

Annette Spratte

JABANDO

Das nächste Level zählt



francke

KAPITEL 1

Der Spielplatz war leer, als die Jungen das Eingangstor aufstießen. Hannes, Tom und Jojo setzten sich auf die Rückenlehnen der Bänke am Picknicktisch und steckten die Köpfe zusammen. An den Spielgeräten hatten die drei Freunde gerade kein Interesse. Tom öffnete seine Jacke und zog seinen Nintendo heraus.

»Das Spiel heißt Jabando und du wirst mir kein Wort von dem glauben, was ich dir jetzt erzähle«, sagte er und drückte auf den Startknopf. Jojo nickte begeistert. Hannes sah die beiden Brüder skeptisch an.

»Mit diesem Spiel«, fuhr Tom fort, »gelangst du in eine andere Welt!«

Hannes lachte laut auf. »Ja, alles klar«, rief er und schüttelte den Kopf.

Tom ließ sich nicht beirren. »Es öffnet ein Portal und dann kannst du in das Spiel reingehen! Du spielst die Level selbst! Es ist der totale Hammer.«

»Du hast recht«, sagte Hannes trocken. »Ich glaub dir kein Wort.«

Stimmen drangen zu den Jungen herüber und sie beobachteten bestürzt, wie einige Jugendliche auf den Spielplatz kamen. Sie hatten laute Musik und Bierflaschen dabei und kamen zielstrebig auf die Bänke zu.

»Verzieht euch, Zwerge«, brummte einer von ihnen und setzte sich genau zwischen Jojo und Hannes. Die drei Jungen wagten nicht zu widersprechen. Kleinlaut gaben sie ihren Platz auf und machten es sich stattdessen auf dem Karussell bequem. Glücklicherweise schienen die Jugendlichen damit zufrieden zu sein. Sie machten keine Anstalten, sie weiterzuärgern. Nachdem die Jungen sich sicher waren, dass ihnen keine unmittelbare Gefahr drohte, wandten sie sich wieder dem Nintendo zu.

»Also, pass auf. Man startet immer mit dem gleichen Satz: ‚Es werde Licht‘«, sagte Tom und der Bildschirm des Nintendos hellte sich auf.

»Aha«, machte Hannes und zuckte mit den Schultern. Das war zwar ungewöhnlich, riss ihn jetzt aber nicht vom Hocker.

»Dann sagst du: ‚Es werde eine Spielanleitung‘«, sagte Tom und Hannes konnte die Spannung in Toms und Jojos Augen erkennen. Die Brüder sahen sich eigentlich nicht sehr ähnlich, aber in diesem Moment hätten sie Zwillinge sein können.

Blitze zuckten über den Bildschirm und plötzlich war so etwas wie Donnerrollen zu hören. Dann erschien eine Wolke, die sich nebelhaft auflöste und den Schriftzug »Jabando« auf dem Display hinterließ. Jetzt war Hannes schon mehr beeindruckt.

»Okay«, sagte er langsam, »und wie komme ich in das Spiel rein?«

»Du musst in einem geschlossenen Raum sein, dann drückst du den Startknopf und die Zimmertür wird zum Portal!«, rief Jojo aufgeregt.

»Pst, nicht so laut«, ermahnte ihn Tom und warf einen Blick über die Schulter zu den Jugendlichen. Einer von ihnen schien sie zu beobachten. Jojos Blick folgte Toms und er schluckte.

»Na ja, auf jeden Fall kriegst du dabei so einen leichten Stromschlag, das ist aber nicht schlimm, also nicht erschrecken«, fügte er etwas leiser hinzu.

»Ja, und wenn du die Tür aufmachst, ist da auf einmal nicht mehr der Flur oder was auch immer, sondern irgendeine Landschaft. Das Spiel eben! Und dann kannst du reingehen. Aber pass auf: Wenn du einmal durch die Tür bist, verschwindet sie und du kommst nicht zurück. Zwei Dinge musst du auf jeden Fall mitnehmen«, sagte Tom.

»Genau. Du brauchst den Nintendo und eine Bibel«, ergänzte Jojo.

