

Dino + Ricky

und die krötenschlotzschleimige Wurmrettung

von

Peter Kruck





© Dino Fino Verlag
Dino Fino GmbH, Bachackerweg, 45772 Marl
Alle Rechte vorbehalten



Autor: Dr. Peter Kruck

Bild-/Coverdesign: Meggie Berns

Satz und Layout: Meggie Berns

Korrektorat: Kai C. Guilliaume

grafische Ergänzungen: Freepik

Dinosaurierfiguren: nach einer Vorlage von Jenny Kurz

Druck: GRASPO CZ, 763 02 Zlín

Kapitel

1.	Die Suche nach dem Rezept	7
2.	Rettet den Bücherwurm	21
3.	Der Klabautermann	31
4.	Zurück in der Zukunft	43
5.	Einhorn gesichtet!	53
6.	Die Schnecke muss an die Luft	64
7.	Niedliche Verstärkung	74
8.	Krötenjagd bei den Maya	82
9.	Feodora übernimmt	98
10.	Matrosenrotz und Schneckenschleim	106
11.	Eine unruhige Nacht	118
12.	Auf ins Onkelhaus	128
13.	Der Zeh der Mumie	139
14.	Vom Angeber zum Angsthasen	152
15.	Was ist denn hier los?	160
16.	Triumpf-Fürze	173
17.	Klärende Gespräche	179
	Wie das Abenteuer weitergeht ...	196

Liebe Kinder,

an dieser Stelle möchten wir euch gern den Tipp
geben: Hört doch mal in unsere Hörbücher rein!

Da erfahrt ihr, wie sich Dino, Ricky und alle anderen
Echsheimer anhören. Wir haben uns nämlich wirklich
viel Mühe gemacht.

Auf unserer Internetseite könnt ihr da kostenlos
reinhören.

www.dino-fino.de



1. Die Suche nach dem Rezept



„HALLOOO! Bücherwurm?“

Dino steht unten an der Kellertreppe und ruft in die absolute Stille hinein. Er bekommt keine Antwort. Plötzlich übernimmt Ricky. Seine Sinne sind ja die eines Raubtieres.

Ihr wisst ja vielleicht noch, dass er eine sehr feine Nase hat. Denn in unserem ersten Buch konnte er ja ein angebissenes Schinkenbrötchen quer durch den Echsheimer Forst riechen. So schnuppert er auch jetzt.

Dann macht er Dino klar, ihm zu folgen. Die beiden schleichen sich also durch den dunklen, muffigen Keller. Ein bisschen unheimlich ist das schon. Aber das stecken unsere beiden Freunde locker weg.

Ricky ist plötzlich voll da. Hoch konzentriert reckt er schnuppernd seine dicke, braune Nase in die Luft. Einmal geht es linksherum, einmal rechts ... und prompt stehen sie im Zimmer des Bücherwurms. Ein Feuer brennt im Kamin. Und sein Laternchen funzelt vor sich hin. Der Bewohner liegt auf einem Kissen auf dem Fußboden. Mit schwacher Stimme sagt er: „Da seid ihr ja endlich! Ich hatte schon früher mit euch gerechnet.“

Dino und Ricky schauen sich entsetzt an. Der Wurm wirkt noch blasser als beim ersten Mal, auch wenn das kaum mehr möglich ist. Und zu allem Überfluss kommt zu seinem eitrigen Geschwür auf dem Rücken noch ein rot entzündetes Auge hinzu, das fast zugeschwollen ist.

Als er die entsetzten Blicke der beiden Saurier-Jungs sieht, sagt er: „Ja, ich weiß! Ich sah schon mal besser aus, gar keine Frage.“ Dino stammelt: „Nein, nein ... also ich wollte ... ich muss nur ... also irgendwie ...“

Ricky ist da schon ein bisschen direkter: „Junge, Junge, da hast du dir aber ein ganz schönes Matschauge angelacht!“ Der Bücherwurm kichert kurz auf, zuckt dann aber zusammen und legt sich eines seiner kleinen Händchen auf den Bauch.

