

Yu-Gi-Oh! Musical - Die Nase

Von Uuki

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Bienvenue	2
Kapitel 2: Krillin	5
Kapitel 3: Mako vs Jesse	7
Kapitel 4: Immer wenn ich traurig bin...	9
Kapitel 5: Blues Clues	11
Kapitel 6: Isch bin der Endgegna	13
Kapitel 7: Benzin	15
Kapitel 8: Ende gut, alles gut?	18
Epilog: "FdadeN"	20

Kapitel 1: Bienvenue

Yu-Gi-Oh!
sagt "Hallo...
liebe Freunde und Freundinnen!"
Wir wollen beginnen
mit Blues
Naja, ehrlich gesagt nich' so viel davon
ein bisschen Blues vielleicht
Oder Reggae, ein bisschen Reggae schadet nie

Aber eigentlich geht's hier um
Rock 'n' Roll!Rock 'n' Roll!
Punk, Funk, Rock 'n' Roll
Heavy Metal, Rock 'n' Roll
Heavy Metal, Trash Metal, Death Metal, Rock 'n' Roll
Black Metal, Doom Metal, Rock 'n' Roll
Tekkno...uf..uf..nee... auch
Schlager is nich' so cool, wie

Rock 'n' Roll!

(von JBO - Inhaltsangabe)

"Ahh, Herr Muto, freut mich, dass Sie gekommen sind." Ein Mann mitte 40 im schwarzen Anzug mit massigem Körperbau reicht Yugi seine Hand . "Es ist aber wohl ein wenig zu früh", lächelt er scherzhaft. "Tja, lieber zu früh, als gar nicht", erwidert Yugi. "Ich bin Guillaume Empote, Chef dieses Parfumkosmetikunternehmens, und es ist mir eine Ehre,den König der Spiele kennen zu lernen. Ich freue mich auch, dass Sie bereit sind, sich für unsere Film-Werbung aufnehmen zu lassen."

(Es läuft die Musik "The Blues Brothers - Peter Gunn Theme")

Guillaume macht mit Yugi einen Rundgang durch das ganze Gebäude und Guillaume erklärt Yugi alles - über die Geschichte, die Entstehung, die Parfumes selbst, etc. Yugi nickt und lächelt, ohne zu wissen, ob er wohl alles von Guillaumes Wissensvortrag verstanden hat.

(Musik zu Ende)

"Hmm, die Kameraleute sind immer noch nicht angekommen", er schaut auf die Uhr, "wollen wir vielleicht Karten spielen? Ich weiß, dass ich zwar verlieren werde, aber so vertreiben wir uns die Zeit. Ich war auch mal ein Duellant". "Ich kann nicht nein sagen", antwortet Yugi.

In diesem Moment klingelt das Handy von Guillaume. "Ja, hallo, wer ist da?" sagt er eilig. "Papa, ich bin's, weißt du, was heute für ein besonderer Tag ist?",er hört eine süße Stimme und ist davon überzeugt, dass es seine Tochter ist. "Du Süße, ich habe

