

Tom Sterling hatte das Juwel auf einem Flohmarkt entdeckt. Eine alte Frau hatte diesen Schatz inmitten von Gerümpel und altem Tand versteckt gehalten. Der Wert dieses Prachtstücks war nur schwer zu schätzen, erst eine genaue Altersbestimmung würde wohl Klarheit bringen. Das Juwel, eine etwa apfelsinengroße blaue Kristallkugel, befand sich im Zentrum eines runden Brettspiels. Milchige Schlieren waren eingefasst. Die Kugel ruhte auf Krallen, die sich in das Holz klammerten. Um die Kugel herum befanden sich spiralförmig angeordnete Bahnen, sechs an der Zahl. Am Anfang dieser Bahnen, also am äußersten Rand der Platte, befand sich dann jeweils ein Startpunkt. Sechs Spieler konnten maximal daran teilnehmen. Von oben betrachtet wirkte das Spiel wie eine Aufnahme der Milchstraße: ein helles Zentrum mit Spiralarmen.

Beeindruckend waren auch die Spielfiguren und der Würfel. Kleine metallische Figuren von etwa vier Zentimetern Größe: ein Zwergenkrieger, eine Elfe, ein Werwolf, ein Sensenmann, ein Mönch und ein kleines Kind. Der Würfel brach sich im Licht und schimmerte in allen Farben des Regenbogens. Zehn Seiten hatte er, geschliffen wie ein Diamant.

Das Spiel an sich war nicht sonderlich spektakulär. Alle Spieler mussten nur versuchen, so schnell wie möglich ans Ziel zu kommen - an die Kristallkugel. Es gab keine Wissenskarten, keine Stolperfallen oder ähnliche Gags. Die Tatsache bestätigte Sterlings Vermutung, dass es sich hier um eine wahrhaft altes Spiel handeln musste.

Die alte Frau hatte nur etwas von „seit Generationen in meiner Familie“ gemurmelt. Im Grunde interessierte ihn das Spielprinzip auch nicht. Es war der materielle Wert, den dieses Prachtstück bei einem Sammler erzielen würde, mindestens tausend Pfund, so schätzte er. Dennoch reizte es ihn, wenigstens einmal dieses simple Spiel auszuprobieren. Da er allein wohnte, wollte er es sich zumindest ein bisschen spannend machen und wählte drei Figuren aus. Die Elfe, den Sensenmann und das kleine Kind. Er würde sie nacheinander spielen und somit drei Spieler simulieren.

Sterling stellte sich ein Glas Scotch neben das Brett und nahm den Würfel in die Hand. Herrlich, wie der schimmerte. Mit sanftem Schwung rollte er den Würfel über das Brett. Acht Felder durfte er gehen. Nach kurzem Zögern nahm er das Kind in die Hand und rückte acht Felder vor. An seiner Haustüre klingelte es. Tom nahm einen Schluck von dem Scotch und ging nach unten. Als er die Haustüre öffnete, war niemand zu sehen. Er ging ein paar Schritte hinaus in die Abenddämmerung und sah sich um. Nichts. nur ein dummer Streich. Sterling wandte sich wieder seinem Haus zu.

In seiner Tür stand ein kleines Mädchen. Sie trug ein altes Kleid. Nicht wie zu Großmutter's Zeiten, nein, noch älter, wie auf Bildern großer Maler des Mittelalters. Ihr strohblondes Haar fiel ihr bis auf den Rücken.

Bevor Tom auch nur ein Wort sagen konnte, huschte das Mädchen in sein Haus und rannte die Treppe hinauf.

„He, warte doch!“, rief Sterling und lief dem Mädchen hinterher.

Als er oben ankam, saß das Mädchen bereits an dem Tisch und starrte auf das Spielbrett.

„Das ist schön“, sagte es mit einer wunderbaren Einfachheit.

„Hast du gerade erst angefangen?“

Sterling war augenblicklich hingerissen. Wo auch immer das Mädchen herkam, nun, sollte es doch an seinem Tisch sitzen und mitspielen.

„Möchtest du auch spielen?“, fragte er.

„Nein, ich darf nicht.“

„Wer sagt denn so was?“, wollte er wissen.

„Papa“, antwortete sie knapp.

„Und wo ist dein Papa?“

„Weiß nicht, hab ihn lange nicht gesehen. Bitte spiel weiter, das ist so schön.“

Sterling nickte. Er griff zum Würfel und rollte ihn über den Tisch. Die Fünf blieb liegen. Beiläufig griff er zum Sensenmann.

„Nein, den nicht!“, rief das Mädchen ängstlich, „Nimm die Fee.“

Tom schmunzelte, stellte den Kapuzenmann aber wieder hin. Er nahm die Elfe in die Hand und rückte sie fünf Felder vor.

Das Licht im Haus flackerte kurz und verlosch.