„Hab mir den Magen verdorben. ,Krieg und Frieden‘ von Tolstoi ... das war schon echt schwere Kost. Aber lasst uns über etwas anderes reden: Vorhin hat das ganze Haus gewackelt! Gehe ich recht in der Annahme, dass ihr Onkel Rupis Zeitmaschine gefunden habt?“ Die beiden Jungs nicken. Der Bücherwurm sagt: „Das ist gut. Das ist sehr gut!“ Er klopft auf den Platz neben sich. Dino und Ricky verstehen und setzen sich zu ihm.

„Passt auf, ihr müsst mir helfen. Ihr seht ja, dass es mir nicht gutgeht. Ich will mich ja nicht unnötig interessant machen. Aber ich glaube, lange geht das nicht mehr gut.“ Sein nicht zugeschwollenes Auge blickt sehr traurig drein. Plötzlich passiert etwas, mit dem Dino niemals gerechnet hätte. Plötzlich kullert Ricky ein dickes Tränchen die Backe herunter. Dann nimmt er den Bücherwurm an die Hand, zieht die Nase hoch und sagt: „Wir helfen dir! Wir werden alles tun, was wir können. Nicht wahr, Dino?“ Dino schaut seinen kleinen Freund erstaunt an. Er denkt: So einfühlsam hab ich den noch nie erlebt. Mit dem wirds echt nicht langweilig! Er nickt ihm zu.

Dann wendet er sich an den Bücherwurm: „Sag uns, was wir machen müssen!“ Der zuckt nur mit den Schultern. „Tja, wenn ich das wüsste ... Dein Onkel, Ricky, hat mal soweas angedeutet. Dass man eine Medizin zubereiten muss, wenn es mir so schlecht geht. Mehr weiß ich aber leider auch nicht.“

Denn zum einen hab ich darüber noch nie etwas gegessen. Und zum anderen war dein Onkel ein recht ..." Ricky vollendet den Satz: „.... verschlossener Mensch, ja ich weiß. Das hat uns dieser komische Vogel da oben schon verraten, dieser Frehdrich.“

Als der Name fällt, verdüstert sich der Blick des Bücherwurms. „Geh mir bloß weg mit DEM!“ Dino fragt: „Was habt ihr denn? Ihr wohnt seit dreißig Jahren allein in diesem Haus und redet nicht miteinander? Was ist denn passiert?“ Der Bücherwurm winkt nur ab und sagt: „Darüber möchte ich nicht reden.“

Der Bücherwurm fragt Dino: „Anderes Thema: Wo genau wart ihr denn?“ Dino fragt zurück: „Meinst du mit der Maschine?“



Der Bücherwurm verzieht genervt sein Gesicht:
„Natürlich meine ich die Zeitmaschine, du Witzbold!“
Dino kriegt glänzende Augen: „In Rom. Im alten Rom!“
Der Bücherwurm nickt: „Ja, das war dann wohl noch
die Kolosseum-Einstellung! Rupert liebte die alten
Römer!“ Dino lacht: „Das hättest du sehen sollen! Ricky
hat allen Ernstes den Kaiser angefurzt! Der hätte sich
fast übergeben!“ Der Bücherwurm lacht kurz auf,
bekommt dann aber ein nachdenkliches Gesicht: „Das
ist ja unglaublich. Die Fürze des kleinen Stinkers
können das Raum-Zeit-Kontinuum durchbrechen? Das
ist ja der Knaller!“ Dino lacht und sagt: „Und ob Rickys
Fürze knallen! Aber was ist denn daran so besonders?“



Der Bücherwurm antwortet: „Normalerweise kann niemand etwas bewegen, der durch die Zeit reist. Das habt ihr doch bestimmt mitbekommen, oder? Ihr konntet doch sicher nichts berühren, und ihr wart auch für andere unsichtbar, oder?“ Dino nickt. Der Bücherwurm erklärt weiter: „Das ist nämlich ganz wichtig.“

Ricky beschwert sich: „Da hat doch dieser blöde Kaiser die feinsten Leckereien aufgebaut, und ich konnte da nicht dran!“ Ricky wischt sich ein wenig Sabber vom Kinn. Der Bücherwurm lächelt Ricky kurz zu. „Ja, mein kleiner Freund, das ist richtig. Ich wollte deinem Kumpel gerade die Sache mit dem Großvater-Paradoxon erklären.“

Übrigens, liebe Kinder, ganz kurz zur Erklärung: Als Paradoxon bezeichnet man einen unauflösbaren Widerspruch. Also etwas, das es so nicht geben kann. Wenn jemand zum Beispiel sagt: „Ich lüge gerade“, dann kann das nicht stimmen. Denn wenn er lügen würde, wäre das ja nicht wahr. Das würde aber bedeuten, dass er die Wahrheit sagt. Das geht aber auch nicht. Ganz schön verrückt, oder? Und wenn etwas so verdreht ist, dass nichts mehr stimmen kann, dann nennt man das ein Paradoxon. Denkt einfach noch einmal darüber nach! Und jetzt zurück zu unseren beiden Freunden.