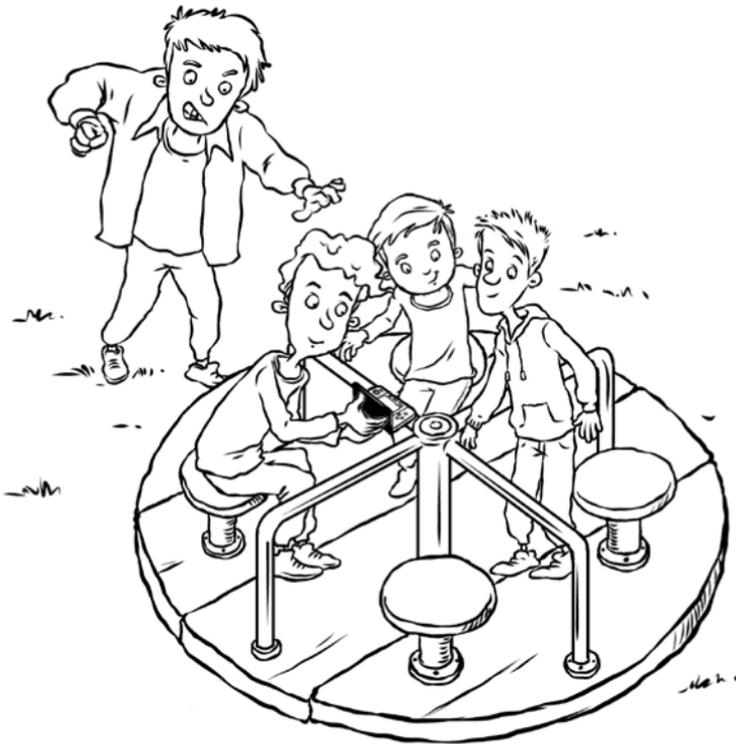
Hannes sah von einem zum anderen. »Ihr wollt mich doch veräppeln«, sagte er, aber so halb glaubte er ihnen schon. Warum sollten sie ihm eine so schräge Geschichte erzählen?

»Nein! Es ist die reine Wahrheit, ich schwör's dir!«, erwiderte Tom eindringlich. »In jedem Level gibt es einen Bibelvers als Hinweis oder eine ganze Bibelgeschichte. Und daraus kannst du dann erkennen, was du machen musst, um das Level zu lösen. Das ist mega spannend!« Er hielt einen Moment inne, als er an die Abenteuer dachte, die er mit Jojo in dem Spiel erlebt hatte.

»Du kennst doch die Lena, oder?«, fragte Jojo.

»Klar, wer kennt die nicht«, antwortete Hannes.

»Die hat's auch gespielt«, ergänzte Tom. »Das ist das Irre an dem Spiel. Es ist für jeden anders. Es passiert nie zweimal das Gleiche. Wahrscheinlich könnte man das Spiel hundert Mal spielen und es wäre immer neu! Willst du's mal ausprobieren?« Tom sah Hannes erwartungsvoll an und hielt ihm den Nintendo hin. Er wusste, dass Hannes selbst keinen hatte. Seine Eltern erlaubten es nicht.



»Ich weiß nicht ...«, sagte Hannes zögernd.

»Gerne, vielen Dank«, sagte eine Stimme direkt hinter Tom und bevor er irgendwie reagieren konnte, wurde ihm der Nintendo aus der Hand gerissen.

»Hey!«, rief Tom entsetzt und alle drei Jungen sprangen auf.

Der Jugendliche gab dem Karussell einen Stoß, sodass Jojo, Tom und Hannes das Gleichgewicht verloren und sich erst einmal festhalten mussten. Höhnisches Gelächter begleitete sie auf ihrer Rundfahrt. Der Jugendliche ging ganz lässig zu seinen Freunden zurück, wohl wissend, dass die Zehn- bis Zwölfjährigen sich nicht an ihn herantrauen würden. Gemeinsam mit seinen Freunden schlenderte er davon.

Tatsächlich starrten die drei Kinder den Jugendlichen nur völlig fassungslos hinterher.

»Gib das wieder her!«, schrie Hannes ihnen noch nach, aber sie reagierten nicht darauf – außer mit Gelächter und einem Stinkefinger.