Holz knirschte und knackte. Das kleine Mädchen, dass er nur noch undeutlich erkennen konnte, sagte in der Dunkelheit schließlich: „Jetzt musst du sie begrüßen gehen...“

*Ich muss vor allen Dingen die Sicherung wieder einschalten*, dachte er bei sich. Sterling ging hinunter in den Keller zum Sicherungskasten. Als er die Schaltungen vornahm, explodierte ein Lichtblitz vor seinen Augen. Benommen lag er eine Sekunde später am Boden, vernahm seltsamen Singsang. Als er wieder klarer sehen konnte, schwebte über ihm eine leuchtende Gestalt. Eine Fee? – Was, zum Teufel, ging denn hier vor? „Sei begrüßt, Mensch. Ich freue mich wirklich, dich zu sehen...“ Sie drehte sich in der Luft herum und schwebte die Treppe hinauf.

„Hallo“, krächzte Tom.

Er ging langsamen Schrittes die Treppe hinauf. Sterling wusste, wo sich die Elfe befinden würde. Als er in das Zimmer mit dem Brett kam, saß die leuchtende Gestalt bereits am Tisch und lächelte das Kind vertraut an. Sie schienen sich zu kennen.

Seine Wahrnehmung war noch vernebelt. Licht gab es nicht, dennoch beleuchtete die Elfe mit bläulichem Feuer den ganzen Raum.

„Spiel weiter“, sagte die Fee.

„Spiel weiter“, sagte das Mädchen.

*Spiel weiter*, dachte er, *spiel, und lass den Sensenmann herein*.

Schon längst der Kontrolle über die Situation oder über sich selbst beraubt, würfelte er ein drittes Mal. Zehn. Und ehe er sich's versah, bewegte sich der Kapuzenmann von ganz allein, rückte um zehn Felder vor.

„Er darf nicht gewinnen“, flüsterte das Kind.

Eisige Luft strömte durch das Haus. Sterlings Nackenhaare stellten sich auf. Schwere Schritte dröhnten auf der Treppe. Eine riesige Gestalt erschien im Türrahmen. Sie füllte ihn komplett aus. Ein Kapuzenmann – und er trug eine silbrig schimmernde Sense.

Im blauen Licht, das von der Elfe ausstrahlte, glänzte das Werkzeug majestätisch. Langsam schritt der Sensenmann heran, ging um den Tisch herum.

Im tiefen Innern der Kapuze schimmerte es knöchern, Tom konnte das genau erkennen. Die Furcht einflößende Gestalt blickte ihn direkt an.

„Ist das der Einsatz?“, fragte er blechern.

„Ja“, sagte das Mädchen, „aber du kriegst ihn nicht. Wir kämpfen um ihn.“

„Dann spiel um deine Seele. Und bete, dass die richtige Figur das Ziel als erster erreicht...“

Schweißperlen liefen Sterling die Stirn hinab. Er sah das Kind an. „Was passiert, wenn seine Figur die Kugel erreicht? WAS PASSIERT, WENN DER TOD DAS SPIEL GEWINNT?“, schrie er schließlich.

„Spiel weiter“, sagte das Mädchen.

„Spiel weiter“, sagte die Fee.

„Spiel weiter“, sagte der Sensenmann.

Und Tom spielte. In rascher Folge kamen die Zahlen. Die Figuren rückten immer näher an das Ziel heran. In der vorletzten Runde waren alle drei noch vier Felder von der Kugel entfernt. Jetzt stand die Entscheidung kurz bevor. Das Mädchen rückte er drei Felder vor, die Fee nur eins. Wenn der Würfel jetzt eine Vier zeigen würde, war alles vorbei. Der Würfel tanzte unendlich lange auf dem Brett herum – und blieb auf der Zwei liegen. Das Spiel brauchte nicht fortgeführt zu werden, in der nächsten Runde würde das Mädchen auf jeden Fall gewinnen. Es war vorbei.

„All diese Seelen, eines Tages werdet ihr verlieren, und dann hole ich sie alle zurück...“

Mit lautem Donnern verschwand der Sensenmann in einem Luftwirbel. Im gleichen Augenblick, in dem Sterling erleichtert aufatmete, sprang ihn das Mädchen an. Fangzähne hatten sich gebildet, und diese schlug sie nun in seinen Hals. Die Hände der Fee bildeten sich zu Dolchen, die sie in Toms Körper rammte. Die Kugel leuchtete in tiefem Rot. Alles vorbei war, blieb von Sterling nichts mehr übrig...

Auf einem Flohmarkt saß eine alte Frau an ihrem Tisch. Zwischen Tand und Gerümpel lag ein altes, wertvolles Brettspiel.

„Mami, schau mal, das ist schön!“

„Ja, da hast du Recht, Liebes. Wie hoch ist der Preis für dieses Spiel?“

Die alte Frau lächelte.