Ricky setzt sich hin und schaut den Bücherwurm auffordernd an. Der sagt: „Also das mit dem

Großvater-Paradoxon ist so: Wenn man durch die Zeit reisen würde, und man wäre vollständig materialisiert ...“ Ricky glotzt ihn blöd an. Dino flüstert ihm zu: „Das bedeutet, dass man sichtbar wäre und auch Dinge berühren könnte!“ Der Bücherwurm nickt Dino zu und zeigt mit seinem kleinen Fingerchen auf ihn: „Exakt. Also wenn man jetzt durch die Zeit reisen würde, und man könnte in der Vergangenheit gesehen werden und Dinge bewegen. Dann könnte man den Lauf der Geschichte verändern. Das Großvater-Paradoxon bedeutet: Wenn ihr in die Vergangenheit reisen würdet und beispielsweise euren Großvater umbringen würdet, bevor der eure Großmutter kennengelernt hat, dann würden eure Eltern nicht geboren und ihr somit auch nicht.“ Ricky sagt: „Aber ich mag meinen Großvater! Warum sollte ich ihn umbringen?“

Der Bücherwurm fasst sich an den Kopf. „Das ist doch nur ein Beispiel, ein Gedankenexperiment! Dann machen wir es ein bisschen harmloser: Du reist also durch die Zeit und lernst deinen jungen Großvater kennen. Du überredest ihn, in ein fernes Land zu ziehen und für immer dort zu bleiben. Er würde also niemals deine Oma kennenlernen. So würden deine Eltern nicht geboren und du somit auch nicht. Aber in dem Fall kannst du natürlich gar nicht zurück in die Zeit reisen, um deinen Großvater zu überreden, weil es dich ja gar nicht gibt!“

Dino nickt. Aber Ricky starrt nur Löcher in die Luft und sagt: „Ich hab Hunger. Ich will Schweinebraten!“ Der Bücherwurm schüttelt lachend den Kopf.

Dann sagt er: „Aber zurück zum eigentlichen Thema. Wir müssen irgendwie rauskriegen, wie diese Medizin zubereitet wird.“ Plötzlich hat Dino eine Idee. Er dreht sich um, eilt durch den langen Kellergang und läuft die Treppe hoch. Ricky zieht nur kurz die Stirn kraus, ruft ihm nach: „Warte doch, Wackelkopf!“ und watschelt ihm hinterher.

Oben angekommen, stürmt Dino in Richtung Galerie. Dort steht er vor der Bilderwand und schaut sich die einzelnen Rahmen an. Dabei murmelt er vor sich hin: „Da war eine Pyramide in der Zeitmaschine auf einer Taste abgebildet ...“ Und dann sieht er an der Wand ein Bild der ägyptischen Sphinx. „Pyramide ... Sphinx ... passt!“



Plötzlich grapscht Ricky, der ungezogene, kleine Rüpel, nach dem Bild. Er kann es aber mit seinen kleinen Händchen nicht richtig festhalten, und so fällt es auf den Boden und zerbricht. Gerade will sich Dino aufregen. Aber da fällt ihm auf, dass auf der Rückseite des Bildes etwas notiert ist. Und zwar ist dort eine Mumie gemalt, und um ihren Fuß ist ein dicker, roter Kreis zu sehen.

