

THE ESCAPE GAME
Marissa Meyer und Tamara Moss

The
ESCAPE
Game

MARISSA MEYER
und
TAMARA MOSS

Aus dem amerikanischen Englisch
von Anja Galić



Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

1. Auflage 2026

Erstmals als cbt Taschenbuch Mai 2026

© 2026 by Rampion Books, Inc. and Tamara Moss
Die Originalausgabe erschien 2026 unter dem Titel
»The Escape Game« bei G. P. PUTNAM'S SONS,
einem Imprint von Penguin Random House LLC

© 2026 für die deutschsprachige Ausgabe
cbj Kinder- und Jugendbuchverlag

in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
produksicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich
Pflichtinformationen nach GPSR.)
www.cbj-verlag.de

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten

Übersetzung: Anja Galić

Lektorat: Stefanie Rahnfeld

Innenillustrationen: © 2026 by Owen Pomery

Umschlaggestaltung: Kathrin Schüler

Umschlagmotive © Kathrin Schüler; Shutterstock.com
(ArtMari, CHUYKO SERGEY, Eric Isselee, Halk-44,
Kaplitskaia Love, safakcikir, Shchus, shutterDeniz, Stokkete,
Vladimir Mulder, Cristian Blazquez); AdobeStock (boommaival)
skn · Herstellung: DiMo

Satz: Buch-Werkstatt GmbH, Bad Aibling

Druck: CPI books GmbH, Leck

ISBN 978-3-570-31777-8

Printed in the EU

Für alle in meinem Freundeskreis und in meiner Familie, die es hingenommen haben, dass wildfremde Leute uns in einen Raum eingesperrt haben, aus dem wir nur dann wieder herauskamen, wenn wir irgendwelche Rätsel gelöst hatten. Es ist eine eigenartige Leidenschaft, und ich weiß es zu schätzen, dass ihr sie mit so viel Geduld ertragt.

Marissa

Für Chris, meinen Komplizen. Für Maguerite, die extra eine Limousine gemietet hat, um mich zu einem Escape Room zu bringen. Und für Scout, die mich so lange mit diesem Manuskript teilen musste.

Tamara

THE ESCAPE GAME

STAFFEL VIER FINALE

Alle hatten verdammt viel Spaß

Der lange Rock von Sierras Kleid schleifte über den Teppich, während sie im Green Room auf und ab lief und an ihrem Lippenpiercing herumspielte. Es hatte mehrere Leute aus der Kostümabteilung gebraucht, um sie in diese monströse Robe im viktorianischen Stil zu zwingen. Das Korsett schnürte ihr die Luft ab, die Rüschen waren absurd groß, die Spitze kratzte höllisch. Die Outfits sollten ein Hinweis auf das Thema des Finales sein, aber es gab viel zu viele Möglichkeiten. Ein Rätselkrimi à la Agatha Christie? Eine Heißluftballonjagd? Die *Titanic*?

Cruz, der mit seinem Frack über den Knien ausgestreckt auf dem Sofa lag, stöhnte. »Mir liegt das Sandwich vom Frühstück total im Magen. Warum mussten wir uns eigentlich schon so früh umziehen?«

»Psychospielchen«, sagte Elijah müde. Ihr Teamführer saß am Tisch und sah aus, als würde er gleich einschlafen. Kein Wunder, wenn man bedachte, wie unmenschlich früh er heute Morgen aufgestanden und schwimmen gegangen war.

Nicht dass es Sierra so viel besser ergangen wäre – sie hatte letzte Nacht selbst kaum ein Auge zugemacht.

Sie lief weiter auf und ab. Sie musste in Bewegung bleiben, sonst würde ihre innere Unruhe sie umbringen. *Zwei Stunden*. Noch zwei Stunden, dann würde diese alpträumhafte Gameshow vorbei sein. Sie könnten gewinnen. Das Preisgeld könnte ihr gehören.

»Bist du okay?«, fragte Missy. Sierra dachte zuerst, die Frage wäre an Cruz gerichtet, der immer noch stöhnte. Aber nein. Missy schaute *sie* an.

»Ja, alles gut. Ich will es nur hinter mich bringen.«

»Wir müssen konzentriert bleiben.« Elijah öffnete die Augen. »Das ist jetzt wichtiger denn je.«

»Was du nicht sagst, Sherlock.«

»Ich mein's ernst, Sierra. Gibt es vielleicht irgendetwas, das du uns erzählen willst? Noch haben wir Zeit dafür.«

»Jetzt, wo du es erwähnst ... Ich wollte dir schon immer mal sagen, was für ein überhebliches Arschloch du bist.«

Cruz schnaubte. »Ich werde euch alle so vermissen.«

»Ich meinte eher, was zwischen dir und Alicia los ist«, sagte Elijah. »Ihr habt euch gestern Abend ganz schön angeschrien.«

Sierras Mund wurde trocken. Die Wände der Villa waren alles andere als schalldicht, und Elijah hatte die schlechte Angewohnheit, Alicia wie ein hilfloser Hundewelp überalhin zu folgen.

»Das geht dich nichts an«, zischte sie. Alicia war gestern Abend noch herablassender und distanzierter gewesen als sonst und Sierra war immer noch sauer deswegen.

»Ich habe sie heute Morgen nicht gesehen«, sagte Elijah. »Was hast du gemacht, dass sie so wütend geworden ist?«

»Konzentrier dich lieber auf das Spiel statt auf meine verdammte Schwester.«

Ein Klopfen lenkte ihre Aufmerksamkeit zur Tür. Vera kam herein, sie trug ihr übliches funkelndes Outfit und ihren finsternen Ausdruck im Gesicht. »Team Hourglass – es gibt eine Planänderung. Ihr geht als Erste an den Start.«

Elijah runzelte die Stirn. »Warum?«

»Weil Ranielle es so angeordnet hat. Sie will euch am Set sehen. Jetzt.«

Cruz stand vom Sofa auf. »Kein Problem. Muss nur noch einen kurzen Boxenstopp einlegen.«

Er rannte zu den Toiletten, während Sierra den anderen aus dem Green Room folgte. Es war noch nie vorgekommen, dass der Zeitplan für die Dreharbeiten geändert wurde, aber das kümmerte sie nicht weiter. Sie konnte das Preisgeld schon förmlich riechen. Sie brauchte Alicia nicht, genauso wenig wie sie ihre Gnade oder ihr Urteil brauchte.

