

Lindsay Currie

The House with No Keys

Übersetzt von Patricia Herbst

Lindsay Currie

Q

♥



♥
o

VAJOSH

*Für Annie und Gabbie, die immer wissen, das Beste aus meinen
Geschichten herauszuholen.*



KAPITEL EINS

Close-up Zauberei

West hält das Ende seines Banners gegen die Wand und lacht. »Das scheint mir *nicht* gerade typisch für Sarah zu sein. Es sieht sogar ziemlich gefährlich aus.«

Ich ignoriere ihn und klettere auf den wackeligen Stuhl. »Ja, also einige von uns sind im letzten Jahr nicht um mehrere Zentimeter gewachsen, sodass wir keine hohen Stellen erreichen können. Was geben dir deine Eltern eigentlich zu essen?«

Er lacht noch lauter. »Ich bin zehn Zentimeter gewachsen. Ein ziemlich normaler Wachstumsschub.«

Normal, von wegen. West ist praktisch über Nacht zu einem Riesen geworden.

»Und Rosenkohl. Jede Menge Rosenkohl.«

»Igitt. Vergiss es. Da bleibe ich lieber klein«, sage ich zu ihm. Sobald ich mein Gleichgewicht gefunden habe, drücke ich mein Ende des Banners gegen die Wand und lehne mich etwas zurück, um zu sehen, ob es auf

gleicher Höhe mit dem von West ist. »Sieht das für dich gerade aus?«

»Ich glaube schon. Wo ist Hannah? Wir könnten sie bitten, aus größerer Entfernung zu schauen.«

»Hannah!«, rufe ich. »Kannst du mal kommen und dir das ansehen?«

Das Banner ist nicht nur groß, es ist riesig. William hat vor etwa drei Monaten angefangen, Geburtstagsfeiern im Delta-Spiele zu veranstalten, und so gut wie jeder Sonntagnachmittag ist ausgebucht. Morgen wird ein Junge namens Henry sieben Jahre alt. Ich kenne Henry nicht, aber nachdem ich nun schon eine Weile hier arbeite und bei mehreren Feiern geholfen habe, weiß ich, wie er sein wird. Henry wird laut sein. Er wird fordernd sein. Und sobald der Kuchen serviert wird, wird er klebrig sein.

»Hannah!«, schreit West. »Meine Arme fallen gleich ab. Könntest du *bitte* kurz kommen?«

»Wow, braucht ihr zufällig Hilfe?« William kommt herein, ein amüsiertes Lächeln auf den Lippen. »Ihr seht etwas ... angespannt aus.«

»Ja, das sind wir auch«, sagt West und verzieht vor Anstrengung das Gesicht. »Man sollte Banner verbannen.«

»Klingt wie aus einem Reimbuch«, sagt William. »Die

linke Seite muss ein kleines bisschen nach unten, Sarah. Vielleicht einen Zentimeter.«

Ich schiebe meine Seite nach unten. »Wie sieht es jetzt aus?«

»Mmm, fast, aber noch nicht ganz. Vielleicht ein kleines bisschen nach oben.«

Meine Arme zittern vor Erschöpfung, als ich es wieder nach oben schiebe und dort festhalte. »Jetzt?«

»Nein. Immer noch nicht ganz. Ein bisschen nach unten? Vielleicht einen Zentimeter?« Jetzt merke ich erst, dass sowohl William als auch West lachen. Nicht nur lachen – die zwei lachen sich tot.

»Sehr witzig! Hoffentlich braucht heute Abend niemand zwei funktionierende Arme, denn meine sind völlig kaputt.« Ich befestige mein Ende des Banners an der Wand und steige vom Stuhl herunter. Wenn es schief hängt, muss Mr Wachstumsschub es eben selbst richten.

William zieht eine Augenbraue hoch. »Macht ihr heute Abend einen neuen Raum? Welchen?«

»*Vipers and Villains*«, antwortet West. Er befestigt das Banner an der Ecke und tritt zurück, um es zu betrachten. »Wir wollten letztes Jahr hingehen, aber es wurde nie vollständig eröffnet. Eigentlich waren wir schon auf dem Weg dorthin, als wir eine SMS von

Escape City bekommen haben, in der stand, dass es technische Probleme gab und sie den Raum vorübergehend schließen mussten. So seltsam. Er blieb die ganze Zeit über geschlossen.« Er tritt ein paar Schritte zurück und stößt William spielerisch mit dem Ellbogen an. »Aber jetzt ist er geöffnet, und keine Sorge, wenn es etwas wirklich Cooles gibt, werde ich es mir merken und dir davon erzählen.«

»Hey!«, sagt William und tut beleidigt. »Ich brauche die Ideen von Escape City nicht. Wenn ich das Delta-Spiele erweitere, werde ich meine eigenen Ideen verwenden, vielen Dank auch.«

»Richtig nobel von dir«, sagt West. »Ich werde es mir aber merken, falls du deine Meinung ändern solltest ...« Er verstummt und lacht, als William das Paket mit den Luftballons nimmt und es nach ihm wirft.