Dort ist auch eine Landkarte, auf der ein paar eigenartige Zeichen – Striche, Quadrate und Dreiecke – eingetragen sind. Dino murmelt: „Interessant ... eine Karte ...“

Dann richtet er seinen Blick wieder auf die Wand. Dort sieht er das Bild einer schwarzen Fahne, auf der ein weißer Totenkopf mit zwei gekreuzten Knochen abgebildet ist. Die flattert an der Mastspitze eines Segelschiffs vor tiefblauem Himmel. „Das ist der sogenannte Jolly Roger!“ Ricky schaut ihn fragend von der Seite an: „Der Totenkopf hat einen Namen? Was ist das jetzt schon wieder für ein Menschenschwachsinn?“

Dino schüttelt mit dem Kopf. „Nein, nein, Jolly Roger ... so nannte man die Flagge der Piraten, die im 18. Jahrhundert die Karibik unsicher gemacht haben. Die Schiffe näherten sich ihrer Beute erst mit einer normalen Fahne wie zum Beispiel der englischen. Aber wenn sie dann in Schussweite waren, haben sie die eingeholt und diesen schwarzen Totenkopf gehisst! Dann wussten die Schiffe: Jetzt wird es ernst!“

Und Dino erinnert sich. Er sagt: „Warte ... da war doch auf einer anderen Taste in der Zeitmaschine ein Totenkopf!“ Er nimmt das Bild von der Wand. Ricky fragt: „Soll ich es für dich auf den Boden schmeißen, Wackelkopf?“ Und wieder weiß Dino nicht, ob das jetzt ein Witz oder ernst gemeint ist. Vorsichtshalber schüttelt er aber mit dem Kopf.

Dino fummelt die Rückseite ab und findet dort versteckt ebenfalls eine Karte. Dort sieht er eine blaue Fläche, die offensichtlich das Meer darstellen soll. Darin ist ein ovaler Grundriss mit drei Kreisen in der Mitte zu erkennen. Das soll wohl ein Schiff mit drei Masten sein. Daneben ist eine Straße mit ein paar Häusern zu finden. Neben einem ist ein Quadrat gemalt, auf dem ein Tier abgebildet ist. Mit viel Fantasie könnte es ein Wildschwein sein. Auf dem Schiff direkt gegenüber befindet sich ein rotes Kreuz. Daneben ist ein Kopf mit einem riesengroßen Zinken gemalt, aus dem ein dickes Bündel rotzverklebter Nasenhaare sprießt. Und genau darum ist ein großer, roter Kreis gemalt. Dino verzieht angeekelt sein Gesicht. Er weiß zwar nicht genau, was das zu bedeuten hat, aber es ist sicher nichts Gutes.

Grübelnd dreht er sich um. Da sieht er Ricky, der bis zur Schwanzwurzel in einem Bücherregal verschwunden ist. Dino schleicht sich von hinten an und kneift ihm in die Schwanzspitze.



Ricky schreit auf, schrekt hoch und kracht dabei mit voller Wucht mit seinem Kopf von unten gegen ein Regalbrett. Dabei lässt er vor Schreck – **PROÖÖT** – einen fahren. Dino springt entsetzt zur Seite und haut dabei aus Versehen ein Bild von der Wand. Das Glas des Bilderrahmens zerspringt auf dem Fußboden in tausend Stücke.



Ricky bläst sich tierisch auf, lässt noch einen fahren und schreit Dino an: „Ey, du Pannemann, WAFFF FFFOLL DENN DAFFF!!!“ Ricky reibt sich seinen Hinterkopf. „ICH HAB DIR FFFON HUNDERTTAUFFEND MAL GEFFFAGT, DAFFF ICH MIR MIT DEM BLÖDEN CHINEFFFENDINGFFF DA HINTEN VOR DIE BIRNE GEHAUEN HAB!“ Ricky fährt sich über die Beule am Hinterkopf. „DA! JEFFFT HABEN WIR DEN FFFALAT! JEFFFT HAT FFFOGAR MEINE BEULE EINE BEULE!“

Und Ricky sprüht und sabbert und spuckt vor Wut, dass es eine wahre Pracht ist. Am Boden bildet sich eine Pfütze aus T-Rex-Spucke. Darin liegt das Bild, das aus dem Rahmen gefallen ist.

Ist das widerlich, denkt Dino, obwohl er mittlerweile durch den regelmäßigen Umgang mit dem kleinen Chaoten etwas abgestumpft ist. Und so schaut er sich das Bild genauer an. Das ist ja interessant: Ist das dort nicht Rickys vor dreißig Jahren verschollener Onkel Rupert? Offensichtlich mit einem asiatischen, möglicherweise chinesischen Händler.

