Leo Eisenring

10'000 Gefahren
in der

UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE

Ein Abenteuer-Spielbuch

by Ludoleu Ltd.

Inhalt

Spielregel

Kapitel 1 — Auf dem Weg in die Allianz Arena in München

Kapitel 2 — VIP-Loge des MaS Slibovitche

Kapitel 3 — Stadionrundgang

Kapitel 4 — Ein ganz und gar unglaubliches CL-Viertelfinal-Spiel

© 2016 Leo Eisenring

by Ludoleu Ltd

Erstellt mit der freundlichen Genehmigung
von UEFA und Bayern München.
Die Handlung ist frei erfunden und hat keinerlei
Bezug zu aktuellen Ereignissen.

10'000 Gefahren

in der

UEFA Champions-League

Ein Abenteuer-Spielbuch
für Lesetiger und Fussballverrückte
ab 10 Jahren

Text und Idee: Leo Eisenring

Spielregel

Hallo! Bist du bereit zum Lösen eines kniffligen Falles? Bist du mutig, stark, clever und witzig genug, um gegen heimtückische Ganoven, grössenwahnsinnige Superreiche und wilde Gefahren bestehen zu können? Das ist gut so, denn genau diese Fähigkeiten wirst du brauchen, wenn du das Geheimnis um den mysteriösen MaS Slibovitche und seine sensationellen Erfolge lüften willst. Und alles liegt in deinen Händen, denn die Hauptrolle in diesem Krimi spielst du!

Bevor du jedoch mit dem Lesen und Lösen dieses Abenteuers beginnen kannst, gilt es noch einige Spielregeln zu lesen.

Spielprinzip

Die Spielregeln eines Abenteur-Spielbuches kennst du sicherlich. Du liest das Buch nicht einfach von vorne nach hinten durch, sondern kämpfst dich von Abenteuer zu Abenteuer kreuz und quer durch die Seiten. Oft kannst du frei entscheiden, bei welcher Nummer du weiter lesen willst. Da hilft dir dann kluges Überlegen und geschicktes Taktieren.

Manchmal musst du jedoch gegen rüpelhafte Bodyguards und Schlägertypen kämpfen, gewiefte Geschäftemacher übers Ohr hauen oder einen misstrauischen Schelm mit deinem Charme bezirzen. In diesen Fällen entscheidet Sieg oder Niederlage in einem Duell, an welcher Stelle du weiter lesen darfst.

Spezielle Fähigkeiten

Zu Beginn des Abenteuers kannst du festlegen, welche Eigenschaften für dich besonders wichtig sind. Du kannst frei wählen, ob du im Kampf mit Kraft, mit Intelligenz oder mit deinem Charme erfolgreich sein willst. Alle drei Fähigkeiten haben bei dir mindestens die Stärke 10. Zusätzlich kannst du weitere 10 Stärkepunkte auf diese drei Eigenschaften verteilen, alle zehn auf eine oder schön gleichmässig 3 + 3 + 4 verteilt.

Denk aber daran: Du wirst in diesem Abenteuer mit allen drei Fähigkeiten Kämpfe zu überstehen haben.

Notiere deine Stärken auf dem Abenteuer-Protokoll. Im Verlauf der Geschichte kannst du immer mit diesen Stärkepunkten in ein Duell starten, du wirst durch die vielen Duelle also nicht schwächer. Manchmal darfst du sogar einige Extrapunkte dazu zählen. Wenn du zum Beispiel vor einem Duell besonders wütend bist, kämpfst du natürlich auch heftiger. Mehr dazu erfährst du jedoch an der entsprechenden Stelle im Buch.

Berechnen der Stärke

Deine Stärke berechnet sich aus den 10 Basispunkten plus den Zusatzpunkten, falls du etwas davon auf die geforderte Fähigkeit gesetzt hast. Die Verteilung der Punkte, welche du vor dem Spielbeginn vornimmst und auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert hast, kann im Spielverlauf nicht mehr angepasst werden. Wenn du also auf deinem Protokoll für eine bestimmte Fähigkeit die Punkte 10 + 5 = 15 notiert hast, startest du in jedes dieser Duelle mit mindestens 15 Punkten. Zusätzlich können in einigen Fällen noch Extrapunkte dazu kommen.

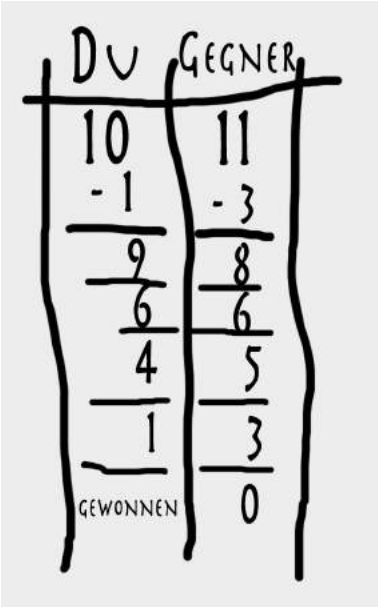
So kannst du also z.B. 10 + 5 + 3, also 18 Stärkepunkte in ein Duell einbringen.

Wozu Stärke nützt

Die Stärke von Intelligenz, Kraft und Charme benötigst du beim Überwinden einzelner Auseinandersetzungen. Du bekommst jeweils angegeben, wie viele Stärkepunkte du für eine einzelne Aufgabe einsetzen kannst und mit welcher Punktezahl dein Widersacher ins Duell startet. Das heisst dann in der Geschichte z.B. so: «Das folgende Intelligenz-Duell startest du mit allen deinen Intelligenz-Punkten. Dein Gegner scheint ziemlich kräftig, aber auch recht blöd zu sein. Er startet mit nur 8 Punkten ins Duell.»

Kampf oder Duell

Schreibe die beiden Stärken nebeneinander auf ein Blatt und würfle mit einem Spielwürfel. Die gewürfelte Augenzahl wird fortlaufend und abwechslungsweise von der Stärke deines Gegners, danach von dir, abgezogen. Wer zuerst 0 Punkte aufweist oder ins Minus gerät, hat den Kampf verloren. Der erste Wurf wird immer vom Konto des Gegners abgezogen.



Geschicklicheitsprüfung

Diese Aufgabe wird dir gestellt, wenn du zum Beispiel einen Tresor kacken willst oder etwas aus der Hosentasche eines Gegners zu klauben hast. Die Aufgabe erledigst du mit einem gewöhnlichen Spielwürfel. Dabei funktioniert das Spiel nach dem Prinzip von «Schere-Stein-Papier».

Zuerst würfelst du für die zu überwindende Aufgabe, danach für dich einmal. Wer hat gewonnen? Dabei gilt: Die höhere Augenzahl schlägt die tiefere, ausser **Eins schlägt Sechs**. Bei gleicher Augenzahl wird nochmals gewürfelt.

Eine Geschicklichkeitsprüfung geht immer über mehrere Runden. Du hast die Prüfung bestanden, wenn du mehr Siege erzielen kannst. Wenn du

jedoch öfters verlierst als gewinnst, hast du die Aufgabe nicht gelöst.

Dabei musst du nicht unbedingt alle Runden auswürfeln. Wenn du so oft gewonnen oder verloren hast, dass die noch ausstehenden Würfelrunden nicht mehr ausreichen, um das Resultat noch zu ändern, ist die Geschicklichkeitsprüfung entschieden. Bestanden hast du, wenn du bei ...

3 Runden	2 Siege	
5 Runden	3 Siege	
7 Runden	4 Siege	errungen hast.

Glück oder Pech?

Nicht immer kannst du nur mit deinen Fähigkeiten gewinnen, oftmals benötigst du, wie auch im richtigen Leben, eine Portion Glück. Wird im Text verlangt, dass du dein Glück testen sollst, gehst du folgendermassen vor:

Wähle die Nummer eines beliebigen Abschnittes aus diesem Buch, eine Zahl für die Anzahl Zeilen (Linien) und eine Zahl für die Anzahl Wörter auf dieser Zeile. z.B. 43 / 5 / 3. Nun suchst du im Buch die gewählte Stelle auf.

- Zuerst suchst du die gewählte Nummer. Wähle dazu eine Nummer, die in diesem Buch auch wirklich verwendet wird, also nicht zu hoch.

- Nun zählst du von dieser Nummer an die Anzahl Zeilen ab, die du dir vorgenommen hast. Dabei kann es vorkommen, dass du bereits zur nächsten oder übernächsten Nummer gelangst. Doch das ist egal.

- Der letzte Schritt ist nun das Abzählen der Wörter. Auch hier kannst du vielleicht auf die nächste Zeile gelangen, was jedoch unbedeutend ist.

• Jetzt bist du bei einem Wort angelangt. Der Anfangsbuchstabe dieses Wortes gibt dir an, ob du Glück oder Pech hast.

+ Glück hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des gewählten Wortes ein Konsonant ist.
(b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)

– Pech hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des Wortes ein Vokal (a,e,i,o,u) oder ein Umlaut (ä,ö,ü) ist.

Gegenstände

Im Verlauf des Abenteuers wirst du auch immer wieder auf Gegenstände treffen, welche du mitnehmen kannst. Notiere dir diese Souvenirs auf deinem Abenteuer-Protokoll. Einige dieser Gegenstände wirst du zur Lösung des Falles benötigen. Fehlen sie auf deiner Liste, kannst du die entsprechende Nummer in der Geschichte nicht auswählen.

Wähle die Gegenstände jedoch mit Bedacht aus, denn du darfst höchstens sieben Gegenstände auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert haben. Triffst du auf einen neuen Gegenstand, hast jedoch keinen Platz mehr auf deiner Liste, kannst du einen Gegenstand zurücklassen und so neuen Platz schaffen.

Du startest bereits mit drei Gegenständen in dein Abenteuer. Notiere dir also vor dem Spielstart auf dein Abenteuer-Protokoll: Smartphone, genügend Bargeld, Schweizer Armee-Taschenmesser.

Geheime Botschaften

Du wirst im Verlauf der Geschichte viele Informationen sammeln, welche dir bei der Lösung dieses Rätsels helfen können. Du kannst frei wählen, ob du dir dieses geheime Wissen merken willst, oder ob du dir auf deinem Abenteuer-Protokoll einige Notizen anlegst.

Sehr schnell geht etwas vergessen und man landet genau in den Armen des schlimmsten Schlägers, obwohl man ja genau vor ihm gewarnt wurde!

Vorzeitiges Ende des Abenteuers Triffst du in der Geschichte auf den Satz «Dein Abenteuer ist zu Ende!», ist das gleichzeitig eine Aufforderung, dieses Abenteuer nochmals zu wagen. Denn merke dir: Es gibt viele Möglichkeiten, vorzeitig aus dem Abenteuer zu fallen, jedoch nur eine, das grosse Rätsel zu lösen und das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Du kannst frei wählen, wie weit zurück in der Geschichte du deinen Neustart legen willst. Häufig ist es nicht nötig, nochmals ganz von vorne zu beginnen.

Lesedisziplin Jeder geübte Leser eines Abenteuer-Spielbuches kennt die schlechte Angewohnheit, sich für einen Weg zu entscheiden, dann aber zuerst die anderen Möglichkeiten zu verfolgen. Schliesslich möchte man ja wissen, was geworden wäre, wenn ....

Ich rate dir, dies nicht zu tun und ein verlorenes Duell auch als solches zu akzeptieren. Es geht viel Spannung verloren, wenn du nach einem verlorenen Duell dennoch als Sieger weiter liest. Du kannst das Abenteuer ja wieder und wieder beginnen.

Spielende Wenn du alle Rätsel gelöst, alle Gegner besiegt und alle 10'000 Gefahren glücklich überstanden hast, kannst du dich als grosser Sieger feiern lassen. Du hast das verdient! Es braucht nämlich einiges an Überwindung und Durchhaltevermögen, immer wieder in einer Sackgasse zu landen, ein falsches Ende zu erwischen oder von hinterlistigen Feinden zur Strecke gebracht zu werden –

und dennoch immer wieder an der Lösung dieses Rätsels zu arbeiten.

Viel Spass und noch viel mehr Glück auf deiner Reise durch das Land der 10'000 Gefahren.

10'000 Gefahren

Abenteuer-Protokoll

von

_____

Kampf	10 Pt + ____ Pt	Total ____ Pt
Intelligenz	10 Pt + ____ Pt	Total ____ Pt
Charme	10 Pt + ____ Pt	Total ____ Pt

Gegenstand, gefunden in Nr.____

Gegenstand, gefunden in Nr.____

Gegenstand, gefunden in Nr.____

Gegenstand, gefunden in Nr.____

Gegenstand, gefunden in Nr.____

Gegenstand, gefunden in Nr.____

vorzeitige Enden

male für jedes Ende eine Flagge aus

Erstes Kapitel

1 «Und dein Geschenk iiii.....iiiiist!» Wie ein Showmaster aus deiner Lieblings-TV-Show zieht dein Götti das Iiii in seiner Ansage unendlich lang dahin und spannt damit auch deine Nerven beinahe bis zum Zerreissen an. Doch wo steckt nun das angepriesene Geschenk? Trotz deiner Anspannung bemerkst du, dass Onkel Hugo, der Bruder deines Vaters und dein Patenonkel, mit leeren Händen vor dir steht und dich nur dämlich angrinst.

In dir wächst langsam ein unheimlicher Verdacht. Was, wenn Onkel Hugo wieder einmal einen seiner blöden Scherze mit dir treibt und das Geschenk darin besteht, dass er dich für einmal von seinen meist unnützen und zu kindlichen Überraschungen verschont? «Oh nein!», stöhnst du beinahe ohnmächtig.

«Oh nein!», äfft dich Onkel Hugo nach. «Für so ein Hammergeschenk lohnt es sich schon einmal, die Nerven zu verlieren. Glaub mir: Schon in wenigen Sekunden wirst du hier im Wohnzimmer wie ein wild gewordener Affe über die Sofas hechten und dein Glück kaum fassen können.» «Komm, pack dein Couvert schon raus, Hugo!», fordert endlich dein Vater seinen Bruder auf, die Warterei nicht in die Unendlichkeit hinauszuzögern. «Ok, Ok!», grummelt dieser und zieht mit einem geheimnisvollen Lächeln einen weissen Briefumschlag aus seinem Jackett. «Da, und vergnüg dich toll! Happy Birthday!», lacht er dir zu.

Alle Augen sind nun auf dich gerichtet. «Was steckt wohl in dem Umschlag?», fragst du dich. Leider spürst du nur zwei dünne Papierfetzen in dem Couvert und in dir macht sich eine leise Enttäuschung breit. Entsprechend vorgewarnt ziehst du die beiden Papiere aus dem Umschlag. Doch was du nun zu sehen bekommst, haut dich einfach um. Auf buntem Papier ist das Logo von Bayern München aufgedruckt und daneben prangt der berühmte Ball aus Sternen geformt. «Champions League in der Allianz Arena!», schreist du begeistert auf und hüpfst vor Freude wie ein wild gewordener Affe über die Sofas in eurem Wohnzimmer.

Du kannst dein Glück kaum fassen und lauscht gespannt den Ausführungen deines Göttis. «Wir werden zu zweit Gäste in einer VIP-Loge sein.»

Diese Ankündigung schlägt ein wie eine Bombe und alle Erwachsenen schwatzen nun aufgeregt und wild durcheinander auf dich ein. Dir wird von all dem Geplapper der Kopf ganz sturm. Mit allen kannst du bei bestem Willen nicht gleichzeitig sprechen. Wem gibst du den Vorzug und beginnst ein Gespräch?

- Mit deiner Mutter. ☞ 12
- Mit deinem Vater. ☞ 9
- Mit deinem Götti, Onkel Hugo. ☞ 5

2 Fred lässt sich leider nicht von seiner neuen Spielkonsole weglocken. Deshalb wartest du weiterhin alleine in der Wohnküche auf deinen Götti. Wie willst du dir die Wartezeit verkürzen?

- Du suchst eine neue App für dein Smartphone. ☞ 6
- Du hörst dir im Radio die Nachrichten an. ☞ 13

3 «Ok, Ok! Schliesslich findet das Spiel in München statt und da werden andere auch noch in diesen Farben erscheinen», zeigt sich Onkel Hugo nachsichtig. Du notierst dir also Bayern-Klamotten auf der Liste deiner Gegenstände. Dann rennst du deinem Götti nach, der bereits das Auto gestartet hat, und los gehts! ☞ 16

4 In Windeseile hast du dich aus den Bayern-Klamotten geschält und dir deine Lieblingsjeans, ein neutrales Polo-Shirt und einen Pullover übergestreift. Strahlend stehst du eine Minute später vor deinem Götti. «So, nun kanns losgehen!», strahlst du Onkel Hugo an. «Ja, jetzt kanns losgehen!», lacht er und stülpt dir eine lila-hellgrün-pinkfarben gepunktete Baseballmütze über. Du notierst dir also neutrale Klamotten auf der Liste deiner Gegenstände. Dann rennst du deinem Götti nach, der bereits das Auto gestartet hat, und los gehts!

☞ 16

5 «Mein Arbeitgeber hat nämlich Kontakte zu einem der Hauptsponsoren des Gegners, dem diesjährigen Sensations-Club der Champions-League. Weisst du!», erklärt dir Onkel Hugo mit erhobenem Zeigefinger. «Der MaS Slibovitche aus Transsilvanien hat in diesem Jahr noch kein einziges Spiel verloren.»

«Und dabei hat noch nie jemand vorher etwas von diesem Club gehört», setzt du altklug hinzu.

Du kennst diese unglaubliche Story nämlich zur Genüge. Immer wieder wurde in den verschiedensten Sportmedien über dieses Fussballmärchen berichtet. Vor zwei Jahren gründeten zwei superreiche russische Oligarchen, ein Tschetschene und ein Usbeke, in einem abgelegenen rumänischen Bergwerksstädtchen einen Profi-Fussballverein, verpflichteten mit Schwindel erregend hohen Transfersummen einige der besten Spieler aus England, Spanien, Portugal und Brasilien, bauten eines der modernsten Stadien der Welt und stiegen gleich im ersten Jahr in der höchsten rumänischen Profiliga in den Spielbetrieb ein. Ungeschlagen wurde Mită aduce Succesul Slibovitche, wie der Club mit vollem Namen heisst, gleich rumänischer Meister und qualifizierte sich für die diesjährige Champions-League.

«Bissiger als Graf Dracula!», wiederholst du mit Genuss den ungewöhnlichen Werbespruch dieses noch viel ungewöhnlicheren Fussball-Clubs. «Und jetzt werden unsere Lederhosen diesem Graf Dracula mal zeigen, wer wirklich etwas von Fussball versteht», lacht dir Onkel Hugo zu und ihr beiden klatscht euch siegessicher mit den rechten Handflächen ab. ☞ 7

6 Gelangweilt tippst und klickst du auf deinem Smartphone herum und kannst dich doch für kein Spiel, kein Video oder App entscheiden. Deshalb schaust du die Liste der dir empfohlenen Neuheiten im App-Store durch. Hier findest du nun doch einige Tipps, welche dich interessieren und dich kurzzeitig auf andere Gedanken bringen können. Welche der folgenden App's willst du dir jetzt gerade auf dein Smartphone laden?

- Glanz & Gloria der Bayern-Stars – Lerne alle intimen Geheimnisse deiner Lieblingsfussballer kennen und entdecke Seiten an diesen Superstars, welche sie selber noch nicht kennen. ☞ 17

- Heimliches, unheimliches Transsilvanien – Ein interaktiver Reiseführer in die Heimat des Grafen Dracula und der Fussball-Sensation MaS Slibovitche. ☞ 34

- Keine Panik mehr im Fremdsprachenunterricht – Lass dir übersetzen und erklären. Mit dieser App entschlüsselt sich dir jede Sprache so, wie wenn es deine Muttersprache wäre. ☞ 20

7 Beim anschliessenden Essen des Geburtstagskuchens wird noch viel über das bevorstehende Spiel, den ungewöhnlichen Club und den noch geheimnisvolleren Sponsor deiner Tickets gesprochen. Die Eltern planen mit deinem Götti alle Details zum Matchbesuch und ihr verabredet, dass Onkel Hugo dich an jenem Mittwoch abholt und ihr gemeinsam nach München zur Allianz Arena fahrt. Dann verabschiedest du dich von deinem Götti und beginnst bereits die Stunden zu zählen, bis es endlich losgeht zum wohl grössten Fussball-Abenteuer deines noch jungen Lebens. ☞ 14

8 Tatsächlich ist diese Spielkonsole der absolute Hammer. Mit Kopfhörer und VR-Brille versehen bist du nicht nur unmittelbar am Spielgeschehen dran, sondern fühlst dich mittendrin. Auf der Kommandobrücke des vorhin von Fred so unglaublich gelobten Piratenschiffs angekommen, hörst du hinter dir plötzlich den röchelnden Atem eines alten Mannes. Als du dich blitzschnell umdrehst und dich zu wehren versuchst, steht da tatsächlich ein Greis mit Holzbein und hoch erhobener Streitaxt vor dir. Bevor er diese jedoch zum tödlichen Schlag auf dich niedersausen lassen kann, wechselt das Bild augenblicklich und tausend rosa Sterne blinken, funkeln und glitzern über dein gesamtes Blickfeld. Statt auf dem Piratenschiff stehst du plötzlich als grosser Sieger vor tausenden jubelnden Menschen. Du hast es tatsächlich geschafft! Zehn Minuten und 45 Sekunden lang konntest du auf der Stolen Butterfly, dem gefürchteten Piratenschiff des Einäugigen Snuggje, überleben und hast damit den Online-Rekord deiner Altersgruppe geknackt.

«Einfach genial!», jubelt dir Fred in der realen Welt zu, als ihr beiden eure Brillen und Kopfhörer wieder abgesetzt habt. «Und nun spielen wir Champions-League!», schlägt dir Fred begeistert vor. «Gestern habe ich mit Bayern gegen Milan gespielt. Kurz vor Schluss konnte ich einen Pass von Müller volley abnehmen und unhaltbar unter die Latte und ins Netz hämmern. Du glaubst nicht, was das für ein irres Gefühl ist, wenn dir 70'000 Fans zujubeln und du mit den Bayern-Stars mitten auf dem Rasen einen Sauhaufen bilden kannst.»

Tatsächlich wird das kommende Spiel mit der Spielkonsole ein unglaubliches Erlebnis. Du siehst nicht nur aus einer VIP-Loge zu, sondern spielst unten auf dem Rasen in der Allianz Arena mit. Unglaublich! Ob dieses Erlebnis jedoch besser ist als der reale Matchbesuch, wirst du nie entscheiden können. Dein Götti und deine Mutter haben nämlich eine halbe Stunde lang ganz verzweifelt geklingelt, ans Fenster geklopft und an die Türe gehämmert. Doch mit der VR-Brille auf den Augen und dem Köpfhörer über den Ohren hast du davon nichts mitbekommen. Dumm auch, das Fred alleine zuhause ist und folgsam, wie hoffentlich jedes Kind, die Türe wieder ordentlich geschlossen hat. Somit konnte deine Mutter auch nicht in Freds Zimmer eindringen und dich zum Matchbesuch abschleppen. Für dich ist dieses Abenteuer beendet.

9 «Mensch Hugo, du bist ja wahnsinnig!», stammelt dein Vater ungläubig. Er starrt auf die beiden Tickets in deinen Fingern und fragt dich ganz scheu: «Darf ich die mal halten?»

- Selbstverständlich willigst du ein. ☞ 15
- Die Tickets sind dir so wichtig, dass du deinem Vater eine Absage erteilst. ☞ 18

10 Tatsächlich läuft der Verkehr etwas ausserhalb der Stadt flüssiger und als dein Götti auf der Autobahn endlich richtig Tempo machen kann, heitert sich eure Stimmung schnell und tüchtig auf. Auch ausserhalb eures Autos ändert die Stimmung von Minute zu Minute, dummerweise jedoch in die entgegengesetzte Richtung. Der Sonnenschein weicht einem leichten Nebel, der zusehends dichter wird. Schon bald steckt ihr in einer trüben Suppe fest und kommt nur sehr langsam vorwärts. Immer nervöser blickt dein Götti auf die Uhr, die unerbittlich dem Spielbeginn entgegentickt.

- Du versuchst Onkel Hugo zu beruhigen und zum langsamen Fahren zu ermuntern. «Es ist doch nicht schlimm, wenn wir das Essen oder sogar die Hymne verpassen», versuchst du dein Glück. ☞ 26

- «Mach schon, Onkel Hugo!», drängst du und kannst nicht verstehen, weshalb man bei leerer Strasse und mangelnder Zeit so langsam durch den Nebel schleichen kann. ☞ 36

11 Im nun folgenden Charme-Duell versuchst du Onkel Hugo davon zu überzeugen, dass du doch in den Bayern-Klamotten mitkommen darfst. Du verfügst über alle deine Charme-Punkte. Onkel Hugo hat ein weiches Herz und entsprechend wenig Durchsetzungsvermögen. Er startet bei nur 9 Punkten.

- Du gewinnst dieses Charme-Duell. ☞ 3
- Du verlierst dieses Charme-Duell. ☞ 24

12 «Halt, Halt, mein liebes Schwänchen!», mahnt dich deine Mutter mit dem dir so verhassten Kosenamen. «Unser Wohnzimmer ist keine Gymnastikhalle. Du kommst da nun schön brav wieder auf den Teppich zurück!»

- Du gehorchst deiner Mutter. ☞ 25
- Du widersetzt dich ihrer Anweisung. ☞ 19

13 Natürlich ist auch im Radio das heutige Champions-League-Spiel das grosse Thema. Dabei wird am Rand erwähnt, dass die Stellwerkangestellten der Bahn ausgerechnet heute im Grossraum München einen Warnstreik veranstalten und deshalb mit Zugsausfällen gerechnet werden muss. Auf keinen Fall sollte man zu den Bahnhöfen gehen und mit der U-Bahn zum Stadion zu fahren versuchen, sondern die Extrabusse, welche der FC Bayern organisieren werde, benützen. «Diese fahren überall dort los, wo es in der Stadt auch die neuen Bayern-Shirts, Fan-Schals und weitere Bayern Artikel zu kaufen gibt. Kleiden Sie sich neu ein und fahren anschliessend gratis zum Fussballkracher!», verkündet eine überdrehte Werbestimme aus dem Lautsprecher. Du nimmst dir vor, dir diese Information besonders gut zu merken.

- Da dein Götti noch immer nicht aufgetaucht ist, suchst du auf deinem Smartphone nach den neusten Apps. ☞ 6
- Du rufst deinen Nachbarn Fred an. ☞ 23

14 Endlich ist der Mittwoch des Champions-League-Spiels gekommen. Ungeduldig wartest du auf deinen Götti. Hat er den Matchbesuch vergessen? Oder hat er gar die Lust daran verloren, nachdem die Bayern das Hinspiel völlig überraschend 0:2 verloren haben?

Noch immer denkst du mit Schrecken an das Hinspiel der letzten Woche zurück. Ungläubig hast du damals auf den Bildschirm gestarrt und konntest nicht glauben, was da im TV für ein Grottenkick übertragen wurde. Der MaS Slibovitche war zwar krass unterlegen und brachte keinen einzigen gefährlichen Angriff auf die Beine. «Nur zweimal schafften es die "Draculas" über die Mittellinie!», ärgerst du dich noch heute. «Doch das reichte für ein absolut unmögliches Abseitstor und einen Elfmeterpfiff, für den der Schiedsrichter ein Diplom in Fantasie und Einfallsreichtum verdient hätte.» O:2 war dann auch das Endresultat und kein Spieler der Bayern, aber auch kein Kommentator oder Journalist aus deutschen oder internationalen Medien, konnte verstehen, wie ein Schiedsrichter ein so wichtiges Spiel so dermassen zerpfeifen konnte. Das hatte mit fairem Sport einfach nichts mehr zu tun.

Entsprechend geladen ist die Stimmung vor dem heutigen Rückspiel. Die Bayern müssen zwar drei Tore mehr erzielen als die Neulinge aus Transsilvanien, aber daran zweifelt eigentlich niemand. «Viel eher zweifle ich an meinem Götti, ob der mich hier überhaupt abholt», brummst du deiner Mutter zu, als sie dich einmal mehr vor der Haustüre besucht, wo du nun schon seit zwanzig Minuten auf einem Stein sitzt und wartest.

«Mein Schwänchen, das bringt doch nichts, wenn du hier draussen wartest. Komm doch rein und lenk dich etwas ab. Dann vergeht die Zeit wie im Flug», rät sie dir. Wie so oft hat deine Mami natürlich Recht und du begibst dich wieder in die Wohnküche, wo du dir die Zeit etwas zu verweilen suchst. Was willst du in der Wartezeit tun?

- Du suchst eine neue App für dein Smartphone. ☞ 6
- Du hörst dir im Radio die Nachrichten an. ☞ 13
- Du rufst deinen Nachbarn Fred an. ☞ 23

15 «Wow! So viel Geld auf einem einzigen Fetzen Papier!», haucht dein Vater ehrfurchtsvoll. Da entdeckst du, wie sich ein geheimnisvolles Lächeln in die Züge seines Gesichts schleicht und ankündigt, dass er eine ganz und gar unmögliche Idee entwickelt. Und da du weisst, wie oft dein Vater über euer knappes Haushaltgeld klagt, ahnst du bereits, was da kommen wird. ☞ 33

16 Kaum seid ihr losgefahren, stockt der Verkehr auf der Hauptstrasse. Immer lauter jammert dein Götti über den schleppenden Verkehr auf den Strassen. «Jede Ampel steht auf Rot. Dauerrot ist wohl die Lieblingsfarbe aller Verkehrsplaner!», schimpft er. «Weisst du was?», schlägt er dir überraschend vor. «Du darfst jetzt wählen, wie wir ins Stadion fahren. Im Prinzip ist es egal. Es dauert, egal wie, auf jedem Weg gleich lang. Das reicht zwar gut zum Essen, wird jedoch knapp zum Apéro in der Loge. Und wir wollen unsere Gastgeber doch nicht verärgern und sie warten lassen.»