»Was ist?«, fragt Hannah, die ins Zimmer schlittert. Sie trägt einen Zylinder und hält eine Art schwarzen Zeigestock mit weißer Spitze in der Hand. »Jemand hat nach mir gerufen?«

»Ja, vor einer Ewigkeit«, antworte ich ihr. »Was hast du gemacht und warum bist du angezogen wie eine ...? Was genau soll das darstellen?«

»Eine Zauberin!« Hannah verbeugt sich. »Laut den Unterlagen, die Henrys Eltern ausgefüllt haben, mag er

Close-up-Zauberei. Du weißt schon, Dinge verschwinden lassen und wieder erscheinen lassen, so etwas in der Art.«

West neigt den Kopf zur Seite. »Du bist also morgen eine Zauberin? Hast du das schon einmal gemacht?«

Wir alle kennen die Antwort darauf. Hannah hat noch nie in ihrem Leben einen Zaubertrick vorgeführt. Aber sie ist Hannah. Nur weil sie etwas noch nie gemacht hat, heißt das nicht, dass sie es nicht kann.

»Ich liebe diesen Enthusiasmus, Hannah, aber wenn du die Zauberin bist, wer schneidet dann den Kuchen und verteilt die Saftpäckchen?«, fragt William. »Das ist doch eher dein Ding.«

»Ich kann beides!«, sagt Hannah. »Aber frag mich nicht, wie. Ein guter Zauberer verrät niemals seine Geheimnisse.«

West unterdrückt ein Lachen. »Okay, Houdini.«

»Warte nur ab. Morgen wirst du deine Worte zurücknehmen, *Westley*«, kontert Hannah und blickt ihn finster an.

»Hey«, sage ich und unterbreche den Streit, bevor er eskalieren kann. »Wir sollten besser gehen. Wenn wir auf den Zug warten müssen, kommen wir vielleicht zu spät.«

Hannah nimmt den Zylinder ab und legt ihn auf den

Tisch in der Ecke. Normalerweise ist das nur ein leerer Tisch, den wir für Kleinigkeiten benutzen, aber im Moment ist er mit bunten Papptellern, Partyhüten und kleinen Plastikbechern bedeckt. Henry sollte besser den morgigen Tag genießen, denn diese Kinderpartys sind eine Menge Arbeit.

»Viel Glück, Deltas«, sagt William mit einem Grinsen. »Hat schon jemand den Buzzer in diesem neuen Raum geschlagen?«

»Noch nicht!«, antworte ich ihm. »Ich meine, er ist brandneu. Ich bezweifle, dass schon viele Leute ihn ausprobiert haben, aber unser Freund Chris, der an der Rezeption arbeitet, sagt, dass es der bisher schwierigste Raum ist. Also unglaublich schwer.«

»Gut, dass ihr die Besten seid. Ihr schafft das schon«, sagt er.

Ich kann nicht anders, als mich warm und wohlig zu fühlen, wenn William solche Dinge sagt. Ich wusste, dass ich ihn möchte, schon vor über einem Jahr, als er das Delta-Spiele von meinen Eltern gekauft hat. Aber seit West, Hannah und ich hier arbeiten, habe ich ihn noch besser kennengelernt. William ist lustig und nett, und selbst wenn es hier kaum etwas zu tun gibt, bittet er uns trotzdem, zu kommen und zu arbeiten. Ich glaube, das macht er nur, damit er nicht einsam ist. Ich

weiß nicht, wie er das sein könnte, bei all den Kindern und Familien, die den ganzen Tag herumschreien und herumrennen. Aber William hat nicht viel Familie. Vielleicht sind wir jetzt seine Familie. Wir und das Funhouse.

»Danke«, sage ich. »Was machst du heute Abend?«

Williams Lächeln verschwindet. »Oh, ich weiß nicht.

Vielleicht kümmere ich mich um den Frühjahrsputz.«

»Es ist November«, sagt West trocken.

»Es ist nie zu früh für eine gründliche Putzaktion!«, säuselte er.

Wieder läuten bei mir die Alarmglocken. Ich kenne diesen Tonfall. Es ist der vorgetäuschte fröhliche Tonfall, den Mom immer benutzt hat, als Dad sehr krank war, sie zwei Jobs hatte und wir kaum über die Runden kamen. Sie sagte immer, alles sei in Ordnung und es würde uns gut gehen, aber ich wusste es besser. Die Rechnungen, die sich auf ihrem Schreibtisch stapelten, und die lauten Seufzer, wenn sie dachte, niemand würde sie hören, verrieten mir die Wahrheit. Wir waren in Schwierigkeiten, und wenn West, Hannah und ich den Drillingsschatz nicht gefunden hätten, würden wir jetzt bei meiner Großmutter in Michigan leben.

Ich beobachte William auf weitere Anzeichen dafür,

dass etwas nicht stimmt, aber er greift bereits nach der Heliumflasche, um mit den Ballons zu beginnen.

»Hey, wo ist mein Handy?« West durchsucht seine Taschen, dreht sich dann im Kreis und schaut sich im Raum um. »Es war in meiner Tasche.«

»Hier«, sagt Hannah und hält es in die Luft. Sie lacht, als er es ihr aus der Hand reißt. »Hat dich das jetzt überzeugt?«

West sieht verblüfft aus.