Der überreicht ihm einen kleinen, rosafarbenen Wurm? Plötzlich kommt Dino eine Idee: Ist das etwa der Bücherwurm als Baby?



Eher zufällig berührt er mit dem Fuß den Bilderrahmen, der ebenfalls mit Rickys Spucke überzogen ist. Da rutscht ein scheinbar sehr altes Stück Papier heraus. Darauf ist etwas in einer ziemlich antiken, schwungvollen Handschrift notiert.

Angeekelt fischt Dino es heraus; Rickys Spucke tropft in langen Fäden von dem Blatt. Als er anfängt zu lesen, bleibt ihm fast das Herz stehen. Dort steht, dummerweise offensichtlich mit Tinte geschrieben, folgende Notiz:

Lässt du den Wurm in Linsanket,

wird er krank nach ein' ger Zeit.

Er das Fressen dann verschmäh't

und jämmerlich zugrunde geht.

Seine Lebenskraft erweckt,

wenn er bittere Ärznei verschmeckt.

Willst du heisende Zutaten finden,

musst du durch die Zeit entschwinden.

Des Se Nasenhaar mit Rotz,

frisst Agu te und saicht auf Schlottz.

Die Witzbeere, Nahrung für die Schnecke

Der Schnecke Schleim der Wurm auffleck'e

Zum guten Schluss, so muss es sein

ein Leh der Mumie Gebein.

Garniert mit rotem T-Rex Blut

verspeist der Wurm, dann geht's ihm gut.

„Oh NEIN!“, schreit Dino, „du alter Sabberkopf!“ Dino läuft schnell in die Küche und besorgt sich ein altes Handtuch. Mit dem versucht er hektisch, das Blatt zu trocknen. Aber es ist zu spät. An einigen Stellen hat Rickys Spucke die Tinte bereits so sehr verwischt, dass man die Wörter nicht mehr lesen kann.

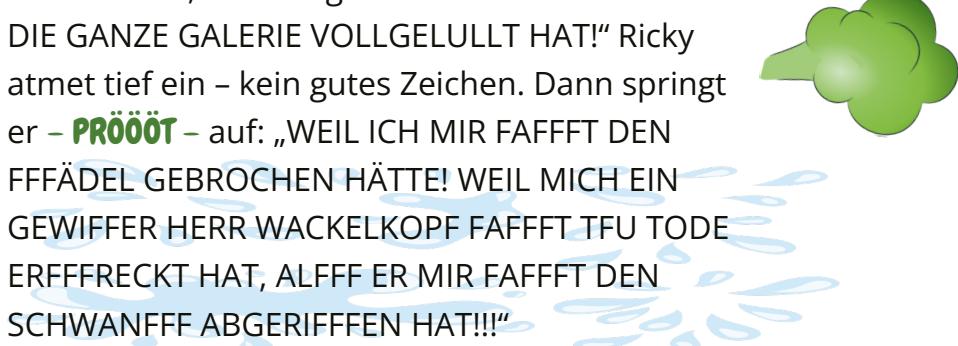
Na Prost Mahlzeit, denkt Dino! Jetzt geht die Schnitzeljagd aber richtig los!

2. Rettet den Bücherwurm

„Okay, Ricky. Also noch mal: Wir müssen durch die Zeit reisen, um den Bücherwurm heilen zu können.

Korrekt?“ Die beiden Freunde sitzen auf dem Fußboden in der Galerie und sortieren ihre Gedanken und ihre Unterlagen. Ricky nimmt noch einmal den Zettel und liest nach. Das dauert. Dann nickt er und murmelt „.... mhhh mhhh mhhh bla bla bla finden, durch die Zeit entschwinden. Jap. So ist es.“ Dino fährt fort: „Dann steht hier ‚Des Se ...‘ und dann ist es nicht mehr lesbar, weil ein gewisser HERR SABBERKOWSKI

DIE GANZE GALERIE VOLLGELULLT HAT!“ Ricky atmet tief ein – kein gutes Zeichen. Dann springt er – **PROÖÖT** – auf: „WEIL ICH MIR FAFFFT DEN FFFÄDEL GEBROCHEN HÄTTE! WEIL MICHEIN GEWIFFER HERR WACKELKOPF FAFFFT TFU TODE ERFFFRECKT HAT, ALFFF ER MIR FAFFFT DEN SCHWANFFF ABGERIFFFEN HAT!!!“



Und schon wieder fliegen fingerdicke Spuckefäden durch die Luft. Dino kann sich selbst und das kostbare Schreiben aber gerade noch aus der Schusslinie bringen. Er sagt: „Jetzt komm mal wieder runter, du kleiner Wüterich!“

Aber das ist ja das Schöne an unserem Ricky: Genau so, wie er innerhalb von einer Sekunde von null auf hundert kommt, kann er blitzschnell wieder der ausgeglichene Chaot in ganz Saurien sein.