Die Crew versorgte sie eilig mit In-Ear-Kopfhörern und Ansteckmikros. Cruz kam vom Klo zurück und sah ein bisschen besser aus, ein

Assistent aus der Maske zog Sierras schwarzen Lippenstift nach, und bevor sie noch einmal Luft holen konnte, wurden sie schon zum Set gebracht, wo die Ikonen der Show warteten – Fitzy und Louis. Missy johlte laut und klatschte die beiden ab.

»Team Hourglass!«, rief James »Fitzy« Fitzgerald. »Ihr habt es ins Finale geschafft!«

Sierra hasste Fitzy. Vielleicht lag es an seinem »Australischer Surfer«-Image – den sonnengebleichten Haaren, dem lässigen Grinsen, seinen grauenhaften Witzen. Oder auch daran, dass er wie ein ahnungsloser Teenage-Sidekick wirkte neben ...

»Willkommen«, sagte Louis Augustus Russell. Der Game Master war fast zwanzig Jahre älter als Fitzy, ein Hüne mit breitem Brustkorb, hellbraunem Ziegenbart und Ballonmütze, seinem Markenzeichen. Er sah eher wie ein Wrestler aus als wie der geniale Kopf, der ein paar der beliebtesten Escape Rooms im Land entwickelt hatte. Er hakte die Daumen in seine Hosenträger. »Ihr werdet euch gleich eurer härtesten Prüfung stellen.«

»Ich wette, Sierra ist bereit, ihrer Schwester das Preisgeld vor der Nase wegzuschnappen«, sagte Fitzy und wackelte mit den Augenbrauen.

Sierra reckte das Kinn. Die Produzenten hatten die Familiendynamik von Anfang an hemmungslos für die Show ausgeschlachtet. Die Fans hatten die Schwestern auf allen nur denkbaren Ebenen miteinander verglichen – von ihren Fähigkeiten (Alicia galt als *begabt und klug*, Sierra als *rebellisch und gerissen*) bis zu ihrem Aussehen (Alicia erinnerte mit ihrer geraden Nase und olivfarbenen Haut an eine griechische Göttin, während Sierra wie das *totenblasse Goth-Stiefkind von Hades* aussah – schönen Dank, lieber anonymen Verfasser dieses Kommentars).

Alicia war der Publikumsliebbling und Sierra war die böse Gegenspielerin.

Über den Knopf in ihrem Ohr hörte sie die Anweisung des Regisseurs: »Gib uns was Gutes.«

»Ich bin bereit, sie in Stücke zu reißen«, sagte Sierra ausdruckslos.

Fitzy stieß ein erstauntes Lachen aus. »Wir können es kaum erwarten.«

Sierra stellte mit rachsüchtiger Genugtuung fest, dass die Maske es nicht geschafft hatte, die dunklen Schatten unter seinen Augen komplett abzudecken. Er hatte bis spät in die Nacht per Livestream eine Staffelizeusammenfassung für seine australischen Fans moderiert und das sah man. Der perfekte Fitzy sah heute nicht ganz so perfekt aus.

»Diese Staffel ist mörderisch gewesen. Die Teams haben mit allen Mitteln darum gekämpft, heute hier zu sein, und wir erwarten nichts weniger als ein episches Finale.« Er richtete sich an den Game Master. »Es ist so weit, Louis. Willst du Team Hourglass noch einen Rat mit auf den Weg geben?«

»Ja«, sagte Louis, »und ich hoffe, dass es ihn sich zu Herzen nimmt.« Er legte eine Kunstpause ein. »Um den Sieg zu erringen, müsst ihr bereit sein, euch ein bisschen die Hände ... *blutig* zu machen.«

»Hey, *Blut!*« Cruz stieß Sierra prustend den Ellbogen in die Seite. »Das ist doch genau dein Ding.«

Sie bekamen Augenbinden und wurden zum nächsten Set geführt. Sierra hatte sich an das Chaos im Studio gewöhnt. Das ständige Hin und Her der Kameras, des Lichts und der Requisiten. Praktikanten, die mit Klemmbrettern und Kaffeebechern herumrannten. Das mit Puderpinseln bewaffnete Make-up-Team, das zu verhindern hatte, dass die Zuschauer – Gott bewahre – bemerkten, dass Fitzy *Poren* hatte.

Doch dann wurde eine Tür geschlossen, und die Geräusche wurden schwächer, bis sie nur noch ihren eigenen Atem hörten. Sierras Herzschlag beschleunigte sich. Sie befanden sich im Escape Room.

»Team Hourglass auf Position«, sagte jemand über ihre Ohrhörer. »Das Finale beginnt.«

»Team Hourglass«, dröhnte Fitzy. »Sobald ich ›Escape‹ sage, dürft ihr

eure Augenbinden abnehmen und anfangen. Drei ... zwei ... eins ...
Escape!«

Sierra warf ihre Augenbinde auf den Boden. In Nischen angebrachte Fackeln verströmten schummriges, flackerndes Licht. In der Mitte des Raums stand ein Sarg. An den Wänden hingen drei Plastikskelette mit Knoblauchsträngen um den Hals.

»Vampire«, flüsterte sie und dachte an den Hinweis des Game Masters. Um den Sieg zu erringen, würden sie sich die Hände *blutig* machen müssen. Sie würden den Vampir töten müssen.

Cruz war schon auf den Sarg zugestürmt und prüfte den Deckel. »Verschlossen. Dreistelliger Code.« Er untermalte die Aussage mit einem unterdrückten Stöhnen und presste sich eine Hand in die Seite.

Sierra fluchte. Hoffentlich kotzte er nicht gleich über die sorgfältig im ganzen Raum verteilten Hinweise. Das wäre für die absolut beschissene Folge dieser Staffel das Sahnehäubchen.

Sie untersuchten die Skelette und fanden ein Kreuz und ein Samtsäckchen, das mit einem Vorhängeschloss gesichert war.

Missy zog daran. »Wir müssen einen Schlüssel finden.«

»Ob das was zu bedeuten hat?« Sierra zeigte auf eine Spur dunkler Flecke auf dem staubigen Betonboden, die zum Sarg zu führen schienen. Die Kleckse sahen wie Wassertropfen aus, hätten aber auch Farbe oder Kunstblut sein können.

»Keine Ahnung«, sagte Elijah. »Konzentrieren wir uns als Erstes auf den dreistelligen Code.«

Drei Zahlen. Drei Skelette. Drei –

»Knoblauchstränge!«, rief Sierra. Damit ließ sich der Code kinderleicht knacken – sie mussten nur die Knollen zählen. Elijah gab die Zahlen ein und der Sargdeckel öffnete sich mit einem Klicken.