William kichert und schickt uns dann zur Tür. »Okay, verschwindet ihr drei. Ihr kommt noch zu spät zu *Vipers and Vespas*.«

»*Villains*«, korrigiert West, während er Hannah konsequent im Auge behält und sein Handy wieder in die Tasche steckt. »Aber danke! Wir sehen uns morgen!«

»Bis morgen«, wiederholt William. Und dann sagt er das, was er jedes Mal sagt, wenn wir das Haus verlassen. »Lang leben die Deltas!«

»Lang leben die Deltas«, rufen wir zurück, während wir aus der Tür in die kühle Novemberluft treten.

Es ist Zeit, einen neuen Escape Room zu meistern.



KAPITEL ZWEI

Vipers and Villains

»Erinnere mich daran ...«, presse ich mit zusammengebissenen Zähnen heraus, während mir eine Schweißperle über die Schläfe rollt. Ich schaue auf meine Zehen, die über den Rand der Grube vor mir ragen, während West mich von hinten mit einem Seil sichert. »Warum macht Hannah diesen Teil nicht wieder? Sie ist doch die Tänzerin!«

»Ich *war* die Tänzerin«, korrigiert mich Hannah, während sie ihren Körper so dreht, dass sie ihr linkes Schulterblatt tiefer zwischen die dicken Metallstangen schieben kann, die sich auf der anderen Seite des Grabes befinden, das uns trennt. »Und ich mache dasselbe wie du. Ich beschwere mich nur nicht darüber.«

Ihr Arm ist jetzt näher bei mir. Fast nah genug, dass ich den Schlüsselbund in ihrer ausgestreckten Hand berühren konnte. Es gibt eine Tür, durch die West und

ich in den Raum gelangen könnten, in dem Hannah sich befindet, aber sie ist verschlossen – natürlich auf unserer Seite. »Bist du sicher, dass es bei dir nichts gibt, woran du diese Schlüssel befestigen und sie hindurchschieben könntest? Einen langen Stock oder so etwas?«

Hannah lacht. »Das ist ein Gefängnis, Sarah. Ich glaube nicht, dass Stöcke im Gefängnis erlaubt sind.«

Stimmt. Ich weiß nicht viel über Gefängnisse, aber ich weiß, dass Stöcke eine schlechte Idee sein könnten.

Ich lehne mich weiter hinaus und vertraue darauf, dass West seinen Halt nicht verliert. Wenn das passiert, falle ich kopfüber in die Grube mit den künstlichen Vipern.

»Das Seil rutscht mir aus den Händen, Sarah«, stöhnt West. »Ich werde dich nicht mehr lange festhalten können.«

Ich beiße die Zähne zusammen und strecke mich noch ein kleines bisschen weiter nach vorne. *Fast geschafft.* Das Seil um meine Taille schneidet mir in die Haut, als West daran zieht, entschlossen, mich davor zu bewahren, in die Gummischlangen-Grube zu fallen.

Ja, das ist kein gewöhnlicher Escape Room im Gefängnisstil. Es ist ein Escape Room im Gefängnisstil mit Schlangen.

Normalerweise würde ich diese einzigartige

Ergänzung lieben. Die Deltas haben schon unzählige Escape Rooms mit Gefängnis- und Haftanstaltsthema gemacht, und normalerweise sind die ziemlich langweilig. Nichts als Zement und Metallgitter und gelegentlich ein cooler altmodischer Skelettschlüssel. Aber dieser hier ist ziemlich knifflig. Es gibt Schlangen auf dem Boden, die von der Decke hängen ... In einem der Räume waren sie sogar um den Türknauf gewickelt! Jedes Mal, wenn wir eine Schlange berühren, zischt sie. Aber das ist noch nicht das Schlimmste. Das Schlimmste ist, dass die Schlangen Sensoren haben. Jede, die wir berühren, verlängert unsere Gesamtzeit für den Durchgang um zwanzig Sekunden. Zwanzig Sekunden scheinen nicht viel zu sein, aber wenn man genug Schlangen berührt, summiert sich das schnell.

Wir können es uns nicht leisten, dass ich jetzt in diese Grube falle. Sicher, sie ist vielleicht nur etwa zwei Fuß tief, und jede Schlange hat aufgemalte Augen und Zähne, aber sie ist trotzdem gefährlich.

»Sarah, wie nah bist du dran?«, fragt West mit zitternder Stimme. Ich spüre, wie seine Hände am Ende des Seils zittern, während er versucht, mich weiterhin stabil zu halten.

»Nur noch ... ein kleines Stückchen ... weiter«, sage ich und bewege mich so weit, dass ich mit meiner

Fingerspitze die Schlüssel berühren kann, die Hannah in der Hand hält. Wir hätten sie niemals ohne West und mich in die zweite Gefängniszelle gehen lassen dürfen. Aber typisch für Hannah war sie bereits vorausgelaufen, und gerade als sie die nächste Zelle betrat, schloss sich die Tür und verriegelte sich, sodass wir voneinander getrennt wurden.

Ein *Anfängerfehler*.