Dann denkt der schlaue Bronto laut weiter: „Da steht: ‚Des Se ...‘, und dann kann man erst wieder ‚Nasenhaar mit Rotz‘ lesen.“ Dino verzichtet angeekelt das Gesicht: „Das ist ja widerlich!“ Ricky hingegen lacht sich kaputt. Dino hat ihm nämlich vorhin schon erklärt, dass den Menschen – und da vor allem den Männern – allen Ernstes Haare aus der Nase wuchsen! Da die Saurier Haare aber nur von ihren Perücken kennen, stellte sich Ricky vor, wie denen wunderschöne, geflochtene, blonde Zöpfe mit roten Schleifen aus den Riechkolben raushingen. Kein Wunder, dass der sein Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht bekommt.

Ricky kriegt sich nicht mehr ein: „Nasenhaar mit Rotz! Ich schmeiß mich weg!“ Dino denkt sich: Schmeiß du mal! In genau drei Sekunden will ich dein dummes Gesicht sehen ... und dann klärt er ihn auf: „So witzig ist das gar nicht, lieber Ricky! Denn wenn ich das richtig verstehe, müssen wir irgendeinen Menschen finden, dessen Name mit ‚Se‘ beginnt. Und dem müssen wir dann ein mit Popeln verschmiertes Haar aus der Nase rupfen!“

Dem kleinen T-Rex friert das breite Grinsen im Gesicht ein. „Wie ... was ... wir ...“ Dino antwortet: „Ja, was glaubst du denn, wer diese ganzen Sachen besorgen wird? Der schwerkranke Bücherwurm? Fehlanzeige! Der klapprige, alte Diener? Im Leben nicht! Außerdem haben wir schon Erfahrung mit der Zeitmaschine!“

Da will Ricky erst mal protestieren. Er reißt sein riesiges Maul auf und hebt den Zeigefinger, so als wolle er „Moooment“ sagen, aber Dino winkt nur ab. „Los, komm ... ab zum Bücherwurm!“

Beide gehen von der Galerie direkt in die große Eingangshalle. Dort kommt ihnen Frehdrich entgegen, der sie mit beleidigten Augen anblinzelt und sagt: „Die klapprige, alte Diener geht jetzt besser in die Klapprige-alte-Diener-Kammer.“ Dino blickt beschämmt zur Seite, denkt sich aber nur: Sorry, Frehdrich, aber mit so einem Kleinkram können wir uns jetzt nicht aufhalten. Wir müssen ein Wurmleben retten!



Die beiden Freunde stürmen also die Treppe herunter und rennen zum Bücherwurm. Dino hält alle Bilder und den Brief in der Hand. Schon im Flur ruft Ricky: „Ey, Bücherwurm, wir haben was gefunden! Ich glaube, wir wissen jetzt, wie ...“ Aber als die beiden Freunde um die Ecke biegen und das Zimmer des Bücherwurms betreten, bleiben sie wie vor Schreck erstarrt stehen. Der arme Kerl hat neben dem gewaltigen Fletschauge jetzt auch noch ein dickes, dunkelrot entzündetes Ohr. „Sagt nichts ...“, haucht er mit seinem heiseren, zerbrechlichen Stimmchen in die muffige Kellerluft, „... ich kann mir vorstellen, wie ich aussehe!“ Ricky rutscht heraus: „Das glaub ich nicht!“ Erst will Dino ihm dafür eins in den Nacken klatschen. Aber dann sieht er, wie ergriffen der kleine T-Rex ist.