Auf einer zerschlissenen Unterlage aus Samt lag ein langer Holzpflöck, dessen eines Ende spitz zulief. Sierra inspizierte ihn. »Keine Markierungen, soweit ich das erkennen kann.«

»Vielleicht ist er dafür da, am Ende Dracula zu töten«, sagte Missy.

»Hier steht was.« Cruz deutete auf Buchstaben, die in die Unterseite des Sargdeckels geritzt waren. Sierra musste die Augen leicht zusammenkneifen, um sie im Licht der Fackeln zu erkennen, und stellte sich vor, wie im selben Moment die versteckten Kameras heranzoomten.

Wir kriegen, was wir verdient haben

Das musste ein Anagramm sein. Während ihr Gehirn schon anfang, die Möglichkeiten durchzugehen, griff sie nach der Samtunterlage, die sich kühl und seltsam klamm anfühlte, und riss sie aus dem Sarg.

Plötzlich blieb die Welt stehen. Ihr gefror das Blut in den Adern. Sie blinzelte, davon überzeugt, dass sie Gespenster sah.

»Oh Gott«, sagte Cruz, bevor er sich umdrehte und sich auf den Boden übergab.

Die Stimme des Regisseurs schrie durch ihre Ohrstöpsel und hielt das Spiel an. »Was zur *Hölle?*«

Das Team starrte zuerst auf den Sarg und dann zu Sierra, die gegenüber von ihnen stand, den Samtstoff in der einen und den Holzpflock in der anderen Hand.

Den Blick auf den unnatürlich reglosen, unnatürlich blassen Körper ihrer älteren Schwester geheftet.

**SECHS MONATE
SPÄTER ...**

Casting-Video: Carter Kelly

THE ESCAPE GAME

STAFFEL FÜNF

Das Mädchen sitzt so still da wie eine Schaufensterpuppe und hat die Hände im Schoß verschränkt. Zu ihrer Rechten: eine altmodische Schultafel, auf der etliche mathematische Gleichungen und Pis mit viel zu vielen Stellen hinter dem Komma stehen. Zu ihrer Linken: Bücherregale, in denen sich Fachbücher stapeln; ein pastellfarbener Zauberwürfel; eine große Plüschschnecke; gerahmte Fotos, die die Mitte einer Sonnenblume, eine Nautilusmuschel und eine Ananas zeigen. Das Ganze wird von einer Lichterkette beleuchtet.

Das Mädchen hat braune Haut, dichte schwarze Locken und Sommersprossen auf den vollen Wangen.

»Hallo, Produzenten, Caster und alle, die sonst noch zuschauen. Für den Fall, dass Sie mich nicht erkennen ...« Ihre Hände zittern, als sie eine Brille mit großen runden Gläsern hochhält. »Hilft Ihnen das vielleicht auf die Sprünge? Falls nicht, dann wette ich, dass es damit klappen wird.« Sie schnipst mit den Fingern und ihr Bild löst sich in einem Wasserfall aus neongrünen Ziffern auf.

Das Mädchen ist verschwunden. Statt ihrer ist eine Cartoon-Version von ihr zu sehen. Sie hat selbstbewusst die Hände in die Seiten gestemmt und trägt ein kariertes Minikleid und Overknee-Stiefel – ein krasser Gegensatz zum *Scooby-Doo*-T-Shirt des Mädchens. Die Locken sind jetzt feuerrot und auf ihrer Nasenspitze sitzt die dicke runde Brille.

»Ich bin Kick It Carter«, sagt der Avatar. »Die ranghöchste Solve-Spezialistin der Domain.«

Sie dreht eine Handfläche nach oben, und darüber erscheint eine Grafik, auf der ein Social-Media-Feed mit Videos von Carters Avatar herunterscrollt, der ausgelassen verschiedene Rätsel und Codes erklärt, komplizierte Schlösser knackt und frühere Kandidaten interviewt. Die Effekte wirken professionell.

»Ich bin in der dritten Staffel als Praktikantin zu den Clue Masters gekommen und habe eine Plattform mit Hunderttausenden Followern aufgebaut, denen ich supergern einen kleinen Einblick hinter die Kulissen von *The Escape Game* geben würde. Aber das ist nicht der Grund, warum Sie mich als Kandidatin für die fünfte Staffel auswählen sollten. Sie sollten mich auswählen, weil Rätsel und Logik und das Lösen von Problemen mein Leben sind. Ich bin Vorsitzende des Schachclubs, habe meiner Schule letztes Jahr zur Teilnahme an unseren Mathe-Staatsmeisterschaften verholfen und bin in meiner Freizeit außerdem als Hobbyfotografin unterwegs. Meine Leidenschaft?« Ihr Avatar macht eine ausholende Handbewegung und um sie herum ploppen Fotos auf. Sonnenblumen. Muscheln. Ananas. »Die Fibonaccifolge! Ist sie nicht wunderschön?«

Sie zwinkert. »Millionen von Likes und Kommentaren können nicht lügen. Gemeinsam werden wir mit *Escape Game* Geschichte schreiben. Ciao!«

Der Avatar tut so, als würde er ein Rollo herunterziehen, und wird wieder durch die reale Carter Kelly ersetzt, die immer noch sehr nervös wirkt. »Okay, das war mein Casting-Video. Danke fürs Zuschauen!«

Notizen der Produzentin:

Schade, dass wir nicht den Avatar statt des Mädchens haben können

Streberin, Gutmenschausstrahlung ... mit einem Rulebreaker in ein Team packen für mehr Drama?

Mathecrack. Mit V sprechen - wie groß ist der Matheanteil in dieser Staffel?

Bringt eigene Fangemeinde mit, was nicht schaden kann

Kostümabteilung vorwarnen - Makeover nötig

01

Carter

»Okay, dann ist das hier eine Drei ... und das hier eine Sieben ... und hier acht ... fünf ... zwei ... und fertig!« Carter stoppte den Timer ihres Handys. Ihr Hochgefühl verpuffte. »Drei Minuten und fünfundvierzig Sekunden? Erbärmlich.« Sie riss die Seite aus ihrem Sudokuheft, knüllte sie zusammen und warf sie Richtung Mülleimer, der in der Ecke des Klassenzimmers stand. Der kleine Papierball prallte vom Rand ab und kullerte über den Teppich.

Einen Moment später gongte es und Mrs Melnyk kam herein. Sie hatte Carter erlaubt, die Mittagspause dieses Schulhalbjahr hier zu verbringen, und falls sie ahnte, dass die Bitte eher etwas mit Carters armseligem Sozialleben zu tun hatte als damit, einen friedlichen Ort zu brauchen, wo sie sich in Ruhe auf den nächsten Mathewettbewerb vorbereiten konnte, behielt sie es für sich.

