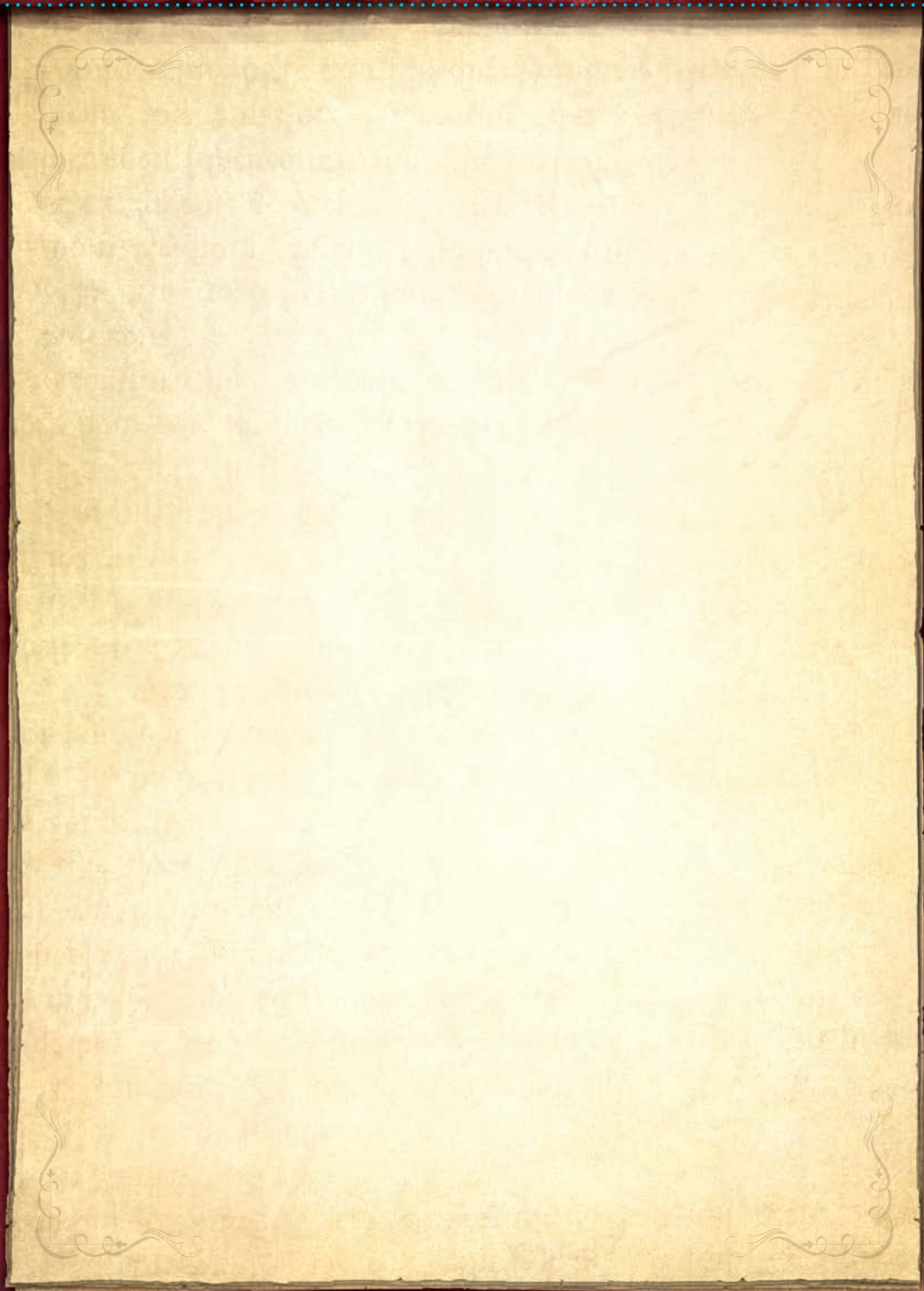


Du ahnst, dass du dem Finale des Spiels schon ganz nahe bist, also machst du dich daran, auch dieses Level zu meistern.