Wests Turnschuhe quietschen laut und ein Stöhnen folgt darauf. Das Seil wird plötzlich schlaff. Ich mache mit meinen Armen riesige Kreise nach hinten, um nicht nach vorne zu fallen, aber es nützt nichts. Ich schreie auf und stürze in die Schlangen.

»Sarah!«, ruft Hannah erschrocken.

Während ich mich aus der Masse der gummiartigen Reptilien befreie, höre ich nur Zischen. So. Viel. Zischen. Sofort schießen mir die Möglichkeiten durch den Kopf. Wenn ich gerade zehn Schlangen berührt habe, haben wir zweihundert Sekunden zu unserer Zeit hinzugefügt. Wir könnten es noch vor Ablauf der Zeit schaffen. Aber es scheint (und klingt so), als wären es mehr als zehn Schlangen, und die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass der Escape Room diese Falle hier platziert hat, weil wir, wenn wir diesen Punkt erreichen, kurz vor dem Ende stehen. Escape

Rooms lieben es, einen kurz davor in die Pfanne zu hauen.

Nein, es sind eher zwanzig Schlangen. Das muss es sein. Und zwanzig Schlangen würden über vierhundert Sekunden bedeuten – mehr als sechs Minuten zusätzlich zu unserer Zeit.

»Hör auf zu zappeln, Sarah! So triffst du nur noch mehr Schlangen!«, ruft West. »Klettere einfach langsam und vorsichtig heraus.«

Genervt krieche ich langsam aus der Grube. Hannahs Gesicht verzieht sich. »Wir sind noch nicht fertig, oder?«

»Ich weiß es nicht«, antworte ich düster und befreie mich endlich von der letzten Schlange. Als ich aufstehe, greift eine nach meinen Haaren. Ich schlage sie wütend weg. »Tut mir leid, Leute.«

»Es ist meine Schuld. Ich habe den Halt verloren«, sagt West mit einem betrübten Blick.

»Es ist nicht deine Schuld. Es ist die Schuld deiner Gene«, sagt Hannah sachlich.

»Was soll das heißen?«, fragt West sie.

»Nichts!«, sagt Hannah. Aber wir alle wissen, was sie gemeint hat. Wests Stärke liegt in seinem Kopf, nicht in seiner Koordination. Er kann nicht fangen, nicht werfen, nicht balancieren, und als er das letzte Mal aus

Spaß auf einem Klettergerüst herumkletterte, hat er sich das Handgelenk gebrochen.

»Es ist niemandes Schuld«, sage ich, bevor die Situation eskaliert.

Mein Blick fällt auf die Uhr. Sie zeigt, dass wir noch elf Minuten Zeit haben, bevor der Alarm losgeht. Das wäre genug Zeit, wenn ich nicht mit dem Gesicht voraus in diese Schlangengrube gefallen wäre. Ich stelle mir vor, wie ich mit einem weiteren neongelben T-Shirt nach Hause gehe – dieses Mal mit einer riesigen Viper darauf. Das Shirt ist genauso hässlich wie alle anderen, aber ich will es haben. *Unbedingt sogar.* Mit einem Seufzer schaue ich zu der Kamera hinauf, die in der oberen Ecke des Raumes angebracht ist. »Haltet die Türen verschlossen. Wir geben nicht auf.«

Eine Stimme ertönt in dem kleinen Raum. Sie klingt nasal und gelangweilt. Das ist definitiv Chris. »Wie auch immer. Ihr habt zehn Minuten Zeit.«

»Nach meinem Schlangen-Fauxpas haben wir keine zehn Minuten mehr. Ich wette, wir haben vier Minuten. Maximal fünf«, sage ich zu West und Hannah. »Wir müssen uns beeilen.« Wir nehmen wieder die gleichen Positionen ein, nur dieses Mal kommt mir etwas in den Sinn. »West! Lass uns das Seil um dich binden statt um

mich. Ich halte dich diesmal fest, und du versuchst, die Schlüssel von Hannah zu holen.

West runzelt die Stirn. »Wirst du mich halten können? Ich bin viel größer als du.«

»Du bist größer, aber du bist auch länger. Genauso wie deine Arme länger sind. Das bedeutet, dass du den Schlüssel wahrscheinlich leichter erreichen kannst!« Ich reiche ihm das Seil und fordere ihn auf, es sich umzubinden. Er löst schnell den Knoten, steigt hinein und zieht es an seinem Körper hoch. »Und wenn ich dich doch fallen lasse ... tut es mir leid.«

West beugt sich über die Schlangengrube und ich grabe meine Fersen in den Boden, beiße die Zähne zusammen und versuche mein Bestes, ihn festzuhalten. Ich atme scharf ein, als seine Fingerspitzen den Schlüssel berühren. Er wankt auf seinen Fersen zurück und stürzt sich dann wieder nach vorne. Meine Füße rutschen weg, aber ich schaffe es, mich festzuhalten. Diesmal greift er nach dem Schlüssel und ich lehne mich sofort nach hinten, als würde ich einen großen Fisch einholen.