Carter checkte erneut ihre Mails. Immer noch nichts.

Während sich ihre Mitschüler auf ihre Plätze setzten, fragte sie sich zum tausendsten Mal, wer von ihnen wohl Fan von *The Escape Game* war. Wer von ihnen einen Account bei der Domain hatte, der größten von Fans betriebenen Webseite der Show. Wer von ihnen *ihr* folgte.

Kick It Carter. Hochrangigste Solve-Spezialistin. Es war eine Ehre, die sie mit irrem Stolz erfüllte. Und es war eine Ehre, die für ihr reales Leben nicht die geringste Bedeutung hatte. Niemand hier in der Schule wusste, wer sie war.

Aber sollte sie es in die Show schaffen ...

Ihr war klar, dass es ein enormes Risiko darstellte, ihre Identität öf-

fentlich zu machen. Als sie ihren Eltern von dem Casting erzählt hatte, hatten die sie angeschaut, als hätte sie ihren fibonacciliebenden Verstand verloren. Seitdem wurde sie von den fassungslosen Worten ihres Vaters verfolgt: *Du findest es doch schon schrecklich, fürs Jahrbuch fotografiert zu werden.*

Was stimmte.

Aber sie verstanden einfach nicht, wie sehr sie in diese Show wollte. Nein – wie sehr sie es *musste*. Es ging nicht um Ruhm oder Geld. Es ging darum, ihre Leute zu finden. Keine gesichtslosen Usernamen, sondern echte Freunde.

Kick It Carter war beliebt und selbstbewusst. Schön und von sich selbst überzeugt – dank dem Cartoon-Avatar, den sie mithilfe ihres App-Entwickler-Vaters und ihrer Fashionista-Mutter erschaffen hatte. Eine Heldin für all die nerdigen, matheliebenden Mädchen da draußen. Aber auf dem Set würde sie sich nicht hinter ihrem Alter Ego verstecken können. Dort wären nur Carter und die Kameras und die Rätsel des Game Masters ... und ihr Team. Leute, die genauso verrückt nach Rätseln und Escape Rooms waren wie sie. Leute, die sie für ihren Verstand bewundern würden statt für ihre smarten Onlinewitze. Leute, die *es checkten*.

Allein der Gedanke daran war fremd und gleichzeitig verlockend. Sie hatte schon über hundert Ideen für Teamnamen gesammelt. Sie wollte Team-T-Shirts machen lassen, sobald sie die Größe ihrer Mitstreiter wüsste. Sie würde endlich in eine dieser Chatgruppen aufgenommen werden, in denen – außer ihr – anscheinend jeder Teen auf dieser Welt war.

Wenn Carter es in die Show schaffte, würde sie ihr wahres Selbst nie wieder verstecken müssen.

Bevor der Unterricht anfang, schaute sie ein allerletztes Mal in ihre Mails.

Ihr sprang das Herz in die Kehle.

Re: Carter Kelly Casting

Liebe Miss Kelly, wir freuen uns sehr, Sie als Kandidatin
für Staffel fünf von *The Escape Game* einzuladen ...

Casting-Video: Beck Matheson

THE ESCAPE GAME

STAFFEL FÜNF

Der Junge hat einen Schopf dichter brauner Haare unter einem Cowboyhut, Lippen, die so rot sind, als hätte er gerade einen Kirschlölili gelutscht, und ein engelsgleiches Lächeln. Außerdem scheint er in einem Westernsaloon zu stehen.

»Howdy. Ich bin Beck und heiße Sie im Sweetbrier Saloon willkommen. Auch bekannt als ... der Gartenschuppen meiner Eltern.« Er tippt die Petroleumlampe an, die von der Decke baumelt, worauf Schatten über die Holzwände tanzen. »Ich habe die Hütte hier letztes Jahr zu meinem sechsten Escape Room umgebaut. Und ja, das Motiv ist *stark* vom Sweetbrier Treasure inspiriert. Ich bin verrückt danach. Als ich gehört habe, was für ein Preis bei dieser Staffel auf die Sieger wartet ...!« Er stellt pantomimisch dar, wie sein Kopf explodiert. »Aber ich bin garantiert nicht der Einzige, dem es so geht – also was lässt mich aus der Masse herausstechen? Ich sage nur ein Wort: Laser. Wie in Laserfokus.«

Er greift nach einem Stapel Spielkarten und beginnt sie zu mischen. »Ich habe fünf Wochen gebraucht, um diesen Raum zu gestalten. Ich habe Flohmärkte und Baumärkte nach Requisiten abgegrast. Das Hirschgeweih da drüben stammt von einer Haushaltsauflösung. Die Whiskeyfässer und Schnapsflaschen habe ich größtenteils in Trödeläden gefunden.« Er beginnt Kartenkunststücke vorzuführen – fächert die Karten in einer Linie entlang seines Arms auf, bevor er sie atem-

beraubend schnell zu einer Welle aufsteigen lässt und wieder zusammenschiebt. »Die alte Registrierkasse hier ist eigentlich ein Kinderspielzeug und wurde von mir aufgearbeitet, damit sie authentisch aussieht. Sogar die Karten hier sind selbst gemacht.« Diesmal fächert er die Karten vor sich auf und dreht sie in Richtung der Kamera, deckt Asse, Pik-, Herz- und Kreuzkarten auf. »Ein Tipp: Auf den Vorderseiten der Karten ist ein Hinweis versteckt, den Sie aber nur finden, wenn Sie das Spiel spielen.«

Er setzt sich schwungvoll auf einen Barhocker. »Ich habe jede Menge Hobbys. Coding. Mechanik. Flipperwettkämpfe. Alpakas ... lange Geschichte. Aber Escape Rooms sind schon seit Jahren meine große Leidenschaft. Als Spiel *und* als Gestaltungsprojekt. Es ist eine Sache, Rätsel zu lösen, und eine andere, sie sich selbst auszudenken. Damit will ich nicht sagen, dass ich es auf den Job des Game Masters abgesehen habe, aber ich denke, dass ich genügend draufhabe, um mich in diesem Wettkampf zu behaupten. Okay, Louis Augustus Russell ...« Er springt vom Barhocker, zieht eine Pistole aus einem Gürtelholster und richtet sie auf die Kamera. »Ich fordere Sie zu einem Duell heraus!«

Die Pistole gibt ein enttäuschendes Klicken von sich. Beck grinst. »Vielleicht hab ich auch einfach viel zu viel Freizeit. Also ... rufen Sie mich an? Sie können aber auch gerne per Telegramm oder Postkutsche Kontakt mit mir aufnehmen.«

Er lacht über seinen eigenen Witz und das Video endet.