Öffne jetzt Türchen 22!

Dahinter findest du: 3 Rätsel-Karten S1-S3





23. Dezember



*K*aum hast du das letzte Schaufelrad korrekt eingesetzt, da verschwindet der Schiffsboden unter deinen Füßen. In Sekundenschnelle scheint das Wasser des Mississippi zu versickern, und du stehst in einer kargen Vulkanlandschaft unter einem klaren Nachthimmel. Abgesehen von unzähligen glitzernden Sternen ist hier absolut nichts zu sehen. Plötzlich nimmst du ein atmosphärisches Surren wahr. Aus dem Nichts materialisiert sich ein steinerner Torbogen vor deinen Augen. Doch statt eines Türblattes kreist zwischen den Zargen ein hellgelber Wirbel. Dieses Licht, es kommt dir auf unangenehme Weise bekannt vor. Genau so sah der Wirbel aus, der dich vor einer gefühlten Ewigkeit in den Spielautomaten hineingesaugt hatte! Oh nein! Du weichst ängstlich einen Schritt zurück. Wird dich der Wirbel wieder zu fassen bekommen?

*K*aum hast du diesen Gedanken zu Ende gedacht, spuckt dir das Tor ein paar rote Bänder und einige Holzstäbe vor die Füße. Dann ertönt eine Stimme, die aus dem gelben Wirbel zu kommen scheint: „Gut gespielt! Jetzt musst du nur noch die Koordinaten für den Zielort bestimmen! Den Rest erledigt das Tor zwischen den Welten von selbst.“

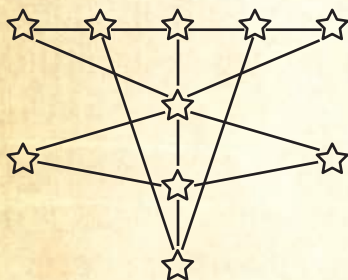
Du erschrickst furchterlich. Diese Stimme! Du kennst sie! Das ist nicht mehr die blecherne Computerstimme. Nein, das ist eindeutig die Stimme deines verstorbenen Onkels. Und sie kommt von jenseits dieses lichterfüllten Bogens. Was ist das für ein Ort? Und was mag bloß dahinter liegen? Ängstlich beginnst du zu sprechen: „Onkel Arthur ... ist das das Ende?“

Stille. Dann: „Also, wenn du dich nicht ganz blöd anstellst, denke ich nicht!“ – „Aber ... aber DU bist tot. Und du sprichst mit mir von der anderen Seite dieses Torbogens.“ Wieder gibt es eine kurze Pause, bis Arthur antwortet: „Der zweite Satz stimmt. Über den ersten lässt sich streiten.“ – „Häh? Ich verstehe nicht ...“ – „Dann will ich dir helfen. Bist du auf meiner Beerdigung gewesen? Oder jemals an meinem Grab?“

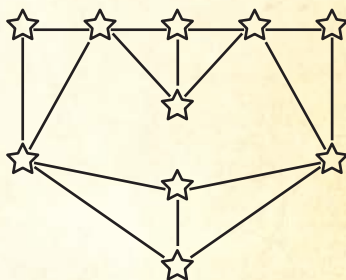
Deine Gedanken rasen. Nein, tatsächlich hatte es gar keine Beerdigung gegeben. Eines Tages hatte dich ein förmlicher Brief erreicht. Er informierte dich sachlich und knapp über das Ableben deines Onkels. Er sei auf einer seiner Reisen verstorben, hieß es. Von welcher Institution dieser Brief kam, daran kannst du dich nicht mehr erinnern ...