Tom, Jojo und Hannes standen wie gelähmt neben dem Karussell. Während Jojo mit den Tränen

kämpfte, wusste Tom gar nicht, was er sagen sollte. Er konnte einfach nicht glauben, was da gerade passiert war.

»Und was jetzt?«, fragte Hannes.

Tom zuckte mit den Schultern. So langsam stieg Wut in ihm auf. »So ein Blödmann!«, schimpfte er. »Der kann mir doch nicht einfach meinen Nintendo wegnehmen!«

»Haste doch gesehen«, erwiderte Hannes trocken.

»Wir müssen zur Polizei gehen!«, sagte Jojo trotzig und wischte sich die Tränen mit dem Ärmel seiner Jacke ab. »Dann verhaften die den und sperren ihn ein! Dann wird er schon sehen, was er davon hat.«

»So'n Quatsch«, brummte Tom. »Wegen so einer Kleinigkeit sperren die keinen ein. Außerdem – wie sollen die den denn finden?«

»Ich weiß wo der wohnt! Der fährt ab und zu mit mir im Bus.«

Tom schüttelte trotzdem den Kopf.

»Wir können niemanden anzeigen, ohne dass unsere Eltern davon erfahren. Und wenn unsere

Eltern davon erfahren, kriegen wir richtig Ärger. Du weißt doch, dass ich den Nintendo eigentlich nicht mit rausnehmen darf.«

»Ja, und wenn du dich dran gehalten hättest, dann wär das nicht passiert!«, warf Jojo ihm vor.

»Was kann ich dafür, dass wir nicht drinbleiben durften!«, motzte Tom sofort zurück und machte drohend einen Schritt auf Jojo zu. Bevor sie sich richtig in die Wolle kriegen konnten, ging Hannes dazwischen.

»Das bringt uns jetzt auch nichts, Leute«, sagte er und schob Tom und Jojo mit beiden Händen auseinander. »Gibt es denn sonst keinen, der uns helfen könnte?«

»Herr Munkel!«, rief Jojo sofort.

»Herr Munkel? Wieso denn der?«, fragte Hannes verblüfft.

»Von dem haben wir Jabando bekommen«, erklärte Tom und sah Jojo wieder versöhnlicher an. »Du hast recht, Jojo. Lass uns zu Herrn Munkel gehen. Dem wird schon was einfallen.«



Herr Munkel war gerade dabei, seine Regale aufzuräumen, als die Jungen den Laden auf der Hauptstraße betraten. Tom hatte inzwischen entdeckt, dass draußen ein Schild hing, auf dem »Gebrauchtwarenhandel« stand, aber es war so verblasst, dass man es kaum noch lesen konnte.

»Ihr kommt ja wie gerufen!«, freute sich Herr Munkel, als er die Kinder sah. Sofort drückte er jedem von ihnen eine Kiste mit Gerümpel in den Arm. »Wärt ihr so lieb, mir das in den Keller zu tragen? Ich habe doch immer so Mühe mit den Treppen.« Herr Munkel war ein weißhaariger alter Mann und benutzte immer einen Stock zum Gehen.

»Äh«, machte Hannes etwas verdutzt, aber Tom und Jojo waren schon auf dem Weg hinter die Theke. Hannes beeilte sich, ihnen zu folgen. Hinter der Theke war eine Tür, dahinter ein großer Raum mit noch mehr Gerümpel und dem Zugang zur Kellertreppe. Tom und Jojo waren nicht zum ersten Mal hier. Tatsächlich besuchten sie Herrn Munkel mindestens einmal in der Woche – und das nicht nur wegen der Bonbons, die Herr Mun-

kel immer in der Tasche hatte und jederzeit großzügig verteilte. Herr Munkel war seit ihrem ersten Jabando-Abenteuer ein richtig guter Freund geworden. Das fanden sie beide ungewöhnlich, denn normalerweise wollten Erwachsene immer über Kinder bestimmen und nicht mit ihnen befreundet sein.

Der Keller war ziemlich groß und voller Regale, auf denen die Jungen einen freien Platz suchten und die Kisten hineinstellten.

»Er muss einiges von dem Zeug weggeworfen haben, so viel Platz war hier beim letzten Mal nicht«, stellte Tom fest, als sie wieder nach oben gingen. Sie mussten noch einige Male in den Keller laufen, aber dafür gab es hinterher auch Kekse und Kakao.