Notizen der Produzentin:

Insiderwissen über Escape Rooms, gut für Presseinterviews

Hat er Alpalas gesagt??

Von Sweetbrier besessen - wird also alles geben

Ich mag den ruhigen Blick, den Optimismus.
Wir werden diesen Jungen bei lebendigem Leib
auffressen.

02

Beck

In der Welt der forensischen Wissenschaft wurde ständig darüber diskutiert, wie viele Informationen man aus den Mustern von Blutspritzern sammeln konnte. Aber im Fall des Escape Rooms, an dem Beck seit Kurzem in der Garage seiner Eltern baute und der einer mittelalterlichen Folterkammer nachempfunden war, würde der Blutspritzer eine *wortwörtliche* Botschaft sein. Wenn die »Gefangenen« aufmerksam wären, würden sie erkennen, dass die purpurnen Blutflecken auf dem Betonboden dem alphabetischen Code entsprachen, der unter die Wandleisten geschrieben sein würde.

Das Entwerfen von Escape Rooms war eine der wenigen Freizeitbeschäftigungen, die ihn ganz und gar fesselten, weil es etliche Hobbys in sich vereinte. Hier war er Ingenieur, Archäologe, Gelehrter, Mathematiker, Künstler, Elektriker, Kryptograf, Historiker und Geschichten-erzähler in einem.

Hier war er der Game Master.

Und wie die großen Game Master vor ihm – Louis Augustus Russell, Victor Cunningham, Jasper Barrett – wusste er, wie wichtig Präzision im Detail war. Es war harte Fleißarbeit. Die Farben mischen, damit sie genau das richtige Rot hatten, die richtige Konsistenz, den richtigen Schimmer, wenn sie getrocknet waren. Alles so zu gestalten, dass es auf den ersten Blick zufällig wirkte ... bis man ganz genau hinsah.

Sein Laptop stand auf der Bank und spielte alte *Escape-Game*-Folgen ab, während er arbeitete. Seit er als Kandidat ausgewählt worden war, schaute er sie sich in Dauerschleife an. Gerade war er bei der zwei-

ten Folge von Staffel vier – der Flüsterkneipenraum, einer seiner Lieblingsräume.

Er hielt im Streichen inne und schaute auf, als Sierra Angelos sich über Elijahs Inkompetenz aufregte. Schwer zu sagen, wen sie mehr hasste – Elijah oder ihre Schwester. Während sie sich in Rage redete, breitete sich in seinem Mund der unverwechselbare Geschmack von blauem Kool-Aid und Brause aus. Er konnte jedes Geräusch schmecken – eine Form der Synästhesie, die er in Gedanken gern seine geheime Superkraft nannte. Die Aromen waren meistens willkürlich. Sierras schmeckten nach einer Mischung aus Asche und Chilischoten. Bellende Hunde wie zerkaute Stöckchen, außer es waren kleine Kläffer, dann fühlte es sich eher an, als hätte er Holzsplitter im Mund. Flippermaschinen verwandelten sich auf der Zunge in saure Kaubonbons und Centmünzen, und bei Musikinstrumenten reichte die Bandbreite von Brezeln über Marshmallows zu Asphalt.

»Er hätte niemals als Teamführer gewählt werden dürfen«, fuhr Sierra fort. Ihr Look war Punk – sie war der »In meinem Springerstiefel steckt ein Messer«-Typ. Ihre glatten rabenschwarzen Haare und der schwarze Lippenstift bildeten einen starken Kontrast zu ihrer blassen Haut. »Alle wissen, dass ich ...«

»... in diesem Team die Cleverste bin«, öffnete Beck sie nach. »Ja, ja, Sierra, das wissen wir.«

Sie wurde nicht müde, es zu wiederholen. Und vielleicht stimmte es ja auch. Man musste ziemlich clever sein, um mit Mord davonzukommen. Obwohl alle wussten, dass sie es gewesen war, hatte die Polizei nicht genügend Beweise gefunden, um sie festzunehmen.

»Ich schwöre bei Gott«, redete sie weiter, »dass Elijah sich auf was gefasst machen kann, falls er meine Chancen, das Finale zu erreichen, ruiniert.«

Jedes einzelne Wort, das sie sagte, war sauer und süß und perlend. Er liebte den Geschmack ihrer Stimme, selbst wenn sie auf Streit aus war.

Er hatte sich gerade wieder ans Streichen gemacht, als seine Mutter nach ihm rief. »Beck! Sie sind da!«

Sein Herz machte einen Satz. Er warf den Pinsel in einen Becher mit trübem rotem Wasser und spähte aus dem Fenster der Garage. Draußen stand ein Transporter ohne Aufschrift. Wie ihn Kidnapper fuhren oder eine Reality-TV-Crew.

Eine Schwarze Frau in einem strahlend weißen Anzug stand in der Mitte der Einfahrt und begutachtete Becks Haus, während ein kraushaariger weißer Typ in Jeans und Sandalen die hinteren Türen des Transporters öffnete und eine riesige Kamera herausholte. Beck rieb sich am Waschbecken das Kunstblut von den Händen, bevor er ins Haus lief.

Seine Eltern standen an der Eingangstür und begrüßten die Neuankömmlinge.

»Hi«, sagte Beck. »Danke fürs Kommen.«

Der scharfe Blick der Frau wanderte von Becks nackten Füßen zu seinem farbverschmierten T-Shirt. Ihre schwarzen Haare lagen glatt und glänzend auf den Schultern auf, ihre Lippen waren leuchtend rot geschminkt. »Ich bin Ranielle Russell, Chefproduzentin von *The Escape Game*.«

Ihre Stimme schmeckte nach teurem Parfum. Beck versuchte, nicht zu husten.

»Ranielle Russell«, sagte er langsam. »Russell wie der Game Master?«

Sie verzog die Lippen zu einem schmalen Lächeln. »Louis ist mein Mann.« Sie deutete auf den wuschelhaarigen Typen hinter ihr. »Wir werden heute ein paar Filmaufnahmen machen. Tu einfach so, als wäre er nicht hier.«

Ranielle schüttelte seinen Eltern die Hand und unterzog dann das Wohnzimmer einer kritischen Musterung. Die Secondhand-Möbel. Den gerahmten Thomas-Kinkade-Druck. Das mit Wildpferden bestickte Kissen, das seine Mom auf einem Flohmarkt erstanden hatte.