Du bringst kein Wort heraus. Die Person auf der anderen Seite des Wirbels hat damit weniger Probleme: „Ich habe weder Zeit noch Lust, das alles zu erklären. Sagen wir einfach: Manchmal gebietet es einem der selbst gewählte Lebensstil, vorübergehend unterzutauchen oder die Identität zu wechseln, wenn es einmal zu brenzlig wird. Du glaubst nicht, welche Freiheiten man hat, wenn die Leute erst einmal überzeugt sind, man habe das Zeitliche gesegnet.“ Du hörst ein kurzes Kichern. „Aber nur weil ich tot bin, heißt das doch nicht, dass ich nicht mehr spielen darf; oder? Und jetzt folge den Schritten A bis E der Reihe nach und dann gib endlich die Koordinaten ein, oder willst du Weihnachten in Level 23 feiern?“

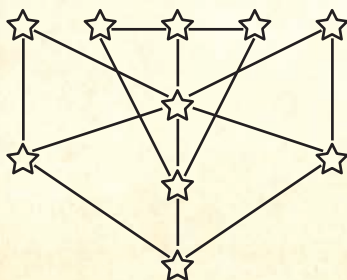
Nach einer kurzen Pause fährt die Stimme fort: „Findest du **das richtige Sternbild**, kennst du die Koordinaten für den Zielort.“



Entferne vorsichtig alle dicken Holzstäbe. Reiß dann den Zielort auf!



Entferne vorsichtig alle dünnen Holzstäbe. Reiß dann den Zielort auf!



Entferne vorsichtig alle mittleren Holzstäbe. Reiß dann den Zielort auf!

Öffne jetzt Türchen 23!

Dahinter findest du: 5 Rätsel-Karten T1-T5, 10 seltsame Teile „Holzstäbe“, 7 seltsame Teile „Gummiringe“ (einer davon als Ersatz, falls etwas schief geht)

24. Dezember



Mit pochendem Herzen machst du einen Schritt in den gelben Wirbel hinein und wirst augenblicklich eingesaugt. Alles verschwimmt vor deinen Augen. Du siehst nur noch leuchtende Funken und hörst wie aus weiter Ferne das Lachen deines Onkels.

Dann landest du unsanft auf dem Fußboden. Du bist zurück auf deinem Dachboden. Einige Augenblicke lang bleibst du mit geschlossenen Augen liegen und versuchst, das eben Erlebte zu verdauen. In dir kämpfen zahlreiche widersprüchliche Gefühle. Erleichterung! Du bist gerettet! Große Freude! Du hast es tatsächlich geschafft, alle Level zu meistern und aus dem Automaten zu entkommen. Stolz! Und dein Onkel lebt! Unglaube! Verwirrung! Er hat seinen eigenen Tod vorgetäuscht. Um ... ja ... warum eigentlich? Weil ihm irgendetwas zu brenzlich geworden war? Was, das willst du dir eigentlich gar nicht so genau ausmalen. Aber eines ist völlig klar: Alles, was du in diesem Automaten erlebt hast, geht auf das Konto deines Onkels. Er war es, der dich dort hineingeworfen hat. Mehr noch, offenbar hatte er dich die ganze Zeit über im Blick. Das Verrückteste an der ganzen Sache ist: Irgendwie überrascht es dich gar nicht so sehr. Es ist, als hättest du immer geahnt, dass dein Onkel noch irgendwo dort draußen ist. Vielleicht hat sogar irgendetwas in dir gespürt, dass der Spielautomat so eine Art metaphysische Verbindung zu seiner Welt ist. Gut möglich, dass du dich deswegen so lange davor gedrückt hast, damit zu spielen.

Natürlich solltest du deinem Onkel jetzt eigentlich böse sein. Schließlich hattest du nicht um dieses Spiel gebeten. Oder vielleicht doch? Was hat dich dazu gebracht, den Startknopf zu drücken. Leichtsinn? Abenteuerlust? Die Sehnsucht, etwas Aufregendes zu erleben? Du musst zugeben, du hattest durchaus Spaß beim Lösen der vielen Rätsel. Und du empfindest so etwas wie Respekt vor dem, was dein Onkel da geschaffen hat. Auch wenn er ein ganz schön verrückter Kauz ist, du kannst es nicht abstreiten: Von Spielen und wie man sie spannend macht, davon hat er durchaus Ahnung. Man könnte es auch so sehen: Du hattest gerade eine ziemlich exklusive Chance, hautnah das Werk deines Onkels zu

erleben, teilzunehmen an einer spektakulären Reise in die Vergangenheit und einen Blick auf all das zu werfen, was er geschaffen hat bzw. was ihr bis hierhin gemeinsam erlebt habt. Natürlich in völlig neuer Interpretation, alles andere wäre ja langweilig. Also, was war es: Ehre oder Ärgernis? Tja, bei Arthur ist das manchmal schwer zu sagen. Apropos, wo steckt er eigentlich, dein Onkel? Warum ist er nicht hier? Steckt er etwa irgendwie noch in dem Spielautomaten?