»So«, sagte Herr Munkel zufrieden, »nun erzählt mal, Jungs. Ihr wart ja ganz schön aufgebracht, als ihr hereingekommen seid. Ist was passiert?«

Die drei Jungen starrten betreten vor sich hin. Über die Arbeit hatten sie ihren Ärger schon fast vergessen, aber jetzt war plötzlich alles wieder da, das ganze unschöne Schlamassel. Besonders Tom

spürte seinen eigenen Fehler in der Sache und deshalb ärgerte es ihn umso mehr.

»Nun?«, hakte Herr Munkel nach.

Jojo und Hannes sahen Tom an. Der seufzte einmal tief.

»Jemand hat uns das Spiel geklaut. Mit meinem Nintendo«, sagte er kleinlaut.

»Ach du meine Güte, wie ist denn das passiert?«, fragte Herr Munkel bestürzt.

»Wir waren auf dem Spielplatz und wollten Hannes von Jabando erzählen«, begann Tom zögernd.

»Ja, und dann waren da ein paar Jugendliche, die voll doof zu uns waren«, ergänzte Jojo.

Jetzt klinkte sich auch Hannes ein. »Einer von denen hat uns beobachtet und als Tom mir den Nintendo geben wollte, hat er ihn sich einfach geschnappt!«

»Ja, und dann haben sie uns ausgelacht und sind weggegangen«, ergänzte Tom mit hängenden Schultern.

»Ich kenne den Typen, der das war! Der fährt immer mit mir im Bus und ich weiß, wo der wohnt!«, rief Jojo aufgebracht. Er war wirklich wütend. Er

fand es ätzend, dass Jugendliche so was machten, nur weil sie größer waren.

Herr Munkel runzelte die Stirn. »Das ist eine üble Sache«, sagte er ernst. »Was wollt ihr jetzt tun?«

Die Jungen schwiegen. Nach einer Weile sagte Tom: »Nun, wir dachten, vielleicht könnten Sie uns das sagen.«

»Ich? Aber ich habe doch gar nichts damit zu tun«, erwiderte Herr Munkel überrascht.

»Das Problem ist, dass Tom den Nintendo gar nicht mit auf den Spielplatz nehmen durfte«, sagte Jojo mit einem giftigen Seitenblick auf Tom. »Und wenn wir jetzt unseren Eltern sagen, was los ist, dann kriegen wir Ärger.«

Tom kaute betreten auf seiner Unterlippe.

»Ach, so ist das, so so. Hmmm ...« Herr Munkel wiegte nachdenklich den Kopf hin und her.

»Warum, denkt ihr, hat dieser junge Mann den Nintendo wohl genommen?«, fragte er dann.

»Der hat uns belauscht! Der hat ganz genau gehört, wie Tom Hannes das Spiel erklärt hat, und dann wollte er es selbst haben!«, rief Jojo und sprang auf.

»Von wegen ich. Du hast doch über den ganzen Spielplatz gebrüllt«, verteidigte sich Tom sofort.

»Hab ich gar nicht!«, schimpfte Jojo zurück, doch Herr Munkel hob beschwichtigend die Hände.

»Nun, nun, nun, ganz ruhig, ganz ruhig. Es hilft nichts, wenn ihr euch streitet. Keiner hat mehr oder weniger Schuld als der andere, das ist mal sicher.«

»Aber wenn Tom den Nintendo nicht mit rausgenommen hätte ...«, warf Jojo ein, aber Herr Munkel unterbrach ihn sofort.

»Hast du ihn denn davon abgehalten?«, fragte er streng.

Jojo zuckte zusammen.

»Hast du gesehen, dass er den Nintendo einsteckt?«

Jojo nickte stumm und schaute zu Boden.

»Du hast es also gesehen und nichts gesagt?«

Jojo schüttelte den Kopf.

»Dann sei still, denn der Nintendo hätte genauso gut in deiner Tasche stecken können. Stimmt es, der Junge hat euch belauscht?« Herr Munkel blickte zwischen Tom und Hannes hin und her.

»Ja, ich denke schon«, sagte Tom leise. Auch Hannes nickte.

»Dann sollten wir jetzt einfach abwarten«, stellte Herr Munkel fest.