Mit den Schlüsseln in der Hand schlägt West mit seinen Armen um sich, um von der Kante wegzukommen. Ich ziehe, stöhne und schreie vor Freude, als

sein Körper gegen meinen prallt. »Ja! Los, West! Schließ die Tür auf!«

West rennt zu dem Eisentor, das unsere Zelle von Hannahs trennt, und schließt es auf. Wir eilen zu ihr hinüber, und West hängt den Schlüsselbund des Wächters wieder an den Haken neben der Tür, wo er hingehört.

Das Licht über der Tür leuchtet grün auf und das Klicken der Türverriegelung hallt durch den Raum. West und Hannah jubeln, aber ich winke der Kamera zu.

»Chris?«, frage ich. »Wir haben es geschafft, oder? Wir haben es vor dem Schlusspfiff geschafft?«

»Ja«, antwortet er. »Nicht mit viel Vorsprung, aber ihr habt es geschafft.«

Das ist alles, was ich hören musste. Ich juble laut und strecke meine Faust in die Luft. West gibt Hannah ein High Five. Offenbar hat er bereits die Bemerkung über seine Gene vergessen. Er ist nie nachtragend. Das ist eines der Dinge, die ich an ihm mag. Er vergisst vielleicht nie, wenn man etwas falsch macht, aber er vergibt einem immer.

Ich muss lächeln. Das war knapp. Ich bin mir ziemlich sicher, dass wir nur noch etwa dreißig Sekunden Zeit hatten, bevor der Alarm losging.

Als wir zurück in die Lobby kommen, taucht Chris hinter der Rezeption auf. »Ich hätte nicht gedacht, dass ihr das schafft.«

»Wir auch nicht«, sagt West mit einem halben Lachen.

»Das war viel schwieriger als *Lasers and Lava*«, sage ich. »Warum war es so lange geschlossen? Ich meine, es hatte gerade erst eröffnet, als es schon wieder geschlossen wurde.«

Chris nickt. »Ich weiß es nicht genau. Ich habe gehört, dass die Besitzer einen Neuling engagiert haben, um es neu zu gestalten, weil die ursprüngliche Version nicht so toll war. Ich schätze, sie dachten, dass sie damit nicht genug Geld verdienen würden oder so. Ich habe die Person, die sie engagiert haben, nie gesehen. Aber ich habe gehört, dass sie gut sein soll.«

Interessant. »Du kennst ihren Namen nicht? Hat sie auch Escape Rooms an anderen Orten entworfen?«

»Keine Ahnung. Das Ganze war irgendwie recht geheimnisvoll. Sie ist immer erst nach Feierabend aufgetaucht, wenn ich schon weg war«, antwortet er und schließt mit einem Schlüssel eine kleine Tür auf, die wie ein Briefkasten in der Wand hinter ihm aussieht. Chris holt unsere Handys heraus und reicht sie uns, dann greift er nach unseren Taschen unter der

Theke. »Ich weiß nichts über die Person, außer dass sie sich darauf gefreut hat, dass ihr das Zimmer ausprobiert.«

»Wirklich?« Ich verspüre einen kleinen Anflug von Stolz. Wir sind hier nicht ganz unbekannt. Nicht seit wir vor etwa einem Jahr in den Nachrichten waren, weil wir den Drillingsschatz gefunden haben. Es ist eigentlich ganz schön, für etwas bekannt zu sein. Ich würde allerdings niemals wirklich berühmt sein wollen. Die Wahrscheinlichkeit ist viel zu hoch, dass ich etwas Peinliches tun würde, wie zum Beispiel eine Treppe hinunterfallen oder in der Nase bohren, und wer möchte schon, dass so etwas im Internet verbreitet wird.

»Ja. Mein Chef hat gesagt, sie hofft, dass ihr eine Bewertung online hinterlasst. Auf euer Urteil vertrauen die Leute«, sagt Chris.

»Das können wir machen«, sagt West zu ihm.

»Cool«, antwortet er, während seine zotteligen Locken unter der lächerlichen Mütze hervorstehen, die alle Mitarbeiter von Escape City tragen müssen. Ohne die Plastiklupe, die an der Krempe befestigt ist, würde sie wie eine normale Baseballkappe aussehen. Er muss gut verdienen, um den ganzen Tag so herumzulaufen. Ich frage mich, ob er sich versteckt, wenn Klassen-

kameraden aus seiner Highschool hereinkommen. »Das ist doch nicht schlecht für das Diagonal Game, oder? Werbung für einen anderen Escape Room zu machen?«, fragt er.

»Delta-Spiele«, korrigiert Hannah ihn genervt. »Und nein. Das Delta-Spiele befindet sich nicht einmal in Park Glen. Es ist in Maplewood, vierzig Minuten entfernt.«

»Außerdem sind sie völlig unterschiedlich«, sagt West. »Das Delta-Spiele ist ein ganzes Haus. Die Räume sind alle miteinander verbunden. Es ist eher wie ein Besuch in einem Vergnügungspark als nur ein Escape Room.«

»Ja, okay.« Chris legt drei *Vipers and Villains*-T-Shirts auf den Tresen. Ich schnappe mir meines und halte es vor mich, wobei ich den vertrauten Adrenalinschub spüre. Ich gewinne wirklich sehr gerne, selbst wenn es um nichts Großes wie etwa –ein Haus – geht.