»Was dagegen, wenn wir ein paar Dinge umgestalten?«

Der Kameratyp wartete nicht auf Zustimmung, sondern machte sich sofort daran, den Couchtisch zu verschieben.

»Ähm ... nur zu?«, sagte Becks Dad und warf Beck einen »Was sind das für Leute?«-Blick zu, den Beck nur mit einem Achselzucken erwidern konnte, von dem er hoffte, dass es als *Hollywood* zu interpretieren war.

»Wir werden heute sogenannte Greenlights filmen«, sagte Ranielle. »Diese Aufnahmen werden wir dafür nutzen, den Zuschauern einen Einblick in dein Privatleben zu geben. Niemand interessiert sich dafür, wie viele Rätsel ein Teenager lösen kann, wenn seine Persönlichkeit flach wie ein Pfannkuchen ist. Unsere Zuschauer wollen Kandidaten, mit denen sie mitfiebern können. Du willst gemocht werden, natürlich, aber noch wichtiger ist es, dass wir eine Geschichte erzählen können. Wir müssen wissen, ob du das Zeug hast, Leute für dich einzunehmen.«

Sie schaute Beck an, und er brauchte einen Moment, bis ihm klar wurde, dass sie auf eine Antwort wartete.

Er war versucht, sie darauf hinzuweisen, dass die Leute sich im Allgemeinen sehr leicht von ihm einnehmen ließen. Er brauchte nicht unbedingt etwas dafür zu tun, gemocht zu werden, man ... mochte ihn einfach. Als hätte damals – als seine Bettwäsche noch rosa war und sein Vorname noch drei Silben statt nur einer hatte – eine gute Fee ihren Zauberstab über seiner Wiege geschwungen. *Dieses Kind soll von allen Menschen vergöttert werden!*

Er war immer zu Hause unterrichtet worden und hatte seine prägenden Jahre damit verbracht, auf der Ranch seines Großvaters in Montana herumzustreunen. Nach dem Verkauf der Ranch – eine Entscheidung, die für seine Familie immer noch ein wunder Punkt war – wurden aus Beck und seinen Eltern Halbnomaden, die von Stadt zu Stadt, von Bundesstaat zu Bundesstaat zogen.

Es hieß immer, dass es Kindern, die zu Hause unterrichtet wurden,

an sozialer Kompetenz mangelte, aber seiner Meinung nach hatte seine unkonventionelle Kindheit dafür gesorgt, dass er den unterschiedlichsten Leuten begegnet und ziemlich gut darin geworden war, sie für sich zu gewinnen.

Genauso würde er auch die Zuschauer der Show für sich gewinnen. In dem Punkt machte er sich keine Sorgen.

Was ihn außerdem dazu antrieb, am *Escape Game* teilzunehmen?

Das würde viel eher eine Herausforderung sein. Und Beck liebte nichts mehr als Herausforderungen.

Aber er konnte sein größtes Geheimnis nicht unbedingt mit der Chefproduzentin teilen.

»Ob ich das Zeug habe, Leute für mich einzunehmen?«, wiederholte er, um Zeit zu schinden. »Na ja. Ich bin Trans. Glückliche. Werde von meiner Familie akzeptiert.«

»Das ist dein Aufhänger?«, sagte Ranielle in einem Tonfall, der andeutete, dass er vielleicht nicht die einzige Transperson war, die sie als Kandidat oder Kandidatin für die Show in Erwägung zogen. Sie musterte ihn prüfend. »Nimmst du Medikamente ein? Wenn ja, sollten wir darüber Bescheid wissen.«

»Im Moment trage ich nur einen Chest-Binder«, sagte Beck mit einem gewinnenden Lächeln. »Und nein, das ist nicht mein Aufhänger.« Er schaute kurz zu seinen Eltern. »Wie wäre es mit einem generationenübergreifenden Familiendrama, das sich um Betrug, Verrat und Millionen durch Spielschulden verlorene Dollar dreht?«

Seine Mom holte scharf Luft. Sein Dad verschränkte die Arme. Aber keiner von ihnen sagte etwas.

»Faszinierend«, erwiderte Ranielle.

»Dann erzähle ich Ihnen jetzt, warum ich gewinnen werde.«

Casting-Video: Aditya Parvesh

THE ESCAPE GAME

STAFFEL FÜNF

Die Frau hat hüftlange schwarze Haare, eine perfekte Körperhaltung und makellose braune Haut. Ihre Lippen sind voll und schimmernd, aber ihre Augen werden von einer großen Dolce-&-Gabbana-Sonnenbrille verborgen. Sie hat die umwerfende Schönheit eines Supermodels, und es ist vollkommen klar, dass sie das weiß.

Außerdem ist sie eindeutig *kein* Teenager.

»Ranielle, Darling«, haucht sie, bevor sie flüchtig mit gepflegten rosa Fingernägeln die Hand hebt. »Und ... andere Caster. Hier ist Symphony. Wahrscheinlich haben Sie mich längst als den Star mehrerer Blockbuster und aktuelle Sprecherin von Best Life Nutrition erkannt. Vergessen Sie nicht – nur ein gesundes Leben ist ein *gutes* Leben.« Hinter ihr sind ein Infinitypool und Teakholzsonnenschirme zu erkennen, aber dann tritt sie zwischen hauchdünnen Vorhängen hindurch in einen geschmackvollen Wohnbereich. Ausgesuchte Mid-Century-Möbel. Abstrakte Kunst.

»Dies ist das offizielle Casting-Video für meinen Sohn Aditya Parvesh. Wie Sie sehen werden, ist er genauso für die Leinwand geschaffen wie seine Mama. Er ist klug. Charmant.« Sie lächelt wissend in die Kamera. »Absurd gut aussehend. Diese Gene hat er eindeutig von mir geerbt.« Sie lacht leise, bevor sie flüsternd hinzufügt: »Von seinem Vater hat er sie jedenfalls ganz sicher nicht.«

Sie geht durch eine Schwingtür in eine lichtdurchflutete Küche. Auf der Granitarbeitsfläche steht eine metallene Obstschale mit Papayas und Drachenfrüchten neben einer Schachtel Froot Loops. Ein Junge sitzt mit hochgezogenen Schultern vor einer Müslischale, in der einen Hand einen Löffel, in der anderen einen dicken Wälzer. Er macht keine Anstalten, aufzustehen, als seine Mutter hereinkommt, sondern wirft nur einen misstrauischen Blick in ihre Richtung.