- Du schlägst vor, den Intercity nach München und danach die U-Bahn zum Stadion zu nehmen. ☞ 35
- Du schlägst vor, mit dem Intercity nach München zu fahren und dort zuerst einen Schal des FC Bayern zu kaufen. ☞ 30
- Du schlägst vor, mit dem Taxi direkt zum Stadion zu fahren. ☞ 28
- Du schlägst vor, mit dem eigenen Auto über die Autobahn zum Stadion zu fahren. ☞ 10

17 «Tratsch und Klatsch!», grummelst du leise und leicht beschämt. Dennoch erhoffst du dir das eine oder andere Zusatzwissen über die Bayern, mit welchem du bei deinen Freundinnen punkten kannst. Entschlossen tippst du den Installieren-Button auf deinem Smartphone an und notierst die geladene App auf deinem Abenteuer-Protokoll zu den von dir gesammelten Gegenständen. ☞ 31

18 «Ok! Wenn du nicht willst!», murrt dein Vater beleidigt. «Ich wollte ja nur mal sehen, was so ein Ticket kostet. Das muss ein Heidengeld Wert haben, so ein VIP-Eintritt.»

«Das kannst du gar nicht kaufen», strahlt dein Götti. «Ich selber habe die Tickets ja auch geschenkt bekommen und darf mir einfach einen Gast auswählen und mitbringen.»

«Und da hast du kurz und spontan an dein Göttikind gedacht, einfach fantastisch!» Das verschmitzte Lächeln im Gesicht deines Vaters zeigt dir an, dass er sich mit einer ganz und gar unmöglichen Idee beschäftigt. ☞ 33

19 Mit kräftigen Sprüngen benützt du das Sofa weiterhin wie ein Trampolin und jubelst immerzu: «Champions-League, i'm coming!» Doch deine Mutter freut sich offenbar nicht gleichermassen. Kraftvoll und energisch reisst sie dich am linken Arm vom Sofa herunter und stellt dich kräftig auf den Fussboden.

- So eine Behandlung lässt du dir nicht gefallen. Mit wildem Gezappel versuchst du dich aus den Armen deiner Mutter zu befreien. Doch sie hält kraftvoll dagegen. ☞ 27
- Der Kraftakt deiner Mutter bringt dich sofort zur Vernunft und du schweigst augenblicklich.

☞ 32

20 An Schule magst du jetzt zwar nicht gerade denken, aber die nächste Fremdsprachenaufgabe wird sicherlich schon bald kommen. «Besser jetzt schon vorsorgen!», lachst du dir zu, lädst die App auf dein Smartphone und notierst sie zu den gesammelten Gegenständen auf deinem Abenteuer-Protokoll. ☞ 31

21 Mit Begeisterung kleidest du dich in die Farben des MaS Slibovitche und stehst nur eine Minute später strahlend vor deinem Götti. «So, jetzt kanns losgehen!», jubelst du. «Ganz richtig, du farbiger Zuckerstengel!», lacht Onkel Hugo und benimmt sich so, wie wenn er dich ablecken würde. «Auf dem Jahrmarkt verkaufen die so was wie dich als Zuckerstange oder Messmocken. Aber in Transsilvanien sollen diese Farben wohl etwas davon ablenken, wie gefährlich und bissig die Fussballer von MaS Slibovitche in Wirklichkeit sind.» «Wir werden das heute Abend ja sehen!», schmunzelst du und notierst dir MaS-Klamotten auf der Liste deiner Gegenstände. Dann rennst du deinem Götti nach, der bereits das Auto gestartet hat, und los gehts!

☞ 16

22 «Wie Recht du hast!», pflichtet dir Götti Hugo bei. «Mit Geld kann man zwar viel erreichen. Aber richtige Emotionen, tolle Gefühle und wahre Freude sind nicht zu kaufen.

Diese Gefühle muss man dann geniessen, wenn man die Chance dazu hat. Nachholen lässt sich so was nie!» ☞ 5

23 «Klar, spiel ich mit dir!», lässt dich dein Kumpel Fred nicht im Stich. «Macht auch nichts, wenn du in wenigen Minuten wieder weg musst. Komm doch einfach rüber zu mir. Dein Götti kann ja bei uns klingeln. Weisst du, ich habe meine neue Spielkonsole in Betrieb genommen. Das musst du einfach erlebt haben. Dolby-Surround-Kopfhörer und Virtual-Reality-Brille, alles vom Feinsten. Du glaubst gar nicht, wie real plötzlich das Kentern eines Piratenschiffs wird», schwärmt dir Fred vor.

- Du lässt dich von Fred nicht zweimal bitten und schreibst schnell einen Zettel, den du an eure Haustüre klebst. ☞ 8

- «Ich weiss nicht», brummelst du. «Ich schau mir das besser nächsten Samstag an.» ☞ 2

24 «Beeil dich aber beim Umziehen!», macht Onkel Hugo weiter Druck, genauso wie er vorhin im Duell deine Beteuerung, das Spiel finde doch in München statt, nicht gelten liess. Offenbar ist es ihm sehr wichtig, in der VIP-Loge des MaS Slibovitche eine gute Figur abzugeben. «Ist ja egal!», sagst du dir. «Fussball ist auch im Polo-Shirt cool.» Bevor du zum Auto deines Göttis eilst, notierst du MaS-Klamotten zu den gesammelten Gegenständen auf deinem Abenteuer-Protokoll. ☞ 16

25 «Sorry, Mami!», säuselst du so nett wie möglich. «Ich freu mich einfach so unbändig auf dieses Fussballspiel, dass ich ganz die Regeln in unserer Familie vergessen habe.» Verständnisvoll streicht dir deine Mutter übers Haar und lächelt dir zu: «Schon gut, mein Schwänchen. Ich kann dich ja verstehen, aber ..... » Geduldig lässt du die nun folgende Belehrung über dich ergehen. Ohne auf die Worte deiner Mutter zu achten, stellst du dir den Blick aus der Loge in der Allianz Arena vor. «Das wird der Hammer!», sagst du halblaut zu dir. Deine Mutter nimmt diese Worte dankbar auf. «Ja, das wird wirklich Hammer, wenn du in Zukunft dein Zimmer freiwillig aufräumst.» ☞ 5

26 Dein Götti will aber gar nicht auf dich hören. Mit Augen so gross wie Suppenteller klebt er vorne an der Windschutzscheibe und starrt in die graue Suppe. «Solange ich da keine roten Nebellichter sehe, ist die Spur frei», erklärt er dir. «Und eine freie Spur heisst auch freie Fahrt! Da kann ich mein Gaspedal schon noch ein bisschen mehr kitzeln», lacht er und gibt noch mehr Gas.

Nun ist deine gesamte Intelligenz gefragt. Im folgenden Intelligenz-Duell verfügst du über alle deine Intelligenz-Punkte plus fünf zusätzliche Punkte, da deine Angst in deinem Hirn mächtig Hormone ausschüttet. Onkel Hugo ist durch die Fahrerei durch den Nebel etwas abgelenkt und startet nur mit 12 Punkten ins folgende Intelligenz-Duell.

- Du gewinnst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 42
- Du verlierst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 39

27 Im nun folgenden Gerangel mit deiner Mutter bietest du alle deine Kraftpunkte auf. Deine Mutter erhält von den Erwachsenen Unterstützung und startet deshalb mit 18 Punkten in das folgende Kraft-Duell.

- Du gewinnst dieses Kraft-Duell. ☞ 32
- Du verlierst dieses Kraft-Duell. ☞ 37

28 «Bist du wahnsinnig? Weisst du, was das kostet?», blafft dich Onkel Hugo an. Gleichzeitig setzt er das Lächeln eines Siegers auf und verkündet feierlich: «Genau! Das machen wir. Heute leisten wir uns das. Genau wie der Kaiser persönlich lassen wir uns direkt vor den Haupteingang der Allianz Arena chauffieren. Wenn schon, denn schon!», lacht dein Götti und wedelt mit den beiden VIP-Tickets in der Luft.

Kurze Zeit später sitzt ihr beiden im Fonds eines riesigen, schwarzen Taxis. «Seid ihr wahnsinnig? Wisst ihr, was das kostet?», wundert sich der Taxifahrer, als dein Onkel das Ziel dieser Fahrt bekannt gibt. «Aber mir solls Recht sein», willigt der Chauffeuer sofort in diese Fahrt ein. «Ich wollte diese riesige Suppenschüssel schon lange mal mit eigenen Augen sehen», schwärmt er und verwickelt deinen Götti ungefragt in ein intensives Gespräch über Kunst am Bau und weitere Werke der Schweizer Architekten Herzog & De Meuron, welche die Allianz Arena gezeichnet und geplant haben. ☞ 38

29 «Ok! Dann verkauf ich dein Ticket! Kein Problem damit», nuschelt Onkel Hugo. Aus seiner Stimme hörst du zwar eine leise Enttäuschung heraus, doch das ist dir im Moment egal. Wichtiger für dich ist die Aussicht auf den riesigen Geldzuwachs in deiner Kasse. Bereits beginnst du dir auszumalen, was du dir mit den vielen Kohlen alles leisten kannst.

Vor lauter Freude über den riesigen finanziellen Gewinn ist dir gar nicht so richtig bewusst geworden, dass damit auch dein Abenteuer bereits beendet ist. Tja! Wie überall im Leben gilt auch hier: Alles kann man nun mal nicht haben.

30 «Der Kluge reist im Zuge!», strahlt dein Götti und lehnt sich genüsslich in das weiche Polster seines Sitzes zurück. «Bei diesem Nebel wären wir nie pünktlich zum Match erschienen», erklärt er mit einem Blick nach draussen. Und tatsächlich! Der Zug rast mit einer so unglaublichen Geschwindigkeit durch die Nebelwand, dass du das Gefühl bekommst in einem Flugzeug zu sitzen.

Als ihr nach einer unterhaltsamen Fahrt mit allerlei Witzen, Spässen und Spielereien deines Göttis im Hauptbahnhof München ankommt, schlägst du vor, ausserhalb des Bahnhofs nach einem Souvenir-Shop des FC Bayern zu suchen. «Was soll denn das nun wieder?», kann Onkel Hugo einen leichten Ärger nicht unterdrücken.

- Du jammerst deinem Götti vor, ein Bayern-Spiel ohne Bayern-Schal sei einfach eine traurige Sache und versprichst, den Schal unter deinen MaS-Klamotten versteckt zu halten. ☞ 40

- Du erklärst, absolut kein Bayern-Fan zu sein und du nur deshalb einen Schal benötigst, um in der MaS-Loge allen Anwesenden zu zeigen, was man mit den Bayern zu tun gedenke. «Lass mich nur machen! Das wird der Gag des Abends werden.» ☞ 43

- Du plapperst etwas von Radio und Schal kaufen und verstecken oder so. Damit kannst du deinen Götti überzeugen. ☞ 44

31 «Mein Gott! Wie siehst du denn aus!», lacht dein Götti hemmungslos, als er endlich die Wohnküche betritt und dich in deinem tollsten Bayern-Outfit entdeckt. «So willst du mit in die VIP-Loge kommen?» «Weshalb nicht?», murrst du beleidigt. «Schliesslich spielen heute Abend die Bayern!» «Ja, aber wir sind eingeladen vom Gästeclub MaS Slibovitche. Da sind Bayern-Schal und Lederhosen nicht das geeignete Outfit. Zieh dir lieber das da an!», grinst Onkel Hugo und wirft dir ein lila-hellgrün-pinkfarben gestreiftes Shirt zu.

- Du trennst dich liebend gern von diesen Klamotten, denn Fan des FC Bayern bist du ganz und gar nicht. ☞ 4

- «Wow, diese Farben!», jubelst du. «Endlich mal ein Fussball-Tricot nach meinem Geschmack.» ☞ 21

- «Liebster Onkel Hugo, lass mich doch!», versuchst du deinen ganzen Charme einzusetzen. ☞ 11

32 «Hallo, mein Schwänchen!», lacht deine Mutter leicht verlegen und lässt dich frei. «Nur nicht so grob! Wir sind ja nicht auf Kriegspfad gegeneinander.» Und dann fügt sie noch etwas an, was deine Wut auf einmal wieder in reine Freude und Wohlgefühl verwandelt. «Ich will doch nur mein Sofa schützen, aber keineswegs dir deine Geburtstags-Fussball-Freude vermiesen. Viel Spass in der Allianz Arena, mein Schwänchen.» Für einmal hältst du sogar den klebrigen Lippenstift-Kuss deiner Mutter aus. ☞ 5

33 «Weisst du, was du für dieses Ticket im Internet für einen Preis erzielen könntest?», fragt er deinen Götti. Ohne auf eine Antwort zu warten, schnappt sich dein Vater das Tablett, welches auf dem Couchtisch liegt, und googelt auf Viagogo nach Tickets für das entscheidende Viertelfinale. «He!», stupst er dich unsanft an. «Jetzt hast du die Wahl, was du als Geburtstagsgeschenk erhältst. Entweder du siehst dir ein weiteres Fussballspiel an, einfach mal im Stadion statt vor der Glotze, oder du stockst dein Taschengeld um einige Tausender auf. Da! Lies mal, was ich im Internet gefunden habe! Spitzenwert für ein Finalticket inklusive Futtern in der V.I.P-Lounge: 25'000 Euro!» Doch dein Götti wendet ein: «Das war aber das letztjährige Finale. Beim Viertelfinale ist so ein Vergnügen bestimmt um einiges billiger zu haben!»

Dennoch blickt dich dein Götti überraschend mit zugekniffenen Augen an und meint mit ernster Stimme: «Du hast tatsächlich die Wahl. Ich kann meinen Begleiter aussuchen wie ich will. Es kann auch derjenige sein, der am meisten dafür bezahlt. Ich darf das Ticket zwar nicht verkaufen, aber die Möglichkeit, einen Abend mit mir zu verbringen, jedoch schon. Jedenfalls hat niemand davon gesprochen oder es explizit verboten. Die Kohle, die ich mit dem Verkauf einnehme, teilen wir uns dann brav auf. Einverstanden?»

- Die Idee, auf dein Champions-League-Erlebnis zu verzichten, kommt bei dir gar nicht gut an. ☞ 22
- Die Verlockung, auf einen Schlag 1'000 Euro oder sogar mehr zu verdienen, lässt dich nicht mehr los. ☞ 29

34 Du planst zwar in nächster Zeit keine Ferienreise nach Transsilvanien, doch heute Abend bist du Gast in einer VIP-Loge des MaS Slibovitche und da hoffst du, das eine oder andere Wissen aus der App aufzuschnappen, um bei deinen Gastgebern Eindruck als kluges Kind erheischen zu können. Deshalb lädst du die Reise-App auf dein Smartphone und notierst sie auf deinem Abenteuer-Protokoll als gesammelten Gegenstand. Wer weiss! Du wirst sicherlich noch damit punkten und Vorteile erzielen können. ☞ 31

35 «Der Kluge reist im Zuge!», strahlt dein Götti und lehnt sich genüsslich in das weiche Polster seines Sitzes zurück. «Bei diesem Nebel wären wir nie pünktlich zum Match erschienen», erklärt er mit einem Blick nach draussen. Und tatsächlich! Der Zug rast mit einer so unglaublichen Geschwindigkeit durch die Nebelwand, dass du das Gefühl bekommst in einem Flugzeug zu sitzen.

Als ihr nach einer kurzweiligen und sehr unterhaltsamen Reise, dein Götti alberte andauernd mit anderen Fahrgästen rum und erzählte freche, unanständige Witze, im Münchner Hauptbahnhof ankommt, schaust du dich nach der U-Bahn um. «Da! Die Linie 6 fährt zum Stadion. Allerdings müssen wir zuerst die S-Bahn zum Marienplatz nehmen», erklärst du und bist schon unterwegs zum angezeigten Perron. ☞ 45

36 Unter deinem Tempo-Diktat wird dein Götti tatsächlich immer mutiger und schneller. Ab und zu huschen auf der Nebenspur beinahe unsichtbar die langsameren, von euch überholten Autos vorüber. «Gibs ihm Hugo, gibs ihm!», schreist du aufmunternd und bist froh, dass du einen so rasanten, mutigen Chauffeur hast, der wie ein wilder Hund durch den Nebel rast. Doch plötzlich erstrahlt der Nebel rund um euer Auto herum rot auf. Einen Gedankenbruchteil später erkennst du auch weshalb. Vor euch leuchten auf allen Fahrspuren rote Bremslichter auf. Dann geht alles blitzschnell! Die kreischenden Reifen der Vollbremsung, das Klirren der Autoscheiben, das dumpfe Knarren der aufeinander prallenden Karosserien und dann der stechende Schmerz in deinem Kopf! Bevor du bemerkst, wie dir geschieht, verlierst du auch schon dein Bewusstsein. Und das ist gut so, denn es ist nicht schön, wenn man eine Massenkarambolage auf der Autobahn miterleben muss. Als die ersten Helfer am Unglücksplatz eintreffen, beginnt in der Allianz Arena gerade der VIP-Apéro in der Loge des MaS Slibovitche. Doch du fehlst, du wirst immer fehlen! Damit ist dieses Abenteuer für dich beendet.

37 Doch mit der nun folgenden Szene hast du nicht gerechnet. Nicht nur Mutter und Vater stürzen sich auf dich, sondern auch der sonst so kinderliebende Onkel Hugo. Alle drei packen dich und mit gemeinsamen Kräften schaffen es die Erwachsenen, dich festzuhalten und ruhig zu stellen.

«Siehst du, Hugo! Das mit der Champions-League war wirklich keine gute Idee. Das ist einfach nichts für kleine Kinder.» Dir stockt der Atem, denn du kennst deinen Vater sehr gut und weisst, was nun kommen wird. Mit einem kräftigen Ruck reisst er dir die beiden Tickets aus der Hand und streckt sie deinem Götti hin. «Da, nimm diesen Plunder nur wieder mit. Mach dir mit deinen Freunden einen coolen Abend, aber unser Kind verschonst du in Zukunft mit solchen Schwachsinn-Ideen. Du siehst ja selber, was du schon angerichtet hast.»

Du kennst diese Situation zur Genüge. Einmal aus der Fassung gebracht, lässt dein Vater nicht mehr mit sich diskutieren. Sind die Tickets einmal weg, bleiben sie das auch unwiderruflich. Damit endet für dich dieses Abenteuer an dieser Stelle. Vielleicht wäre es für einmal ganz klug gewesen, das brave, folgsame Kind zu spielen, welches deine Eltern so gerne in dir sehen würden.

38 «He Sie!», getraust du dich den schwafelnden und gestikulierenden Taxifahrer anzusprechen. «Sie fahren ja immer langsamer! So wird die Zeit zum Spielbeginn doch langsam knapp!» «Freili!», dreht sich der Fahrer nun zu dir um. «Aber bei dieser Nebelsuppe gehts eben nicht schneller.» Tatsächlich bemerkst du nun ebenfalls, dass durch die Windschutzscheibe nur noch eine graue Wand zu sehen ist. Da ist wirklich kein schnelleres Vorwärtskommen mehr möglich.

Schon bald kommt es noch dicker für dich. «Scheint eine gröbere Sache zu sein da vorne!», stellt der Taxifahrer ernüchtert fest. «Da vorne kommt eine kleine Talsenke und da gibts jeweils so einen dicken Nebel, das glaubst einfach nicht. Wenn die Strecke da nicht kennst, rast wie ein Idiot hinein. Weisst du, wie oft es da vorne schon ganz fürchterlich gekracht hat? Jetzt bist wohl froh, fahr ich schön langsam und bring dich sicher ans Ziel. Eile mit Weile! war schon immer mein Motto.»

Leider musst du feststellen, dass euer Taxi schon seit Minuten gar nicht mehr eilt. Ihr steckt in einem riesigen Stau fest, der sich hinter einer Massenkarambolage mit mehreren Toten und Verletzten gebildet hat. Du bist glücklich, steckst du nicht da vorne in den Unfallautos, doch dein Abenteuer ist hier beendet. Du kannst das Champions-League-Spiel nur über die Live-Übertragung im Radio mitverfolgen.

39 Du hast keine Chance! Onkel Hugo lässt sich nicht mehr vom einmal eingeschlagenen Weg abbringen. Im Gegenteil, er kann dich sogar davon überzeugen, dass die Fahrt im Nebel sehr sicher ist. «Denk doch mal nach!», erklärt er dir. «Das Fahren durch den dichten Nebel ist so anstrengend, dass sich das nur absolute Fahrprofis zutrauen. Alle anderen bleiben zu Hause oder fahren mit der Bahn. Deshalb kann ich getrost in die graue Wand vor mir rasen, weil das alle anderen, welche überhaupt noch fahren, auch so tun. Da drin» und damit nickt er mit dem Kinn auf die Nebelsuppe vor der Windschutzscheibe, «sind wir sicher geborgen wie ein Baby im Schoss seiner Mutter.»

Diese Gedanken überzeugen dich und du beschliesst, Onkel Hugo aktiv beim Fahren zu helfen. Deine Aufgabe ist es, darauf zu achten, dass das Tempo immer schön hoch bleibt. ☞ 36

40 «Vor der Allianz Arena wirst du noch genügend Möglichkeiten haben, einen Schal zu kaufen», verspricht dir dein Götti und zieht dich mit sich mit in Richtung der Haltestelle der U-Bahn zum Stadion. Da die Bahnhofshalle völlig überfüllt ist, gehst du voran und drängelst dich schubsend, kneifend und so manchen anderen Trick anwendend durch die Menschenmassen. ☞ 45

41 Dein Götti und du beschliessen, trotz Streikwarnung mit der S-Bahn und dann ab dem Marienplatz mit der U-Bahn Linie 6 zum Stadion zu fahren. Die erste Hürde, die Menschenmassen in der grossen Halle des Münchner Bahnhofs, könnt ihr mit Kniffs und Tricks, aber auch mit Puffs und Schubsern und dem einen oder anderen Tritt gegen ein fremdes Schienbein einigermassen schnell überwinden. «Wir fahren schliesslich zum Fussball!», versuchst du die strafenden Blicke deines Onkels über dein wildes Tun zu erwidern. ☞ 45

42 Das Argument, dass diese Raserei im Nebel viel zu gefährlich sei, überzeugt deinen Götti nur halbwegs. Mit deinem Einwand, noch könntet ihr ja den Schnellzug nach München zu erreichen versuchen, landest du jedoch einen Volltreffer. Nur wenig später sitzt du gemütlich mit deinem Götti im Zug und ihr rast zwar noch schneller als vorhin, diesmal jedoch völlig ungefährlich, durch den dichten Nebel. In München angekommen, berätst du mit Onkel Hugo, wie es weitergehen soll.

- Du schlägst vor, die U-Bahn zum Stadion zu nehmen. ☞ 45
- Du schlägst vor, zuerst einen Schal der Bayern zu kaufen. ☞ 30

43 «Vor der Allianz Arena wirst du noch genügend Möglichkeiten haben, einen Schal zu kaufen», verspricht dir dein Götti und zieht dich mit sich mit in Richtung der Haltestelle der U-Bahn zum Stadion. Da die Bahnhofshalle völlig überfüllt ist, gehst du voran und drängelst dich schubsend, kneifend und so manchen anderen Trick anwendend durch die Menschenmassen. ☞ 45

44 Nicht weit vom Hauptbahnhof entfernt entdeckst du einen Souvenirladen und davor parken, genau wie du das erwartet hast, einige riesige Autobusse. Stolz erklärst du deinem staunenden Götti: «Ich habe heute im Radio gehört, dass die Bahnangestellten streiken und man deshalb die Bahnhöfe meiden soll. Der FC Bayern fährt uns nun mit diesem Bus gratis zum Stadion!», lachst du und versuchst in den ersten Bus einzusteigen. Doch schnell merkst du, dass der Bus zwar gratis ist, einen Besuch im Shop jedoch voraussetzt.

- «Ich lass mich doch nicht erpressen und den Kauf eines Bayernschals aufzwängen», murrst du zornig. ☞ 41

- Mit Bayern-Schal ausgerüstet, setzt du dich ganz hinten auf die letzte Bank und geniesst die Reise zur Allianz Arena. Schnell schreibst du den Schal zur Liste deiner Gegenstände auf deinem Abenteuer-Protokoll und freust dich auf das, was du heute noch erleben wirst. ☞ 55

45 Als du dich endlich mit viel Mühe durch die Menschenmassen vor dem Perron-Eingang gequält hast, bleibst du ernüchtert stehen. Auch hier stauen sich ganze Scharen von wütenden, aufgebrachten und wild gestikulierenden Menschen. Doch ein Zug ist weit und breit keiner zu sehen. Stattdessen hängt ein grosses Kartonschild über der Fahrplananzeige. Ungläubig liest du deinem Götti vor: «Heute Streik! Zu wenig Lohn für uns, zu wenig Züge für euch!»

Neben dir hörst du einen Bahnangestellten fluchen, der hier den Leuten Auskunft geben muss: «Ja mei! Geht's halt wieder nach Hause, da fährt heute nix mehr! Hört's ihr denn kein Radio? Die ham doch extra davor gewarnt zu den Bahnhöfen zu kommen.» «Sauber!», ist der einzige Kommentar, den du von deinem Götti vernimmst. Als ihr euch endlich aus dem völlig überfüllten Bahnhof davonschleichen könnt, reicht es gerade noch für eine Limo und eine Bratwurst von der Grillbude am Bahnhofseck. Zum Glück haben sie dort einen alten Fernseher aufgestellt. So endet dein Abenteuer mit einem Fussballerlebnis der ganz gewöhnlichen Art: Champions-League vor der Glotze!

Zweites Kapitel

46 «Du sein nicht Fan von MaS Slibovitche!», zischt dir der grobschlächtige Kerl, der dich vorhin zur Seite gerissen hat, in ziemlich brüchigem Deutsch zu. «Du nix haben verloren hier, du sein Leberwurst wie alle und gehören auf Stehplätze bei Bayern-Fans.»

«Doch sicher bin ich MaS-Fan! Schauen Sie doch meine Mütze!», versuchst du den Bodyguard zu überzeugen. Doch du merkst schnell: So einfach kommst du da nicht rein. ☞ 59

47 Auch dein Götti gibt dir etwas mit, als er kurz zu dir auf den Balkon hinaustritt. «Schau, liebes Göttikind! Ich habe jetzt eben gerade nicht so viel Zeit für dich. Weisst du, so ein VIP-Anlass ist eine wichtige Sache für zukünftige, gute Geschäfte. Da muss ich unbedingt meinen Kopf bei der Sache haben», zwinkert er dir Verständnis erheischend zu. «Aber das Spiel?», wendest du entrüstet ein. Doch dein Götti überrascht dich immer mehr: «Ja schau, das kann ich mir doch morgen im Replay am TV anschauen.» Jetzt verstehst du, weshalb gerade du mit zu diesem Spiel fahren durftest. Jeden erwachsenen Gast hätte Onkel Hugo nicht so einfach sitzen lassen können. Doch dir soll's Recht sein, so hast du deine Freiheit. Besonders happy fühlst du dich dann, als dir Onkel Hugo einen grossen VIP-Umhänge-Patch übergibt. «Viel Spass!», lacht er dir zu. «Mit diesem Ausweis ist dir keine Türe versperrt. Du kannst gerne eine kleine private Stadionführung unternehmen.»

- Diese Gelegenheit lässt du dir natürlich nicht entgehen und du machst dich sofort auf den Weg. ☞ 56

- «Undank ist der Welten Lohn», sagst du dir altklug und nimmst dir vor, dich zuerst ein bisschen in der Loge den anderen Gästen zu widmen, schliesslich bist du eingeladen und willst vor den Fremden als höfliches Kind erscheinen. «Und Hunger habe ich auch», meinst du trotzig zu dir. ☞ 63

48 «Schnell merkst du, dass die Herren vor dir weder Spass, deinen Charme und schon gar nicht deine Sprache verstehen. «Bingo!», denkst du dir, als du realisierst, dass die Bodyguards gar kein Deutsch verstehen und alle deine Versuche, sie mit lustigen und witzigen Sprüchen auf deine Seite zu ziehen, missglückt sind.

«Bingo!», ruft dann auch der Kerl, der dich hinter dem Stadion und jenseits der Autobahn mit einem kräftigen Fusstritt über eine Hecke befördert hat und am Plätschern des aufspritzenden Wasser bemerkt, dass er mit seinem Schuss wie beabsichtigt den Schwabinger Bach getroffen hat. Für dich findet dieses Abenteuer damit ein kaltes, nasses und unerfreuliches Ende.

49 «Fussball ist doch für alle da!», versuchst du deine Gegner mit einem schlagenden Argument zu überzeugen. Doch das alleine wird nicht reichen. Da du jedoch auf alle deine Intelligenz-Punkte zählen kannst, bist du guten Mutes. Die Kraftmaschinen vor dir mögen zwar gut kämpfen, aber mit Intelligenz und Esprit scheinen sie nicht besonders gesegnet zu sein, weshalb sie bloss mit 8 Punkten ins folgende Duell starten.

- Du gewinnst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 60
- Du verlierst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 54

50 Dass Facebook nicht deine Welt ist, merkst du sehr schnell. Du entdeckst nämlich nur Bilder fröhlicher Menschen in den unmöglichsten und unglaublichsten Körperverrenkungen. Auch die Porträts sehen meistens verzerrt und entstellt aus. Offenbar sind das alles selber geschossene Fotos, bei denen die Kamera, wohl meist ein Handy, viel zu nah vor dem Gesicht platziert wurde. Zudem ist dir die Sprache mit all diesen Häklein, Strichen und Punkten über beinahe jedem Buchstaben völlig unverständlich. Als du dann auch noch bemerkst, das Slibovitche keine Einträge erzeugt und Facebook ungefragt immer auf Slivovice wechselt, ist dir dein weiteres Vorgehen klar.