Ein lautes Geräusch lässt dich hochfahren. Das war die Haustür, die krachend ins Schloss fiel. War das Arthur? Blöderweise hat der Dachboden keine Luke um hinauszuspähen, und so kannst du nur machtlos lauschen, was draußen geschieht. Du hörst schwere Schritte, die sich rasch auf dem Gehweg entfernen und in der Ferne verklingen.

Als du dich aufrappelst, fällt dein Blick auf den Karton mit der Aufschrift „Weihnachtsdekoration“. Darauf ist ein Zettel geklebt mit nur zwei Worten:

Bitte schön!

Nimm jetzt Türchen 24 heraus und löse das letzte Rätsel!
Lies danach den Schluss auf der nächsten Seite.



Schluss

Wie in Trance nimmst du den Karton und steigst damit die Dachbodenleiter hinunter. Du hast keine Vorstellung davon, wie viel Zeit hier in der realen Welt vergangen ist, seit du in den Spielautomaten gesaugt wurdest. Fünf Minuten? Ein Jahr? Welcher Tag ist heute? Das Wohnzimmer ist hell erleuchtet, und der Weihnachtsbaum steht genau so prächtig in der Mitte des Raumes, wie du ihn verlassen hast. Das ist beruhigend. Denn wärest du jahrelang in der Parallelwelt des Spiels gefangen gewesen, dann wären alle seine Nadeln längst abgefallen. Dein Blick fällt auf den Briefschlitz an der Wohnungstür. Dort hat sich eine Menge Post angesammelt: Prospekte, Weihnachtskarten, Briefe ... eine Weile wirst du also doch in dem Automaten gewesen sein. Wer dir wohl geschrieben hat?

Du blätterst den Stapel durch und entdeckst voller Freude einen überdimensionalen Briefumschlag. Er muss fast einen halben Meter breit sein. Auf der Rückseite prangt ein großer Tatzenabdruck, darunter steht ein krakeliges „Y“. Dir wird warm ums Herz. Offenbar haben sich eine ganze Menge Freunde aus alten Zeiten bei dir gemeldet. Ein edel aussehender, goldfarbener Brief aus den USA zieht deine Aufmerksamkeit auf sich: Die Werner Sisters schicken Weihnachtsgrüße. Wie nett.

In dem Moment raschelt es und ein Werbeflyer kommt durch den Kamin geflattert. Darauf ist ein von farbigen Kristallen beleuchteter Tanzboden mit groovenden Pinguinen abgebildet. Darüber steht: „After-Bescherungs-Party. HEUTE, 24.12., mit DJ Pingu am Grammophon“. Heute? Das beantwortet die Frage, wie lange du im Automaten festgesteckt hast. Der Advent ist so gut wie vorbei. Du lässt den Stapel mit Karten, Briefen und Prospekten sinken und betrachtest nachdenklich den Weihnachtsbaum. Jetzt, wo du wieder zu Hause bist, wird dir klar, wie lange du dich völlig allein durch dieses irre Advents-Abenteuer gekämpft hast, und du verspürst plötzlich den starken Wunsch nach Gesellschaft. Immerhin hast du eine ganze Menge zu erzählen ... Du würdest gern ein paar Leute einladen, aber wie es aussieht, ist heute schon Heiligabend. Meine Güte, du hast ja gar nichts vorbereitet. Du hast noch nicht einmal etwas Vernünftiges zu essen im Haus ...