»Aditya! Sag Hallo zu den Produzenten von *The Escape Game*.«

Der Junge legt den Löffel in die Schale. Er ist absurd gut aussehend mit seinen dichten schwarzen Haaren, die ihm über die Brauen fallen, und der markanten Kieferpartie mit dunklem Bartschatten.

»Was ist los?«, sagt er und zieht das Buch etwas näher an sich heran, als könnte es einen Schutzschild zwischen ihm und der Kamera bilden. Vielleicht auch zwischen ihm und seiner Mutter.

»Du wirst dich für *The Escape Game* bewerben.«

»Gott, Mom. Nicht schon wieder. Wir haben doch ausgemacht, keine Castings mehr.«

»Mein Aditya ist *sehr* gut darin, Rätsel zu lösen.« Symphony beugt sich dicht zu ihrem Sohn und hält das Handy so, dass sie beide zu sehen sind. »Besonders solche, bei denen es um diese Wörter geht. Wie heißen die noch gleich? Wo man die Buchstaben vertauscht, um ein neues Wort daraus zu machen? Eine Analogie?«

»Anagramm.«

»Genau! Okay, aufgepasst. Was für ein Wort kann aus ein paar der Buchstaben in ... *Symphony* gebildet werden?« Sie hebt die Sonnenbrille an, um in die Kamera zu zwinkern.

Aditya schaut sie einen Moment an, dann antwortet er ausdruckslos: »Posh.«

Seine Mutter strahlt. »Ist er nicht klug? Was ihn besonders begeistert, ist die Aussicht, Karten für dieses neue kleine Rätsel-Resort zu gewinnen.«

»Warte mal, was?«

Obwohl ihr Sohn endlich so etwas wie Interesse zeigt, entfernt sich Symphony von ihm und richtet die Kamera wieder nur auf sich. »Das hier ist natürlich bloß eine reine Formalität. Wir freuen uns, von dir zu hören, Ranielle. Au revoir!«

Notizen der Produzentin:

Wie konnte ich mich nur darauf einlassen

Aber der Junge scheint schlagfertig zu sein - der »Posh«-Seitenhieb war superb

Und er sieht umwerfend gut aus. Der Nachfolger von Alicia?

03

Adi

»Warum haben Sie sich als Kandidat für *The Escape Game* beworben, Mr Parvesh?«

Adi drehte sich in dem Schreibtischsessel – den seine Mutter mit Straußenleder neu beziehen hatte lassen – im Kreis und hielt dann an, um die Frau in dem Videocall anzuschauen.

»Habe ich nicht«, sagte er.

»Nicht?«

»Nope.« Er sprach das Wort langsam aus und ließ das *p* zwischen den Lippen poppen. Dabei strich er mit den Fingern über einen Lampenschirm aus Hunderten kleinen Swarovski-Steinen. »Das ist das Werk meiner Mutter gewesen. Sie hat irgendeinen Deal mit der Produzentin ausgehandelt und ... da wären wir.« Adi war nicht in die Details dieses Deals eingeweiht, aber so wie er seine Mutter kannte, würde irgendetwas für sie dabei rausspringen. Typisch Symphony. Kletterte auf ihrem Weg an die Spitze über alle hinweg und verpasste ihnen dabei noch schnell einen Tritt ins Gesicht.

»Sie wollen also gar nicht bei der Show mitmachen?«, fragte die Therapeutin.

»Das habe ich nicht gesagt.«

Die Therapeutin wartete.

Adi wählte seine Worte sorgfältig. »Sagen wir einfach ... das Lösen von Rätseln liegt mir im Blut.«

»Wollen Sie das vielleicht etwas näher ausführen?«

»Nein.«

Ausgeschlossen, dass sie nichts über seinen Dad wusste. Irgendjemand würde ihr doch zumindest eine Mail geschickt haben.

»In Ordnung«, sagte sie und griff nach einem Stift. »Aber Sie mögen Escape Rooms?«

»Und wie. Seit ich bei einem Ausflug in der Sechsten zum ersten Mal in einem war, bin ich total besessen davon. Ich bin in jedem Raum gewesen, den es online gibt.«

»Online?«, hakte die Therapeutin nach und machte sich eifrig Notizen. »Das heißt, nicht gemeinsam mit Freunden?«

Adi verzog das Gesicht.

Der Stift der Therapeutin stoppte. »Würden Sie sich als Teamplayer bezeichnen, Aditya?«

Ein Kristallsteinchen brach zwischen seinen Fingern vom Lampenschirm ab. Er zuckte zusammen und steckte es in die Tasche seiner Jeans. »Natürlich bin ich ein Teamplayer. Ich mag Menschen.«

»Verstehe.« Sie machte sich weiter Notizen. »Gibt es in Ihrer Familie niemanden, der Ihre Begeisterung teilt? Geschwister? Cousins?«

Nein, da gab es tatsächlich niemanden. Als Adis Mutter im Teenageralter von zu Hause ausgerissen war, hatte sie dafür gesorgt, dass er gar nicht erst im Familienstammbaum auftauchte, genauso wie sie dafür gesorgt hatte, dass er so amerikanisch wie ihre TV-Shows aufwuchs.

Als ob er sich bei einer einmaligen Therapiesitzung auf dieses Terrain begeben würde.

»Hören Sie, Doc, am besten verschwenden wir nicht noch mehr Zeit. Ich hab die Zusage schon definitiv.« Auch wenn er es nicht zugab, war das der größte Schock gewesen – als Ranielle Russell angerufen und ihm seine sichere Teilnahme an der Show bestätigt hatte. Bis zu dem Moment war er davon ausgegangen, dass das Ganze mal wieder eine von Symphonys großwahnsinnigen Fehleinschätzungen war, wie damals, als der Tod ihrer Filmfigur in einer Kritik als oscarreife Leistung

gefeiert wurde und seine Mutter *tatsächlich* geglaubt hatte, sie sei für einen Oscar nominiert worden.

Die Therapeutin tippte mit dem Stift auf den Block. »Reality-TV zieht ein vielschichtiges Spektrum von Bewerbern an. Meine Aufgabe ist es, sicherzustellen –«

»Dass sich das, was in der letzten Staffel passiert ist, nicht wiederholt?«

Sie wirkte nicht überrascht. »Wie denken Sie über den Mord an Alicia Angelos?«

Er wusste noch, wie er davon gehört hatte – Symphony war unterirdisch schlecht gelaunt gewesen, und er hatte gedacht, ja, sein Leben war schlimm, aber nicht »Ermordet in einer Reality-Game-show aufgefunden werden«-schlimm. Perspektive usw.