Du klickst Facebook, oder Fratzenbuch, wie du das Programm wegen der unzähligen und unglaublich schlecht geschossenen Selfis scherzhalber nennst, ganz schnell wieder weg. ☞ 81

51 «Du sein Fan von Slibovitche?», raunzt dir einer der kräftigen Bodyguards zu. «Ja sicher!», beteuerst du mit beinahe weinerlicher Stimme. «Glauben Sie, ich würde mich sonst so wie ein kitschiger Zuckerstengel kleiden? Das zieht doch kein vernünftiger Mensch freiwillig an», fügst du noch an.

Doch diese Worte hättest du dir besser erspart. Schnell spürst du, wie reizbar und leicht beleidigt der STAFF des MaS Slibovitche sein kann. Gleich zu fünft stürzen sich die wild gewordenen Bodyguards auf dich los. ☞ 59

52 Gespannt tippst du Transilvanien in die Suchmaske des Internet-Lexikons Wikipedia und beginnst interessiert zu lesen. «Siebenbürgen oder Transsilvanien ist ein historisches und geografisches Gebiet im südlichen Karpatenraum mit einer wechselvollen Geschichte. Heute liegt Siebenbürgen im Zentrum Rumäniens.» Weiter erfährst du, dass Transsilvanien eigentlich «Jenseits der Wälder» bedeutet, heute eine der ursprünglichsten und schönsten Naturlandschaften Europas ist und dass lange Zeit eine grosse, deutschsprachige Volksgruppe in Siebenbürgen lebte. 2014 wurde mit Klaus Johannis sogar ein deutschsprachiger Politiker Präsident Rumäniens und auch Peter Maffay, einer der erfolgreichsten Rock- und Popmusiker Deutschlands, stammt aus Siebenbürgen. Aber über Slibovitche und seinen Fussballclub kannst du in diesem Artikel ebenso wenig lesen wie über Graf Dracula. Sollten wohl beide aus dem Reich der Fantasien und Geschichten stammen?

Da du mehr über den MaS Slibovitche erfahren willst, verlässt du Wikipedia wieder. ☞ 81

53 «Meine Herren», säuselst du in deinem süssesten Ton. «Wer will denn hier schon streiten?» Zum Glück kannst du im nun folgenden Charme-Duell auf alle deine Charme-Punkte zählen. Doch die Bodyguards sind harte Kerle und lassen sich nicht so leicht von dir einseifen. Sie starten mit 21 Punkten in das folgende Duell.

- Du gewinnst das Charme-Duell. ☞ 58
- Du verlierst das Charme-Duell. ☞ 48

54 «Hört mal Jungs!», lächelst du die Schläger friedfertig an. «Lasst mich rein in diese Loge und ich erzähl nachher der ganzen Welt, was für ein toller, friedfertiger Club der MaS doch ist. Na, ist das ein Deal?», fragst du besorgt, als du bemerkst, dass deine Worte keinerlei Reaktion auslösen. «Dumm», bemerkst du plötzlich, «die Herren da verstehen ja sicherlich gar kein Deutsch!»

Nein, sie verstehen kein Deutsch. Sie verstehen auch keinen Spass und zeigen dir schnell, dass sie auch andere dir ganz geläufige Anstandsregeln nicht kennen. Dafür kennen sie ihre eigene Sprache und ihre eigenen Gebräuche, welche du ziemlich bald und ziemlich schmerzhaft zu spüren bekommst. Hinter dem Stadion unterqueren die Herren die Autobahn und schleifen dich durch lichtes Ufergehölz ans Ufer der Isar. Dort packt dich jeder einzeln entweder an einem Fuss oder an einem Arm und schwingen dich kräftig hin und her, bis sie dich mit einem kräftigen «Va Bye!» in die Fluten des eiskalten Flusses befördern. Damit findet dein Abenteuer hier ein nasses und unrühmliches Ende.

55 Schon von weitem siehst du in der Ebene vor dir das schönste Stadion der Welt leuchten. In blauen und roten Rauten, den Farben und Mustern des FC Bayern München, wird die Fassade dieses Fussballtempels erleuchtet und lässt in dir die Vorfreude auf das kommende Fussballfest beinahe ins Unerträgliche steigen.

«Champions League! So ein geiles Gefühl!», jubelst du laut, als du endlich aus dem Bus steigen kannst und mit deinem Götti auf die hell strahlende Allianz Arena zuschreitest. «Und das beste ist», triumphiert Onkel Hugo und zeigt dabei auf die unendlich langen Menschenschlangen vor den Eingängen, «wir brauchen uns nicht einmal anzustellen. VIP's wie wir kommen schwupps rein und sitzen schon beim Essen, wenn die gewöhnlichen Fans noch draussen stehen, frieren und sich die Nase platt drücken können.»

Leicht irritiert stellst du fest, dass deinem Götti offensichtlich weniger am Fussball-Spiel, denn am Zusammentreffen mit einflussreichen und berühmten Persönlichkeiten gelegen ist. Doch dir ist das im Moment egal. Viel wichtiger ist für dich der Blick auf das Stadion, welches ihr auf der Suche nach dem richtigen Eingang umrundet. Nach einigem Vor und Zurück habt ihr endlich am Ostende der Arena den VIP-Eingang für die Gäste des MaS Slibovitche gefunden. Dort liegt ausgebreitet auf dem Asphalt vor der Eingangstreppe ein Teppich bereit. Nein, da liegt kein roter, sondern ein lila-hellgrün-pinkfarben

gestreifter Teppich für den Empfang der transsilvanischen Promis bereit. Und du? Du gehörst dazu! Dieser Gedanke irritiert dich leicht, ebenso wie die vielen Bodyguards in ihren schwarzen Anzügen, welche gleich zu Dutzenden links und rechts hinter einer goldenen Kordel neben dem Teppich hin zum Eingang stehen.

Als du auf den Teppich zugehen willst, wirst du von einem der Bodyguards ziemlich unsanft am Ärmel gepackt und zur Seite gerissen. Ein unverständlicher Wortschwall einer osteuropäischen Sprache bricht über dich herein und schon bald wirst du von einigen Männern, einer kräftiger gebaut als der andere, umringt und unsanft hin und her geschubst.

- Du trägst neutrale Kleidung und eine MaS-Baseball-Mütze. ☞ 51
- Du trägst die farbig gestreiften Klamotten des MaS. ☞ 46
- Du trägst FC Bayern München Klamotten. ☞ 62

56 «Als du aus der Loge schlüpfen willst, wirst du unsanft am Kragen gepackt und hochgezogen. Ein riesiger Fettsack in einem viel zu engen schwarzen Anzug hat dich zu fassen gekriegt und in die Höhe gehoben. «Na Baby!», rotzt dich der Fleischberg frech an. «Passt uns das feine Essen der noblen Gesellschaft nicht? Wollen wir lieber auf eigene Faust etwas durchs Stadion schnüffeln und Geheimnisse aufspüren statt Austern zu schlürfen und Langusten zu knabbern?» «Was Sie wollen, weiss ich leider nicht», stammelst du vor seinem Kopf baumelnd. «Aber ich würde gerne wieder runter auf den Boden!»

Mit so viel Kaltschnäuzigkeit hat der Kerl nun doch nicht gerechnet. Überrascht stellt er dich wieder auf den Fussboden und schiebt dich mit einem Klapps auf deinen Hintern zurück in die Loge. «Hinein mit dir ins Kuschelhäuschen, Babyface!», lacht er dir frech hinterher und lässt die Türe der VIP-Loge lautstark ins Schloss knallen. Wütend über diese Behandlung stapfst du zurück in die Loge. «Ich bin doch kein kleines Kind mehr», schnaubst du entrüstet und stampfst wie zur Bestätigung mit dem Fuss auf den teuren Holzboden. ☞ 74

57 Wie durch ein Wunder gelingt es dir immer wieder, dich unter den kräftigen Hieben der Bodyguards wegzuducken, sich ihren nach dir greifenden Pranken zu entziehen und auch den kräftigen Fusstritten auszuweichen. Schnell schon müssen die kräftigen Männer, die sich offenbar Muskeltraining nur noch im geregelten Ablauf eines Kraftraumes gewohnt sind, ihren Anstrengungen Tribut zollen und zum Atemholen eine kleine Pause einlegen. Diesen Moment nützt du flink aus und trittst dem grössten und kräftigsten Hünen vor dir so heftig in die Kniekehlen, dass er stöhnend vor den anderen zu Boden sinkt.

Gerade in diesem Moment scheint der Chef der ganzen Sicherheitsabteilung des MaS draussen vor dem Stadion nach dem Rechten sehen zu wollen. Dabei beobachtet er deinen mutigen Kampf gegen seine Schlägertruppe mit einem Schmunzeln und bittet dann um Einhalt. «Stopp! Lasst das Kind. Wer so mutig kämpft, hat alles Recht der Welt, Ehrengast des MaS Slibovitche zu sein», lacht er und begleitet dich durch den Eingang und hinauf bis zur VIP-Loge, wo dein Götti schon auf dich wartet. ☞ 67

58 «Football», versuchst du eine international verständliche Sprache anzuwenden. «MaS Slibovitche, verry good! Dracula, Biss, Biss!» Bei diesen Worten schlägst du dein Gebiss wie ein gefährlicher Vampir in deinen Unterarm und stellst befriedigt fest, dass deine Showeinlage Wirkung zeigt. Die Bodyguards legen eine kleine Studierpause ein. Offenbar sind sie sich nun nicht mehr ganz so sicher, wie sie mit dir verfahren sollen.

Da huscht zu deiner grossen Erleichterung plötzlich ein Lächeln über das Gesicht des offenbaren Anführers dieses Schlägertrupps und er raunt dir zu: «Glück gehabt! Hau ab!» Flink wie ein Wiesel schlüpfst du zwischen den Beinen der Muskelprotze hindurch und rennst zu deinem Götti, der ganz nervös auf dem farbigen Teppich auf dich wartet. ☞ 61

59 In der folgenden Szene musst du auf deine besonderen Spezialitäten vertrauen können. Mit welcher deiner Fähigkeiten willst du in das unvermeidliche Duell gehen?

- Du vertraust auf deine Kampfkraft. ☞ 66
- Du vertraust auf deinen Charme. ☞ 53
- Du vertraust auf deine Intelligenz. ☞ 49

60 «He Jungs!», lächelst du den Muskelprotzen vor dir freundlich und gewinnend zu. «Wir gehen jetzt da alle rein und sind friedlich zueinander. Ich bezahle auch eine Runde Bier und Wurst für alle. Na? Ist das was?», fragst du plötzlich besorgt. Dir scheint, als würden die Herren dich gar nicht verstehen. Das versuchst du gleich zu testen. «Na, ihr Draculas? Esst ihr bei euren Spielen jeweils Blutwurst, oder was?», frotzelst du frech und übermütig.

Da ertönt hinter dir ein schrilles Lachen. Die Bodyguards bleiben abrupt stehen und starren an dir vorbei auf die Frau, die sich da offensichtlich köstlich über die Situation amüsiert. «Blutwurst! Du bist witzig!» Dann bedeutet sie den Bodyguards in einer dir unverständlichen Sprache offenbar, dass sie dich in Ruhe lasen sollen. «Komm mit, du putziges Kerlchen», wendet sie sich wieder an dich und schlängelt sich mit dir an allen Kontrollen vorbei ins Innere der Allianz Arena. Als sie dich vor der VIP-Loge wieder zu deinem Götti bringt, flüstert sie dir noch zu: «Frag einfach nach Anastasia, wenn es dir hier zu langweilig wird.» Mit diesen Worten verschwindet die geheimnisvolle Frau in der Menge und du bist wieder mit deinem Götti alleine. ☞ 67

61 Endlich vor dem Eingang am Ende des Teppichs angekommen, verlangt ein Hüne, ein wahrer Kleiderschrank von einem Mann, eure Tickets zu sehen. Ziemlich unverschämt und hochnäsig mustert er dich und deinen Götti von Kopf bis Fuss und lässt euch unverhohlen spüren, dass er euch trotz der Gültigkeit der VIP-Tickets nicht gerne einlässt.

Offenbar wirkt ihr zu wenig pompös, glamourös und einflussreich. «Schleicht rein und macht euch da drin möglichst unsichtbar!», zischt er euch zu und wendet sich dann schnell einer hoch gewachsenen Blondine zu, welche in einem Abendkleid, auf hochhackigen Schuhen und mit Schmuck behangen wie ein Weihnachtsbaum über den Ehrenteppich gestöckelt kommt. «Tja, bei den superreichen Russen und Osteuropäern gehören wir nur zu den lästigen Nebenerscheinungen ihres Reichtums. Ohne uns arbeitendes Fussvolk würden die ihren Reichtum nämlich gar nicht so unverschämt vermehren können. Doch solche Gedanken lass ich jetzt einmal sein, heute möchte ich mich so richtig vergnügen!», lacht dein Götti schon wieder und zieht dich mit sich ins Innere der Allianz Arena.

☞ 67

62 «He, Kakhir!», ruft der grobe Kerl, der dich vorhin so unsanft aus der Reihe gerissen hat, einem Kollegen zu. «Men siz uchun biror narsa, qizil va ko'k liverwurst bor. Bizning gilam zararli hayvonlarni ko'taradi!» Das heisst etwa soviel wie: «He, Kakhir, ich hab was für dich, eine rot-blau karierte Leberwurst. Entfern das Ungeziefer von unserm Teppich!»

Dass dich diese Kerle nur als Ungeziefer betrachten, bekommst du rasch zu spüren. Unsanft wirst du weggeführt und unweit des Stadions mit einem kräftigen Tritt in deinen Allerwertesten in die hier träge vorbei fliessende Isar befördert. Du hast Glück, kannst du gut schwimmen, so musst du nicht ertrinken. Doch dein Abenteuer ist beendet. Es war wohl doch nicht so eine kluge Idee, als Bayern-Fan in die VIP-Loge des MaS Slibovitche gelangen zu wollen.

63 «Wow!», entfährt dir ein leiser Schrei der Begeisterung, als du an das grosse Vorspeisen-Buffet trittst. Beinahe dreissig Platten und Schüsseln sind über und über mit den feinsten Leckereien gefüllt, die du dir nur denken kannst. Auch für deinen Geschmack ist eine grosse Auswahl dabei, denn alles Fischgetier, das noch aussieht wie das lebende Tier, macht dich nicht so an. Damit fallen Crevetten, Hummer, Langusten, Krabben, Muscheln, Seesterne, Krebse und Fische für deinen hungrigen Magen ausser Betracht.

«Komm, ich mach dir einen Kinderteller!» lacht dir Annette zu, welche deine Gedanken offensichtlich schon durchschaut hat und ganz beflissen darin ist, heute Abend einen guten Job zu machen. Kurze Zeit später sitzt du mit einem Teller, gefüllt mit kleinen Pizzen, Flammkuchen, Mini-Hamburgers, Taccos-Shells und vielen weiteren Leckereien, auf einem Ledersofa, lässt es dir genüsslich munden und blickst verträumt hinaus ins weite Rund der Allianz Arena.

☞ 69

64 Dann zeigt Anastasia auf einige Leute in der Loge, die zu belauschen und zu befragen sich lohnen würde. «Spiel einfach nur das kleine Dummerchen und lass dir nicht anmerken, dass du dir deine eigenen Gedanken über unseren Club zusammenreimst.»

- «Beim Salatbuffet steht Jamshid Husan Temerbek. Er ist Usbeke und Mitbesitzer des Vereins.» ☞ 83
- «Der feiste Herr dort mit dem grossen und voll gefüllten Weinglas ist Gülan Shirazsov, Tourismusdirektor der Region Transsilvanien und Werbechef des MaS Slibovitche.» ☞ 68
- «Neben dieser blonden Schönheit strahlt Boris Ranzov, der Vize-Präsident des MaS Slibovitche, mit der Flutlichtanlage um die Wette. Du wirst sehen, das ist ein ganz übler Geselle.» ☞ 75
- «Wenn du diese drei Herren kennen gelernt hast, kommst du wieder zu mir zurück», nickt dir Anastasia aufmunternd zu. ☞ 87

65 Als du am Kuchenbuffet deine Hand ausstreckst, um dir ein besonders feines Häppchen auf deinen Teller zu legen, klappt dir einer der dort besonders dicht gedrängt stehenden Bodyguards auf die Finger. «Pfoten weg!», schnauzt er dich an. «Dieses Stück will sicher unser Big-Boss selber geniessen.» Irritiert über diese Rücksichtslosigkeit, welche du an diesem Ort so nicht erwartet hast, staunst du doch sehr. Noch mehr Verwunderung erfasst dich jedoch, als ein kleiner, unscheinbarer Herr mit einem dünnen Oberlippenbart und gelblicher, ledriger Gesichtshaut, mit seinem Kinn auf eine adrette, junge Dame zeigt, welche mit einem lila-hellgrün-pinkfarbig gestreiften Kuchenstück auf dem Teller gerade an dir vorbeistolziert. Mit einem lächelnden «Tschuldigung!», stibitzt der massige Bodyguard von vorhin frech das Kuchenstück vom Teller und legt es seinem Auftraggeber hin. «Na hören Sie mal!», entrüstet sich die Dame neben dir. Doch der Security schiebt die Lady unsanft zur Seite und droht: «Gehen Sie bitte weiter. Der Besitzer von MaS Slibovitche mag es nicht besonders, wenn man ihm seine Wünsche nicht erfüllt.»

Als du etwas zu dieser Szene sagen willst, spürst du eine Hand auf deiner Schulter. Erleichtert stellst du fest, dass es Annette, die Hostesse ist. «Komm besser weg hier», flüstert sie dir zu. «Mid Sid Abbdul Bassajew, dem Besitzer des MaS Slibovitche, ist nicht gut Kuchen essen.» «Wie wahr!», lachst du über die treffende und doppeldeutige Aussage. Doch dein Misstrauen gegenüber diesem Verein hat sich durch diese Szene massiv verstärkt. Du nimmst dir vor, diesen Herren ihr falsches Spiel gehörig durcheinander zu bringen.

☞ 74

66 «Kommt nur her, ihr Weicheier!», versuchst du dir selber Mut zu machen und lässt dabei drohend deine Fäuste kreisen. Doch es scheint, wie wenn sich die Bodyguards dadurch nicht beeindrucken liessen. Im Gegenteil!

Im nachfolgenden Getümmel kannst du auf alle deine Kraftpunkte zählen und, da du unglaublich wütend bist auf diese Schlägertypen vor dir, weitere 5 Punkte zu deinem Startsaldo dazuzählen. Die fünf Bodyguards starten allerdings mit 30 Punkten in dieses ungleiche Duell.

- Du gewinnst dieses Kraft-Duell. ☞ 57
- Du verlierst dieses Kraft-Duell. ☞ 71

67 Endlich trittst du in die Loge des MaS Slibovitche ein. Beim ersten Blick durch den Raum bist du leicht enttäuscht. Die Loge vor dir wirkt wie ein gewöhnliches, modernes Restaurant. Einfache, mit Blumen geschmückte Tische, an denen beige Lederstühle stehen, ein dunkelbrauner Holzboden, dezent farbig gestrichene Wände und eine Decke, die über und über mit kleinen Halogenlampen durchsetzt ist, verbreiten das Flair eines einfachen Restaurants. «Schön, aber nicht berauschend», raunst du deinem Götti zu. Doch der weist dich auf etwas hin, was du bislang übersehen hast. Am Ende des Raums befindet sich ein grosses Panoramafenster mit der besten Aussicht, welche du dir für ein Restaurant nur wünschen magst. Du siehst direkt von der Ostkurve aus ins bereits gut gefüllte Stadion und auf den Rasen hinunter. Dort laufen sich gerade die Stars des FC Bayern ein und entsprechend laut ist die Stimmung draussen im Stadion.

Mutig gehst du zur Scheibe und starrst hinaus. «Willst du raus?», fragt dich eine nette Dame in farbiger Kleidung. «Ich bin die Annette und arbeite heute als Hostess in eurer Loge. Mein Ziel ist es, dass es dir an nichts fehlt», lächelt sie dir zu und öffnet dann die grosse Schiebetüre.

Das Glücksgefühl, welches dich erfasst, als du auf den breiten Balkon in das weite Rund der Allianz Arena hinaustrittst, lässt sich mit nichts beschreiben, was du schon erlebt hast. Es ist einfach unglaublich. Völlig ungeniert fällst du in den Gesang der Fans mit ein: «Olé, olé! Die Bayern tun heut Slibovitche weh! Olé!» Lächelnd legt dir Annette ihre Hand auf die Schulter und flüstert dir zu. «Ich bin auch Bayern-Fan, aber das lassen wir heute Abend wohl besser zur Seite. Sieh dir mal diese Gesichter an!» Damit zeigt sie auf die vielen grimmigen, bärbeissigen, ja geradezu gefürchigen Fratzen der Herren, die im Innern der Loge mit Wein- und Sektgläsern rumstehen und einander auf ein spannendes und schönes Spiel, mehr jedoch noch auf ein Weiterkommen ihres MaS Slibovitche zuprosten.

«Ich glaube kaum, dass sie hier einen Bayern-Fan in ihrer Loge dulden», gibt sie dir als Ratschlag mit. ☞ 47

68 Schnell merkst du, dass es gar nicht so einfach ist, an den viel gefragten und offenbar sehr beliebten Herrn Shirazov heranzukommen. Nun musst du ganz auf deinen Charme zählen können. Im nun folgenden Duell kannst du mit allen deinen Charme-Punkten starten, Herr Shirazov ist jedoch ein weitgereister, weltoffener Charmeur und startet deshalb mit 19 Punkten.

- Du gewinnst dieses Charme-Duell. ☞ 77
- Du verlierst dieses Charme-Duell. ☞ 79

69 «Ist bei dir noch ein Platz frei?», stupst dich ein freundlich dreinblickender, etwa 60 Jahre alter Herr an und setzt sich zu dir aufs Sofa, ohne auf deine Antwort zu warten. Er stellt sich dir als Wladimir Tepes vor und erklärt dir, dass er einer der grossen Sponsoren des MaS Slibovitche ist. «Endlich erlebt unsere Region wieder einmal etwas grossartiges!», schwärmt dir Vlad, wie er dich bittet ihn zu nennen, vor. «Weisst du, ich bin mit der Produktion von Dachziegeln ziemlich reich geworden und gehöre in meiner Heimat Transsilvanien zu den einflussreichsten Persönlichkeiten. Aber einen Club wie es MaS jetzt ist, das hätte ich mir nie leisten können. Gut sind da russische Oligarchen als Investoren an mich herangetreten. Ich habe mich dann als Präsident zur Verfügung gestellt und versprochen dafür zu sorgen, dass alles so läuft, wie es sich die beiden Geldgeber wünschen.» Verschwörerisch neigt er sich zu dir hin und flüstert dir zu. «Plappere das bitte nicht weiter! Aber du musst wissen, der Name MaS ist Programm.» Als er die Verwunderung in deinem Gesicht bemerkt, lacht Vlad Tepes laut auf und verdreht die Augen. «Was, du verstehst das nicht? Mită aduce Succesul bedeutet doch ...»

Dann schlägt er sich lachend auf den Mund und witzelt: «Oh, jetzt hätte dir Graf Dracula beinahe unser Geheimnis verraten. Ich altes Plappermau! Da sollte ich wohl besser aufpassen!» Abrupt steht der Herr auf. Beim Weggehen blinzelt dir Wladimir Tepes, der Präsident des MaS Slibovitche, geheimnisvoll zu und lässt dich mit einem grossen Fragezeichen im Gesicht zurück. ☞ 74

70 Gespannt wie eine Feder öffnest du die Startseite des Suchdienstes Google und tippst hastig das Wort Slibovitche ein. Tatsächlich werden dir blitzschnell 445'000 Treffer angezeigt. Gleich der oberste ist ein Wikipedia-Eintrag. «Na! Wenn das Mal kein gutes Omen ist», klopfst du dir selber anerkennend für deine tolle Idee auf die Schulter. Doch als du den Text zu lesen beginnst, nagen rasch grosse Zweifel an deinem Selbstvertrauen.

«Sliwowitz ist die gebräuchliche Bezeichnung für einen Obstbrand aus Pflaumen. Der Name ist vom slawischen Wort sliwa für Zwetschge abgeleitet», liest du dir halblaut vor. Schnell merkst du, dass das Wort Slibowitche im Internet gar nicht vorkommt und stattdessen der nächst beste Begriff zur Suche vorgeschlagen wurde.

«Depp!», schimpfst du dein Smartphone an. «Das war kein Tippfehler. Ich weiss schon, was ich suche.» Doch dein Ärger bringt dich hier nicht weiter. Diese Spur ist eine Sackgasse. ☞ 81

71 Wie nicht anders zu erwarten, dauert es nicht lange, bis du wie ein geschlachtetes Kaninchen, nur an deinen Ohren festgehalten und hochgezogen, vor den lachenden Bodyguards in der Luft baumelst. Dein Zappeln hast du eingestellt, denn auch ohne diese Bewegungen schmerzen deine Ohren beinahe unerträglich.

Die Schläger aus dem Osten machen kurzen Prozess mit dir. Einer führt dich hinter das Stadion und unter der Autobahn hindurch. Dort schwingt er dich kreisend über seinen Kopf bis er dich loslässt. So befördert er dich in weitem Bogen in die langsam dahin fliessende Isar hinein. Damit ist dein Abenteuer hier beendet. Es war wohl keine so gute Idee, sich alleine auf eine Schlägerei mit fünf kräftigen usbekischen Bodyguards einzulassen.

72 «Tentak!», schnauzt dich der Usbeke an und lässt dich, angewidert über so viel Ungeschicklichkeit, stehen. «Idiot!», übersetzt dir einer der Bodyguards schadenfroh, als er dein staunendes und enttäuschtes Gesicht bemerkt.

«Idiot!», schimpfst du dir selber zu, als du bemerkst, dass du dieses Gespräch völlig versemmelt hast. ☞ 64

73 «Das ist ja mal ein Hammer!», entfährt dir ein leiser Schrei der Entrüstung. Ungläubig starrst du auf das Display deines Smartphones und auf die Anzeige, welche sich dir unmissverständlich und in einer beinahe unglaublichen Klarheit präsentiert. «Das glaub ich jetzt nicht, so eine unverschämte und überhebliche Frechheit!», stöhnst du beinahe ohnmächtig vor Entsetzen.

Raffiniert, wie du nun einmal bist, hast du kurz entschlossen den Google Übersetzer geöffnet und auf Sprache erkennen eingestellt. Danach hast du den vollen Namen des Gastclubs, Mită aduce Succesul, eingetippt und auf Deutsch übersetzen lassen. Was du nun zu lesen bekommst, lässt den Erfolg des MaS Slibovitche plötzlich in einem völlig neuen Licht erscheinen: «Schmiergelder bringt Erfolg», liest du ein ums andere Mal halblaut vor dich hin. Jetzt weisst du, was du hier zu tun hast. Doch hast du auch schon eine Idee, wie du das angehen willst? ☞ 81

74 Nun hat dich die Neugierde endgültig gepackt. Gerne möchtest du dem Geheimnis des MaS Slibovitche etwas näher auf die Spur kommen. Was steckt wohl hinter diesem Club und seinen Erfolgen?

- Du versuchst mit dem Handy ins Internet zu gelangen. ☞ 81
- Du suchst nach Anastasia und möchtest sie befragen. ☞ 82
- Du begibst dich zum Kuchenbuffet und versuchst, dich dort etwas unauffällig umzuhören und schlau zu machen. ☞ 65
- Beim Ausgang auf den Balkon stehen einige Herren lachend beieinander. Humor magst du jetzt ganz gut vertragen. ☞ 78
- Du hast hier genug erfahren und begibst dich auf deine geplante private Stadion-Erkundungs-Tour. ☞ 86

75 Tatsächlich ist es unglaublich schwierig, die Aufmerksamkeit des Boris Ranzov zu ergattern. Er scheint offenbar nur Augen für die reizende Welt der hier anwesenden Damen zu haben. Nun brauchst du richtig Glück!

- Du hast dieses Glück. ☞ 80
- Dir bleibt das nötige Glück verwehrt. ☞ 84

76 «Das macht doch nichts», lächelt dir Jamshid Husan Temerbek freundlich und in überraschend gutem Deutsch zu. «Das kann doch jedem Kind passieren, ihr seid ja so ungeschickt und herzig.» Bei diesen Worten packt er ein dickes Stück deiner linken Wange zwischen Daumen und Zeigefinger und rüttelt kräftig daran. Offenbar ist er ein richtiger Kindernarr.

Du lässt dir diese Prozedur widerwillig gefallen, nützt sein Vertrauen jedoch schamlos aus, um ein Gespräch über ihn, den Fussball und den heutigen Match zu führen. Dabei erfährst du, dass er völlig entspannt dem Spielende entgegenschauen könne, denn: «Da kann kommen was will! Am Ende entscheidet die UEFA und der heutige Delegierte, der für Recht und Ordnung im Spielbetrieb zu sorgen hat, ist ein guter Freund von mir.» Temerbek lacht lauthals wie ein heisseres Pferd und fügt noch dazu: «Das sind sie sowieso immer, diese Herren.»

Du beschliesst, dir diese Information dick hinter die Ohren zu schreiben und verabschiedest dich freundlich vom Mitbesitzer und Geldgeber des MaS Slibovitche. ☞ 64

77 «Transsilvanien bedeutet doch Jenseits der Wälder», flötest du dem Tourismusdirektor Transsilvaniens altklug ins Ohr. Selbstverständlich lässt sich mit solch sülzigen Reden der Herr Shirazsov leicht um den Finger wickeln. Nur wenige Minuten später weisst du alles über die wunderbare Natur Siebenbürgens und die urigen, einen wunderbaren nostalgischen Charme ausstrahlenden Bauerndörfer dieses einmaligen Landstriches.