»Aber wie soll ich denn meinen Eltern erklären, wo mein Nintendo ist?«, fragte Tom verzweifelt.

Herr Munkel sah ihm scharf in die Augen. »Das ist dein Problem, mein Junge. Wenn du etwas tust, von dem du weißt, dass es verboten ist, dann sieh zu, wie du mit den Konsequenzen klarkommst. Dabei kann ich dir nicht helfen.«

Alle drei Jungen sahen ihn mit großen Augen an. So hatten sie ihn noch nie erlebt. Er war doch sonst immer so lieb und nachsichtig. Als er die drei erschrockenen Gesichter sah, fing Herr Munkel an zu lachen.

»Jetzt schaut nicht so verdattert, wir sind immer noch Freunde! Ich hab euch immer noch gern und werde euch helfen, so gut ich kann. Aber was ihr tut, ist ganz allein eure Verantwortung. Und wenn ihr wissentlich etwas Verbotenes tut, bin ich raus aus der Nummer. Jeder kann mal dumme Fehler machen, aber Schummeln und Lügen, das mag

ich nicht. Nein, mit mir nicht.« Er schüttelte entschieden den Kopf.

»Glauben Sie wirklich, der spielt Jabando?«, fragte Jojo schließlich zögernd.

»Ja, ich denke, genau das wird er tun. Und es wird ihm nicht schmecken. Gott wusste schon immer, wie er Schurken bei den Hammelbeinen packt«, sagte Herr Munkel mit einem wissenden Lächeln.

KAPITEL 2

Julius schloss die Tür auf.

»Bist du das, Julius?«, rief seine Mutter aus dem Wohnzimmer. Im Hintergrund hörte er den Fernseher.

»Ja, Mom«, antwortete er und ging direkt in die Küche.

»Ich hab Eintopf gekocht. Du kannst dir was warm machen!«

Julius ignorierte diese Information, nahm sich ein Stück Salami und einen Joghurt aus dem Kühlschrank und verschwand damit schnell in seinem Zimmer. Sehr schnell, bevor seine nervige kleine Schwester Lucy auftauchte.

Mit einem zufriedenen Grinsen zog er den Nintendo aus seiner Tasche, den er dem Knirps abgenommen hatte. Er musste selbst darüber lachen, wie einfach das gewesen war. Die waren ja auch selbst schuld, wenn sie mit dem Gerät einfach so herumfuchtelten. Er schaltete seine Stereoanlage ein. Im nächsten Moment verschwand das Plär-

ren des Fernsehers im Nebenzimmer hinter einer angenehmen Musikkulisse. Vorsichtshalber drehte er die Lautstärke etwas runter, damit seine Mutter nicht gleich im Zimmer stand und motzte. Sie fand seine Musik alles andere als angenehm. Normalerweise stritten sie sich regelmäßig darüber, weil er überhaupt nicht einsah, warum er ihre dummen Talksendungen mithören sollte. Wenn sie ihren Fernseher nicht leiser drehte, drehte er eben die Musik auf.

Jetzt wollte er aber auf jeden Fall ungestört sein. Zu seinem Ärger wurde genau in diesem Moment die Tür aufgerissen.

»Julius, kannst du mir bei Mathe helfen? Ich check das einfach nicht.«

Seine Schwester, na toll!

»Verschwinde, Lutzi. Ich hab zu tun«, sagte er und setzte sich auf sein Bett.

»Du sollst mich nicht immer Lutzi nennen! Das hab ich dir schon tausendmal gesagt«, regte sie sich wie erwartet auf.

Julius grinste sie frech an. »Und, hat's was gebracht?«, fragte er.

Dann stand er wieder auf und schob sie zur Tür raus. »Los, zieh Leine.«

»Aber ich kann das nicht mit Mathe, du musst mir helfen!«, jammerte sie.

»Dein Problem«, sagte Julius schroff und knallte die Tür zu. Zu blöd, dass er keinen Schlüssel hatte. Lucy maulte noch eine Weile vor der Tür herum, aber sie traute sich nicht, wieder reinzukommen. Als sie endlich weg war, setzte Julius sich wieder mit dem Nintendo aufs Bett. Was die Knirpse da über das Spiel erzählt hatten, war völlig abgedreht. Er musste das ausprobieren. Wie gut, dass sie das Spiel schon gestartet hatten. Er sah auf den Bildschirm.