Er zuckte mit den Achseln. »Es ist traurig, dass sie gestorben ist.«

»Alicia ist nicht einfach nur gestorben.«

»Nein. Sie wurde von ihrer durchgeknallten Schwester umgebracht.«

»Sierra Angelos ist nie angeklagt worden.«

»Jeder weiß, dass sie es getan hat. Was hat das mit mir zu tun?«

»Vielleicht nichts«, sagte die Therapeutin. »Aber ich muss irgendetwas in diesen Bericht schreiben.« Sie hielt ihre Notizen hoch. »Wenn Sie also nicht über Alicia Angelos reden wollen, worüber sollten wir dann sprechen?«

Adi dachte an die unzähligen Castings in seiner Kindheit, bei denen er wie ein Rennpferd vorgeführt worden war, bevor man schließlich entschieden hatte, es sei zu schwierig, mit ihm zu arbeiten.

Er dachte an die langen Nächte, in denen er online in Escape Rooms abgetaucht war, an den Rausch des Erfolgs, das befriedigende Gefühl, wenn alle Rätsel gelöst waren, die vorübergehende Abwesenheit von Einsamkeit.

Er dachte an seine Mutter, wie sie fast ausgeflippt war vor Begeisterung, als sie seine sichere Teilnahme bei irgendeiner schrillen Holly-

wood-Version seines geliebten Spiels verkündet hatte, an ihre Wut, als er gesagt hatte, dass er kein Interesse hätte, und an ihre großzügigen Geschenke, als er seine Meinung geändert hatte.

Er dachte an den Grund, warum er seine Meinung überhaupt geändert hatte. An die Chance, zu entkommen, so nah, so unerträglich nah ...

Worüber sollten sie reden?

Er lehnte sich zurück und legte die Fingerspitzen aneinander. »In letzter Zeit irgendwelche guten Bücher gelesen?«

Casting-Video: DU SCHULDEST MIR WAS

THE ESCAPE GAME

STAFFEL FÜNF

Ein Mädchen sitzt auf einem ungemachten Bett, das Gesicht unnatürlich hell geschminkt, verschmierten dunklen Kajal um die Augen, Lippenstift, so schwarz wie ihre Haare. An der Wand hinter ihr hängt ein Bild von einem Engel, der vor einem Grabstein kniet und blutige Tränen weint.

Ihre Miene ist voller Hass. Sie versucht nicht, zu lächeln. Versucht nicht, die Zuschauer für sich zu gewinnen, wie es die anderen getan haben.

Sie starrt so lange in die Kamera, dass es unangenehm wird. Fast bedrohlich.

Sierra Angelos sagt nur einen Satz, bevor die Aufnahme endet.

»Ich will mein Preisgeld.«

Notiz der Produzentin:

Nur über meine Leiche

Adi warf seine Reisetasche auf den Marmorboden in der Eingangshalle. Sie landete mit einem dumpfen Aufprallgeräusch, was an der an eine kleine Bibliothek heranreichenden Menge Bücher lag, die er eingepackt hatte – plus einem Satz Wechselklamotten. Er checkte die Uhrzeit.

»Symphony!«, rief er.

Keine Antwort.

Stöhnend joggte er die Wendeltreppe hoch. Seine Mutter saß in ihrem seidenen Morgenrock am Schminktisch ihres riesigen Ankleidezimmers.

»Mom, wir müssen los, sonst kommen wir zu spät.«

Symphony beugte sich näher zum Spiegel. »Warum die Eile?«, sagte sie und verteilte schimmernden Puder auf ihren Wangenknochen. Sie verließ das Haus nie, ohne vorher zweiundsechzig verschiedene Gesichtspflege-, Make-up- und Haarprodukte verwendet zu haben. »Du bist der Star der Show. Sie können schlecht ohne dich anfangen.«

»Ich bin *nicht* der Star der Show. Ich bin einer von zwanzig Kandidaten, und wenn ich zu spät komme, nehmen sie jemanden von der Ersatzliste und fangen ohne mich an.«

Schnaubend klappte sie die Puderdose zu und griff nach einem Augenbrauenstift.

Er presste flehend die Handflächen aneinander. »Du siehst gut aus. Lass uns fahren.«

»You can't hurry perfection«, sang sie in Anlehnung an den alten

Mowtown-Klassiker der Supremes. »Mach dich nützlich und hol meine Fahrhandschuhe aus dem Schrank. Zweite Schublade von links.«

»Fahrhandschuhe«, sagte er. »Wir sind hier nicht in den Dreißigern.«

»UV-Strahlen sind heute noch genauso ein Thema wie damals, und ich weigere mich, Altersflecken zu bekommen wie diese ...«, sie erschauerte sichtlich, »... älteren Frauen. Oh, und wenn du schon mal dort bist, bring mir doch auch noch eine meiner Sonnenbrillen mit. Die Prada – oder nein, lieber die Versace.«

»Sehr wohl, Eure Majestät.«

»Aditya. Das ist eine winzige Bitte. Verglichen damit, dass ich drei- undzwanzig Stunden in den Wehen lag und die letzten siebzehn Jahre damit verbracht habe, dich mit Nahrung, Kleidung und einem Dach über dem Kopf zu versorgen, ganz zu schweigen davon, dass ich dir einen Platz in einer legendären TV-Show verschafft habe ...«

Ihre Tirade wurde leiser, als er in ihrem begehbaren Kleiderschrank verschwand.

»Kotz, kotz, kotz«, flüsterte er und hatte das Gefühl, von überbeuertem Parfüm, Kleiderschutzhüllen und Konsumismus erstickt zu werden. An der Hälfte der Kleider hing immer noch das Preisschild.

Er fand die Schublade, zog sie auf und starrte einen Moment auf die sich aneinanderreihenden Accessoires. Eines der vielen Handycases war mit einem Zebrafellimitat bezogen. In einem anderen, auf dem rosa und goldene Strasssteinchen einen Delfin formten, steckte sogar ein Handy. »Ernsthaft?«, murmelte er und warf es wieder zurück.

Er nahm ein Paar dünne Lederhandschuhe und ein Sonnenbrillenetui heraus, knallte die Schublade zu und ging zurück ins Ankleidezimmer.

Aber Symphony war nicht mehr da. Er runzelte die Stirn, lauschte und ... *yep*. Ein Mixer. Der Soundtrack seines Lebens.

Adi joggte die Treppe wieder hinunter und ging in die Küche, wo er Handschuhe und Etui auf die Arbeitstheke legte. Seine Mom trug jetzt