Chris klickt ein paar Mal auf seinem Computer und zeigt mit dem Finger auf den großen Bildschirm, der über seinem Kopf an der Wand hängt. Der Bildschirm wird für einen Moment dunkel, aber als er wieder angeht, zeigt er, dass ein Team den Raum *Vipers and Villains* abgeschlossen hat. Die Deltas.

Ein lautes Knallen in meinem Ohr lässt mich

zusammenzucken. Hannah kichert. Die Hälfte ihrer Lippe ist mit Kaugummi bedeckt. »Mir ist kalt. Wollt ihr euch eine heiße Schokolade holen?«

West lacht. »Alter, deine Aufmerksamkeitsspanne ist furchtbar.«

Hannah schlägt nach ihm, und ich checke die Uhrzeit auf meinem Handy. Ich muss erst in einer Stunde zu Hause sein. Da Dad wieder auf den Beinen ist, ist es okay, wenn ich etwas öfter weg bin als früher. Nicht die ganze Zeit, denn er hat immer noch gute und schlechte Tage. Seine chronische Müdigkeit wird ihn sein Leben lang begleiten. Aber eine Siegesfeier mit heißer Schokolade kann nicht schaden.

Ich zucke mit den Schultern. »Warum nicht? Die sollten mir lieber extra Marshmallows reinmachen.«

Hannah hakt sich bei mir unter und zieht mich zum Garderobenständer. West nimmt vorsichtig alle unsere Mäntel ab und verteilt sie. Ich liebe dieses Gefühl. Mit Hannah und West zusammen zu sein und Escape Rooms durchzuspielen. Egal, wie alt wir werden, egal, ob wir irgendwann Gehstöcke oder Rollatoren mit alten Tennisbällen an allen vier Füßen brauchen, ich hoffe, dass wir weiterhin gemeinsam Räume knacken werden.

West stößt die Tür auf und ein Schlag winterlicher

Luft trifft meine warmen Wangen. Ich drehe mich um und winke Chris und seinem schrecklichen Lupenhut zu.

Ich atme die kalte Luft ein und seufze, als Schneeflocken auf meinem Gesicht landen. Ich bin glücklich und dankbar. Und ich habe ein weiteres Shirt gewonnen. Aber nichts davon spielt eine Rolle. Denn wenn ich in den letzten zwei Jahren etwas gelernt habe, dann, dass das Leben hin und wieder Überraschungen bereithält.

Und eine Große erwartete uns bereits.



KAPITEL DREI

Der alte Mann mit dem Schnurrbart und einer Einladung

Das Café ist gemütlich und perfekt. Im Kamin knistert ein Feuer, und zu meiner Überraschung ist unser Lieblingsplatz davor frei. Drei tiefe Sessel, die in Form eines Dreiecks angeordnet sind.

Ich grinse. Seit wir den Drillingsschatz gefunden haben, taucht die Zahl Drei *überall* auf. Wie heute Morgen, als Mom mir drei Pfannkuchen zum Frühstück gemacht hat. So viele habe ich noch nie gegessen! Und im Escape Room gab es drei verschiedene Zellen mit drei verschiedenen Herausforderungen. Und jetzt sitzen wir auf denselben drei Stühlen, auf denen wir immer sitzen. Das Schicksal gibt es wahrscheinlich nicht wirklich, aber ich stelle mir gerne vor, dass das Universum uns damit sagen will, dass wir zusammengehören. Die Deltas, meine ich.

Wir lassen uns mit unseren dampfenden Tassen heißer Schokolade auf das abgenutzte Leder fallen.

Eine Gruppe von Schülern der örtlichen Privatschule – Everblake – läuft an uns vorbei. Wie üblich tragen sie eng anliegende kastanienbraune Jacken und riesige Rucksäcke. Die Jungen marschieren in marineblauen Hosen und Krawatten vorbei, die Mädchen in karierten Röcken. Sie sehen alle ziemlich entspannt aus, aber ich verstehe nicht, wie das möglich ist. Ich kann mir nicht vorstellen, jeden Tag eine steife Uniform zur Schule tragen zu müssen.

»Ich bin so froh, dass wir das geschafft haben«, sagt West und lenkt meine Aufmerksamkeit von den Everblakern ab, die nun leise zur Eingangstür hinausgehen. Sein Blick huscht kurz zu ihnen, dann wieder zu mir. »Sarah, du warst da drin wie der Hulk.«

Hannah nickt mit strahlenden Augen. »Das war sie wirklich. Ich habe fast erwartet, dass ihr Shirt zerreißt oder so.«

Ich strecke meinen Arm aus und spanne meine Muskeln an, damit sie hervortreten. Sie sind spindeldürr. »O ja, ein echter Hulk.«

West und Hannah lachen.

»Hey, seid ihr morgen den ganzen Tag im Funhouse oder nur während der Party?«, fragt West und nimmt einen Schluck. Als er den Becher wegstellt, hat er einen weißen Ring aus Schlagsahne auf der Oberlippe.