Der Bücherwurm rafft alle Kräfte zusammen und richtet sich auf. „Na, dann zeigt mal her, was ihr habt, meine lieben Freunde!“



Ricky schießt los: „Also offensichtlich müssen wir einen Typen finden, der Se... irgendwas heißt. Und dann müssen wir ihm ein Nasenhaar ausreißen!“ Ricky strahlt über das ganze Gesicht! „Hast du das gewusst, Bücherwurm? Dass den Menschen Haare aus der Nase gewachsen sind?“ Der Bücherwurm nickt nur und sagt: „Nicht allen, aber ja. Natürlich habe ich das gewusst. Ich weiß nämlich so ziemlich alles!“ Dann blickt er sich die Unterlagen an und denkt nach. Kurze Zeit später grinst er und nickt. Dino schaut ihn fragend an: „Weißt du schon, wer gemeint ist?“ Der Bücherwurm schüttelt mit dem Kopf. „Du machst einen Denkfehler, Dino! Es ist nicht ein bestimmter Mensch gemeint, sondern eine Sorte, eine Berufsgruppe, wenn du so willst! Schau mal hier: ...“, und er nimmt seinen kleinen Spazierstock zur Hand und tippt auf das Bild mit der Totenkopf-Fahne. „Was siehst du da?“ Dino antwortet: „Das ist der Jolly Roger, die berühmte Piratenflagge! Das passt ganz gut zu der Zeitmaschine. Denn da ist auf einer der Tasten nämlich ein Totenkopf abgebildet!“

Der Bücherwurm verzieht anerkennend sein Gesicht. „Nicht schlecht, mein Lieber, nicht schlecht! Kennst dich wirklich sehr gut mit der Geschichte der Menschen aus.“

Dann dreht er das Bild um und tippt mit seinem Spazierstock auf die Rückseite. Auch Waldemar, der sich gerade ganz unauffällig zu unseren Freunden gesellt hat, schaut interessiert zu.



Der Bücherwurm fragt: „Also ist das hier was und was?“ Dino antwortet: „Das Blaue wird wohl das Meer sein und das Ovale ein Schiff!“ Der Bücherwurm freut sich: „Korrekt! Und wie nannte man die Menschen, die an Bord solcher Schiffe gearbeitet haben?“ Dino überlegt kurz: „Matrosen!“ Der Bücherwurm verzieht genervt das Gesicht. „Und fängt das Wort Matrose mit ‚Se‘ an?“ Dino schüttelt den Kopf. „Nein, tut es nicht.“ Der Bücherwurm bleibt dran: „Also?“ Ricky platzt dazwischen: „Seesäcke!“ Der Bücherwurm lacht laut auf. Und jetzt fällt auch bei Dino der Groschen: „Ha ha, fast richtig, Dumpfbacke! Seeleute nannte man die, die da gearbeitet haben. Einzahl Seemann! Ein Seesack war deren Reisetasche. Darin haben sie ihr persönliches Hab und Gut verpackt.“

Der Bücherwurm fasst zusammen: „Jawoll, ich glaube, wir haben es! Ihr geht jetzt in die Zeitmaschine und fliegt zurück in die Zeit der Piraten. Dort reißt ihr einem von ihnen ein ... ich sag es nur ungern ... mit Rotz verklebtes Nasenhaar heraus!“

Dino breitet die weiteren Unterlagen vor dem Bücherwurm aus. „Und dann haben wir noch das hier: ...“ Der Bücherwurm schüttelt mit dem Kopf: „Nichts da. Das schauen wir uns an, wenn wir die erste Aufgabe erfolgreich abgeschlossen haben! Jetzt müssen wir erst einmal das nächste große Problem lösen. Und das wäre welches?“ Die beiden Freunde schauen sich mit offenen Mündern an.

Der Bücherwurm setzt nach: „Denkt doch einmal an euren Ausflug ins Kolosseum. Was konntet ihr da nicht?“ Ricky verzieht wütend sein Gesicht: „Schweinebraten essen!“ Dino sagt: „Ich verstehe. Wir konnten nichts aufheben, nichts berühren, nichts bewegen!“ Der Bücherwurm nickt ihm zu. „Genau! Onkel Rupert hat einen ganz besonderen Beutel, und in dem findet ihr jede Menge Spezialwerkzeug. Das ist nämlich aus einem ganz besonderen Material gefertigt und muss mit irgendeiner physikalischen Kraft – also Strom oder Magnetismus oder irgendwas – aufgeladen sein. Auf der Tasche findet ihr das Zeichen einer Taube. Das ist die sogenannte Friedenstaube. Die war früher bei den Menschen eine gewisse Zeit lang sehr populär und stand für den Weltfrieden.“

Die hat Rupert besonders gut gefallen. Wenn ihr also einen Beutel ..." Plötzlich nicken sich unsere beiden Freunde grinsend zu. Das Suppenhuhn-Fach in der Zeitmaschine! „Alles klar! Ich glaube, wir wissen, wo wir die Tasche mit dem Werkzeug finden!“, ruft Dino dem Bücherwurm zu.