«Doch damit holen wir keine Touristen ins Land. Da muss schon etwas so Schreckliches wie Graf Dracula her. Je schlimmer, desto besser!», züngelt er wie eine gefährliche Schlange. «Deshalb ist auch dieser Fussball-Club hier bissiger als Dracula», fügt er bluffig den von ihm kreierten Werbespruch an.

Du nimmst deinen ganzen Mut zusammen und fragst möglichst beiläufig und unverdächtig: «So bissig wie ein Verbrechen?» «Da kannst du aber sicher sein! Alle sind sie Verbrecher von MaS Slibovitche.» Du bist ganz baff über die Offenheit in Gülan Shirazsov's Ansprache. «Wenn das mal auffliegt, und irgendwann wird das auffliegen, da kannst du sicher sein!», schaut er dir tief in die Augen. «Dann wird das der grösste Skandal, den die Fussballwelt je gesehen hat. Aber das ist mir egal! Unsere Touristen werden das lieben: Trainieren Sie im Stadion des Betrügerclubs, bezahlen Sie in der Kantine ihr Essen mit echtem Bestechungsgeld, schlafen Sie im Bett des Skandalpräsidenten! Das wird der Hit!», freut sich Transsilvaniens Tourismusdirektor Gülan Shirazsov schon im Voraus.

Angewidert von solcher Niedertracht schleichst du dich von dannen und hältst Ausschau nach einem neuen Gespräch. ☞ 64

78 Unauffällig schleichst du dich an die Gruppe heran und entdeckst mittendrin auch deinen Götti. Ganz entgegen seinen üblichen Gewohnheiten gibt er sich hier sehr wortkarg und zieht nicht die Aufmerksamkeit der Anwesenden auf sich. Er lacht zwar bei jedem der Spässe und Witze seiner Gesprächspartner anständig mit, ergreift selber aber nie das Wort. Dir wird klar, dass in dieser Runde dein Götti nicht Chef, sondern nur geduldeter Mitläufer ist.

Dass diese Rolle manchmal gar nicht so schlecht ist, zeigt dir die nun folgende Szene eindrücklich. Offenbar besteht diese Runde aus den deutschen Geschäftsfreunden des MaS Slibovitche. Ein ziemlich forscher Herr hat sogar den Mut gehabt, seine Sympathien für das Spiel von heute Abend unverhohlen zu zeigen und hat sich nebst einer Bayern-Kravatte auch einen Schal des deutschen Meisters umgebunden. Das hat ihm zwei besonders kräftige Bodyguards als persönliche Begleiter eingetragen. Nun hebt der Bayern-Fan zur allgemeinen Belustigung, er ist der einzige Herr in der ganzen Loge, der ein Bier trinkt, seinen Bierkrug in die Höhe und lacht: «So, Leute! Heute passt das wunderbar für die Bayern. Wir stemmen die MaS S, das abschliessende libovitche murmelt er absichtlich unverständlich in seinen mächtigen Schnauzer, und führen uns die zu Gemüte.» Unter allgemeinem Gelächter leert er den ganzen Bierkrug in seinen Schlund, putzt sich mit dem Ärmel seinen Schnauz ab und ruft dann überstellig: «So, und jetzt putz i grad nomal a MASS weg!» Bei dem dröhnenden Gelächter der Männer wird dir klar, dass der Bayer vor dir mit Mass sowohl einen grossen bayrischen Bierkrug wie auch den Gästeclub MaS meinte. Dir schwant Unheil. Darf man diesen Club wohl so frech veräppeln?

Dass man das hier in dieser Loge nicht darf, merkst du unmittelbar nach diesem Spässchen. Auf ein Kopfnicken eines Mannes hin, der bei den Witzen vorher als einziger nicht lachte, packen die beiden schwarz gekleideten Muskelprotze den Witzbold unsanft an den Armen, heben ihn in die Höhe und transportieren den zappelnden und wild schreienden Herrn ungeachtet des Skandals nach draussen. Mit stockendem Blut in deinen Adern hörst du, wie der Befehlsgeber dieser Aktion dem einen Bodyguard zuflüstert: «Entsort den Kerl!» Nun weisst du definitiv, was du von den Leuten rund um den MaS Slibovitche zu erwarten hast. ☞ 74

79 «Na hör mal!», zeigt sich Herr Shirazsov völlig entrüstet und lässt dich eiskalt stehen. Das erhoffte Gespräch, und damit die von dir erwarteten wichtigen Insiderinformationen, kannst du so natürlich vergessen. Zugegeben, es war auch keine charmante Idee von dir, den Tourismusdirektor zu fragen, ob er viel Rotwein trinke. «Weshalb denkst du das?», hatte er zuerst noch verwundert und interessiert gefragt. Deine Antwort «Shiraz ist doch eine Rotweinsorte und sie heissen doch Shiraz soff!» brachte ihn verständlicherweise völlig aus der Fassung. ☞ 64

80 «Merk dir, ich lass mich nicht gerne stören!», funkelt dich Boris Ranzov wütend an. «Entschuldigung!», schmeichelst du übertrieben heuchlerisch. «Ich habe so über ihre wunderschönen Krokodillederschuhe gestaunt, dass ich ganz plump über dieses Tischbein gestolpert bin. Ihre Hose war das einzige, woran ich mich festhalten konnte.» Herr Ranzov scheint sich schnell wieder zu beruhigen. Er zieht seine Anzughose schleunigst hoch über seinen Po, zurrt sie mit dem Ledergürtel zur Sicherheit etwas fester und beginnt, ganz zu deiner Überraschung, ein Gespräch mit dir.

«Dass dir meine Schuhe gefallen, freut mich», lächelt er dir zu. «Weisst du, das Krokodil dazu habe ich eigenhändig erlegt.» «Was? Geschossen?», wunderst du dich aufrichtig. Doch die Antwort des Boris Ranzov lässt dir das Blut in den Adern stocken. «Nicht geschossen, eigenhändig erlegt!», haucht er mehr als er es sagt. Dabei dreht er seine beiden Fäuste unmissverständlich gegeneinander und zeigt dir damit an, wie er das Krokodil zur Strecke gebracht haben will. «Du musst wissen, das mach ich mit allen so, die mir nicht gefallen. Und wer mich stört, gefällt mir nicht. Capito?»

Ein unsicheres und verlegenes Lächeln huscht über dein Gesicht. Mit den Worten «Und Ihnen ein schönes Spiel heute Abend!» machst du dich schleunigst aus dem Staub. ☞ 64

81 Schnell hast du dich mit deinem Smartphone ins Gratis-WLAN der Allianz Arena eingeloggt. Nun versuchst du, weitere Informationen über den Gastklub MaS Slibovitche zu erfahren. Wie willst du dabei vorgehen?

- Du öffnest Google und tippst MaS Slibovitche ein. ☞ 70
- Du öffnest den Google Übersetzer. ☞ 73
- Du suchst im App-Store nach einer vereinseigenen Applikation des Clubs MaS Slibovitche. ☞ 85
- Du öffnest Wikipedia und versuchst mehr über Transsilvanien zu erfahren. ☞ 52
- Du tippst Facebook an und suchst nach Freunden des MaS Slibovitche. ☞ 50
- Du hast genug über den Club erfahren und steckst dein Smartphone in deine Tasche zurück. ☞ 74

82 «Hallo, du putziges Kerlchen!», begrüsst dich eine sehr nett und vertrauenswürdig wirkende Dame mittleren Alters, welche du anhand des Schildes an ihrem Kleid als Anastasia erkannt hast. «Ich habe dich schon draussen vor dem Stadion beobachtet. Du scheinst ja ein ganz besonders neugieriges, kluges und Gerechtigkeit liebendes Kind zu sein. Das mag ich!», strahlt sie dich an.

Sie verrät dir, dass sie als Sekretärin für den MaS Slibovitche arbeite, mit den Machenschaften des Clubs jedoch ganz und gar nicht einverstanden sei. «Hätte ich gewusst, wie das hier abläuft, hätte ich den Job gar nie erst angetreten», erklärt sie bedrückt und niedergeschlagen. «Weshalb kündigen Sie dann nicht einfach und suchen sich einen andern Job?», fragst du reichlich naiv und unbedacht. Mit grossen Augen starrt dich Anastasia an und haucht dir ins Ohr: «Ich bin doch nicht lebensmüde! Hier drin darf niemand etwas von meinen Zweifeln erfahren.»

Dir wird urplötzlich bewusst, wie gefährlich die ganze Geschichte rund um den MaS Slibovitche werden könnte. Doch für dich gibt es jetzt kein Zurück mehr. Erst recht nicht, als dich Anastasia flehend anschaut und eindringlich auf dich einspricht: «Du! Ich spüre das tief in meinem Innersten, du bist genau dieses einzigartige Kind, dieses seltene Wesen, auf das ich schon so lange gehofft habe. Nur du allein kannst diesem Spuk ein Ende setzen und die ganze Bande da», mit einer ausladenden Handbewegung zeigt sie auf alle in der VIP-Loge versammelten Menschen, «ausschalten und hinter Schloss und Riegel bringen. Du lässt mich doch nicht im Stich?», blickt dich die Frau Hilfe suchend an.

«Wie soll ich ihnen denn helfen können?», fragst du völlig verdattert. Doch offensichtlich vertraut dir Anastasia vollständig. «Hör dich um, sammle Beweise, suche dir echte Freunde und Verbündete und am Schluss schlägst du zu. Und zwar richtig, so mit Pauken und Trompeten und einem grandiosen Feuerwerk!»

Traust du dir das wirklich zu? Du musst, denn Anastasia lässt dir keine Wahl. «Schau dich hier in der Loge um, befrage diskret einige Leute und schleich dich dann vorsichtig aus der Loge raus. Aber pass auf! Sobald die Leute von MaS mehr in dir sehen als nur ein neugieriges, dummes Kind, bist du erledigt. Hier versteht niemand Spass!»

☞ 64

83 Als du eine feine Sauce über das bisschen Grünzeug in deiner Salatschüssel giessen willst, stellst du dich so ungeschickt an, dass du den Anzug des feinen Herrn Temerbek neben dir besudelst. Sofort beteuerst du wortreich deine Bestürzung über das Missgeschick und versuchst den reichen usbekischen Oligarchen in ein Gespräch zu verwickeln. Doch diese Aufgabe erfordert dein ganzes Geschick. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung führt über 7 Runden.

- Du gewinnst diese Geschicklichkeitsprüfung. ☞ 76
- Du verlierst diese Geschicklichkeitsprüfung. ☞ 72

84 Du versuchst, deinem Glück etwas nachzuhelfen und die Aufmerksamkeit des Herrn Ranzov zu gewinnen. Geschickt angelst du dir das Taschentuch, welches mit einer Ecke aus der Anzugshose des Vize-Präsidenten lugt, und lässt es zu Boden gleiten. «Die mit goldenen Seidenfäden eingestickten Initialen BR werden es eindeutig dem Herrn Boris Ranzov zuweisen», denkst du dir listig.

«Oh, da liegt ein Taschentuch!», bemerkst du auffällig laut und bückst dich, um es aufzuheben. Gerade als du danach greifen willst, macht die Schönheit, mit welcher Herr Ranzov eben noch in einem sehr intensiven Gespräch vertieft war, einen Schritt zur Seite und haucht: «Wo?» «Aua!», schreist du laut auf, denn dieser Tölpel einer Blondine rammt den bleistiftdünnen Absatz ihrer Stöckelschuhe wuchtig in deine flach auf dem Boden liegende Hand.

Herr Ranzov zeigt sich über diesen Vorfall ausgesprochen besorgt und erweist sich dann als galanter und hilfsbereiter Helfer. «Meine Teuerste», flötet er zuckersüss. «Haben Sie sich wehgetan? Oh, das müssen wir schleunigst der Sanität zeigen», erklärt er tief erschüttert. Dass er mit diesen Worten nicht dich meint, bemerkst du spätestens dann, als er den blonden Trampel unterhakt und mit ihr davonstolziert. Mit dem Ärmel wischst du dir das Blut von deiner verletzten Hand und begibst dich zu einem nächsten Gesprächsversuch. ☞ 64

85 Leider erscheint im App-Store nur eine graue Lupe und der Text «Keine Ergebnisse für Slibovitche», als du den Namen des Gastclubs eingetippt hast. «Na, dann probier ich halt mal das Club-Kürzel», gibst du dich noch nicht geschlagen und tippst «MaS» in dein Handy.

«Bingo!», frohlockst du, als jede Menge Apps und Spiele aufleuchten. «Da wird bestimmt das eine oder andere Aufschlussreiche zu finden sein!», zeigst du dich schon siegessicher. Doch deine Freude ist verfrüht. Mit Verwunderung bemerkst du, dass jedes Icon einen Weihnachtsmann, einen Kerzenständer oder ein bunt verpacktes Geschenk zeigt. «X-MaS!», stöhnst du enttäuscht auf, als du die Ähnlichkeit mit deinem Suchbegriff bemerkst.

Für dich war diese Suche jedoch kein Weihnachtsfest. Der App-Store bringt dich in deinem Fall nicht weiter. ☞ 81

86 «Was für ein Sauhaufen!», lästerst du leise zu dir, als du ein letztes Mal in die VIP-Loge zurückblickst. Dann machst du dich auf, deinen VIP-Pass tüchtig einzusetzen und dich in der Allianz Arena umzusehen. Dort willst du nicht nur deine Neugierde befriedigen, sondern nach weiteren Beweisen gegen die Machenschaften des MaS Slibovitche suchen, nach Freunden und Verbündeten Ausschau halten und schliesslich einen Plan finden, wie du dieses ganze Pack da hochgehen lassen willst. ☞ 90

87 «Und, weisst du nun, mit wem du es zu tun hast in diesem Fall?», begrüsst dich Anastasia. Tatsächlich hast du genug erfahren um den Ernst deiner Lage einzuschätzen. Doch so schnell lässt du dich nicht entmutigen. «Das wird zwar kein Kinderspiel», lässt du Anastasia deine Entschlossenheit spüren, «aber das schaff ich schon! Ich habe da schon mal einen Plan.»

«Na dann, viel Glück!», strahlt dich die nette Frau hoffnungsvoll an. «Auf mich kannst du immer zählen», gibt sie dir noch mit auf den Weg. «Hast du dich schon genügend in der Loge umgesehen?», fragt sie dich. «Sonst wäre jetzt noch Zeit dazu.» ☞ 74

Drittes Kapitel

88 Auf leisen Sohlen schleichst du dich durch die Gänge der Allianz Arena. Vor jeder Abzweigung, von denen die unendlich langen Korridore nur so wimmeln, bleibst du vorsichtig stehen und schaust zuerst vorsichtig um die Ecke, ob die Luft rein ist. Die Angst, dass du von den Schlägern des MaS Slibovitche entdeckt wirst, steckt dir tief in den Knochen. Du magst dir gar nicht vorstellen, was mit dir geschieht, wenn diese Kerle dich zu fassen kriegen.

Doch beinahe wäre deine Vorsicht umsonst gewesen. Weit vor dir am unteren Ende eines langen Ganges erscheinen zwei muskelbepackte, riesige Männer in schwarzen Anzügen, zweifellos zwei Bodyguards aus Siebenbürgen. Zum guten Glück tragen beide dunkle Sonnenbrillen, so haben sie dich noch nicht entdeckt. Was willst du nun tun?

- «Die erkennen mich sicherlich nicht», flüsterst du dir selber Mut zu und schlenderst möglichst unauffällig weiter. ☞ 101
- «Au Backe!», raunst du dir zu, machst kurzerhand rechtsumkehrt und galoppierst wie ein wild gewordenes Pferd davon. ☞ 91
- «Nichts wie untertauchen», denkst du dir und suchst nach der erstbesten Türe, durch welche du verschwinden kannst. ☞ 111

89 Als du kurze Zeit später unter der Dusche stehst und dich der kalte Wasserstrahl trifft und auch wieder aufweckt, wird dir schlagartig bewusst, wie dumm du soeben gehandelt hast. «Der Kerl gehört ja auch zu MaS!», stöhnst du ohnmächtig auf und schlägst dir wütend über deine Blödheit die flache Hand auf die Stirn. «Der lässt mich hier sicher niemals mehr lebendig raus», schiesst dir ein entsetzlicher Gedanke durch den Kopf. Wie Recht du doch hast!

Zum Glück bist du jedoch ein intelligentes kleines Geschöpf und kannst im folgenden Intelligenz-Duell auf zusätzliche drei Intelligenz-Punkte zählen. Das Massage-Öl, welches so intensiv nach Pfefferminze und Eukalyptus riecht, hat deinem Geist völlig neue Lebensgeister eingehaucht. Leider hat diese Dämpfe auch der Masseur eingeatmet. Er startet deshalb mit 17 Punkten ins Duell.

- Du gewinnst das nun folgende Intelligenz-Duell. ☞ 94
- Du verlierst das nun folgende Intelligenz-Duell. ☞ 106

90 Bereits an der Eingangstür zur VIP-Loge, welche für dich eigentlich zur Ausgangstüre hinaus in die weiten Gänge der Allianz Arena werden sollte, ist Schluss. Als du die Türe einen Spalt weit öffnest und in den Korridor hinaus schlüpfen willst, steht ein muskelbepackter Security breitbeinig und unüberwindbar vor der Tür. Zum Glück für dich hat er dir den Rücken zugedreht und dich noch nicht bemerkt. Dir wird schlagartig bewusst: Du sitzt in einem goldenen Käfig fest, wenn du dich nicht mit einer unglaublichen Portion Geschick an ihm vorbei schleichen kannst. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung führt über 7 Runden.

- Du bist geschickt genug. ☞ 95
- Leider fehlt dir für einmal das nötige Geschick. ☞ 102

91 Doch leider bist du nicht alleine, der hier im Korridor eine Sprinteinlage bietet. Hinter dir stampfen, schnauben und fauchen die beiden Securitys wie eine Dampflokomotive den Gang entlang. So eine hohe Geschwindigkeit hast du den beiden Muskelbergen gar nicht zugetraut. Nur mit viel Geschick vermagst du dich vor den beiden Kerlen in Sicherheit zu bringen. Diese Geschicklichkeitsprüfung ist ein wirklicher Sprint und geht nur über drei Runden.

- Du bestehst die Geschicklichkeitsprüfung. ☞ 129
- Leider bist du nicht geschickt genug. ☞ 100

92 Dir stockt der Atem, als du durch einen Durchgang in das weite Rund der Allianz Arena trittst. Vor dir breitet sich ein Wahnsinns-Bild aus. Die Fans des FC Bayern haben auf allen Plätzen farbige Kartonschilder verteilt und zeigen nun eine unglaubliche Choreografie. So etwas hast du nun wirklich noch nie gesehen.

Du bleibst einige Minuten begeistert stehen und lässt dich von der tollen Stimmung in Euphorie versetzen. Schnell kommst du jedoch wieder zur Vernunft und dir wird schlagartig bewusst: So ausgelassen fröhlich feiern und ihre Mannschaft geniessen können diese Menschen nur, wenn es dir gelingt, die dunklen Machenschaften des MaS Slibovitche aufzudecken und die Kerle hinter Schloss und Riegel zu bringen. «Da wartet noch Arbeit auf mich!», rufst du dir kalt entschlossen und zu jedem Abenteuer bereit zu. ☞ 99

93 Schnell haben die beiden Moderatoren das Interesse an dir auch schon wieder verloren und wenden sich anderen Aufgaben zu. Dafür zeigen die Techniker, welche zurzeit beschäftigungslos überall herumstehen, umso grösseres Interesse an dir. Bevor du richtig merkst wie dir geschieht, stehst du auch schon wieder ausserhalb der TV-Box auf einem der Korridore in der Allianz Arena. Wohin willst du nun gehen? ☞ 99

94 Du duscht dich nur kurz und lässt dann die Dusche einfach weiter laufen. Da du das Wasser auf ganz heiss gestellt hast, füllt sich der Duschraum schnell mit einer undurchsichtigen trüben Dampfwolke. «Aua! Mein Fuss!», schreist du plötzlich mit der Kraft deiner ganzen Verzweiflung. «Ich bin ausgerutscht und habe mir Weh getan! Aua!» Beinahe glaubst du deinem jämmerlichen Schreien selber und denkst, du hättest dir wirklich in der Dusche den Fuss verstaucht.

Geschickt stellst du dich neben die Türe und angelst dir den Schlüssel aus dem Schloss. Den wirst du für deinen Plan noch gut gebrauchen können. Der Dampf ist mittlerweile so dicht, dass du neben der Türe verborgen und nicht mehr zu sehen bist. Als nach endlos scheinenden Minuten der Masseur immer noch nicht erscheint, beginnst du immer lauter und verzweifelter zu weinen, zu stöhnen, zu heulen und auch mal zu kreischen. Endlich zeigt der grobschlächtige Masseur Mitleid mit dir und kommt in den Duschraum, um nach dir zu sehen. Flink wie ein Wiesel nutzt du diesen Moment aus, schlüpfst aus dem Raum, schlägst die Tür hinter dir zu und drehst den Schlüssel um. Dann packst du geistesgegenwärtig deine Kleider und verschwindest in den Tiefen der Allianz Arena auf der Suche nach einem neuen Ort, um deinem Abenteuer endlich ein glückliches Ende verpassen zu können. ☞ 99

95 Auf leisen Sohlen schleichst du dich ganz nahe an den Türsteher heran, kauerst dich wie ein Sprinter hinter seinen Beinen zum Start nieder und spurtest dann wie aus der Pistole geschossen zwischen den Beinen des Bodyguards hindurch in den Korridor hinaus.

Der Security ist über dieses Schauspiel so verdattert, dass er zuerst nur mit offenem Mund hinter dir herstarrt. Als er endlich lautstark seine Kollegen zu Hilfe ruft und die Verfolgung aufnimmt, hast du schon einen genügend grossen Vorsprung. Hinter der ersten und besten Ecke kannst du abtauchen und dich vorerst in Sicherheit bringen. Doch du weisst: Die Securitys des MaS Slibovitche sind alle über Funk miteinander verbunden und jeder kennt nun dein Aussehen bis ins kleinste Detail. Jeder weiss aber auch, dass er sich bei seinem Chef ein besonders Lob und eine besonders dicke und fette Belohnung abholen kann, wenn er dich erwischen und präsentieren kann. Die Jagd auf dich ist eröffnet! ☞ 99

96 «He, schaut mal, ihr zwei Muskelprotze! Dort hinten rennt das Kind, welches ihr so verzweifelt sucht.» Zu deiner Überraschung schauen die beiden jedoch nicht in die von dir angegebene Richtung, sondern drehen ihre Köpfe zu dir um. Als einer der beiden auch noch auf dich zugestampft kommt um nachzusehen, aus welchem Versteck die unbekannte Stimme ertönte, wird dir schlagartig klar: «Oh nein, wie dumm kann man nur sein! Die beiden da verstehen sicherlich kein Deutsch!» ☞ 154

97 «Herzlichen Dank für das Angebot!», gibst du Sepp überraschend zur Antwort. «Aber ich habe heute hier im Stadion noch etwas Anderes zu erledigen.» «Schon o.k.», zeigt der Materialwart viel Verständnis. Zu deiner Überraschung fügt er noch bei. «Aber einen Ball kannst du trotzdem haben. Willst du?»

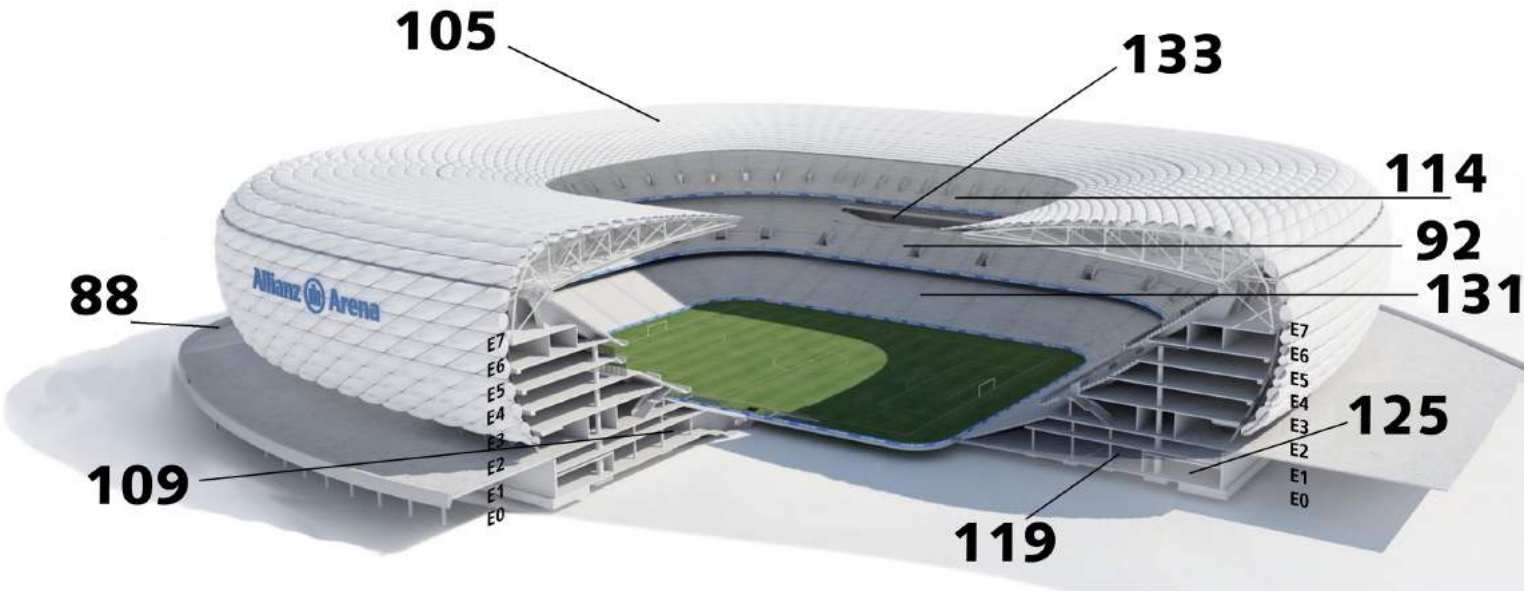
- Natürlich willst du! Wenn du schon zu viele Gegenstände auf deinem Abenteuer-Protokoll aufgeführt hast, streichst du einfach etwas weg. ☞ 118

- Leider hast du schon genügend Gegenstände auf deinem Abenteuer-Protokoll aufgelistet oder willst aus einem anderen Grund auf dieses Souvenir verzichten. ☞ 121

98 «Gerettet!», stöhnst du erleichtert auf. Doch deine Freude ist nur von kurzer Dauer. Wie willst du, nur mit einem Handtuch bekleidet, durch die Allianz Arena schweifen und dir Verbündete im Kampf gegen den MaS suchen? Tja, deine Aktion war wohl nicht ganz fertig durchdacht. Nun kann dir nur noch eine riesige Portion Glück weiterhelfen.

- Du hast dieses Glück. ☞ 107
- Das nötige Glück bleibt dir leider verwehrt. ☞ 113

99 Auf der Flucht durch die unzähligen Treppenhäuser, Galerien und Hallen der Allianz Arena hast du dir einen Prospekt geangelt, auf dem du dich etwas zu orientieren versuchst. Wohin willst du zuerst gehen?



- Besuche die Nummern in diesem Plan. ☞ div. Nummern
- Du hast schon alle Nummern aufgesucht. ☞ 170

100 Langsam aber unaufhaltsam kommen die beiden Bodyguards immer näher an dich ran. Schon versucht der erste dich am Kragen zu packen. Zum Glück für dich stolpert er jedoch bei diesem Versuch und knallt der Länge nach hin auf den harten Steinboden. Du drehst dich kurz um und schaust diesem Schauspiel gebannt zu. Doch das hättest du besser nicht getan, denn der andere Bodyguard nutzt diesen kurzen Moment deiner Unachtsamkeit. Mit einer flinken Bewegung kriegt er dich am Arm zu fassen und reisst dich brutal um. Alle drei liegt ihr nun am Boden und schaut euch überrascht an. ☞ 110

101 Immer heftiger pocht dein Herz, als du langsam auf die beiden Bodyguards zuschlenderst. Kurz bevor du an den beiden Männern vorbeigehen kannst, stoppt der eine seinen Gang, nimmt sich die Sonnenbrille von der Nase und mustert dich peinlich genau von Kopf bis Fuss. Dabei macht sich auf seinem Gesicht ein immer gemeiner strahlendes Grinsen breit. ☞ 110

102 Vorsichtig drängst du dich zwischen Türpfosten und linkem Bein des Bodyguards vorbei. Beinahe hättest du es geschafft, doch da streifst du mit dem Knie ganz leicht die Wade des Türwächters. «Rahat zbura!», brummt der Kerl und versucht die lästige Fliege an seinem Bein mit der Hand zu erschlagen. Doch er trifft dabei deinen Kopf!

Nun geht alles sehr schnell. Wütend packt dich der Türsteher an den Haaren, reisst dich nach oben und lässt dich nah vor seinem Gesicht in der Luft hin und her schwingen. In gebrochenem Deutsch zischt er dir zu: «Du nix hauen ab! Du wollen vernichten MaS und das sei nix gut. Wasili jetzt muss handeln!» Dir wird schlecht und beinahe fällst du ihn Ohnmacht, so sehr schmerzt deine Kopfhaut, an der du in der Luft baumelst, so verängstigt dich die brutale Drohung gegen dich, so stark schlägt dir Wasilis ekliger und stinkiger Atem auf den Magen. Als der Wüterich jedoch noch hinzusetzt: «Muss Wasili jetzt entsorgen, dieses Pack!», ist es endgültig um dich geschehen.

