

Tür auf, schrappte über den aufgequollenen Fußboden, und ein kleiner Junge trat ein. Als er sich im Laden umschaute, rümpfte er nicht nur die Nase, sondern verzog sein ganzes Gesicht.

Jonathan hob den Blick über den Rand seines Buches und musterte den Jungen interessiert.

»Ähm ...« Der Junge sah sich unschlüssig um. »Das hier ist nicht das Games Depot, oder?«

Das Interesse verschwand augenblicklich aus Jonathans Gesicht, und er schaute sich mit gespielter Verwunderung um. »Nicht? Wie kommst du nur darauf?«

Der Junge zog sein Handy aus der Tasche. »Weil es eigentlich hier sein sollte.«

»Na dann ... Wenn dein Handy das sagt, muss es ja stimmen! Egal was passiert – trau nie deinen eigenen Augen.« Jonathan griff in die Innentasche seines Jacketts und fischte ein winziges Vergrößerungsglas heraus. Der Griff

war aus bronzefarbenem Metall, die Linse aus dickem Glas. Er hielt dem Jungen die Lupe hin, der zögerlich näher kam und sie entgegennahm. »Aber vielleicht solltest du dich trotzdem noch mal gründlich umsehen, nur um ganz sicherzugehen, was meinst du?«

»Wozu soll das Ding denn gut sein?«

»Tu mir den Gefallen und probier's aus.«

Stirnrunzelnd hielt sich der Junge die Lupe vors Auge. »Was soll ich denn sehen? Funktioniert das Ding überhaupt? Ist alles so verschwommen.« Er legte das Vergrößerungsglas auf den Tisch. »Was ist das hier überhaupt für ein Laden?«

Seufzend steckte Jonathan die Lupe wieder in seine Tasche. »Das Schild über der Tür ist wohl nicht eindeutig genug? Wir sind ein Reisebüro.«

Der Junge schnaubte. »Ja klar, da steht *Reisebüro* über der Tür, aber Sie haben hier ja nicht mal einen Computer.«

Jonathan starrte einen Augenblick auf die Tischplatte, dann nahm er die Füße herunter. Neben dem Stapel Geschäftsbücher standen eine halb ausgetrunkene Teetasse und ein Teller mit den Krümelresten eines Erdnussbutterbrotes. Jonathan legte das Buch, das er gerade las, mit der aufgeschlagenen Seite nach unten auf den Tisch. »Wozu sollte ich denn bitte einen Computer brauchen?«

»Ähm ... Müssen Sie denn keine Flüge buchen? Reiserouten planen?«

Jonathan schenkte ihm ein geheimnisvolles Lächeln. »So eine Art Reisebüro sind wir nicht.«

Der Junge runzelte wieder die Stirn. »Sondern ...?«

Jonathan schob sich die Brille auf der Nase hoch und verschränkte die Hände ineinander.

Doch der Koffer zu seiner Linken ersparte ihm die Antwort – als er plötzlich aufsprang.

Bevor das Ganze hier zu kompliziert wird, sollte man vielleicht erst erklären, wieso der Junge dem Reisebüro Strangeworlds gegenüber so misstrauisch war.

Erstens hatte der junge Besucher absolut recht – das Geschäft war technisch völlig veraltet. Das modernste Gerät im Besitz von Jonathan Mercator war eine Schreibmaschine aus den 1960er-Jahren. Der Schreibtisch, auf dem die Schreibmaschine stand, hätte auch im Büro eines Schuldirektors aus einem anderen Jahrhundert stehen können. Und selbst Jonathans Kleidung wirkte wie aus der Zeit gefallen – sein kariertes Tweed-Anzug sah aus, als wäre schon jemand darin gestorben. Auf keinen Fall war er das, was Achtzehnjährige heutzutage trugen.

Zweitens waren im Reisebüro keinerlei Plakate von Disneyland, der Algarve-Küste oder einem anderen aufregenden Reiseziel zu sehen. Es gab überhaupt keine Plakate, nur ein

paar Globen und Atlanten. Und dazu ein Ding, das einem Globus zwar ähnelte, aber eher wie eine Birne aussah.

Und drittens waren da die Koffer.

Ordentlich auf Holzregalen gestapelt, die vom Boden bis zur Decke reichten, nahmen sie eine ganze Wand des Reisebüros ein. Jeder Koffer besaß seine eigene Nische im Regal, und alle schienen nur darauf zu warten, dass man sie herunterholte. Zwischen zwei Kaminsesseln waren Koffer zu einer Art Beistelltisch aufgestapelt, und zwei Stück lehnten an Jonathans Schreibtisch.

Im Regal lagen mindestens fünfzig Koffer, und keiner sah aus wie der andere. Es gab Koffer aus Leder, schwere aus Pappe, glänzende aus der Haut von Krokodilen und von anderen Tieren. Letztere hätte selbst der erfahrenste Tierforscher nicht gekannt. Auf manchen Koffern waren Stempel zu sehen, auf anderen Farbleckse, und an über einem