Die beiden Freunde drehen sich um und wollen aus dem Keller laufen. Der Bücherwurm ruft ihnen hinterher: „Sucht euch besser einen betrunkenen Piraten, der seinen Rausch ausschläft! Die haben nämlich früher sehr, sehr viel Rum getrunken. Der merkt dann nämlich nichts mehr. Bei einem wachen könnte es euch schwerfallen, dem an die Nasenhaare zu gehen! Denn das tut ziemlich weh, wenn man die rausreißt!“ Dino ruft über seine Schulter zurück: „Aye, aye Käpt'n! Definierte Zielperson: besoffener Pirat in der Karibik des 18. Jahrhunderts!“

Die beiden Zeitreisenden hasten also die Treppe hoch und rennen durch die Waffenkammer. Ab geht es durch die Geheimtür, dann die Treppe hoch, und ein bisschen außer Atem hinein in die abgelegene Dachkammer. Hier im Halbdunkel schlummert die Zeitmaschine so friedlich vor sich hin, als würde es sich um einen Haufen Altmetall handeln. Aber ein „Klick“ auf den Lichtschalter, und das Gerät fängt an zu zischen und zu blinken. So, als würde sie schon vorfreudig auf ihren nächsten Einsatz warten.

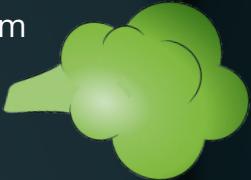
Ricky öffnet die Tür mit dem Suppenhuhn darauf, das in Wirklichkeit offenbar eine Friedenstaube ist. Und da ist er: der Beutel von Onkel Rupert. Darin finden die beiden Freunde unterschiedliche Werkzeuge. Eine Rohrzange, eine Fuchsschwanzsäge, ein Skalpell, eine Pinzette und noch einige andere Dinge, die man sicher gebrauchen kann. Allesamt sind aus einem sonderbaren Material hergestellt. Das wirkt so, als sei es mit einer ganz besonderen Energie aufgeladen. Wenn man genau darauf achtet, kribbelt es auch ein wenig, wenn man sie anfasst.

Dino fackelt nicht lange: „Festhalten, Rickbert! Wir haben keine Zeit zu verlieren!“

Die beiden Freunde nicken sich mit einem entschlossenen Gesichtsausdruck zu. Fast wirken sie, als wären sie in der letzten Stunde erwachsen geworden. Dann drückt Dino die Taste mit dem Totenkopf. Erst in dem Moment merkt er, dass Waldemar mit ihnen in die Maschine geschlüpft und nun also mit von der Partie ist.

Mit wildem Geblitze und Gerumpel hebt die Zeitmaschine vom Boden ab und fängt an, sich um die eigene Achse zu drehen. Waldemar wird übel, und er sieht ziemlich mitgenommen aus. Unsere beiden Freunde geben allerdings ein ganz anderes Bild ab als bei ihrem ersten Start: Diesmal sind sie ja schließlich auf einer ernsthaften Mission.

Unterwegs, um einem lieb gewonnenen Freund das Leben zu retten. Also halten sie sich gut fest und schauen sich tief in die Augen. Aber als die Drehung der Maschine dann eine gewisse Geschwindigkeit überschreitet, sind sie doch plötzlich wieder Angsthasen und schreien so laut, als ginge es um ihr Leben. Und – **PRÖÖÖT** – sie sind doch nicht so cool, wie sie es gerne wären.



Und wieder rollt sich die Zeitmaschine in einem aberwitzigen Wirbel zusammen und verschwindet als dünne Wurst aus Sturm und Blitzen spurlos durch das winzig kleine Loch in der Wand.