☞ 122

103 Natürlich entdecken dich die beiden Männer sofort und ebenso selbstverständlich machen die Typen mit dir kurzen Prozess. Du bekommst schmerzlich zu spüren, wie heftig muskelbepackte Männer reagieren können, wenn man sie zu übertölpeln versucht. Wir blenden an dieser Stelle die Qualen besser aus, die du erleiden musst, bevor dieses Abenteuer hier für dich beendet ist. Wie die Kerle es jedoch schaffen, dass du später als vermisst giltst, ohne dass sie selber in Verdacht geraten, wird ebenso ein ungelöstes Rätsel bleiben wie der Fall des MaS Slibovitche für dich.

104 Leider führt dich deine Flucht direkt in die Arme der beiden Bodyguards, vor denen du kurz zuvor selbst geflüchtet bist. Sie haben sich links und rechts der Eingangstüre zum Massageraum aufgestellt. Ihr Auftrag ist es offenbar zu verhindern, dass jemand unbefugt in diesen Raum eindringen kann. Nun verhindern sie jedoch, dass du unbedrängt diesen Raum verlassen kannst. ☞ 110

105 «Suchst du was?», bafft dich ein Herr in blauen Latzhosen und einem grossen Werkzeuggürtel um die Hüften unfreundlich an. «Ja!», erklärst du mutig und durch die unfreundliche Anrede leicht zornig geworden. «Ich suche das Geheimnis der Allianz Arena.» Ein glucksendes und blubberndes Lachen, das eher an Husten erinnert, verrät dir, dass du genau den richtigen Ton gefunden hast. «Du bist lustig, kleiner Knirps!», zwinkert er dir verschwörerisch zu. «Da bist du bei Schrauben-Mäxe genau an der richtigen Adresse.» Wieder hustet Mäxe sein spezielles Lachen und erklärt dir dann, dass er als Stadiontechniker jedes Geheimnis dieser Anlage kennt.

«Weisst du denn auch, wie wir unser Schlauchboot, so nennen wir scherzhalber unser Stadion, zum Leuchten bringen?», will er redselig von dir wissen. Doch er wartet deine Antwort gar nicht ab und zieht dich mit sich mit. «Komm, ich zeig dir das!»

- Interessiert und neugierig folgst du Schrauben-Mäxe. ☞ 138
- Für solche Ausflüge und Erklärungen fehlt dir gerade jetzt die nötige Zeit. Deine Aufgabe ist eine andere. ☞ 124

106 Du duscht beinahe unanständig lange weiter und verwandelst mit dem Dampf des viel zu heissen Wassers den ganzen Duschraum in eine undurchdringliche Nebelsuppe. Doch der Dampf reicht nicht aus, wie von dir geplant auch den Massage-Raum einzunebeln. Deshalb trittst du, nur mit einem Handtuch bekleidet vor den Masseur hin und sagst hüstelnd: «Es ist hier so neblig. Darf ich kurz lüften?»

Mit diesen Worten öffnest du die Eingangstüre, schwenkst diese wie einen grossen Fächer einige Male kräftig hin und her und beförderst so viel frische Luft ins Massage-Zimmer. Als der Masseur kurz wegschaut, benützt du die Gelegenheit und schlüpfst unbemerkt in den Korridor hinaus. In der Freiheit angekommen, rast du im Tempo eines wild gewordenen Teufels die langen Korridore entlang und suchst nach einem geeigneten Versteck. Du brauchst nicht lange zu suchen, da entdeckst du einen Garderobenständer, über und über mit Jacken und Mänteln voll bepackt. Dahinter bist du vorerst einmal sicher. ☞ 98

107 Du brauchst gar nicht lange zu warten. Da erscheinen zwei Bodyguards, verschwinden im Massage-Zimmer um kurze Zeit später mit dem wüst fluchenden Masseur wieder zu erscheinen. Die Männer sprechen sich kurz ab und rennen dann in unterschiedliche Richtungen davon. Hinter dem Garderobenständer versteckt, entdeckt dich niemand. Als die Luft rein ist, schlüpfst du behände durch die offenstehende Türe in den Massage-Raum, schnappst dir deine Kleider und rennst, nackt wie du bist, auf und davon. Erst drei Gänge weiter flüchtest du dich in eine Toilette, ziehst dir deine Klamotten wieder an und begibst dich dann weiter auf die Suche nach Verbündeten in deinem Kampf gegen den MaS. ☞ 99

108 Mit einiger Anstrengung gelingt es dir endlich, deinen Kopf aus dem Loch in der Massage-Liege zu befreien und zur Seite zu drehen. Gespannt wie eine Katze auf Mäusejagd hältst du deine Kiefer leicht geöffnet und wartest, bis sich dir die massierende Hand genügend nahekommt. Da! Endlich erkennst du deine Chance und beisst einmal, dafür kräftig und beherzt zu!

«Aua! Bist du wahnsinnig geworden?», schreit nun der Masseur wütend auf. Doch du bist auf der Hut und nützt den Moment der Verwirrung kaltblütig aus, krabbelst blitzschnell von der Liege, stürzt dich aus dem Massage-Raum in den Korridor hinaus und versteckst dich hinter einem mit vielen Mänteln und Jacken voll gestopften Garderobenständer. ☞ 98

109 «Brrrrrhmmmm!», heult ein hochtouriger und viel zu lauter Motor auf, als du die Halle mit den vielen Rasenmähern und kleinen Traktoren betrittst. Erschrocken fährst du zusammen, als dich eine riesige Pranke eines noch viel riesigeren Mannes an der Schulter packt und dich nach hinten zieht. «Da bist du ja endlich, faules Ding!», fährt er dich an. «Wir sollten schon lange draussen auf dem Rasen sein!» Offenbar bist du hier Opfer einer Verwechslung geworden, denn der Rasenmeister Klippan Wieser, wie er auf dem Schild an seiner Brust vorgestellt wird, glaubt doch tatsächlich, du bist hier hereingekommen, um ihm bei seiner Arbeit zu helfen.

Doch alle deine Beteuerungen und Versuche, dich von der anstehenden Arbeit zu drücken, schlagen ins Leere. Du wirst unweigerlich mithelfen, den Rasen der Allianz Arena nach dem Einspielen der beiden Teams wieder in Schwung zu bringen.

«Wenn schon, denn schon», sagst du dir und schielst unverhohlen und abenteuerlustig auf den kleinen, leise vor sich hintuckernden Traktor. «Darf ich den Traktor fahren?», säuselst du ungeniert und versuchst mit einem lieben und bettelnden Blick den Rasenmeister zu bezirzen. Doch so einfach kriecht dir Klippan Wieser nicht auf den Leim. Wieder einmal ist dein ganzer Charme gefordert. Er selber steigt mit 15 Charme-Punkten ins nun folgende Duell.

- Du gewinnst dieses Charme-Duell. ☞ 130
- Du verlierst dieses Charme-Duell. ☞ 126

110 Kaum haben dich die beiden Typen erkannt, wirst du auch schon vom einen der Kerle am Kragen gepackt und in die Höhe gehalten. Der andere Security mustert dich genau, zieht dann sein Handy aus der Tasche und blickt abwechselnd vom Handy zu dir und wieder zurück. Offensichtlich haben die MaS-Leute ein Foto von dir herumgeschickt, um keine Verwechslung zu riskieren.

«Ya'ni ku! Pack qutilish! – Das ist es! Weg mit dem Pack!», ist das Letzte, was du zu hören bekommst. Wie aus dem Nichts trifft dich ein kräftiger Faustschlag mitten ins Gesicht und befördert dich, begleitet von tausenden um dich kreisenden Sternen, in die Traumwelt der Ohnmacht. ☞ 122

111 «Ja da schau her! Wen haben wir denn da?», lacht dir ein dicklicher, leicht untersetzter Herr mitten ins Gesicht, als du endlich eine unverschlossene Türe findest. Du trittst in einen Raum, der ganz in Weiss gehalten ist und eher an eine Arztpraxis denn an ein Fussballstadion erinnert. «Ich, ... äh, ich hät dann gern, ... äh!», stammelst du unsicher und ideenlos vor dich hin.

«Eine Massage!», hilft dir der freundlich wirkende Herr auf die Sprünge. «Ja, wieso sagst du das denn nicht gleich?», lacht er belustigt auf und gibt sich gleich selber die Antwort: «Klar doch, weil ein so junges Kind wie du sich noch nicht getraut. Wer kommt schon freiwillig zu mir in die Massage? Aber lass nur! Dir wird das hier gefallen. Und danach wirst du ruhig und entspannt den glorreichen Abend unseres sooo geliebten MaS Slibovitche geniessen können.» Bei diesen Worten beginnt der Masseur mit flinken Handbewegungen Tücher, Crèmes und verschiedene Massage-Öle für deine Behandlung bereit zu stellen.

Du bist völlig verwirrt! Hast du dich doch ausgerechnet in den Massageraum des MaS Slibovitche geflüchtet! Na, das kann ja heiter werden. Nun ist guter Rat teuer.

- Du fragst interessiert: «Sie sprechen Deutsch?» ☞ 117
- Die Situation ist dir zu gefährlich und du versuchst vor den sicherlich sehr kräftigen Pranken des Masseurs zu fliehen. ☞ 104
- Du bleibst vorerst in der Kabine des Masseurs und lässt dir Zeit mit dem Planen eines Fluchtweges. ☞ 123

112 Du drehst schnell drei weitere Saltos und versuchst dich danach an einem Rückwärtssalto mit Schraube, der dir jedoch misslingt. Hart schlägst du mit dem Kopf auf einer Querstange auf. Schmerzlich wird dir bewusst, dass die Luftkissen das Stadiondach nur überziehen, das Stadion jedoch aus einem ganzen Netz starrer und harter Stahlträger besteht. «Autsch!», knurrst du wütend und krabbelst zurück zur Dachlucke. Dort verabschiedest du dich von Schrauben-Mäxe und suchst einen neuen Ort in der Allianz Arena auf. ☞ 99

113 Du wartest und wartest und beginnst bald einmal leicht zu frösteln. Ja, so ein kleines Handtuch kleidet nicht nur sehr schlecht, sondern hält den Körper auch ausgesprochen dürftig warm. Nach einiger Zeit wirst du von einer Dreier-Putzkolonne aus deiner misslichen Lage befreit. Die jungen Frauen schreien zuerst laut auf, als sie hinter dem Garderobenständer ein schlotterndes und nacktes Kind entdecken. Doch dann packen sie dich zu dritt und bringen dich zur Stadionaufsicht.

«Ein kleines Kind wartet auf seinen Götti!», erschallt noch vor Spielbeginn eine Mitteilung über den Stadionlautsprecher der Allianz Arena. Und dann fügt der Speaker lachend hinzu: «Schauen Sie sich zuerst gemütlich das Spiel an und holen nach Match-Ende ihr kleines Goldstück bei uns im Kinderhort ab. Bis dahin spielen wir Lego mit der Kleinen!» Damit findet dein Abenteuer ein ganz und gar erbärmliches Ende, denn 70'000 Zuschauer lachen lauthals über dich und diesen gelungenen Witz des Speakers.

114 Hoch oben unter dem Dach der Allianz Arena triffst du auf den Speaker des Stadions. Mit Erstaunen stellst du fest, wie klein und karg die Kammer ist, aus der heraus der Sprecher nicht nur die Resultate und wichtigen Ereignisse verkündet, sondern auch die Stimmung im Stadion anheizt oder, falls es nötig ist, auch zu Ruhe und Besonnenheit aufrufen kann.

«Hier oben», erklärt dir der freundliche, grauhaarige Herr, «kann mehr entschieden werden, als so manchem Fussball-Funktionär lieb sein kann. Merk dir!», und bei diesen Worten schaut er dich lange und durchdringend an.

«Wenn du einmal in Not bist und du glaubst, hier im Stadion kann dir niemand mehr helfen, dann komm zu mir. Ich finde immer eine Lösung!» Bei diesen Worten tätschelt er dir anerkennend auf die Schulter und schiebt dich dann aus der Speaker-Kabine hinaus. «Die Arbeit ruft!», erklärt er entschuldigend und zuckt nur leicht mit der Achsel.

Für dich wird in diesem Moment etwas Wichtiges klar: Auf diesen Mann wirst du im Verlauf des Abenteuers noch zählen! ☞ 99

115 Als der erste Schmerz der kräftigen Massage langsam verebbt und einem wohligen und behaglichen Gefühl von Wärme und Geborgenheit Platz macht, findest du deine Situation gar nicht mehr so übel. Zu deinem Entsetzen gelingt es dir plötzlich nicht mehr, deine Gedanken für dich zu behalten, sondern plauderst unbedenklich einfach drauf los. Damit ergeht es dir wie vielen Sportlern, welche unter der Massage mehr erzählen, als ihnen eigentlich lieb ist. Deshalb ist der Masseur oft der Mensch in einem Team, der über alles und jeden am besten informiert ist.

«Ist gut habe ich Sie nicht gebissen und bin einfach abgehauen», erklärst du dem Masseur vertraulich. Du kannst deinen Redefluss nun einfach nicht mehr stoppen und erzählst alles, was du über den MaS Slibovitche bisher schon in Erfahrung gebracht hast und was du planst, dagegen zu unternehmen. «So, so!», brummt der Masseur manchmal dazwischen, ansonsten hört er dir nur geduldig zu.

☞ 89

116 Das nun folgende Fussballerlebnis wirst du dein Leben lang nie mehr vergessen. Zuerst darfst du als Begleitkind an der Hand des grossen brasilianischen MaS-Stars Kickinho in die Allianz Arena einlaufen. Danach positionierst du dich direkt neben der Trainerbank der Bayern als Ballkind, kauerst auf dem Rasen und schaust dem Spiel aus der besten Lage zu. Du bekommst mit, wie das Spiel den Bayern zuerst total gelingt und Torjubel um Torjubel das Stadion erfüllt. Beim 3:0 noch vor der Halbzeitpause erlaubst du dir sogar, dich mitten in die Traube der jubelnden Bayernstars zu schleichen und sie alle jubelnd zu umarmen.

Doch als das Spiel in der 2. Halbzeit völlig aus dem Ruder läuft und der offensichtliche Betrugs-Skandal die Allianz Arena in einen Hexenkessel verwandelt, bist du unten am Spielfeldrand an der falschen Stelle. Hier gelingt es dir nicht, das Abenteuer zu einem guten Ende zu bringen. Traurig über deine verpatzten Möglichkeiten packst du nach Spiel-Ende deinen Ball ein und machst dich auf die Suche nach deinem Götti, der dich wieder nach Hause bringen wird.

117 «Wir vom MaS Slibovitche stammen doch aus Transsilvanien, aus Siebenbürgen, wie dieser Landstrich im Herzen Rumäniens auch genannt wird! Und dort leben seit hunderten von Jahren Sachsen. Wir haben uns unsere Sprache behalten und sprechen deshalb ein beinahe perfektes Deutsch», erklärt dir der Masseur. Nun erinnerst du dich, davon in der Schule einmal gehört zu haben. Doch im Moment beschäftigen dich ganz andere Sorgen.

- Die Situation ist dir zu gefährlich und du versuchst vor den sicherlich sehr kräftigen Pranken des Masseurs zu fliehen. ☞ 104

- Du bleibst vorerst in der Kabine des Masseurs und lässt dir Zeit mit dem Planen eines Fluchtweges. ☞ 123

118 «So cool! Vielen Dank!», jubelst du und fällst dem Materialwart vor lauter Freude und Dankbarkeit beinahe um den Hals. Du fügst den Ball auf der Liste der gesammelten Gegenstände ein und begibst dich dann an einer anderen Stelle im Stadion auf die Jagd nach der Lösung dieses Abenteuers. ☞ 99

119 «Schiedsrichter! Für Unbefugte betreten verboten!», liest du auf dem Schild an der Türe. Doch so eine Tafel hat dich noch nie am Betreten eines Raumes gehindert. Entschlossen greifst du nach der Klinke, als sich diese ohne dein Zutun wie von Geisterhand selber nach unten bewegt. Geistesgegenwärtig erfasst du blitzschnell, dass da jemand hinauswill und bringst dich hinter der nächsten Ecke in Sicherheit. Und tatsächlich treten nur Sekundenbruchteile später zwei Bodyguards des MaS aus der Schiri-Kabine und beziehen links und rechst der Türe ihre Wachposten.

«Das kommt mir aber mehr als spanisch vor!», sagst du halblaut zu dir. «Oder besser transsilvanisch», ergänzt du und schüttelst angewidert den Kopf. Was haben wohl Securitys des MaS Slibovitche bei der Schiedsrichtergarderobe zu suchen oder gar zu bewachen? Du würdest alles auf der Welt dafür geben, wenn du jetzt dort drin den Schiedsrichter belauschen könntest. Alles musst du jedoch nicht geben, nur deine Intelligenz. Die beiden Bodyguards starten mit 15 Punkten ins nun folgende Intelligenzduell, du kannst auf deine üblichen Punkte, jedoch auf keine Sonderpunkte zählen.

- Du gewinnst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 128
- Du verlierst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 96

120 «Na dann! Ich kann das verstehen!», grummelt Schrauben-Mäxe. Doch an seiner Stimme erkennst du, dass er über deine Absage leicht verstimmt ist. Dennoch führt er dich weiter durch die Technik-Welt der Allianz Arena. Ihr besichtigt nacheinander die Stromverteilung, den Schalterraum für die Flutlichtanlage, den Videoüberwachungsraum der Parkhäuser und die Sortieranlage für die Abfälle. Als dir Schrauben-Mäxe auch noch die WC-Anlagen und den Abwasserkanal zeigen will, verabschiedest du dich schleunigst vom Stadiontechniker und verschwindest in den Tiefen der Allianz-Arena.

☞ 99

121 «Leider nein!», versuchst du Sepp deine Ablehnung möglichst schonend beizubringen. «Ich kann den unförmigen Ball unmöglich den ganzen Abend mit mir herumschleppen.» Mit diesen Worten verabschiedest du dich vom Materialwart und suchst eine neue Stelle im Stadion auf. ☞ 99

122 Als du dein Bewusstsein endlich wiedererlangst, findest du dich in einem riesigen, mit weichem Samt ausgepolsterten Koffer wieder. Zum Glück für dich bist du nicht alleine in diesem Gefängnis, Pech für dich jedoch, dass dein Zellengenosse der FC-Bayern-Fan aus der VIP-Loge ist, der ebenfalls «entsorgt» werden soll.

Was das genau bedeutet, ist euch beiden nicht bewusst. Die stickige Luft im engen Koffer lässt euch schon bald wegdämmern und einschlafen. So bekommt ihr nicht mehr mit, wie ihr wie alles andere Gepäck des MaS Slibowitche auf einen Lastwagen geladen, aus der Allianz Arena hinausgefahren und nach Transsilvanien transportiert werdet. Dort landet euer Koffer tief unten in einem abgelegenen und einsturzgefährdeten Schacht eines stillgelegten Bergwerks. Niemand wird den Koffer suchen, niemand euch daraus befreien. So endet das Abenteuer Champions League für dich einsam und verlassen tief unter der Erde und jenseits der Wälder. Den unglaublichen Siegeszug des MaS Slibovitche durch Europas Fussballwelt kann nun niemand mehr aufhalten.

123 «So, jetzt mach dich zuerst einmal frei», erklärt dir der Masseur. Zu deinem Entsetzen fügt er noch an: «Auch die Unterhose kommt weg!» «Das mach ich sicherlich nie!», denkst du dir zuerst. Doch dann besinnst du dich eines Besseren und fügst dich in dein Schicksal. «Schliesslich machen das die grossen Fussballstars jeden Tag!», beruhigst du dich und wickelst das bereit liegende Handtuch um deinen nackten Körper. Doch leider ist es so klein, dass es nur knapp deinen Po bedeckt.

Kurze Zeit später liegst du bäuchlings auf dem schmalen und harten Massagetisch. Dein Kopf ruht in einem Loch im Tisch, durch welches du auf den Fussboden schauen kannst. «Das ist aber komisch!», findest du. Doch der Masseur erklärt dir: «Das ist nicht komisch, sondern praktisch. So kannst du den Kopf schön bequem und entspannt gerade halten ohne auf deinem Gesicht zu liegen.»

Bequem und entspannt ist die nun folgende Behandlung für dich jedoch keineswegs. Der Masseur quetscht, drückt, walkt, reibt und knetet deine gequälte Muskulatur durch, wie wenn du ein Brotteig wärst. «Aua! Sind Sie wahnsinnig geworden?», schreist du dem Masseur wütend zu. Doch du hast keine Chance dich zu wehren. Überall auf deinem Körper sind seine kräftigen Hände am Werk. Es scheint dir, wie wenn du von einem Octopus mit acht Händen massiert würdest.

- Du lässt deiner Wut freien Lauf und versuchst, den Masseur in eine seiner scheinbar unzähligen Hände zu beissen. ☞ 108

- Du lässt diese brutale Prozedur geduldig über dich ergehen und versuchst nachher, unbemerkt abzuschleichen. ☞ 115

124 «Es tut mir leid, Herr Mäxe», schwindelst du übertrieben freundlich. «Aber ich habe mit meinem Götti abgemacht und bin schon zu spät unterwegs. Ein andermal komme ich gerne mit auf eine Schlauchboot-Tour. Aber eben heute leider nicht», spielst du leises Bedauern vor und verschwindest dann blitzschnell an einen anderen Ort in der Allianz Arena. ☞ 99

125 Der Raum, den du nun betrittst, ist über und über mit Bällen, hunderten, ja tausenden Fussbällen vollgestopft. Auf allen Regalen, in unzähligen Säcken und auch in grossen Kisten gibt es nur einen Gegenstand – der Ball um den sich hier alles dreht! «Na, magst einen haben?», spricht dich von irgendwo her die Stimme eines unsichtbaren Mannes an. Als du vorsichtig um die nächste Ecke blinzelst, sitzt da ein Herr in eine rote Daunenjacke gehüllt auf einem Hocker und poliert Fussbälle. Vor dem Mann liegt in einer Kiste ein ganzes Dutzend nigelnagelneue Fussbälle, genäht aus weissen Fünfecken und blauen fünfzackigen Sternen.

«Oh! Champions-League-Bälle!», raunst du ehrfürchtig. «Darf ich mal einen halten?», getraust du dich sogar zu fragen. «Du kannst ihn nicht nur halten, sondern sogar **be**halten», zwinkert dir der freundliche Materialwart zustimmend zu. «Du brauchst mir nur aus der Patsche zu helfen.

Dann erfährst du von Sepp, wie sich dir der Materialwart vorstellt, dass er heute ein Ballkind zu wenig hat, da ihm gleich drei Kinder wegen Krankheit absagen mussten. «Du wirst diesen Job nicht bereuen!», spricht dir Sepp Mut zu, als er bemerkt, dass du über dieses Angebot nachdenkst. «Du kannst das Spiel aus der allerersten Reihe sehen und mit manchem Star sogar auf Tuchfühlung gehen. Du brauchst nur einen dieser Bälle bereit zu halten und sofort ins Spiel zu werfen, wenn der aktuelle Spielball in deinem Sektor vom Feld befördert wird. Und das Beste!», schliesst Sepp seine Werbebotschaft ab. «Zum Schluss des Spiels darfst du einen dieser Bälle als Belohnung mit nach Hause nehmen. Na? Ist das nicht ein Angebot?», nickt dir Sepp aufmunternd zu.

- Du willigst natürlich sofort und ohne Bedenken ein. ☞ 116
- Das Angebot ist zwar verlockend, aber etwas stört dich daran, weshalb du dankend ablehnst. ☞ 97

126 «Ich habe die Jugend-Meisterschaft im Auto-Scooter-Fahren unserer Stadt gewonnen!», flötest du süss und glaubst, damit deine Fahrkünste eindrücklich anpreisen zu können. Doch Klippan Wieser lacht dich lauthals aus: «Auto-Scooter ist doch kein Fahren, da schlagen doch nur alle aufeinander ein. Und genau das kannst du hiermit auch tun!» Mit einem frechen Lacher im Gesicht reicht er dir einen Klopfstock. Damit stehst du schon wenige Minuten später auf dem Rasen der Allianz Arena und klopfst alle Rasenstücke, welche von den harten Stollen der Fussballschuhe herausgerissen wurden, wieder in die Erde zurück.

Die Arbeit auf dem Rasen ist zwar nicht gerade berauschend, aber die Aussicht auf die vollbesetzten Reihen imponiert dir sehr. Nun kannst du miterleben, wie sich ein Spieler während des Matches fühlt. Einfach gewaltig! In dir wächst der unbändige Wunsch, selber einmal hier auf diesem Rasen zu stehen und als grosser Sieger gefeiert zu werden.

Doch mit Träumen alleine wirst du weder dieses Ziel, noch die Lösung dieses Abenteuers erreichen. Deshalb machst du dich auf zu einer neuen Stelle in der Allianz Arena. ☞ 99

127 Begeistert folgst du Schrauben-Mäxe eine schmale Stiege hinauf, die scheinbar im Nirgendwo des Daches der Allianz Arena verschwindet. Am Ende der Treppe klappt der Stadiontechniker eine kleine Falltüre auf und lässt dich durchschlüpfen. Du bist überwältigt! Über dir funkelt und leuchtet der Sternenhimmel und rund um dich herum erstreckt sich die grösste Luftmatratze, die du dir nur vorstellen kannst. Du stehst tatsächlich auf dem Dach der Allianz Arena.

Zuerst nur zaghaft, dann jedoch immer mutiger und ausgelassener, hüpfst du auf den Luftkissen des Stadiondaches auf und ab. Tatsächlich fühlt sich das an wie auf einer Hüpfburg. «Höher, höher! Immer höher!», schreist du ausgelassen und versuchst, die ersten Kunststücke in deine Hüpferei einzubauen. Du landest nicht nur auf den Füssen, sondern abwechselnd auf den Knien, dem Rücken, dem Bauch und deinem Po. Immer wieder schleudern dich die Luftkissen der Stadionhaut in die Höhe. Du zauberst Schrauben, Pirouetten und sogar einen Rückwärtssalto in die Luft und bist ganz angetan von deiner Show-Einlage. «Schade, kann mich hier niemand sehen!», jubelst du übermütig. Da denkst du plötzlich an die 70'000 Zuschauer direkt unter dir!

- Du hüpfst näher an die Mitte des Stadions heran und hoffst, von den Tausenden unter dir bemerkt zu werden. ☞ 147
- Dieses Spiel wird dir zu gefährlich. ☞ 112

128 «Irgendwie sollte ich die beiden Kerle da ablenken können», zermarterst du dein Hirn. Doch vorerst will dir einfach keine Idee einfallen. «Bingo!», strahlst du plötzlich erleichtert auf. «Ich habe doch mein Taschenmesser mit auf die Reise genommen. Das kann mir nun wertvolle Dienste erweisen.»

- Du hast wirklich ein Schweizer Armee-Taschenmesser auf der Liste deiner Gegenstände. ☞ 143

- Wie verzweifelst du auch suchst, das Taschenmesser lässt sich nicht mehr finden. Du hast es leider schon früher weggegeben oder gar nicht erst eingepackt. ☞ 135

129 Zum Glück hast du in deinem Leichtathletik-Club gerade einen intensiven Sprint-Kurs absolviert. So gelingt es dir, die beiden Bodyguards abzuhängen und dich in einer Toilette in Sicherheit zu bringen. Dort wartest du so lange, bis du sicher sein kannst, dass draussen die Luft wieder rein ist. Nun machst du dich auf, an anderer Stelle weiter zu suchen. ☞ 99

130 «Leihen Sie mir doch bitte Ihre rote Bayern-Daunenjacke», lachst du dem Rasenmeister spassig zu, «dann hetze ich dieses Mini-Traktörchen wie einen Ferrari-Bolliden auf dem Rasen hin und her!» «Ja, das machen wir!», lässt sich auch Klippan Wieser von deiner Heiterkeit anstecken und zieht dir lachend seine eigene Daunenjacke über.

Kurze Zeit später jagst du mit dem laut aufheulenden Minitraktor über den Rasen und fühlst dich wirklich wie ein Formel-1-Pilot. Deine Aufgabe, die Eckfahnen zu verteilen und den Männern, welche die herausgerissenen Rasenstücke wieder zurücktreten, behilflich zu sein, hast du schnell vergessen.

Stattdessen versuchst du die johlende Menge auf den Rängen der Allianz Arena mit Kapriolen und riskanten Fahrmanövern zu unterhalten.

- Schnell wird dir dieser Spass zu langweilig. ☞ 164
- Einmal in Fahrt gekommen, kannst du dich nicht mehr bremsen. Das Jubeln und Grölen der verzückten Fan-Masse in der Allianz Arena gefällt dir zu gut. Noch möchtest du einige zusätzliche Runden drehen und den Applaus geniessen. ☞ 144

131 Du staunst nicht schlecht, als du dich vorsichtig in die Nähe der Garderobe des Gast-Clubs heranschleichst. Schon von weitem dröhnt dir laute Discomusik entgegen. Einige tiefe Männerstimmen versuchen fröhlich, die einfache Melodie der Musik mitzusingen. Doch mehr als ein Haufen falscher Töne und schreckliches Gegröle bringen die Typen nicht zustande.

Eigentlich erwartest du, dass ein ganzer Haufen grimmiger Bodyguards die Garderobe des MaS Slibovitche bewacht und mindestens 10 Securitys dafür sorgen, dass niemand nur in die Nähe der Stars aus Transsilvanien gelangt. Doch da ist nichts! Keine Bodyguards, keine Securitys und auch keine Polizisten! Niemand bewacht den Garderobeneingang. Im Gegenteil: die Türe ist nicht nur unbewacht, sondern steht sogar einen Spalt weit offen. So gelingt es dir, flugs und unbemerkt einen Blick in die Spielergarderobe zu werfen.