JABANDO

*Begib dich in einen geschlossenen Raum mit einer Tür.
Im Mehrspieler-Modus müssen alle Spieler
den Nintendo berühren.
Drücke nun auf **START**.*

Was hatte der Knirps noch gesagt? Man kriegt einen Schlag, wenn man auf Start drückt? Julius biss die Zähne zusammen und drückte auf den Knopf. Dadurch, dass er den Schlag erwartet hatte, war es gar nicht schlimm, nur ein leichtes Kribbeln in den Fingern. Eine neue Nachricht erschien auf dem Display.

FOLGE DER KARTE.

In jedem Level führt der Kompass dich zu einem Hinweis. Nutze den Nintendo für Hilfsmittel.

Gehe nicht ohne Bibel.

Viel Spaß!

Tatsächlich, hier stand es. Man brauchte eine Bibel für das Spiel. Julius war drauf und dran, den Nintendo wieder auszuschalten. Die Bibel war ja nun wirklich einfach nur langweilig. Er wollte sich zwar bestätigen lassen, aber nur wegen des Geldes. Seine Tanten würden bestimmt ordentlich was springen lassen.



Er hatte doch eine Bibel bekommen, wo hatte er die nur rumliegen? Julius wühlte sich durch seine Schubladen und Regale. Und wirklich, in der hintersten Ecke lag die Bibel – noch genauso neu und ungelesen wie an dem Tag, als er sie bekommen hatte. Eigentlich sollte er sie ja zum Konfirmandenunterricht mitbringen, aber das tat er nie.

Auf dem unteren Bildschirm des Nintendos konnte Julius eine Tür und ein Stückchen Weg erkennen. Das war wohl die Karte. Auch der Kompass leuchtete auf dem Display. Gut, dann war ja alles klar.

»Wenn das echt ist, fress ich'n Besen«, murmelte er und öffnete seine Zimmertür.

Heiße, staubige Luft schlug ihm entgegen. Julius stand wie vom Donner gerührt da und starrte auf Unmengen an Geröll. Es war unfassbar. Da war eine Steinwüste in seinem Flur! Vorsichtig steckte er den Kopf durch die Tür. Rechts und links und vorn – überall Steine.

Julius schluckte. Sollte er da wirklich reingehen? Er drehte sich um und sah aus dem Fenster.



Die Musik wummerte in seinen Ohren, während sein Herz ihm bis zum Hals schlug. Er schaute auf den Nintendo. Sollte er es wagen?

Er war schon fast dabei, den Nintendo auszu-schalten, als ihm die Knirpse wieder einfielen. Die hatten sich getraut. Also wenn diese kleinen Kinder sich so was trauten, dann er doch allemal.

Entschlossen drehte er sich um, klemmte sich die Bibel unter den Arm und marschierte ohne zu zögern durch die Tür, den Nintendo fest in der Hand. Als er sich nach ein paar Schritten um-schaute, war hinter ihm genauso viel Wüste wie vor ihm. Die Tür war verschwunden.



Julius glaubte, einen Trampelpfad erkennen zu können, der in die gleiche Richtung führte, wie die Kompassnadel zeigte. Um ihn herum war nichts außer Geröll, Hügel und ein paar verkümmerte Büsche. Nachdem er eine Weile durch die Stille gewandert war, wünschte Julius sich sehnlichst, er hätte sein Handy mitgenommen. Dann hätte er

wenigstens Musik hören können. Er wischte sich den Schweiß von der Stirn. Es war wirklich unerträglich heiß. Weiter und immer weiter folgte er dem Pfad und warf alle paar Minuten einen Blick auf den Nintendo, damit er ja nicht vom Weg abkam. Allmählich kam ihm der Gedanke, dass etwas zu trinken vielleicht noch sinnvoller gewesen wäre als ein Handy. Er sah sich um, aber es war weit und breit nichts zu sehen. Kein Laden, keine Hütte, nichts, wo er um etwas zu trinken hätte bitten können.