Ich schaue von meinem Handy auf und schnaube.
»Du siehst aus wie ein alter Schnurrbart-Mann.«

Er zieht eine Augenbraue hoch. »Meinst du damit einen alten Mann mit Schnurrbart oder einen Mann mit einem alten Schnurrbart?«

Hannah lacht laut und herzlich.

»Beides«, antworte ich und unterdrücke ein Kichern mit meiner Hand.

»Und?«, fragt West und wischt die Schlagsahne mit einer Serviette weg. »Wie sieht es mit morgen aus?«

»Ich werde den ganzen Tag da sein«, sagt Hannah. »Die Party beginnt erst um eins, aber William öffnet zur normalen Zeit, damit einige Gruppen zuerst durchlaufen können. Ich schätze, ich werde die Leute einchecken?«

»Wetten, dass er mich wieder die Einweisung machen lässt«, meint West. »Ich glaube, es langweilt ihn, immer wieder alle Regeln und so durchzugehen.«

»Ugh. Mich auch«, sagt Hannah, stellt ihre Tasse auf den kleinen Tisch zwischen uns und lässt sich zurückfallen. »Es heißt immer nur Nein zu diesem und Nein zu jenem.«

»So sind Regeln nun mal«, sage ich neckisch. »Außerdem, wenn das nicht dazugesagt wird, werden Sachen kaputt gemacht oder es wird versucht zu schummeln oder so.«

West verzieht das Gesicht, als hätte er gerade etwas Ekliges geschluckt. »Ich verstehe nicht, warum jemand dafür bezahlen würde, in einen Escape Room zu gehen, um dann darin zu schummeln.«

Weil sie gewinnen wollen, denke ich mir und schäme mich dann. Es ist kein Sieg, wenn man betrügt. Das weiß ich. Aber trotzdem. Es ist so schwer zu verlieren.

»Mir ist es eigentlich egal, was wir machen. Es geht ums Geld«, sagt Hannah mit einem breiten Lächeln. »Und ich möchte unbedingt ein Paar maßgeschneiderte Converse.«

»Und ein neues Handy«, ich schwenke mein Handy in der Luft und zeige den riesigen Riss in der Mitte des Bildschirms.

»Und einen neuen Geschichtsordner«, sagt West.

Hannah und ich sehen ihn an und lachen.

»Was?«, fragt er. »Ich möchte eines dieser großen, schicken Modelle mit den integrierten Mappen und Registerkarten, okay?«

Wir lachen nur noch lauter. Wests Wangen werden rosa.

Er wird mich immer wieder zum Lachen bringen. Ich werde es zwar nie zugeben, aber West ist vielleicht mein allerliebster Lieblingsmensch überhaupt.

Ich halte mein Handy hoch und zeige West und

Hannah die Rezension, die ich vor einiger Zeit für *Vipers and Villains* gepostet habe. Sie ist recht simpel:

Wahrscheinlich der schwierigste Raum,
den wir je gemacht haben. Aber auch
sehr unterhaltsam. Die Deltas geben
drei Daumen hoch!

»Das hört sich gut an«, sagt West. »Es fühlt sich irgendwie komisch an, etwas zu bewerben, das nicht das Delta-Spiele ist, aber Escape City ist wirklich keine Konkurrenz für William.

»Ja, sie sind völlig unterschiedlich. Escape City ist wie Applebee's. Es gibt unzählige davon an verschiedenen Orten im ganzen Land. Und sie haben alle die gleichen Räume. Aber es gibt nur ein Delta-Spiele«, sagt Hannah mit einem breiten Lächeln im Gesicht. »Es ist einzigartig!«

Es ist einzigartig. Genau wie William. Ich bin so froh, dass wir ihm helfen konnten, seinen Traum von der Eröffnung des Funhouses seines Urgroßvaters zu verwirklichen.

Eine Barista begibt sich in die Mitte des Raumes und bleibt stehen. »Ähm, darf ich um Ihre Aufmerksamkeit bitten? Entschuldigen Sie die Störung, aber sind die

Deltas hier?« Sie sagt »Deltas« mit einem verwirrten Tonfall.

Nun, das ist peinlich.

West hebt verwirrt die Hand. »Ich glaube, Sie suchen uns.«

Sie kommt herüber und legt einen Umschlag auf den Tisch. »Wir haben das gerade auf der Theke gefunden. Gehört das euch?«

Ich nehme den Umschlag in die Hand. Er ist groß und mit einem Wachssiegel verschlossen. Auf der Vorderseite steht in eleganter Schrift »The Deltas«.

»Nein, er gehört uns nicht. Haben Sie gesehen, wer ihn hier hingelegt hat?«

»Nein. Er war einfach plötzlich da.«

»Wie Close-up-Zauberei«, sagt Hannah und ächzt, als West sie mit dem Ellbogen stößt.

Die Barista kehrt zu ihrem Platz hinter der Theke zurück. Ich lege den Umschlag wieder auf den Tisch und Hannah beginnt sofort, auf ihrem Stuhl herumzuhüpfen. »Öffne ihn!«, ruft sie.

Ich hebe ihn hoch und schiebe einen Finger unter die Lasche. Darin befindet sich eine schwere Karte. Ich beginne, sie laut vorzulesen.