Ein lautes Klopfen an der Tür lässt dich zusammenfahren. Oder besser gesagt: ein Hämmern. Es ist, als würde jemand mit dem Ellbogen gegen die Tür bollen. Du öffnest und stehst einem Typen mit wettergegerbtem Gesicht gegenüber. Er trägt eine gewaltige Kiste voller Tupperdosen und mit Folie abgedeckter Schüsseln. „Klaus!“, rufst du völlig verwundert. „Was machst du denn hier? Schick siehst du aus. Neuer Mantel?“ Dein alter Freund drängt sich in seinem knallroten Mantel an dir vorbei in die Wohnung. „Hi, lass mich das eben abstellen, das ist nämlich schwer.“ Er wuchtet die Kiste auf dein Sideboard, dann umarmt er dich herzlich. „Klaus, was ...“, stammelst du. „Das ist alles von Günther“, sagt er und nickt mit dem Kopf Richtung Kiste. „Kartoffelsalat, Würstchen, Stullen ... Unsere Bar hat einen anonymen Tipp bekommen, dass du dieses Jahr keine Zeit haben würdest, etwas zu Essen vorzubereiten. Und als gute Freunde lassen wir dich natürlich nicht hängen. Günther selbst kommt später auch noch und bringt Getränke mit. Zutaten für Yippi-Ta und so weiter.“



Ein anonymer Tipp? Das kann nur Arthuur gewesen sein. Du willst gerade darauf eingehen, als es schon wieder an der Tür klopft. Dieses Mal ist es eine zierliche Fee, die dich mit ihren leuchtend grünen Augen freudig anstrahlt und ein kleines Reagenzglas schwenkt. „Hier“, sagt sie voller Zuneigung, „ein bisschen Weihnachtszauber. Falls noch nicht alle in der passenden Stimmung sind!“ – „Ella!“, rufst du gerührt und geleitest die kleine Fee ins Wohnzimmer.



Durch die Wohnungstür, die du zu schließest vergessen hast, trabt kurze Zeit später ein Rentier mit einer roten Nase. Es hat ein dickes, goldenes Buch im Maul und legt dieses behutsam auf deinem Wohnzimmertisch ab. „Daraus können wir später vorlesen, falls es langweilig wird“, sagt es zu dir und widmet sich dann zusammen mit Klaus dem Eingetuppten aus Günthers Kiste. „Also, bevor wir vorlesen, essen oder singen, müssen jetzt erst einmal die Kugeln an den Baum“, ordnet Ella an. „Viele Hände, schnelles Ende!“





Während die bereits eingetroffenen Gäste den Baum schmücken, machst du ein paar Anrufe, um noch mehr Leute einzuladen, die dir am Herzen liegen. Vorfreude macht sich in dir breit und verdrängt die Sorgen der vergangenen Tage. Im Stillen denkst du an Onkel Arthur und daran, dass er das Spiel genau so programmiert hat, dass du es bis Weihnachten nach Hause geschafft hast. Es wirkt, als habe er sogar ein bisschen ein schlechtes Gewissen gehabt. Sonst hätte er doch nicht extra deinen Freunden Bescheid gesagt, um Essen zu organisieren. Schon sehr versöhnlich gestimmt fügst du in Gedanken hinzu: Und ohne ihn hättest du auch nicht so eine aufregende Adventszeit gehabt.

Auch wenn dir in diesem Augenblick einfach nur nach Feiern und Geselligkeit zu Mute ist und obwohl du es wohl gerade nicht zugeben würdest, ein bisschen freust du dich sogar darauf, dass dein Onkel dich zu einem neuen Spiel herausfordern wird. Denn dies war nicht der letzte Streich von Dr. Arthur Funbeq. Das ist so sicher wie die Tatsache, dass heute noch aus dutzenden Kehlen „Last Christmas“ geschmettert werden wird.

„Frohe Weihnachten, Arthur“, murmelst du zufrieden. „Und bis zum nächsten Abenteuer!“ Dann gehst du ins Wohnzimmer, um deine hart zurückerkämpften Kugeln am schönsten Baum der Welt zu bewundern.

WIR WÜNSCHEN VON HERZEN

FROHE WEIHNACHTEN!