Erschöpft setzte er sich auf einen Stein, um sich erst einmal auszuruhen. Sein Kopf fing langsam an wehzutun. Was sollte er jetzt machen? Zurückgehen brachte wohl nichts. Die Tür war ja weg. Er tippte den Kompass auf dem Nintendo an, aber da passierte nichts. Hatte der Knirps nicht gesagt, man bekäme Hinweise? Julius tippte auf das Fragezeichen, das ebenfalls auf der Karte zu sehen war. Daraufhin öffnete sich ein neues Textfeld auf dem Display.

Nutze den Nintendo für Hilfsmittel.

»Ach echt, und wie?«, fragte er niemand Bestimmten. Ihm blieb wohl nichts anderes übrig, als weiterzugehen. Einen Moment lang verschnaufte er noch, dann machte er sich wieder auf den Weg.

Der Pfad führte ihn jetzt über einen Hügel. Als er einen größeren Felsen umrundet hatte, sah er vor sich plötzlich ein riesiges Zeltlager. Es lag am Ufer eines Flusses. Unzählige Tiere bewegten sich um das Lager herum: Esel, Kamele, Ziegen, Schafe und Rinder. Ihre verschiedenen Laute hallten in einem wilden Durcheinander zu ihm herauf, zusammen mit den Geräuschen einer sehr großen Menge von Menschen.

Julius verspürte eine große Erleichterung. Wo er vorher noch schleppend einen Fuß vor den anderen gesetzt hatte, beeilte er sich jetzt sehr, den

Hügel herunterzukommen. Da waren Menschen, die ihm etwas zu trinken geben konnten!

Es dauerte nicht lange, bis er das Lager erreicht hatte. Die Zelte waren sehr einfach, oft nicht mehr als eine große Decke, die über ein wackeliges Holzgestell geworfen worden war. Körbe und Kisten standen herum, auch einige wenige Karren waren zu sehen und vor fast jedem Zelt brannte ein Feuer, um das sich einige Menschen geschart hatten.

Neugierige Blicke richteten sich auf ihn, als er sich einen Weg durch das Chaos bahnte. Obwohl er eben noch voller Freude und Erleichterung gewesen war, auf Menschen zu treffen, verspürte er plötzlich große Hemmungen, diese Fremden einfach um Hilfe zu bitten. Ihre Blicke waren zwar nicht feindselig, aber er traute sich trotzdem nicht, sie anzusprechen. Zielloos streifte er durch das Lager, bis er von einem Mann angehalten wurde.

»Na, Junge? Was suchst du denn?«, fragte er. Julius blieb unschlüssig stehen.

»Brauchst du Hilfe?«, fragte der Mann und sah Julius von oben bis unten an. Obwohl er in seinen

Jeans und dem T-Shirt ganz anders gekleidet war als die Menschen im Lager, schien der Mann das gar nicht zu bemerken.

»Ich, äh, ich habe Durst«, sagte Julius schließlich und zuckte mit den Schultern. Er kam sich total dumm vor, obwohl das eigentlich Blödsinn war. Es war doch kein Verbrechen, Durst zu haben.

Der Mann nickte nur und machte mit seiner Hand ein Zeichen, dass Julius ihm folgen sollte. Im Eingang des nächsten Zeltes bückte er sich und hob einen Eimer mit Wasser und einer hölzernen Schöpfkelle auf.

»Hier, Junge, trink«, sagte der Mann und hielt ihm den Eimer hin.

Julius stutzte etwas und sah sich um. Nein, eine Flasche Cola konnte er hier wohl nicht erwarten. Er nahm die Kelle und trank. Das Wasser war warm und schmeckte erdig. Wäre er zu Hause gewesen, hätte er es sofort wieder ausgespuckt, aber irgendetwas sagte ihm, dass es hier nichts anderes gab. Also trank er und versuchte nicht darüber nachzudenken, was für Krankheiten er sich einfangen könnte.

»Danke«, sagte er zu dem Mann, als sein Durst gestillt war. Der stellte den Eimer wieder weg, klopfte ihm kurz mit der Hand auf die Schulter und machte sich dann wieder an seine Arbeit.