☞ 159

132 Wie du dich auch bemühst, es gelingt dir nicht, das Stimmengewirr in sinnvolle Wörter und Sätze aufzuschlüsseln. Im Gegenteil! Die einzelnen Wörter, die du aufschnappen kannst, stammen aus einer dir völlig unbekannten Sprache. So kommst du nicht weiter!

Zu allem Überfluss wird auch plötzlich die Eingangstüre hinter dir aufgerissen und zwei wutschnaubende Bodyguards stürmen in die Garderobe. Offenbar haben Sie sich nach einiger Zeit doch gefragt, woher denn das Taschenmesser auf dem Boden so urplötzlich aufgetaucht ist. ☞ 103

133 «Oh! Das ist doch?», raunst du ehrfürchtig, als du realisierst, wo du da gelandet bist. Tatsächlich hast du die Plattform gefunden, auf der das Deutsche Fernsehen das Spiel kommentiert und Fachleute interviewt. Doch zum Glück für dich laufen hier erst Proben, die Live-Sendung beginnt erst später.

So kann es auch geschehen, dass dich der Moderator der Sendung anspricht und zum Interview bittet. «Na, du scheinst mir ja ein ganz vorwitziges Ding zu sein!», spricht er dich scherzend an. «Wie sonst schaffst du es dann hier herauf? Hier ist doch Sperrzone für jegliche Arten von Fans, grosse und kleine!» «Und das da ist sogar ein ganz kleiner Fan!», macht sich der Co-Moderator frech über deine Körpergrösse lustig.

- Du zeigst dich plötzlich ganz scheu und spielst beim geplanten Probe-Interview nicht mit. ☞ 93
- «Ein Scherzlein in Ehren kann niemand verwehren», lachst du dem Reporter zu. ☞ 137

134 Atemlos erreichst du den Wandschrank und kauerst dich in die unterste Ecke. Schon wagst du zu hoffen, dass niemand etwas von deinem Eindringen bemerkt hat. Doch da verstummen draussen in der Garderobe plötzlich die Gespräche. Offenbar hat man etwas Verdächtiges bemerkt und scheint sich nun zu beraten. Mit Grauen hörst du, wie schlurfende Schritte auf dich zukommen und kurze Zeit später die Schranktüre aufgerissen wird. Zwei Herren in edlen Anzügen stecken ihre Nasen in dein Versteck und schnuppern wie zwei Jagdhunde auf der Fährte eines gehetzten Tieres. ☞ 103

135 «Das ist jetzt sehr ungeschickt!», fluchst du halblaut vor dich hin. Zu laut, wie du bald bemerkst, denn einer der Kerle schaut interessiert in Richtung deines Verstecks. «Die haben mich sicherlich nicht verstanden, sie verstehen ja gar kein Deutsch», versuchst du dich zu beruhigen. ☞ 154

136 Gelangweilt starrst du auf das Handy in deiner Hand. Jede App auf dem Display kommt dir bekannt und langweilig vor. Da du die Stimmen draussen in der Garderobe nicht verstehen kannst und auch das Smartphone keine Abwechslung bietet, gleiten deine Gedanken ab in weite Ferne und schon bald döst und schlummerst du friedlich vor dich hin. ☞ 162

137 «Du gefällst mir!», lacht dir der Moderator begeistert zu. «Nie um eine Antwort verlegen, genauso wie das im TV-Business gefordert wird.» Im selben Stil bestreitest du auch das spielerische Probe-Interview der beiden Moderatoren. Immer begeisterter zeigen sie sich über dein lockeres Mundwerk und lachen sich beinahe krumm über deine frechen Sprüche.

Plötzlich platzt der Produktionsleiter des TV-Senders in eure fröhliche Runde und ruft: «Jungs, das ist es! Genau das hat uns bislang noch gefehlt! Mit dir!», und mit diesen Worten wendet er sich direkt an dich. «Mit dir machen wir unsere Konkurrenten platt! Ab sofort gehörst du zu unserem Moderatoren-Team der Champions-League-Übertragungen. Du tourst mit uns quer durch Europa in die tollsten Städte des Kontinents, besuchst gigantische Stadien und schaust dir mit uns die besten und tollsten Fussballspiele an, die du dir nur wünschen kannst. Das einzige, was du zu tun hast», versucht er deine Fragen schon zu beantworten, bevor du sie stellen kannst. «Du klopfst in den Pausen und nach Spielschluss einige freche Sprüche ins Mikrofon. That's it!»

«Und heute beginnen wir gleich mit dem neuen Sendeformat, hier und jetzt in der Allianz Arena. Du bist doch mit dabei?», fragt er dich in einem Ton, der gar keine Absage in Betracht ziehen kann.

- Dieses überraschende Angebot macht dich sprachlos. «Nicht nur einmal Champions-League, sondern **immer** Champions-League!», denkst du und ohne zu zögern nickst du dem Produktionsleiter zustimmend zu. ☞ 152

- Du willst schon begeistert «Ja, da bin ich dabei!» rufen, als du an deine Aufgabe mit den Schurken des MaS Slibovitche denkst. «Nein danke!», erklärst du deshalb dem verdutzten Produzenten. «Ich habe heute noch andere Aufgaben zu erledigen.» ☞ 145

138 Während Schrauben-Mäxe mit dir Treppe um Treppe erklimmt und ihr schon bald unter dem Dach der Allianz Arena angekommen seid, erklärt er dir voller Begeisterung: «Die Aussenhülle der Arena sieht nicht nur aus wie ein Schlauchboot, sondern funktioniert auch ganz ähnlich. Die besteht nämlich aus 2760 Luftkissen aus hauchdünner Kunststoff-Folie, jedes einzelne ca. 4 x 6 Meter gross. Über Schläuche werden die Kissen mit Luft gefüllt und richtiggehend aufgeblasen. Zudem sorgen 380'000 LED-Lampen dafür, dass wir das Stadion in den verschiedensten Farben leuchten lassen können.» «Wow!», lässt du dich von seiner Begeisterung anstecken. «Dann ist das Stadiondach ja eine einzige riesige Luftmatratze!»

«Da kannst du sicher sein», nickt dir Schrauben-Mäxe wichtigtuerisch zu. «Auf diesem Dach lässt es sich herumhüpfen, wie das noch kein Kind dieser Welt je erlebt hat.» Nach einer kurzen Pause schaut dich der Stadiontechniker schmunzelnd an und fragt: «Willst du mal?» Zuerst verstehst du seine Frage nicht, doch nach und nach wird dir klar, was dir soeben für eine Möglichkeit geboten wird: Du alleine auf der grössten Hüpfburg der ganzen Welt!

- Du lässt dir diese Möglichkeit nicht entgehen. ☞ 127
- Dieses Abenteuer scheint dir zu gefährlich. ☞ 120

139 Dieser Wunsch wird dir schneller erfüllt als dir lieb ist. Du hast nicht nur völlig die Zeit vergessen, sondern auch nicht mehr daran gedacht, in welcher Situation du steckst. «Wow!», rufst du deshalb laut und begeistert, als du ein kleines Filmli über das Schloss Bran, der Dracula-Burg in Transsilvanien, anschaust. Natürlich haben dich die Männer draussen in der Garderobe gehört und auch blitzschnell aus deinem Versteck gezogen. ☞ 146

140 «Bingo!», strahlst du erleichtert und angelst dein Handy aus der Hosentasche. «Das wird mir jetzt sehr gute Dienste leisten.» Mit flinken Fingern tippst und streichst du kurz über das Display und öffnest deine neu erstandene App. Welche App hast du dir in Kapitel 1 geladen?

- Glanz & Gloria der Bayern-Stars ☞ 149
- Heimliches, unheimliches Transsilvanien ☞ 158
- Keine Panik mehr im Fremdsprachenunterricht ☞ 142
- Du hast keine App geladen. ☞ 136

141 Der Sprint durch die Schiedsrichtergarderobe wird gar kein Kinderspiel und du brauchst eine riesige Portion Glück, damit du wirklich unbemerkt im Wandschrank verschwinden kannst.

- Du hast dieses Glück. ☞ 148
- Pech gehabt, das Glück ist dir heute nicht hold. ☞ 134

142 «Das kann ich früher gebrauchen als gedacht!», musst du dir selber ein Kompliment aussprechen. Genau diese App ist es, die dir in diesem Moment die grössten Dienste erweist. Du drückst auf den Aufnahmeknopf und zeichnest das Gespräch draussen in der Garderobe auf deinem Smartphone auf.

Kurze Zeit später verabschieden sich die Männer wieder und es scheint draussen in der Garderobe ruhig zu sein. Gespannt möchtest du wissen, was da draussen gesprochen wurde. Du lässt dein Handy das Gespräch in Deutsch übersetzen. Danach wählst du:

- «Übersetzung auf dem Display anzeigen.» ☞ 151
- «Übersetzung vorlesen lassen.» ☞ 161

143 Vorsichtig und lautlos klaubst du dein Taschenmesser aus der Hosentasche. Dann lässt du es mit einer flinken Bewegung über den Boden auf die beiden Männer zu gleiten. «Volltreffer!», flüsterst du erleichtert. Das Messer kommt genau vor den beiden Türstehern zu liegen. Wie du erwartet hast, fasziniert sie das glänzende und praktische Ding so sehr, dass sie gar nicht überlegen, woher dieses überraschende Geschenk gekommen ist. Viel wichtiger scheint den beiden im Moment zu sein, sich schneller als der andere auf das Messer zu stürzen. Du benützt die kurze aber heftige Rangelei der beiden Bodyguards und schlüpfst unbemerkt von den beiden hinter ihnen durch die Türe in die Schiedsrichter-Kabine. ☞ 155

144 Immer wieder erhältst du spontanen Szenenapplaus. Die Menge tobt und kocht und du, du bist ihr Star! Du und dein Traktor stehen im Mittelpunkt und deine Fahrkünste werden sogar live auf die grossen Stadionbildschirme übertragen. Du bist entzückt, hemmungslos und total verrückt geworden!

Als du nach einem wilden Tanz um den Mittelpunkt herum deinen Traktor dann sogar eine Pirouette fahren lässt, ist das Mass übervoll. Das Gefährt kippt zur Seite, kommt unglücklich genau auf dir zu liegen und begräbt dich unter sich. Obwohl der Traktor sehr klein ist, wiegt er doch zu viel für deinen zarten Brustkorb und deine feinen Lungen. Du kriegst einfach keine Luft mehr, denn das Gewicht des auf dir liegenden Traktors drückt deinen Körper unerbittlich zusammen.

Bis die ersten Helfer bei dir sind und endlich genügend starke Männer den Traktor von dir wegheben können, um dich zu befreien, ist es schon zu spät. Mit diesem tragischen Unfall endet dein Abenteuer nicht ganz so, wie du das geträumt hast, aber doch von Tausenden beobachtet mitten auf dem Rasen der Allianz Arena.

145 Obwohl dir bewusst ist, dass du dir mit dieser Absage viele spannende und begeisternde Erlebnisse verbaut hast, bist du doch stolz auf dich. Du bist wild entschlossen, dieses Abenteuer erfolgreich zu beenden und lässt dich auch von noch so verlockenden Angeboten nicht davon abbringen. ☞ 99

146 «Ein Spion!», spuckt dir der Schiedsrichter verächtlich ins Gesicht. «Lasst das Pack verschwinden!», presst er zwischen seinen zusammengepressten Lippen hervor und streckt dich zwei kräftigen Bodyguards entgegen.

Wie die Herren es schaffen, dich aus dem Stadion zu schmuggeln und unbemerkt nach Transsilvanien zu schaffen, wird dir immer ein Rätsel bleiben. Aber das düstere, kalte und unheimliche Kinderheim, in welches du gesteckt wirst, wird dir kein Rätsel bleiben, sondern zur harten Wirklichkeit werden. Du bist dort für die Schmutzarbeit zuständig und alle hacken sie immer auf dir rum. So hast du dir eine Reise nach Transsilvanien wirklich nicht vorgestellt. Aber so ist es eben im wirklichen Leben: Was in einer Geschichte unheimlich spannend und schaurig schön anmutet, entpuppt sich in der Wirklichkeit nur noch als unheimlich schaurig!

So endet dein Abenteuer mit traurigen, unglücklichen Jahren in einem transsilvanischen Kinderheim.

147 Deine Hüpfer in Richtung Stadionmitte werden immer länger und länger. Das freut dich und du lässt einen lauten Jauchzer ertönen: «Hallo, ihr da unten! Jetzt bekommt ihr gleich einen Pausenclown zu sehen!»

Die 70'000 in der Allianz Arena bekommen dich tatsächlich gleich zu sehen, allerdings gar nicht so, wie du dir das vorgestellt hast. Panik umfasst dich, als du bemerkst, wie du immer schneller gegen die Mitte des Stadions zurutschst. Die Luftkissen liegen hier nämlich immer schräger und ziehen dich unerbittlich gegen den Rand des Daches hin. Über dem Spielfeld klafft nämlich ein riesiges Loch im Dach, überdeckt sind nur die Zuschauerränge rund um den Rasen herum. Nun drohst du, genau in dieses ovale Loch hinein zu geraten und in die Tiefe zu stürzen.

Das Hüpfen hast du schon lange aufgegeben. Du liegst flach, alle Viere weit von dir gestreckt, auf dem Stadiondach. Doch die Luft an diesem Abend ist feucht und verwandelt die feine Kunststoff-Membran der Luftkissen in eine einzige riesige Rutschbahn. Langsam aber unaufhaltbar gleitest du dem drohenden Abgrund zu. Verzweifelt versuchst du wie ein quirliger Käfer auf allen Vieren von hier wegzukrabbeln, doch deine Rutschpartie wird immer schneller.

Ein Raunen geht durchs Publikum, als die ersten Zuschauer deinen Fall durchs Stadion bemerken. Dann folgt ein Moment der absoluten Stille. Du bist direkt neben dem Elfmeterpunkt auf dem Rasen aufgeschlagen. Von dieser Show-Einlage hast du zum Glück nichts mehr mitbekommen. Damit ist dieses Abenteuer für dich beendet. Du hast das Rätsel zwar nicht gelöst, dafür auf dem Rasen der Allianz Arena einen tiefen Eindruck hinterlassen.

148 Als die Gespräche und die Streitereien draussen in der Garderobe weitergehen, ohne dass jemand etwas von deinem Eindringen bemerkt, bist du zuerst einmal unendlich erleichtert. Nun kannst du auch das Gespräch klar und deutlich hören, nur verstehen kannst du es leider noch immer nicht. Die Sprache der Männer draussen ist dir völlig unverständlich. Doch so schnell gibst du nicht auf. Mit viel Geschick gelingt es dir, auch diese Hürde zu meistern. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 5 Runden.

- Du bestehst diese Prüfung. ☞ 140
- Du bist zu ungeschickt und vermasselst diese Aufgabe. ☞ 157

149 Du unterhältst dich köstlich über den neusten Tratsch und Klatsch deiner Fussballstars. So viel Neues und Unglaubliches gibt es für dich zu lesen, dass die Zeit wie im Flug vergeht. ☞ 162

150 «Diesem Sauhaufen werde ich nun mal zeigen, wie man sich in einem deutschen Stadion auf ein Champions-League-Spiel vorbereitet», fluchst du wütend und zu allem entschlossen. «Wer nicht hören will, muss fühlen!» Mit diesem Gedanken machst du dich auf, nach einigen Ordnungshütern zu suchen, die dir bei deinem Vorhaben behilflich sein können.

Du hast Glück, denn schon hinter der nächsten Ecke triffst du auf vier kräftige Bodyguards, die sich offenbar köstlich amüsieren, denn ihr Lachen vermag beinahe die Disco-Klänge aus der Spielergarderobe zu übertönen. Du hast aber auch Pech, denn die vier Kerle erkennen dich sofort. Bevor du richtig weisst, wie dir geschieht, wirst du gepackt, geknebelt und gefesselt und in einer riesigen Sporttasche verstaut.

Du wirst erst in Transsilvanien wieder für einen kurzen Moment das Tageslicht erblicken. Danach verschwindest du für alle Ewigkeit in einem alten, stickigen Bergwerk. Dort arbeitest du, solange deine Kräfte dazu reichen, als Gratis-Arbeitskraft. Danach wirst du einfach wie ein defekt gewordenes Werkzeug liegen gelassen und vergessen. Damit findet dein Abenteuer an dieser Stelle ein schreckliches, leider auch sehr langsam eintreffendes Ende. Lebe wohl!

151 Mit weit aufgerissenen Augen starrst du auf dein Handy und liesst mit, was dort Zeile um Zeile aufgetickert wird:

«Ich bekomme also die Hälfte!» – «Genau! Die Hälfte der Prämie für Sie und Ihr Team, also 3.5 Millionen Euro. Dafür läuft das Spiel wie vereinbart.» – «Ja, schon verstanden. Aber der Delegierte der Uefa? Die Offiziellen? Was ...» – «Kein Problem! Die gehören zu uns. Ausser den Bayern sind hier alle gekauft. Also bitte, wiederholen Sie!» – «Gut: Ich lasse das Spiel zuerst laufen wie normal. Die Bayern dürfen schnell 3:0 führen. Das ist gut für die Stimmung und die Fans sind happy. Ein viertes Tor darf ich den Bayern aber nicht zugestehen. Stattdessen sorge ich dafür, dass der MaS Slibovitche kurz vor Schluss noch ein Tor erzielt. Im Notfall schiess ich es selber. Dann pfeif ich das Spiel ab, egal, ob schon 90 Minuten gespielt sind oder nicht. Ist das etwa so in Ihrem Sinn?» – «Genau! So wird das Spiel verlaufen. Im Anschluss daran kommen wir wieder in Ihre Garderobe und dann gehört das da Ihnen.»

Nun hörst du von der Handyaufnahme, wie ein Aktenkoffer aufgeklappt wird und dem Schiedsrichter ein leises «Wow! So viele Scheine! Ich werd narrisch!» entschlüpft. Dann verabschieden sich die Herren und wünschen sich mit einem trockenen und hinterhältigen Lachen ein unvergessliches Spiel!

Du bleibst lange und regungslos im Wandschrank der Garderobe sitzen. Auf deinem Abenteuer-Protokoll ersetzt du die Fremdsprachen-App mit der Übersetzung des Schiedsrichter-Gesprächs.

Als du von draussen hörst, wie der Schiedsrichter in der Toilette verschwindet, machst auch du dich aus dem Staub. Unbemerkt verlässt du die Schiedsrichtergarderobe und suchst einen anderen Ort in der Allianz Arena auf. ☞ 99

152 Als du nach wenigen Sekunden deine Sprache endlich wieder gefunden hast, beginnst du wie ein Buch zu plappern, zu scherzen und zu spassen. «Halt, Halt!», lacht der Moderator. «Spar dir noch etwas deiner Energie für die Live-Sendung auf!»

Kurze Zeit später sitzt du in der Maske und bereitest dich für deinen ersten grossen Live-Auftritt vor einem Millionenpublikum vor. Dir wird zwar klar, dass dieses Abenteuer nun beendet ist, doch auf dich wartet ein noch viel grösseres Abenteuer. Die Schurken von MaS Slibovitche können jedoch ihren Siegeszug durch Europa nun unbedrängt von dir fortsetzen. Deine Sprüche und Erklärungen in den Live-Sendungen über Bestechung und gekaufte Spiele nimmt niemand ernst, denn du bist als Spassmacher und Sprücheklopfer engagiert worden. Eine kritische Meinung, auch wenn du noch so viele Beweise dafür hast, ist von dir nicht gewünscht.

153 Das Lachen, Grölen, Juchzen und Kreischen der über 40 Männer ist noch lauter und verstörender als das Fest vorhin, welches du eigentlich beenden wolltest. Nun umringen dich alle Spieler und Betreuer und lassen dich hochleben, wie wenn du der grösste Star unter allen Spielern wärst. «Ein Witzbold, ein deutscher Witzbold!», lacht ein dunkelhäutiger Spieler, packt dich um die Hüften, stemmt dich in die Höhe und zeigt dich wie eine gewonnene Trophäe in der Garderobe herum.

Schnell merkst du, dass du von Didier Akalele, dem grössten Fussballspieler, den das afrikanische Land Burundi je kannte, in die Höhe gehoben wirst. Und da Didier lange Zeit bei Schalke 04 in Deutschland spielte, kannst du dich mit ihm auf Deutsch unterhalten. So erfährst du, dass das Spiel bereits vorbestimmt ist und mit den Schiedsrichtern und den Offiziellen besprochen wurde. «Oh, wie traurig! Heute verlieren wir 1:3», spielt Akalele den traurigen Mann, lacht dann aber laut auf und jubelt: «Aber das reicht uns zum Weiterkommen. Auf uns wartet das Halbfinale der Champions-League! Das will doch gefeiert werden!», schmunzelt er verschmitzt.

Dein Einwand, Bestechung sei doch Betrug und mache nur die Freude am Fussball kaputt, will Akalele gar nicht gelten lassen. «Was ist an Bestechung schon schlimm?», wundert er sich und zeigt dann mit einer lachenden Armbewegung auf alle seine Spielerkollegen, welche feiernd, strahlend und tanzend um ihn herumstehen. «Sehen so etwa Fussballer aus, die gerade etwas Schlimmes erleben? Nein, nein, mein Kind! Bestechung ist das Beste, was ich je erlebt habe. Ich brauche mich nicht mehr anzustrengen, schwitze kaum beim Spielen, muss keine Schläge und Fouls mehr einstecken und stehe dennoch immer auf der Seite der Sieger! Das ist einfach wunderbar!»

Du findest diese Ansicht jedoch gar nicht wunderbar und beschliesst, diesen Ort der Abscheulichkeit so schnell als möglich zu verlassen. ☞ 163

154 So ist es auch. Die beiden verstehen nicht nur kein Deutsch, sondern auch keinen Spass. Als sie dich hinter einem Papierkorb kauern sehen, reissen sie dich unsanft aus dem Versteck, prüfen dein Aussehen mit einem verächtlichen Blick und befördern dich schlagartig ins Reich der Bewusstlosigkeit. ☞ 122

155 Als du dich etwas an das Halbdunkle in diesem düsteren Raum gewöhnt hast, realisierst du, dass du in den Vorraum zur Schiedsrichterkabine geraten bist. Das ist ein grosses Glück für dich, denn aus dem Nachbarraum hörst du aufgeregtes Stimmengewirr und heftige Diskussionen. Du wärst beim Eintreten sicherlich sofort entdeckt worden. So aber versuchst du dich vorsichtig an den Vorhang heranzuschleichen, der an Stelle einer Türe die beiden Räume trennt. Mit gespitzten Ohren versuchst du einige Worte dieses hitzigen Gesprächs aufzuschnappen. Doch es will dir einfach nicht gelingen, denn du bist zu weit von den Männern entfernt.

Da entdeckst du jenseits des Vorhangs eine offenstehende Schranktüre. Die Männer befinden sich etwas tiefer im Raum und haben auch den Rücken zum Wandschrank hingewendet. «Wenn ich den Schrank erwische, ohne entdeckt zu werden, bin ich nah genug dran um das Gespräch zu belauschen», stellst du nüchtern fest. Doch hast du auch genügend Mut, dieses riskante Abenteuer zu wagen?

- Dieser Plan scheint dir zu gefährlich. Stattdessen versuchst du lieber, verborgen hinter dem sicheren Vorhang, deine Ohren noch genauer zu spitzen, deine Ohrmuscheln noch ein bisschen weiter zu öffnen und deine Ohrnerven noch exakter auf Verstehen einzustellen. ☞ 132

- «Wer wagt, gewinnt!», machst du dir selber Mut und setzt gleich an zum Sprint in den schützenden Wandschrank. ☞ 141

156 Du notierst auf deinem Abenteuer-Protokoll ein weiteres vorzeitiges Ende. Immerhin ist es für einmal kein übles Ende mit schmerzlichen Folgen. Dennoch musst du dir einen geschickteren Weg durch die 10'000 Gefahren in der Champions League suchen.

157 «He, ihr da draussen!», rufst du völlig entnervt. «Könnt ihr eure Gespräche nicht so führen, dass ich sie auch verstehen kann?» Deine Worte zeigen Wirkung. Augenblicklich wird es draussen ruhig und die Diskussionen enden abrupt. Doch einige Augenblicke später ist auch dieses Abenteuer für dich beendet. Natürlich haben die Männer bemerkt, dass sie belauscht werden und ebenso selbstverständlich haben sie schnell herausbekommen, woher diese fremde Stimme erklang. Mit einem kräftigen Ruck wird die Schranktüre aufgerissen und zwei wutentbrannt schnaubende Männer stehen vor dir. ☞ 103

158 Du bist völlig fasziniert über die wilde Schönheit dieses dir bisher unbekannten Landes. Burgen und Schlösser, tiefe Schluchten und dunkle Wälder, mittelalterliche Städtchen und pittoreske Dörfer. Das Land gefällt dir so, dass du nur noch einen Wunsch kennst. Hierhin möchtest du einmal reisen! ☞ 139

159 «Das ist ja unglaublich!», stöhnst du entsetzt auf. «Die Draculas scheinen sich ihrer Sache aber schon sehr sicher zu sein!» Und tatsächlich! Die Stimmung in der Garderobe des MaS Slibovitche kocht beinahe über. Ein riesiger Ghetto-Blaster wummert laute Discomusik und tiefe Bass-Rhythmen in den Raum. Einige Spieler tanzen ausgelassen mit, andere stehen mit einer Bierflasche in der Hand da und singen lauthals und falsch eine Melodie dazu. Andere Spieler haben sich um einen grossen Tisch herum versammelt und stellen sich einen grossen, fetten Hamburger mit viel Zwiebeln, Ketchup und drei Scheiben Hackfleisch zusammen. Du weisst zwar nicht genau, wie man sich als Spieler auf ein grosses Champions-League-Spiel vorbereitet, aber was du hier zu sehen bekommst, ist bestimmt alles andere als der Normalfall.

«He Jungs, seid ihr verrückt geworden?», schreist du mit aller Kraft in den Raum hinein. Doch deine Stimme wird vom ohrenbetäubenden Lärm geschluckt, dein wildes Zappeln einfach nicht beachtet und deine Tritte gegen Schienbeine, Kniescheiben und Spielerpopo's überhaupt nicht gespürt. Zu wild, zu toll, zu ausgelassen feiern die Spieler des MaS Slibovitche das kommende Spiel gegen den FC Bayern München.

- Du entscheidest, diesen Ort des Wahnsinns wieder zu verlassen. «Da werde ich bestimmt kein vernünftiges Wort mehr erfahren», stellst du ernüchtert und enttäuscht fest. ☞ 99

- «So schnell gebe ich nicht auf!», brummst du trotzig. «Schliesslich kann ich immer noch auf meine grauen Zellen unter der Schädeldecke vertrauen.» ☞ 165

160 Kurz entschlossen steuerst du auf den Ghetto-Blaster zu, der mitten im Raum auf dem Boden steht, und ziehst mit einem kräftigen Ruck das Kabel aus der Steckdose. Augenblicklich herrscht absolute Ruhe und das wilde Treiben in der Garderobe des MaS Slibovitche erstarrt zu einem stillen Gemälde. Die plötzliche Ruhe wirkt auch auf dich sehr beängstigend. Mindestens 40 Augenpaare starren auf dich und das Elektrokabel in deiner Hand. «Oh, oh!», kannst du nur noch erschrocken stammeln, da bricht es wie ein Tornado über dich herein! ☞ 153

161 Kaum hat die Frauenstimme aus deinem Handy mit dem Vorlesen der Übersetzung begonnen, wird die Schranktüre deines Verstecks aufgerissen. Völlig perplex starrst du in die Augen des Schiedsrichters: «Sie sind noch hier?», stammelst du entschuldigend. «Klar!», brüllt dieser ausser sich vor Wut. «Vor dem Spiel bin ich immer in meiner Garderobe! Aber du! Was machst du hier?», schreit er dich an, packt dich am Kragen und zieht dich raus aus deinem Versteck. Dicht vor seiner wutverzerrten Fratze lässt er dich in der Luft baumeln. ☞ 146

162 Plötzlich bemerkst du, dass es draussen in der Schiri-Garderobe absolut ruhig geworden ist: keine Stimmen, keine Schritte, keine Geräusche von anderen Bewegungen! Einfach nichts dringt durch die Schranktüre an dein Ohr. ☞ 166

163 Als du dich angewidert von Akalele abwendest und zur Türe gehen willst, wirst du heftig am Nacken festgehalten und blitzschnell nach hinten gezogen. Didier Akalele hat dich am Schlafittchen gepackt und hält dich nun dicht vor sein Gesicht, lässt seine dunklen, kugelrunden Augen rollen und haucht dir drohend zu: «Aber das hier ist unser Geheimnis, verstanden? Mein bequemes Leben mit Bestechung und so funktioniert nämlich nur, wenn ich alleine diese Taktik wähle. Stell dir mal vor, die Lederhosen sässen jetzt auch bei Bier und Weisswurst in ihrer Garderobe und liessen nachher den Schiedsrichter das Spiel bestimmen. Das gäbe ein Spiel! 22 faule Kerle, die nur auf dem Rasen herumstehen und ein Schiedsrichter, der alle Tore alleine schiessen müsste.» Ein schallendes Gelächter ertönt und zu deiner Überraschung, aber auch zu deiner sehr grossen Erleichterung, setzt dich Akalele wieder auf den Boden, versetzt dir einen leichten Klaps auf deinen Hintern und scherzt: «So, kleines Baby, jetzt lauf schön brav zu Mami und verpetzt uns nicht!»