Hallo, Deltas! Ich möchte mich kurz vorstellen. Ich bin C. K. Goodson, Besitzer von Mystery Mansion, dem neuesten und besten Escape House, das es je gab! Zur Feier der Eröffnung von meiner prächtigen Villa möchte ich euch, die berühmten Deltas, persönlich als meine allerersten Gäste einladen! Ich weiß, dass ihr Herausforderungen liebt, und glaubt mir, Mystery Mansion ist eine Herausforderung wie keine andere. Tatsächlich, habt ihr soeben eine Preview in Escape City erhalten! Herzlichen Glückwunsch zum Bestehen von Vipers and Villains, dem Raum, den ich gestaltet habe. Ich habe gehört, ihr habt es geradeso herausgeschafft. Solltet ihr meine Einladung zu Mystery Mansion akzeptieren, dann gebt die beiliegende Karte zum unten angegebenen Datum und Ort ab.

Ach du meine Güte! Wo sind denn meine Manieren!

Natürlich habe ich für einen gewissen Anreiz gesorgt. Wenn ihr es schafft, aus dem Haus zu entkommen, erhaltet ihr einen großzügigen Preis von Zehntausend Dollar! Aber falls ihr verliert ... nun gut, lasst uns nicht weiter darüber

nachdenken. Das Delta-Spiele mag sich zwar gerade an der Spitze befinden, aber wenn ihr drei meine Mystery Mansion nicht bestehen könnt, heißt es Game Over für William Taters und sein prähistorisches Funhouse.

Wie lautet noch einmal das Sprichwort, das ihr Deltas so gerne verwendet? Ach ja: Das Glück begünstigt die Mutigen.

Auf Ewig,

C. K. Goodson

Ich schaue von der Karte auf, Verwirrung herrscht in mir. »Ist das echt?«

Hannah nimmt die Karte und dreht sie in ihren Händen hin und her, sichtlich ratlos. »Sieht echt aus.«

»Es gibt also ein neues Escape-Room-Haus. Und wir haben versehentlich eine gute Bewertung dafür abgegeben«, sagt West grimmig.

»Nein!«, unterbreche ich West und erinnere mich an den Kommentar, den ich online über *Vipers and Villains* hinterlassen habe. »Wir haben eine gute Bewertung für einen Raum bei Escape City hinterlassen, nicht für diese blöde Villa. Und wir wussten es nicht! Wer auch immer dieser C. K. Goodson ist, er hat uns reingelegt!«

»Teuflisch«, sagt Hannah.

»Ach, das ist so blöd. Wir wollten doch nur nett sein!« Ich schalte schnell mein Handy ein und gehe zurück zum Bewertungsbereich für *Vipers and Villains*. Ich lösche einfach meine Bewertung. Das wird es ihnen zeigen! Ich klicke auf meine ursprüngliche Bewertung, aber nichts passiert. Nachdem ich es noch zweimal versucht habe, erscheint eine Meldung, dass Kommentare deaktiviert wurden und Änderungen nicht mehr zulässig sind. »Ich kann das nicht glauben! Ich kann die Bewertung nicht löschen!«

»Oh oh«, sagt Hannah. Sie starrt auf ihren Handybildschirm. »Schau dir das an.«

Sie dreht es um, um es West und mir zu zeigen. Es ist die Startseite von Escape City, aber jetzt ist oben ein großes Banner zu sehen, auf dem steht:

**Probiert Vipers and Villains aus, den
neusten Raum von Escape City,
entworfen vom Eigentümer des
Mystery Mansion C. K. Goodson. Von
den berühmten Deltas empfohlen!
»Wahrscheinlich der schwierigste
Raum, den wir je gemacht haben.
Aber auch sehr unterhaltsam. Die
Deltas geben drei Daumen hoch!«**

»Empfohlen«, wiederholt West spöttisch. »Wir hätten diese Bewertung niemals abgegeben, wenn wir gewusst hätten, dass sie so verwendet werden würde.«

Ich stecke die Karte zurück in den Umschlag und starre sie mit zitternden Händen an. »Ich wette, das Preisgeld ist auch ein Trick. Zehntausend Dollar sind eine Menge Geld.«

»Ich kenne niemanden, der so viel Geld hat«, sagt Hannah mit einem schwachen Lachen.

Aber C. K. Goodson sagt, dass er es hat. Ein Bild kommt mir in den Sinn – ein Bösewicht. Kleine Augen, rauhe Stimme und lange, spitze Finger.

Vielleicht habe ich zu viele Disney-Filme gesehen.

»Was denkst du, Sarah?«, fragt West.

»Ich sage Nein. Einfach ... nein. Wer auch immer dieser Typ ist, er wird uns nicht dazu zwingen, für sein blödes Haus zu werben.« Die Worte klingen wütender, als ich es beabsichtige, aber ich denke, das ist in Ordnung. Ich bin wütend. C. K. Goodson mag es als »Einladung« bezeichnet haben, aber sie haben uns schon einmal ausgetrickst, daher fühlt es sich nicht wie eine an.

Es fühlt sich wie eine Drohung an.