Julius prüfte den Nintendo und sah sofort, dass der Kompass jetzt rot leuchtete. Anscheinend hatte er den ersten Hinweis erreicht! Er setzte sich im Schatten eines Zeltes auf den Boden und tippte auf den Kompass. Auf dem Display erschien:

3. Mose 4,27-31

»Okay, das ist wohl der Bibelvers«, murmelte Julius vor sich hin und öffnete die Bibel. Er musste etwas suchen, bis er die Stelle gefunden hatte.

»Wenn aber sonst jemand aus dem Volk aus Versehen sündigt, dass er gegen irgendeines der Gebote des HERRN handelt, was er nicht tun sollte, und so sich verschuldet und seiner Sünde

innewird, die er getan hat, so soll er zum Opfer eine Ziege bringen ohne Fehler für die Sünde, die er getan hat, und soll seine Hand auf den Kopf des Sündopfers legen und es schlachten an der Stätte des Brandopfers. Und der Priester soll mit seinem Finger etwas von dem Blut nehmen und an die Hörner des Brandopferaltars tun und alles andere Blut an den Fuß des Altars gießen. All sein Fett aber soll er abtrennen, wie man das Fett des Dankopfers abtrennt, und soll es in Rauch aufgehen lassen auf dem Altar zum lieblichen Geruch für den HERRN. So soll der Priester die Sühnung für ihn vollziehen, und ihm wird vergeben.«

»Bah, wie ekelig ist das denn?«, fragte Julius angewidert. Er verstand überhaupt nicht, was das sollte. Und irgendwo mit Blut rumschmieren wollte er auf keinen Fall. Er tippte schnell auf das Fragezeichen.

Bring eine Ziege zur Opferstätte.



»Wollt ihr mich veräppeln? Ihr spinnt doch!«, rief er aufgebracht, warf den Nintendo auf den Boden und sprang auf. Er starrte das Spielgerät an, als hätte es sich plötzlich in eine giftige Spinne verwandelt. Am liebsten wäre er jetzt in sein Zimmer gerannt, hätte die Tür zugeknallt und seine Musik aufgedreht. Aber das ging nicht. Er lief ein paarmal kopfschüttelnd im Kreis, dann hob er den Nintendo wieder auf und drückte auf die Home-Taste.



*Du kannst das Spiel NICHT abbrechen.
Abbruch nur nach Level 3 möglich.*

»Was?!« Julius hatte das Gefühl, als würde sich alles um ihn drehen. Ihm wurde schwindelig und er setzte sich hart auf den Boden. Lange saß er so da, den Kopf auf die Knie gelegt. Am liebsten hätte er losgehult. Es konnte doch nicht sein, dass er in diesem Spiel nur weiterkam, wenn er eine Ziege tötete! Was sollte der Mist überhaupt? Natürlich hatte er schon jede Menge Computerspiele gespielt, wo man nur ins nächste Level kam, wenn man irgendwen oder irgendwas getötet hatte. Aber das war nicht echt gewesen! Er konnte reihenweise Bösewichte oder Monster auf dem Bildschirm umbringen, gar kein Problem. Aber eine echte Ziege? Julius war zwar kein Tierschützer und er hatte auch keine Haustiere, aber der Gedanke, ein Tier zu schlachten, war einfach unerträglich.

In seinem Blickfeld tauchten ein paar Sandalen

mit dreckigen Füßen darin auf. Er sah hoch. Vor ihm stand ein junger Mann, dunkelhaarig und bärtig, wie die meisten Männer, die er bisher hier gesehen hatte.

»Ist alles in Ordnung?«, fragte der Mann freundlich und legte den Kopf etwas schief. Julius stand auf und nahm eilig seine Sachen an sich.

»Jaja, geht schon«, sagte er schnell und wollte sich verdrücken, aber der Mann hielt ihn am Arm fest.

»Hab keine Angst, ich will dir helfen«, sagte er und lächelte. Julius hielt inne.

»Ich weiß nicht, ob Sie das können«, murmelte er und starrte auf den Boden.

»Das weiß ich auch nicht. Aber versuchen kann ich es ja. Wie heißt du, mein Junge?«

»Julius«, erwiderte Julius ohne aufzusehen.

»Ich bin Josua«, sagte der Mann und legte Julius den Arm um die Schultern. »Komm mit zu meinem Zelt. Dort kannst du mir alles in Ruhe erklären.«