Du läufst zwar nicht zu Mami, aber verschwindest so schnell als möglich aus der Spielergarderobe und suchst an einer anderen Stelle in der Allianz Arena nach wertvollen Hinweisen, welche dir zur Lösung dieses Abenteuers dienlich sein können. ☞ 99

164 Du drehst auf deinem Traktor eine abschliessende Runde um den Mittelpunkt herum und lässt dann deinen Traktor langsam in Richtung Ausgang rollen. Mutig stehst du auf dem Fahrersitz auf und winkst in die Menge. Mit einem Fuss hältst du das Lenkrad gerade und lenkst den Traktor geschickt gerade aus. Du verbeugst dich nach allen Seiten und verlässt so als umjubelter Pausenfüller die Allianz Arena. Der Jubel hat dir so gefallen, dass du dir vornimmst, das Abenteuer heute Abend erfolgreich zu lösen und noch einmal als grosser Star auf diesem Rasen zu stehen. Doch bis dahin wartet noch viel Arbeit auf dich. ☞ 99

165 Im nun folgenden Intelligenz-Duell kannst du zusätzlich zu deinen üblichen Punkten noch 4 weitere Punkte addieren. Die flotten Disco-Rhythmen in der Garderobe gefallen auch dir sehr gut und beflügeln deinen Geist. Die Spieler des MaS Slibovitche hören diese Musik jedoch auch und starten deshalb mit 15 Punkten ins Duell.

- Du gewinnst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 160
- Du verlierst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 150

166 Als du vorsichtig aus dem Wandschrank spähst, bemerkst du, dass du alleine hier in der Garerobe stehst. Du hast tatsächlich das Gespräch verpennt und die wichtigen Informationen, welche du hier erfahren wolltest, verpasst. «Macht das Abenteuer so noch Sinn?», fragst du dich tief besorgt.

- «So schnell gebe ich nicht auf!», sagst du dir trotzig. ☞ 99
- «The game is over!», gestehst du dir ernüchtert ein. ☞ 156

Viertes Kapitel

167 Mit einem lauten «Olé, olé, olé!» trittst du auf die Tribüne der Bayern Fans hinaus. Alle Sitzplätze sind zwar schon besetzt, aber auf der Treppe findet sich noch genügend Platz. Wohlwollend nickt dir ein Platzanweiser zu, als er deine VIP-Karte sieht und meint: «Die Treppe ist zwar Sperrzone. Wenn aber so ein Schickimicki-Kind wie du lieber bei uns einfachen und ehrlichen Fussball-Fans mitfiebert, kann ich schon einmal ein Auge zudrücken.»

Dann geht das Spiel endlich los! Aber wie! Die Bayern spielen den MaS Slibovitche völlig an die Wand und die Jubelschreie über tolle Torchancen rollen beinahe im Minutentakt durch die Allianz Arena. Ihr alle auf der Fan-Tribüne seid völlig aus dem Häuschen, schreit beim 1:0 wie die Verrückten, fallt euch beim 2:0 glücklich in die Arme und verwandelt euch beim 3:0 in eine hüpfende, johlende und glücklich dahinschwebende Jubelmenge. Die Allianz Arena gleicht einem wahren Hexenkessel und schon bald wogt La Ola, die Welle, durchs weite Stadionrund. ☞ 175

168 «Pfoten weg! Hier wird nichts gemobbt!», faucht dir eine dicke, von Schweiss triefende Metzgersfrau, wütend zu. Dass mit ihr nicht zu spassen ist, erfährst du schmerzlich, als sie mit ihrer Grillzange kräftig auf deine vorwitzigen und diebischen Finger schlägt.

«Dann eben nicht!», meckerst du beleidigt und trottest übel gelaunt zurück ins Stadion. «Dann werde ich dieses Abenteuer eben ohne Grillwürstchen im Bauch beenden!», murrst du trotzig. ☞ 183

169 Die beiden Kerle sind so in ihr Gespräch in einer dir völlig unverständlichen Sprache vertieft, dass sie dein Drängeln gar nicht bemerkt haben. Du jedoch bemerkst, dass die beiden Herren Riesen sein müssen. Fasziniert starrst du auf die enormen schwarzen Schnürstiefel, in denen ihre Füsse stecken. «Die sind ja beinahe einen halben Meter lang!», hauchst du ehrfürchtig. Du bist so in die Studien dieser riesigen Latschen vertieft, dass du nicht bemerkst, wie sich die Kolonne leicht vorwärtsbewegt. So kommt es, dass du stehen bleibst und der Riese hinter dir ungeschickt über dich stolpert.

Fluchend rappelt sich der Kerl wieder vom Boden hoch und betrachtet etwas genauer, über was er da gestolpert ist. «Hoffentlich gehört der nicht zu MaS!», stöhnst du erschrocken, als du realisierst, dass der Kerl nicht nur riesig gross, sondern auch enorm muskulös ist und in einem viel zu knappen und zu engen schwarzen Anzug steckt. Nun brauchst du sehr viel Glück, damit er dich nicht erkennt.

- Du hast dieses Glück. ☞ 192
- Dir ist das Glück nicht hold. ☞ 184

170 Enttäuscht, angewidert, schockiert stehst du in der Unterwelt der Allianz Arena und kannst immer noch nicht fassen, was du alles herausgefunden hast. «Diese Kerle!», fluchst du halblaut vor dich hin. «Euch werde ich dieses fiese Spielchen schon bald gründlich verderben!». Zum guten Glück hast du da schon einen tollen Plan.

Plötzlich werden deine Gedanken abrupt durch laute Musik aus der Fussball-Arena unterbrochen. «Die Champions-League-Hymne!», jubelst du. «Das Spiel beginnt!». Klar willst du diesen Match live mitverfolgen. Dafür bist du schliesslich hierhergekommen. Und vielleicht wird ja doch alles ganz anders verlaufen. «Warten wir mal zuerst das Spiel ab! Es wird nicht alles so heiss gegessen, wie es gekocht wird», gibst du dir altklug einen Rat, der so weise ist, dass er auch von deinem Vater stammen könnte. Wo willst du das Spiel mitverfolgen?

- Auf deinem reservierten Platz im Stadion. ☞ 182
- Irgendwo zwischen den Fussball-Fans im Stadion. ☞ 167

171 Du entdeckst Boris Ranzov etwas abseits der meisten Menschen in der VIP-Loge. Er ist in ein Handy-Gespräch vertieft und wirkt sehr mürrisch und genervt. Dennoch getraust du dich, ihn anzusprechen. «Komm mal mit!», raunt dir der Vice-Präsident nur kurz zu und verlässt die Loge. Du folgst ihm nichts Böses ahnend, doch draussen auf dem Gang geht alles blitzschnell! Du wirst von zwei kräftigen Bodyguards gepackt, niedergeschlagen und unter einem schweren Mantel versteckt weggetragen. ☞ 201

172 Dir stockt das Blut in den Adern, als der angesprochene Mann sich zu dir umwendet. Muskelbepackt und griesgrämig steckt er in einem teuren, aber für seine Muskelberge viel zu eng geschnittenen Anzug. Auch der Mann mustert dich interessiert. ☞ 184

173 Beim Eingang steht dieses Mal ein älterer Herr, der von jedem Zuschauer die Eintrittskarte sehen will. Als du ihm deine VIP-Karte unter die Nase hältst, die dir bislang jeden Eintritt ermöglichte, schnauzt er dich unfreundlich an. «Hör mal zu, du VIK, du very important kid! Bei uns in der Allianz Arena sitzt man auf dem Platz, den man auch gebucht hat. Du hast dein Körbchen da oben bei den Reichen und Schönen. Und da gehst du jetzt schleunigst auch wieder hin!» Ohne auf deine Einwände zu achten, packt dich der Platzanweiser am Kragen und schleppt dich durch die Menschenmenge auf den Gängen. Du zappelst und strampelst zwar wie wild, doch der Kerl befördert dich auf direktem Weg zur VIP-Loge des MaS Slibovitche. ☞ 198

174 Zu deiner grossen Überraschung steht die Türe zur Schiedsrichtergarderobe offen. Vor dem Eingang haben sich die beiden Linienrichter den Medien gestellt und versuchen, umringt von unzähligen Journalisten, die alle ihre Mikrofone hinzustrecken versuchen, das soeben Erlebte schön zu reden und als normales, zugegebenermassen nicht ganz glücklich geleitetes Spiel, darzustellen.

Mutig stürmst du an den Reportern vorbei und dringst in die Garderobe ein. Dort findest du den Schiedsrichter unter der Dusche vor. Du bist so wütend auf ihn, dass du sein Duschwasser auf eiskalt stellst und ihn so ein bisschen für seine Untat büssen lässt. Doch diese Attacke lässt ihn ebenso kalt wie deine Vorwürfe, er hätte völlig unfair gepfiffen und alles kaputt gemacht. «Schiedsrichter sind auch nur Menschen. Und wie allen Menschen unterlaufen auch mir gelegentlich kleine Fehler», spielt er dir den reumütigen, aber eigentlich unschuldigen, armen Mann vor. Über so viel Unverschämtheit bist du so schockiert, dass du gar nicht bemerkst, wie hinter dir zwei kräftige Männer den Duschraum betreten, dich überraschend niederschlagen und in grosse Badetücher gewickelt fortbringen. Vielleicht war es nicht gerade sehr klug, ausgerechnet den Schiedsrichter zur Aufdeckung dieses Falles auszuwählen. ☞ 201

175 Deinem wachsamen Auge entgeht jedoch nicht, dass der Schwung der Bayern durch viele Pfiffe des Schiedsrichters langsam ins Stocken gerät. Eine junge Frau mit einem bunten Bayern-Logo mitten im Gesicht lacht dir unbekümmert zu: «Taktik, mein Kind! Das ist alles Taktik! Die Jungs auf dem Rasen lassen uns auf der Tribüne nur etwas zappeln, um dann mit den letzten Toren kurz vor Schluss unser Glück nur noch perfekter zu gestalten. Oh Gott, ist das aufregend!», himmelt sie dich an und sinkt vor Begeisterung über ihren FC Bayern München beinahe bewusstlos vor dir nieder.

Als der Schiri zur Pause pfeift, steht es noch immer 3:0, obwohl die Bayern-Spieler noch zwei weitere Tore erzielt haben. Einmal hob der Linienrichter die Abseitsfahne und einmal wollte der Schiedsrichter den Ball nicht im Tor gesehen haben, obwohl sogar das Tornetz zitterte. Doch die Fans um dich herum lassen sich durch die krassen Fehlentscheide ihre Feierlaune nicht vermiesen, sondern strömen hungrig zu den Verkaufsständen, um sich mit Wurst und Cola zu stärken.

- Auch du bist hungrig und durstig geworden und suchst nach einem Grillstand. ☞ 186

- Du bleibst lieber auf der Treppe stehen und beobachtest, was hier im Stadion vor sich geht. ☞ 181

176 Es ist wie verhext. Im Korridor, den du nun entlang rennst, gibt es keine Seitengänge, keine Türen, keine Fenster und auch keine Nischen, in denen du dich verstecken könntest. So dauert es nicht lange, bis du von deinen Verfolgern gepackt, niedergeschlagen und weggeschafft wirst. Deinen so heiss geliebten Ball lassen die Kerle dabei achtlos liegen. ☞ 201

177 Das Gespräch lässt jedoch nur Rätsel in dir zurück. Du verstehst die Sprache nicht, in der die beiden miteinander sprechen. Zudem getraust du dich auch nicht, dein Handy aus der Tasche zu klauben, das Gespräch aufzuzeichnen und von der Fremdsprachen-App übersetzen zu lassen. Zu gross scheint dir das Risiko, dich dabei ungeschickt zu benehmen. Das leise Piepsen der Tasten könnte dich verraten.

Endlich, nach endlos lange scheinenden Minuten, trollt sich der Vice-Präsident des MaS Slibovitche schliesslich von dannen. Nun heisst es für dich, schleunigst aus dem Gefahrenbereich zu entkommen. Du verabschiedest dich von Anastasia, schlüpfst unter ihrem Kleid hervor und schleichst möglichst unauffällig dem Ausgang entgegen. ☞ 215

178 Vor dir auf dem Holzgrill breitet sich eine riesige Anzahl knusprig braun gebratener, fettig glänzender und unwiderstehlich duftender Nürnberger Rostbratwürste aus. Mit geschickten Fingern versuchst du dir einige dieser Würste unbemerkt vom Grill zu angeln. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 5 Runden.

- Du beweist dich als überaus geschickter Wurstangler. ☞ 187
- Diese Prüfung misslingt dir ganz gewaltig. ☞ 168

179 Mutig holst du dir einen Stuhl und kletterst mitten im Raum hinauf. Dann setzt zu einer Moralpredigt an, wie du sie noch nie gehalten hast. Du lässt deine ganze Wut, deine ganze Enttäuschung und deinen gesamten Aberwillen über das schandlose Wirken der hier versammelten Menschen los. In klaren, deutlichen Worten geiselst du Bestechung und Korruption als Werkzeuge des Teufels und vergleichst die ganze Brut des MaS Slibovitche mit der italienischen Maffia, der japanischen Yakuza und dem kolumbianischen Medellin-Kartell. Eigentlich hättest du noch viel mehr sagen wollen, doch zwei kräftige Typen holen dich von deinem Predigerstuhl runter und bringen dich mit einem satten Schlag auf deinen Hinterkopf zum Schweigen. ☞ 209

180 Schon bald spürst du den Atem des ersten Verfolgers in deinem Nacken. Nun ist guter Rat teuer. Da schlägst du kurz entschlossen wie ein wildes Kaninchen einen Haken und lässt den Mann an dir vorbeipreschen. Doch auch dieser Trick nützt dir nichts. Kurze Zeit später zappelst du in der Luft und erinnerst erneut an ein wildes Kaninchen. Gejagt, erwischt und erledigt wirst von den Männern weggetragen. Deine Flucht nimmt damit ein unrühmliches und ziemlich schlimmes Ende. ☞ 201

181 Es dauert nicht lange, da tritt ein älterer Herr, nach seiner Kleidung zu schliessen ebenfalls ein Platzanweiser, auf dich zu und schnauzt dich unfreundlich an. «Hör mal zu, du VIK, du very importand kid! Bei uns Bayern sitzt man nicht auf der Treppe. Du hast dein Körbchen da oben bei den Reichen und Schönen. Und da gehst du jetzt schleunigst auch wieder hin!» Ohne auf deine Einwände zu achten, packt dich der Platzanweiser grob am Kragen und schleppt dich durch die Menschenmenge auf den Gängen. Du zappelst und strampelst zwar wie wild, doch der Kerl befördert dich auf direktem Weg zur VIP-Loge des MaS Slibovitche. ☞ 198

182 Ohne Umwege erreichst du die VIP-Loge des MaS Slibovitche. Zu deiner grossen Erleichterung ist der Eingang nun unbewacht und auch in der Loge entdeckst du keines deiner dir so feindlich gesinnten Gesichter. Alle stehen oder sitzen sie draussen auf dem Balkon und sind in interessierte Gespräche vertieft. Einige wenige Besucher schauen sogar dem Treiben unten auf dem Rasen zu.

Auf dich blickt jedoch niemand. So gelingt es dir unbemerkt auf den Schalensitz neben deinem Götti zu klettern. Er begrüsst dich kurz, beginnt dann aber gleich ein Gespräch mit einem unglaublich dicken älteren Herrn in der Sitzreihe vor euch.

Du bist völlig happy und von allen Sorgen befreit, als das Spiel endlich beginnt. Die Bayern legen los wie die Feuerwehr. Du aber, du bist sehr klug und hältst dich vornehm zurück. Das 1:0 quittierst du mit einem leisen und zufriedenen «Jepp!». Beim 2:0 wirst du jedoch schon etwas unvorsichtiger und schreist laut: «Gooooooool!» Bevor die ganze Loge sich zu dir umdrehen kann, hat dein Götti schnell seine Jacke über dich geworfen und versucht unschuldig in die Runde zu lächeln. «Fairness und Respekt vor dem Gegner!», stammelt er entschuldigend.

Das 3:0 der Bayern kurz darauf lässt dich jedoch völlig die Beherrschung verlieren. Du hüpfst wie ein Känguru auf deinem Stuhl herum und streckst die Arme glücklich in den über und über mit Sternen behangenen Nachthimmel. Wie das ganze Stadion schreist du aus vollem Hals: «Tor, Tor Tor! Die Bayern sind jetzt vor, vor, vor!»

Die Stimmung auf dem VIP-Balkon des MaS Slibovitche ist jedoch alles andere als ein Hexenkessel. Kühl und reserviert, beinahe unbeteiligt, nehmen die Clubbosse die sich abzeichnende Niederlage auf. Das Einzige, das Beachtung findet, bist du! Endlich wirst du von allen wahrgenommen. Doch das ist eine Aufmerksamkeit, auf die du liebend gerne verzichten würdest. Als du nämlich bemerkst, dass zwei Securitys abwechselnd auf ihre Handys, danach auf dich und wieder zurück starren, merkst du endlich, dass die Zeit für deinen Abschied gekommen ist. Doch den schaffst du nicht mehr so wie geplant. Blitzschnell wirst du von mehreren kräftigen Händen gepackt und aus dem Stadion getragen. Leider eilt dir niemand zur Hilfe und auch dein Götti ist plötzlich nicht mehr zu sehen. Dein Schreien, Zappeln und Heulen geht im allgemeinen Jubel der Allianz Arena völlig unter.

Damit endet dein Abenteuer. Aus Rücksicht auf deine zarten und jugendlichen Nerven verzichten wir an dieser Stelle besser darauf, dein schlimmes Ende bis ins Detail aufzuzeichnen. Schön ist das nämlich gar nicht, was du jetzt erleben musst. Es war aber auch gar nicht klug, wieder an diesen Ort zurück zu kehren und den Bayern-Fan zu geben, nachdem du doch von den MaS Schergen so intensiv und hartnäckig gesucht wirst.

183 Tatsächlich endet das Abenteuer für dich ohne Würstchen ziemlich schnell. Zurück im Stadion wird dir plötzlich schwarz vor Augen. Du erleidest einen kleinen Schwächeanfall. Zwar bist du schnell wieder auf den Beinen, doch die beiden Sanitäterinnen, die sich nun um dich kümmern, wirst du so schnell nicht mehr los. Die zweite Halbzeit des Champions-League-Viertelfinals erlebst du auf einer Pritsche im Sanitätszimmer der Allianz Arena und verfolgst das Debakel der Bayern auf einem Bildschirm. Zum Glück für dich ist wenigstens das Sandwich, welches man dir zur Stärkung reicht, ausgesprochen fein: Knusprig und perfekt mit Käse, Tomaten und Schinken gefüllt.

184 «Marta oldin, brat qarab beri! – Da schau mal einer her, das Balg!», presst der Kerl zwischen seinen grinsenden Lippen hervor. Dann packt er dich unsanft am Kragen und hält dich nah vor sein Gesicht. Als er wieder zu dir spricht, nebelt dich eine stinkige Wolke von Knoblauchduft, altem Fisch und ungeputzten Zähnen ein. Dir wird beinahe übel und als er auch noch zischt: «Du sein jetzt mein Lotto-Sechser!», weisst du genau, welche Stunde für dich geschlagen hat.

☞ 201

185 Während du weiter rennst, bemerkst du gar nicht, was sich hinter dir Glückliches abspielt. Der Ball hüpft nämlich einige Male auf und rollt dann quer über den Gang davon. Der vorderste deiner Verfolger hat nur Augen für dich und übersieht deshalb den Ball. Ungeschickt stolpert er darüber und knallt der Länge nach auf den harten Fliessenboden. Durch den Sturz wird er auch für die nachfolgenden Männer zur Stolperfalle. Einer nach dem andern fällt über ihn hin und landet unsanft auf der Nase. Schon bald türmen sich deine Verfolger wie eine Horde Fussballspieler nach einem erfolgreichen Torschuss auf dem Boden. Deiner Flucht können sie nun nichts mehr entgegensetzen. Du bist den Schergen des MaS Slibovitche noch einmal entkommen. ☞ 208

186 Draussen im Gang ist jeder Quadratmeter der riesigen Fläche mit Menschen überfüllt. Es gibt beinahe kein Durchkommen mehr, denn alle wollen sie in der Pause etwas zu Essen kaufen, Getränkenachschub organisieren oder einfach kurz die Toilette aufsuchen.

Als du dich endlich bis zu einem Grillstand durchgearbeitet hast, wartet dort eine mehrere Meter lange Schlange. «Bevor das Spiel wieder beginnt, schaff ich es nie zu einer Wurst!», stöhnst du leicht genervt. Doch das Knurren deines Magens rät dir, deinem Körper so bald als möglich wieder einen Energieschub zu verpassen.

- Du stellst dich geduldig in die Schlange. ☞ 204
- Du vertraust auf dein Glück und schlängelst dich vorne zwischen zwei riesige Kerle. ☞ 169
- Du machst einen kurzen Abstecher zum Buffet in der VIP-Loge des MaS Slibovitche. ☞ 198

187 Mit flinken Bewegungen angelst du dir drei kurze Würstchen vom Grill. Das Verkaufspersonal ist so mit der Arbeit und dem Bedienen der vielen Gäste beschäftigt, dass auch niemand bemerkt, wie du dir noch ein Brötchen aus dem Korb klaubst und einige Spritzer Senf auf deine leckere Mahlzeit drückst. ☞ 194

188 Du hast Hunger, aber kein Geld. Hast du dir in dieser Situation auch einen klugen Rat?

- «Gelegenheit macht Diebe, und Hunger ist eine geeignete Gelegenheit, um zum Dieb zu werden», flunkerst du dir vor und versuchst seitlich zum Grill zu schleichen. ☞ 178

- «He Sie!», sprichst du die beiden Riesen in der Warteschlange vor dir an. «Kaufen Sie einem armen, hungrigen Kind eine Wurst und einen Becher Cola?» ☞ 172

- «Was stört mich ein bisschen Hunger?», machst du dir selber Mut und beschliesst, das Abenteuer ohne Grillwürstchen im Bauch zu beenden. ☞ 183

189 Hier oben vor der Kabine des Stadion-Speakers ist es angenehm ruhig, ja geradezu entspannt. Du hörst zwar von draussen die Wut, die Aggression und die Racheschreie der betrogenen Zuschauermassen, aber bis hier hinauf hat sich noch niemand vorgedrängt. Ohne Anzuklopfen stürmst du in die Sprecherkabine. Hinter dem Mikrofon sitzt tatsächlich, wie du erwartet hast, ein grauhaariger, freundlich und ruhig wirkender Mann, der unablässig mit beruhigenden Worten zu der Menge spricht und nachdrücklich um Besonnenheit, Gelassenheit und Fairness bittet.

«Sie sprechen jetzt nicht allen Ernstes von Fairness?», schreist du den Mann entrüstet an und schmeisst die Kopfhörer, die du ihm vom Kopf gerissen hast, wütend in eine Ecke. Erstaunt dreht sich der Speaker um und beginnt dann schallend zu lachen: «Ja da schau einer her! Mein kleiner Freund von vor dem Spiel! Mein MaS VIP-Schnösel! Und du, gerade du motzt bei mir über meine Bemühungen, die Situation in den Griff zu bekommen?»

- «Der hält mich für jemanden von MaS», schiesst dir ein furchtbarer Gedanke durch den Kopf und lässt in dir einen unheimlichen Zorn anschwellen. «Der hat mir doch Freundschaft versprochen! Gesagt, ich soll zu ihm kommen, wenn ich Hilfe brauche. Und nun? Nun verhöhnt er mich und will mich zur Schnecke machen. Nanu? Hat die Welt so etwas schon je erlebt?» Für so viel Frechheit und Arroganz kennst du nur eine passende Antwort: «Nichts wie weg von hier!» ☞ 217

- «Na warte, dir werd ich's zeigen!», stöhnst du wütend und aufgeputscht durch das fiese Grinsen des Speakers und gehst mit energischen Schritten auf ihn zu. ☞ 224

190 «Entschuldigung!», flüsterst du Anastasia schnell zu und schlüpfst unter ihr langes Kleid. Hinter der Frau stehend und vom Stoff verborgen, bemerkt Boris Ranzov nicht, dass er beim folgenden Gespräch zwei weitere Ohren beschallt. ☞ 177

191 Annette wird ganz bleich im Gesicht, als sie dich entdeckt. «Mein Gott, das Kind! Was machst denn du hier? Weisst du denn nicht, dass man verzweifelt nach dir sucht? Du hast offenbar viel zu viel herausgefunden. Die Chefs hier sind ganz aufgebracht und super nervös. Deinen Begleiter haben sie bereits weggebracht.»

«Und du!» Bei diesen Worten starrt dich Annette mit vor Schreck weit aufgerissenen, gross wie Suppenteller wirkenden Augen an: «Und du wirst dieses Stadion nicht mehr lebend verlassen, wenn dich die Männer des MaS nur erst zu fassen kriegen. Also bitte: Hau ab! Renn weg! Bring dich in Sicherheit!» ☞ 215

192 «Entschuldigung, Herr Bodyguard!», stammelst du scheu. Doch du hast Glück! Der kräftige Mann erkennt und versteht dich nicht und beachtet dich auch kaum. Offenbar ist ihm im Moment sein perfektes Aussehen wichtiger als seine Aufgabe. Er schiebt dich unsanft zur Seite und stellt sich vor dich in die Warteschlange. ☞ 204

193 Der von dir fallen gelassene Ball hüpft zuerst einige Male wild im Gang hin und her und rollt dann quer über den Boden. Doch deine Verfolger sind geschickte Kämpfer und lassen sich durch so eine Kleinigkeit nicht aus dem Konzept bringen. Immer dichter rücken sie dir auf die Pelle. ☞ 200

194 «Mmhh! Wie fein das schmeckt!», mampfst du zufrieden und beisst nochmals kräftig in dein Brötchen, das mit drei Nürnberger Rostbratwürstchen gefüllt ist. Gestärkt und bereit für neue Abenteuer machst du dich auf den Weg zurück ins Stadion. Die zweite Halbzeit wartet.

☞ 173

195 Als du auf der Plattform der Fernsehleute eintriffst, herrscht auch hier ein heilloses Durcheinander. Techniker rennen hektisch durcheinander, ziehen Kabel mit sich oder platzieren einen Schweinwerfer neu. Eine junge Dame mit Schminkutensilien und einem riesigen Puderpinsel in der Hand verpasst jedem, den sie zu fassen kriegt, ein neues Make-up. Eine andere junge Lady sprayt jeden und jede mit Haarlack und Deospray voll. Das ganze Studio wirkt wie ein summender und flirrender Bienenstock.

Der Produktionsleiter schreit nervös durchs improvisierte Studio: «Holt einen Sachverständigen. Ein Schiedsrichter muss vors Mikrofon. Bringt endlich einen Schiri her! Irgendwo im Publikum wird doch wohl ein Schiedsrichter sitzen!» Ganz zu vorderst vor der Kamera streiten sich zwei Experten darüber, ob das soeben gespielte Fussball-Match das grösste Skandalspiel aller Zeiten ist oder ob es früher auch schon einen solchen Skandal zu beklagen gab. Doch für dich hat niemand Zeit!

Kurz entschlossen packst du den Produktionsleiter am Kittel und zupfst energisch daran: «He Sie! Ich habe etwas Unglaubliches zu berichten. Bitte, lassen Sie mich vor die Kamera.» Du bist sehr erleichtert, dass der Produktionsleiter dich noch erkennt. Doch seine Antwort überrascht und enttäuscht dich: «Verschwinde!», faucht er dir gestresst zu. «Zurzeit möchte niemand einen Pausenclown im Fernsehen erleben. Deine Witze waren mal!», erklärt er dir und lässt dich grusslos stehen. Wie sehr du dich auch bemühst Aufmerksamkeit zu erregen, niemand hier will deine Geschichte hören. Du musst dir einen anderen Weg suchen. ☞ 211

196 Wie sehr du dich auch bemühst und rennst und sprintest: Deine Verfolger kommen dir immer näher. Du merkst, dass der Ball dich einfach zu stark behindert, doch du hängst zu sehr an diesem Souvenir. Da du hoffst, bald in einer Toilette, einer Garderobe oder einem kleinen Abstellraum verschwinden und untertauchen zu können, fällt dir die folgende Entscheidung nicht leicht.

- Du behältst den Ball und rennst weiter. ☞ 176
- Du trennst dich von deinem Ball. ☞ 199

197 Wie schnell das gehen kann, bekommst du unmittelbar auf dieses kurze Gespräch zu spüren. «Anastasia!», ruft eine tiefe Männerstimme. «Wo steckst du?» «Oh Nein! Boris Ranzov!», lässt Anastasia einen leisen, spitzen Schrei ertönen. «Schnell, versteck dich! Lass dir etwas einfallen!», flüstert sie dir mit Panik in der Stimme zu.

Die folgende Intelligenz-Aufgabe ist gar nicht einfach zu lösen. Du hast Anastasia mitten im Raum angetroffen. Kein Möbel, keine Wand, kein Vorhang bietet dir hier Schutz. Du startest mit 5 zusätzlichen Punkten in das folgende Duell. Leider ist Boris Ranzov ein gerissener Kerl und ein mit allen Wassern gewaschener Betrüger. Deshalb startet er mit 17 Punkten.

- Du gewinnst dieses Intelligenz-Duell. ☞ 190
- Du verlierst das Intelligenz-Duell. ☞ 202

198 Zurück bei deinen «alten Freunden» schaust du dich verwundert um. Du bemerkst die tolle Stimmung in der VIP-Loge und staunst, mit welcher Leichtigkeit die Herren und die wenigen Damen dieses für den MaS Slibovitche so enttäuschende Spiel einfach wegstecken können. Obwohl ihr Club 0:3 zurückliegt und im Moment sogar das Ausscheiden aus der Champions-League droht, herrscht ausgelassene Fröhlichkeit. Offenbar wissen hier drin alle von dem Geheimnis, welches du selber auch aufgespürt hast. Dagegen möchtest du nun ankämpfen. «Noch ist es nicht zu spät!», machst du dir selber Mut. Doch was willst du tun?

- Du suchst nach Annette, der freundlichen Hostesse. ☞ 191
- Du gehst zu Anastasia, deiner Verbündeten. ☞ 210
- Du suchst Boris Ranzov, den Vice-Präsidenten des MaS Slibovitche, den Herrn mit Krokodillederschuhen, auf. ☞ 171
- Du stellst dich mitten in den Raum und schreist, so laut du kannst: «Alles mal herhören, bitte!» ☞ 179

199 Du lässt den Ball einfach fallen und rennst ohne diese unförmige Lederkugel wirklich geschickter und schneller vor deinen Verfolgern davon. Hast du den Ball auch mit viel Glück weggeworfen? Kontrolliere mit einer Glück- oder Pech-Prüfung.

- Ja, du hast Glück. ☞ 185
- Leider Nein! Ohne Glück kann man nicht gewinnen. ☞ 193

200 Die Bodyguards des MaS Slibovitche rennen kraftvoll und schnell wie eine Horde wilder Stiere hinter dir her. Können Sie dich noch einholen? Das kannst du mit einem Würfel testen. Du musst fünfmal nacheinander würfeln. Würfelst du dabei eine Sechs, haben dich die Schergen des MaS Slibovitche erwischt, würfelst du niemals eine Sechs, gelingt dir die Flucht.

- Du würfelst eine 6 und wirst erwischt. ☞ 180

- Du würfelst fünfmal, ohne dass dabei nur einmal eine Sechs erscheint. Puh! Das war knapp! Nun kannst du dich erfolgreich von deinen Verfolgern absetzen und verstecken. Vorerst bist du vor den Kerlen des MaS sicher. ☞ 208

201 Unsanft wirst du auf einen Schreibtisch aus dunklem Mahagoni-Holz geworfen. Hart schlägt dein Kopf auf dem teuren Holz auf und in deinem Rücken drückt ein Briefbeschwerer schmerzend gegen dein Rückgrat. Doch das scheint den Herrn, der im Ledersessel hinter dem luxuriösen Pult sitzt, nicht zu kümmern. Als du deinen Kopf etwas bewegen kannst und nach oben zu blinzeln vermagst, erkennst du, dass du vor Boris Ranzov, dem Vice-Präsidenten des MaS Slibovitche, auf dem Tisch liegst.

Wutentbrannt starrt dich der Mann an und faucht dir zu: «Ich mag es nicht, wenn ich gestört werde! Und du, du störst mich ganz gewaltig!» Überraschend und wild entschlossen schlägt Boris Ranzov seine flache Hand kräftig auf den Tisch. «Ich werde dich nun ein für alle mal zu den Akten legen», lacht er übertrieben laut. «Für solche Fälle wie dich habe ich nämlich immer mein Büro mit dabei. Und in ein gutes Büro gehören auch Haustiere.»

Mit diesen Worten greift der Vice-Präsident unter dem Tisch nach einem rohen Steak, zeigt es dir und wirft es dann über seine Schultern nach hinten. Im Halbdunkel des engen Büros kannst du nicht erkennen, was dort geschieht. Doch du hörst, wie kräftige Zähne aufeinanderschlagen und das Fleisch mit zwei, drei Schmatzern verschlungen wird.

Dich schaudert und kalter Schweiss tritt dir auf die Stirne. Wo bist du hier nur hingeraten? Als du dich vorsichtig im engen Büro umschaust, bemerkst du, dass die Fenster genau so aussehen wie in einem kleinen Lieferwagen. Offensichtlich reist Boris Ranzov mit einem mobilen Büro von Stadion zu Stadion quer durch Europa.

Tatsächlich bist du in der Tiefgarage der Allianz Arena in ein Auto des MaS Slibovitche gebracht worden und sollst nun zu den Akten gelegt werden. Was soll das Zu-den-Akten-legen überhaupt bedeuten? Wirst du hier wohl je wieder freikommen? ☞ 213

202 Wild entschlossen schmeisst du dich vor Anastasia auf den Boden und verbirgst deinen Kopf unter den Armen. «Wenn er mein Gesicht nicht sehen kann, erkennt er mich sicherlich nicht», machst du dir leise Hoffnung. Doch deine besondere Turneinlage hat nicht nur Boris Ranzov auf dich aufmerksam gemacht, sondern auch gleich eine Handvoll Bodyguards angelockt. Diese streiten sich schon bald um dich wie kleine Kinder um ein Stück Kuchen. Wie du schon früher erfahren hast, winkt demjenigen, der dich den Club-Bossen des MaS überbringen kann, eine fette Belohnung.

«Wer will denn schon um eine so fette Beute zanken», mischt sich Boris Ranzov in die Menge und trennt die zankenden und keifenden Männer voneinander. Lachend verspricht er noch: «Jeder von euch kriegt doch seine Belohnung. Und ich!», mit diesen Worten schaut er dich aus schmalen Augen sowohl verächtlich als auch anerkennend an: «Ich bekomme endlich meinen härtesten und gefährlichsten Widersacher seit Jahren auf einem Tablett serviert. Jungs, bringt das Kind zu mir ins Büro.» Dies sind die letzten Worte, die du hier in der VIP-Loge zu hören bekommst. Ein überraschender und harter Schlag auf deinen Hinterkopf benebelt augenblicklich deine Sinne. ☞ 209

203 Wie du zu Turnschuhen auf deiner Liste kommst, wird immer ein Rätsel bleiben, denn im Regelwerk dieses Buches ist das so nicht vorgesehen. Da wir nur nach den vorgegebenen Regeln spielen wollen, musst du zurück und einen weiteren Anlauf, dieses Mal jedoch ohne Betrügereien, versuchen. ☞ 215

204 Als du endlich vor dem Grillstand angekommen bist, suchst du in deinen Taschen nach dem Geld.

- Du hast Geld auf der Liste deiner Gegenstände. ☞ 194
- Du hast das Geld von der Liste gestrichen, um Platz für einen anderen Gegenstand zu schaffen. ☞ 188

205 Unten auf dem Rasen hat sich eine riesige Menschenansammlung um den Delegierten der UEFA gebildet. «Er ist doch dafür verantwortlich, dass hier alles nach Recht und Ordnung abläuft!», murrt ein Herr in feinem Anzug und fügt gleich noch einige Flüche an, die gar nicht mehr zum edlen Stoff seiner Kleidung passen. Du spürst: Hier herrscht ziemlich dicke Luft!

Dick und undurchdringlich ist auch die Menschentraube, die den Offiziellen der UEFA umringt. Wenn du hier etwas erreichen willst, benötigst du eine riesige Portion Charme. Da du glaubst, darüber zu verfügen, wagst du ein Charme-Duell, in das du mit deinen üblichen Punkten startest. Deine Gegner starten mit 17 Punkten in dieses Duell.

- Du gewinnst dieses Charme-Duell. ☞ 221
- Du verlierst dieses Charme-Duell. ☞ 212

206 Einmal in den Korridoren der Allianz Arena angekommen, ändert sich die Stimmung in eurer kleinen Gruppe schlagartig. Die beiden Bodyguards packen dich nun unsanft an den Oberarmen und schleifen dich grob mit sich mit. Der Delegierte flucht und zettert in einem fort, schlägt dich sogar immer wieder mit der flachen Hand auf den Hinterkopf und wirft dir seine hasserfüllten Drohungen ins Gesicht: «Na warte, Früchtchen! Du wirst deine Schnüffeleien schon bald bitter bereuen. Du willst ja wohl nicht glauben, dass wir unser schönes Spielchen riskieren und dich weiter die Wahrheit in der Gegend herum schreien lassen? Boris Ranzov wird sicherlich eine Lösung für dich haben.»

Kurze Zeit später stehst du wirklich vor Boris Ranzov. Dieser geht aufgebracht hin und her und schaut dich dazwischen immer wieder kopfschüttelnd an. Schliesslich lässt er die Aufnahme auf deinem Handy nochmals ertönen und beginnt dann zu lachen, immer lauter und lauter. Er kann sich beinahe nicht mehr erholen. Zu deinem grossen Entsetzen verstehst du zwischen dem albernen Glucksen, Prusten und Kichern dieses sonst so ernsten und gefährlichen Mannes die Worte: «Fesseln!» und «Knebeln!» Dann wird dir schwarz vor Augen. ☞ 209

207 Mit wilden Fusstritten, kräftigen Faustschlägen und dem einen oder anderen Biss in Beine und Hände der versammelten Bayern-Crew versuchst du, auf dich aufmerksam zu machen. Doch die Wut und Entrüstung der betrogenen Fussballer ist so gross, dass sie dich gar nicht spüren. Als deine Kräfte langsam dahinschwinden und deine Enttäuschung immer grösser wird, musst du einsehen, dass du hier deine Geschichte nicht zum Besten geben kannst. Aber so schnell gibst du nicht auf. Vielleicht ist ja ein anderer Weg von mehr Erfolg geprägt. ☞ 211

208 Schockiert über das soeben Gehörte und Erlebte irrst du ziellos durch die Gänge der Allianz-Arena. Immer wieder schaust du durch einen Tribünenaufgang aufs Spielfeld oder verfolgst an einem Bildschirm die zweite Halbzeit. Was du da zu sehen bekommst, ist so skandalös, dass eigentlich jeder im Stadion die Wahrheit über den MaS Slibovitche bemerken müsste. Doch irgendwie sind die Massen nur schockiert, wütend, aufgebracht, entsetzt.

Die Spieler des MaS Slibovitche hingegen lümmeln weiter unmotiviert auf dem Feld herum, gehen jedem Zweikampf aus dem Weg und vermeiden sehr geschickt jegliche Anstrengung, welche sie ins Schwitzen bringen oder ihre grün-pink-lila gestreiften Sahne-Bonbon-T-Shirts beschmutzen könnte. So wundert es auch nicht, dass nur der FC Bayern spielt, angreift und Tore schiesst. Doch bei jedem Tor erfindet der Schiedsrichter einen neuen Grund, weshalb es nicht zählen dürfe, einmal war es Abseits, dann ein Stürmerfoul oder er hatte das Spiel schon vor dem Torschuss unterbrochen. Fünf Minuten vor dem Schlusspfiff hat der MaS Slibovitche noch immer keinen Angriff über die Mittellinie vortragen können.

In dir keimt langsam wieder Hoffnung auf. Sollte heute doch für einmal die Gerechtigkeit siegen? Es war doch abgesprochen, dass die Transsilvanier noch ein Tor erzielen und mit 1:3 verlieren, mit diesem Resultat aber dennoch ins Halbfinale vordringen können. Da erinnerst du dich wieder an die Aussage des Schiedsrichters auf der Aufnahme in deiner Fremdsprachen-App. ☞ 225

209 Als du wieder zur Besinnung kommst, sitzt du gefesselt und geknebelt auf einem Stuhl vor einem mächtigen Mahagoni-Schreibtisch. Dahinter sitzt in einem bequemen Ledersessel Boris Ranzov und mustert dich interessiert. Auch du beäugst den Raum mit Interesse und stellst fest, dass du in einem mobilen Büro, eingebaut in einen Lastwagen oder Transporter, gefangen bist und ihr euch offenbar in der Tiefgarage der Allianz Arena im Fuhrpark des MaS Slibovitche befindet.

«Jetzt, wo du wach genug bist, stelle ich die Frage nochmals!», beugt sich Boris Ranzov freundlich und schleimig grinsend über den Tisch und lächelt dir zu. «Willst du mit mir nach Transsilvanien reisen und in meinem Haus eine Spezial-Ausbildung erhalten? Weisst du, eigentlich hättest du ein viel schrecklicheres Ende verdient. Aber ich habe gelernt, dass es besser ist, seine grössten Gegner nicht zu bekämpfen, sondern sie für sich selber arbeiten zu lassen. Haha!» Boris Ranzov lässt ein schallendes Gelächter in dem engen Bus ertönen. «Wenn du etwas gegen meine Pläne hast, sagst du jetzt laut und deutlich: Nein, Herr Ranzov!»

Du versuchst trotz des Knebels in deinem Mund Herrn Ranzov ganz gehörig die Meinung zu sagen, doch aus deiner Kehle ertönt nur ein röchelndes und leises Würgen. «Gut!», lacht Herr Ranzov höhnisch auf. «Ich habe nichts gehört! Also treffe ich dich schon bald wieder in meinem bescheidenen Häuschen in Transsilvanien. Du wirst sehen! Das wirst du nicht bereuen!»

Mit diesen Worten lässt dich Boris Ranzov alleine im Büro zurück, mit diesen Worten endet jedoch auch dein Abenteuer. In Transsilvanien wirst du dich in den nächsten Jahren einer intensiven Ausbildung zum Verbrecher und Betrüger unterziehen müssen. Da in so einem Programm auch eine gehörige Gehirnwäsche eingeplant ist, macht es dir auch nichts aus, Jahre später das milliardenschwere Imperium des Boris Ranzov zu übernehmen und sein Nachfolger zu werden. Oh jeh, was wird aus dir werden!

210 «Schön, bist du noch am Leben», begrüsst dich Anastasia herzlich und sichtlich erleichtert, als sie dich auf sich zukommen sieht. Stolz steht die mächtigste Frau des MaS Slibovitche mitten im Raum und scheint alles und jeden im Blick und unter Kontrolle zu haben. Ihre aufrechte, gerade Haltung im bodenlangen eisblauen Kleid strahlt etwas Beruhigendes aus. Dennoch verängstigen dich ihre Worte sehr, weshalb du fragst: «Weshalb? Sollte ich das nicht mehr?»

Zu deinem grossen Entsetzen erklärt dir Anastasia: «Wenn es nach den Ideen der Mächtigen in unserem Club ginge, wärst du schon lange entsorgt. Glaub mir!», schaut dich Anastasia durchdringend an. «Du schwebst in höchster Gefahr, in allerhöchster Gefahr sogar. Wenn jemand bemerkt, dass du wieder hier in der Loge bist, dauert es nur noch wenige Minuten bis zu deinem Ende.» Ein kalter Schauer läuft über deinen Rücken. Im Moment bist du zwar sicher, niemand hier in der Loge achtet auf dich und Anastasia. Doch das kann sich in Sekundenschnelle ändern. ☞ 197

211 Du weisst, nun ist deine Zeit gekommen! Du, nur du alleine kannst dieses Touwabohu beruhigen und der Gerechtigkeit zum Sieg verhelfen. Doch wie willst du das anstellen?

- Du rennst zur Spielerbank und zum Trainer des FC Bayern München. ☞ 218
- Du suchst die Moderatoren-Plattform des Fernsehens auf. ☞ 195
- Vielleicht kann der Stadion-Speaker dir helfen? ☞ 189
- Du versuchst mit dem Schiedsrichter zu sprechen. ☞ 174
- «Der Delegierte der UEFA ist doch für solche Fälle zuständig!», sagst du dir und mischt dich ins Gewühle rund um ihn. ☞ 205

212 «Lassen Sie mich bitte durch, ich hätte gern ein Autogramm!», bettelst du mal um mal. Doch niemand hört auf dich. Dein Betteln und Stürmen verärgert die ohnehin schon sehr aufgebrachten Männer jedoch zusehends. Wie aggressiv und geladen die Stimmung hier unten auf dem Rasen bereits ist, bekommst du bald hautnah zu spüren. Ein Mann, den du bereits zum dritten Mal anstupfst und um Durchlass für eine Promi-Unterschrift bittest, dreht sich plötzlich wütend um und versetzt dir eine schallende Ohrfeige. «Da hast du dein Autogramm! Und lass uns endlich in Ruhe. Wir haben hier etwas Wichtiges zu diskutieren», raunzt er dir aufgebracht entgegen.

Von so viel Wut und Gewaltbereitschaft lässt du dich abschrecken. Dir wird klar, dass du dein Abenteuer hier unten nicht zu einem glücklichen Ende führen kannst, deshalb versuchst du auf einem anderen Weg zum Ziel zu gelangen. ☞ 211

213 Was es bei Boris Ranzov heisst, zu den Akten gelegt zu werden, erklärt er dir gleich selber: «Kind, du hast mal meine Schuhe bestaunt. Ich habe dir damals erklärt, dass ich das Krokodil dazu selber erlegt habe. Tja!», fügt er nun mit hoch erhobener Augenbraue und einem fiesen Grinsen hinzu. «Das war nur die halbe Wahrheit. Ich habe das Krokodil nämlich auch selber gezüchtet! Es war mal mein Lieblingshaustier.»

Dann lässt Boris Ranzov ein schauriges, durch Mark und Bein dringendes Lachen erklingen. «Ich halte meine Krokodile jedoch nicht nur für meine Lederschuhe, sie sind auch ganz putzige Unterhalter während meiner langen Auslandreisen.» Wieder wirft Ranzov ein Stück Fleisch scheinbar belanglos über seine Schultern und wieder ertönt ein grauenhaftes, unheimliches Schmatzen und Zähneklappern. «Zudem sind sie hervorragend geeignete und sehr praktische Aktenvernichter!», fügt er scheinbar beiläufig an.

Deine Akte wird in diesem Büro also nicht nur abgelegt, sondern auch gleich einem lebenden Aktenvernichter zugeführt. So endet dein Abenteuer auf schrecklichste Art und Weise. Du wirst den Krokodilen des Boris Ranzov Stück um Stück als Belohnungshäppchen zum Frass vorgeworfen.

214 «Tja, da kann ich dir nicht weiterhelfen», schüttelt der Speaker ablehnend seinen Kopf. «Wilde Spekulationen erfinden und in der Welt verbreiten kann jeder.» Damit zeigt er mit einer ausladenden Armbewegung über das noch immer voll besetzte Stadion. «Was denkst du, was all die Menschen da draussen zurzeit miteinander besprechen und spekulieren?»

Du musst enttäuscht zur Kenntnis nehmen, dass auch dieser Weg nicht weiterführt und du das Abenteuer so nicht beenden kannst. «Die Hoffnung stirbt zuletzt», machst du dir selber Mut, als du dich auf den Weg zu einem neuen Lösungsversuch machst. ☞ 211

215 Als du gerade in den Korridor hinaustrittst und deiner Freiheit entgegenrennen willst, ertönt hinter dir ein schriller Schrei: «Da! Da läuft das Kind!» Bei der nun folgenden Verfolgungsjagd kommt es nicht nur auf deine Geschicklichkeit, sondern auch auf deine geeignete Ausrüstung an.

- Du hast auf der Liste deiner Gegenstände den offiziellen Champions-League-Ball aufgeführt. ☞ 196
- Du hast ein paar richtig gute Laufschuhe dabei und auf der Liste notiert. ☞ 203
- Du hast keinen der beiden Gegenstände dabei. ☞ 200

216 «Da! Hören Sie selber!», strahlst du und streckst dem Speaker triumphierend dein Smartphone entgegen. Noch einmal lässt du den Originalton, danach die Übersetzung des Gesprächs in der Schiedsrichtergarderobe erklingen. «Das ist ja der Hammer!», stammelt der Speaker immer und immer wieder. Wild entschlossen fasst er dann einen verrückten Plan: «Damit gehen wir nicht zu den Offiziellen oder zur Polizei. Wer weiss, wer da alles mit Schmiergeld zum Schweigen gebracht wurde. Jetzt lassen wir die Massen sprechen.» Mit diesen Worten öffnet er das Stadionmikrofon, bittet für eine absolute Sensationsnachricht um Ruhe und überträgt deine Aufnahme ins weite Rund der Allianz Arena. Tatsächlich zeigt dein Beweis seine Wirkung. Die Zuschauer hören aufmerksam zu und können live mitverfolgen, wie die Betreuer und Offiziellen des MaS Slibovitche plötzlich vom Rasen schleichen und versuchen, unbemerkt im Spielertunnel zu verschwinden. Doch aufmerksame Polizisten und Sicherheitsleute, welche die Situation beobachten und rasend schnell erfassen, verfolgen die flüchtenden Ganoven.

«So, und du kommst nun mit mir mit nach unten auf den Rasen», schlägt dir der Speaker anerkennend auf die Schultern. «Du bist der Retter der Bayern, der Star des Abends! Und das will gefeiert werden.» ☞ 220

217 «Machen Sie Ihr Ding doch alleine aus!», schreist du voller Wut und knallst beim Hinausstürmen die Kabinentür kräftig ins Schloss. Laut fluchend stapfst du die Treppe hinunter und bist wild entschlossen, nie mehr in deinem Leben auf ein Freundschaftsangebot einzugehen. «Was zählen Freunde, wenn sie im entscheidenden Moment doch nicht zu einem stehen? MaS VIP-Kind! Phaa! So eine Frechheit!», fluchst du noch immer wie ein Rohrspatz.

Als du dich an drei wild gestikulierenden Männern vorbeischlängeln willst und dich dazu weit nach vorne beugst, bemerkst du vor deiner Nase eine Plakette baumeln. «Die hätte ich beinahe vergessen!», stammelst du errötend. Präzise! Diesen VIP-Ausweis des MaS Slibovitche hat dir dein Götti um den Hals gehängt und erklärt: «Damit wird dir keine Türe und kein Raum verschlossen bleiben.» Klar bist du überall hineingekommen, klar aber auch, dass dich der Speaker für einen Fan des MaS Slibovitche gehalten hat. Oh, oh! Da hast du völlig zu Unrecht getobt und geflucht.

- Beschämt schleichst du zur Speaker-Kabine zurück und entschuldigst dich für dein Verhalten. ☞ 219
- «Selber schuld!», brummst du noch immer verärgert. ☞ 223

218 «He Trainer!», rufst du in das Menschenknäuel vor der Trainerbank. Doch wie sehr du dich auch bemühst, niemand achtet auf dich. Das lässt in dir eine enorme Wut entstehen. Du beschliesst, mit Kraft und einem mutigen Kampf auf dich aufmerksam zu machen. Weil du so wütend bist, kannst du 5 Extrapunkte zu deinem Startguthaben addieren. Doch die Aufgabe wird nicht einfach, denn die Leute des FC Bayern starten mit 23 Punkten ins folgende Duell.

- Du gewinnst das Kraft-Duell. ☞ 222
- Du verlierst das Kraft-Duell. ☞ 207

219 Alles, was du schon lange jemandem erzählen wolltest, purzelt nun wie ein Wasserfall aus dir heraus. Deine Wut, deine Ohnmacht, aber auch die Kämpfe und Schlägereien, der Bestechungsversuch und das viele Geld im Koffer, die Bedrohung deines Lebens und die vielen Verfolgungsjagden! Alles sprudelt in einem wirren Durcheinander aus dir heraus. Der Speaker hört dir geduldig zu und wartet auf den Moment, bis du zum Luftholen eine kurze Pause einlegen musst. «Hast du für deine Behauptungen auch Beweise?», stellt dir der Mann die einzige vernünftige Frage. Du schaust auf der Liste deiner Gegenstände nach, ob sich da ein Beweis findet.

- «Klar habe ich einen Beweis!», rufst du erleichtert. ☞ 216
- «Beweisen? Wie soll ich als Kind, auf mich alleine gestellt und von allen verfolgt und bedroht, solch üble Betrügereien aufdecken und dann sogar noch beweisen können?», jammerst du. ☞ 214

220 Als ihr endlich unten auf dem Rasen angekommen seid, stellt dich der Speaker dem Präsidenten, dem Trainer und einigen Spielern des FC Bayern vor. Hier erfährst du auch, dass einige MaS Leute, der Schiedsrichter und der UEFA-Delegierte bereits verhaftet wurden und der zufällig im Stadion anwesende Präsident der UEFA das Spiel provisorisch annullierte und mit einem 3:0 Forfait-Sieg für den FC Bayern gewertet hat. «Damit stehen wir im Halbfinale!», stellt der Bayern-Präsident zufrieden fest und schüttelt dir anerkennend die Hände. «Du hast uns ins Halbfinale gebracht!», jubeln dir die Bayern-Spieler zu, umringen dich und tragen dich fort, mitten auf den Rasen der Allianz-Arena. ☞ 226

221 «Express-Post für den Delegierten! Bitte machen Sie Platz! Expresspost!», rufst du ununterbrochen und drängelst dich mit diesem Trick immer weiter durch die aufgebrachte Menge. Als du endlich vor dem UEFA-Delegierten stehst, gelingt es dir tatsächlich, seine Aufmerksamkeit zu gewinnen. Du erklärst ihm in kurzen Sätzen die Situation und erwähnst auch, dass du Beweise für die rundum geäusserten Vorwürfe hättest. Der UEFA-Delgierte ist an deiner Geschichte so sehr interessiert, dass er seinen beiden Bodyguards Anweisung gibt, euch beide unverzüglich von hier weg zu bringen. Die beiden riesigen Kerle mit Sonnenbrille und viel zu engen Anzügen über ihren muskelbepackten Körpern haben keine Probleme, euch durch die wild tobende und wild fluchende Menge zu schubsen. ☞ 206

222 «Aua! Spinnst du?», schmettert dir ein Bayern-Spieler wütend entgegen, als du ihm einen heftigen Tritt gegen die linke Wade versetzt. «Was für ein Teufel hat denn dich geritten?», zeigt er sich an dir und deinem wilden Kampf interessiert. Auch deine Geschichte von Bestechung und Absprache und Betrug findet er unglaublich spannend. «Das musst du augenblicklich unserem Captain erzählen!», macht er dir Mut. «Das musst du unbedingt unserem Trainer berichten!» «Das musst du unbedingt unserem Manager vortragen!» «Das musst du unbedingt unserem Präsidenten anvertrauen!» Alle sind sie interessiert und schockiert, alle jedoch reichen dich nur weiter. Offenbar kann niemand handeln und dir behilflich sein, die ganze Geschichte aufzudecken. Auch der Präsident der Bayern beklagt sich nur: «Beweise müsste man haben, Beweise!» Doch auf die Idee, dich zu fragen, ob du Beweise hast, kommt auch er nicht. So musst du leider ohne Erfolg weiterziehen und einen besseren Weg zur Lösung des Falles suchen. ☞ 211

223 Wütend über den Speaker, über dich und die ganze Situation hier im Stadion suchst du weiter verzweifelt nach einer Lösung für dein Abenteuer. ☞ 211

224 «Hallo, Hallo!», lacht der Speaker nur, als du mit den Fäusten auf ihn losgehen willst. «Mein lieber Schwan, so viel Temperament in einem einzigen Kind habe ich noch nie erlebt.» So an den Händen festgehalten, verliert sich deine Angriffslust schnell und du beginnst hastig zu erzählen. ☞ 219

225 «Im Notfall schiesse ich das Tor selber!» Genau das erwartest du nun in den Schlussminuten. Doch der Schiedsrichter ist etwas raffinierter. Er flüstert einem Spieler des MaS etwas ins Ohr, schreit ihn dann wütend an und klopft ihm schliesslich entnervt mit der flachen Hand auf den Hinterkopf. Endlich scheint dieser zu kapieren, was er zu tun hat, und startet zu einem Sprint in die gegnerische Platzhälfte. In diesem Moment schnappt sich der Schiri einem Bayernspieler den Ball vom Fuss und kickt ihn weit in Richtung des Bayern-Tores. Als der Ball den Strafraum erreicht, ist der MaS-Stürmer noch weit vom Strafraum, vom Ball und auch von jedem Bayernspieler entfernt. Dennoch ertönt ein greller Pfiff durchs Stadion und der Schiedsrichter marschiert mit energischen Schritten auf den Elfmeterpunkt zu.

Die Proteste aller: der Spieler, der Betreuer, der Zuschauer, der Journalisten und selbst der Fotografen und der Ballkinder nützen nichts. Der Schiedsrichter lässt den Penalty ausführen. Als der Ball kurze Zeit später im Netz der Bayern zappelt, legt sich zuerst betretenes Schweigen über die Allianz Arena. Doch dann ebbt ein unglaublich kräftiges «Bayern vor, noch ein Tor!» an. Die restlichen 3 Spielminuten plus der üblichen Minuten der Nachspielzeit sollten eigentlich noch für ein Tor reichen, denken sich alle im Stadion.

Doch dazu kommt es nicht mehr. Der Schiedsrichter pfeift die Partie nach dem Torjubel gar nicht mehr an, sondern schnappt sich den Ball und verschwindet mit seinen Schiedsrichterkollegen in der Garderobe. Nun kennen der Zorn und die Wut der Massen im Stadion keine Grenzen mehr. Die Stimmung gleicht einem Kochtopf, der bald zu explodieren droht. Die Bayern-Crew belagert und bestürmt den UEFA-Delegierten, der wie ein Unschulds-Lamm mitten im Getümmel steht und entschuldigend und scheinbar nichts ahnend immer wieder die Schultern hebt und seine Miene verzieht.

«Was läuft da ab? Was ist geschehen? Bitte, wir können das nicht verstehen. Kann uns Bayern da mal kurz jemand helfen und den modernen Fussball erklären?», hörst du den Stadion-Speaker fragen. Doch seine Stimme geht im allgemeinen Lärmen und Schreien völlig unter. ☞ 211

226 Der Jubel um dich herum kennt keine Grenzen mehr. Immer und immer wieder fassen die Bayern-Profis nach deinen Beinen und Armen und werfen dich hoch in die Luft. Dort oben geniesst du einen atemberaubenden Blick ins weite Rund der Allianz Arena. Zehntausende jubeln dir zu, skandieren deinen Namen und sind ob deiner Leistung völlig aus dem Häuschen. Über dir funkelt und glitzert das schönste und prächtigste Feuerwerk, das du je gesehen hast, und taucht deine wohl verdiente Siegesfeier in ein buntes, jubelndes und alle verzauberndes Wunderlicht. Genau so hast du dir das immer gewünscht. Du, und nur du alleine, hast den FC Bayern gerettet und bist der grösste Star der UEFA-Champions-League. Herzliche Gratulation und willkommen im erlesenen Club der Superstars.