keine Zeit, ich habe Besuch, reden wir ein anderes Mal, okay?", er legt auf, ohne dass seine Tochter die Chance hat, etwas zu sagen. Yugi schaut ein wenig erschrocken aus und denkt, wie man sowas zu seiner eigenen Tochter sagen kann, obwohl er eigentlich nicht schwer beschäftigt ist. Die beiden Decks, die sie rausgeholt haben, werden gemischt. Die Lebenspunkte der beiden werden bestimmt und betragen 8000. "Nun, Sie dürfen anfangen", meint Guillaume. Yugi zieht die sechste Karte und überlegt kurz, welche Karte er verwenden möchte. "Ich spiele die Karte "Schweigsamer Magier Level 4"(1000/1000) im Angriffsmodus und setze 2 Karten verdeckt. Sie sind dran." Guillaume macht einen seltsamen Gesichtsausdruck mit dem Gedanken, weshalb der König der Spiele solche mikriges Monster spielt. Aber als er eine Karte gezogen hat, ist plötzlich der Angriffswert des Magiers 1500 geworden. "Jedes Mal, sobald Sie eine Karte ziehen, werden die Angriffspunkte meines Magiers um 500 erhöht.", antwortet Yugi auf die Frage, die Guillaume noch nicht gestellt hat, aber stellen möchte. "Gut, ich beschwöre die Elfenzwillinge (1900/900) und greife dein Magier an", sagt Guillaume und zeigt seinen Finger zum Yamis Magier. Mit satten 1900 Angriffspunkte würden die Zwillinge von Guillaume Yugis Magier besiegen und ihm 400 Schaden zufügen. Yugi aktiviert jedoch eine von seinen verdeckten Karten, die Zauberkarte "Magische Dimension". "Diese Karte erlaubt mir, ein Magier auf dem Feld zu opfern, um ein stärkerer Magier aus meinem Hand zu rufen", ruft Yugi entschlossen. Der schweigsame Magier wird nun als Tribut angeboten. "Und ich beschwöre das schwarze Magiermädchen (2000/1700) im Verteidigungsmodus." Diesmal versteht Guillaume das Ganze nicht. Denn weswegen spielt Yugi bitte schön ein um 100 Angriffspunkte stärkeres Monster im Defensivmodus? Aber er hat vergessen, dass die Zauberkarte noch einen zusätzlichen Effekt besitzt, sodass Yugi ein Monster von ihm zerstören kann, was er auch tut. Die Elfenzwillinge sind dahin und Guillaume steht ohne Monster zum Schutz da. Er setzt eine Karte verdeckt und beendet seinen Zug. Yugi zieht eine Karte. "Ich aktiviere die Zauberkarte "mystischer Raum-Taifun", die mir erlaubt, eine verdeckte Karte wegzufügen." Als Kette aktiviert Guillaume die Karte "Sündenbox", durch die 4 kleine Schäfchen im Verteidigungsmodus beschworen werden. "Nun habe ich 4 Figuren zum Schutz.", lächelt er. "Ja, es sind 4 Monster im Verteidigungsmodus, aber was würde passieren, wenn sie im Angriffsmodus sind? Ich habe das schwarze Magiermädchen nicht grundlos im Verteidigungsmodus gesetzt.", erwidert Yugi mit selbstbewusstem Blick. Guillaume befruchtet, dass etwas Ungutes kommen wird. Yugi streckt sein rechte Hand aufrecht nach vorne: "Ich aktiviere meine verdeckte Karte "Windsturm von Etaqua", was zu bedeuten hat, dass alle Figuren auf dem Feld ihre Position wechseln müssen. Das heißt, alle ihre Schäfchen sind jetzt im Angriffsmodus." Guillaume schwitzt, aber das soll ja nur eine Schaden von 2000 sein, wenn Yugi angreift. "Moment mal, ich bin aber noch lange nicht fertig. Ich schmeisse die Monsterkarte "Lauter Moskito" von meiner Hand auf den Friedhof, um die Stufe von meinem Magiermädchen um 1 zu erhöhen, was heißt, dass sie jetzt 7 Sterne besitzt." Guillaume ist ein wenig verwirrt. Was soll das bringen? Die Angriffspunkte des Magiermädchens sind doch gleich geblieben. "Nun spiele ich die Zauberkarte "Wellenbewegungsdiffusion", indem ich 1000 Lebenspunkte bezahle. Dann kann ich einen Magier, der 7 Sterne oder mehr hat, auswählen, um sämtliche Monstern von Dir zu vernichten." Spätestens jetzt begreift Guillaume Yugis Vorhaben. Der Stab von dem Magiermädchen leuchtet und sie schießt 4 Wellen in Richtung der Schäfchen ab. Der Schaden lautet dann: 2000×4 ergibt 8000, was aber zu bedeuten hat, dass Guilllaumes Lebenspunkte jetzt $8000 - 8000 = 0$ betragen. Er hat verloren, dennoch ist er aber begeistert von Yugis Zügen.

Plötzlich hören die beiden einen Applaus. "Bravo! So muss ein König der Spiele auftreten" erklingt eine bekannte Stimme hinter Guillaume. Er stellt sich heraus, dass eben diese Stimme einem der Kameraleuten gehört. "Entschuldigen Sie für die Verspätung, wir standen auf der Autobahn im Stau. Nun können wir mit der Aufnahme anfangen?"

(es läuft, während Yugi bei der Aufnahme beschäftigt ist, die Musik: "Peter Fox - Alles Neu")

Kapitel 2: Krillin

Hey, alles glänzt, so schön neu.
 Hey, wenn's dir nicht gefällt, mach neu.
 Die Welt mit Staub bedeckt, doch ich will sehn wo's hingeht.
 Steig auf den Berg aus Dreck, weil oben frischer Wind weht.
 Hey, alles glänzt, so schön neu.

(von Peter Fox - alles neu)

Das Kosmetikgebäude von Guillaume Empote liegt auf einem großen Grundstück, das sich in bedeutender Länge, bis an die "Donau" erstreckt. Früher hatten dort, in unmittelbarer Nähe des Flusses nur sämtliche Fabrikgebäude gestanden, in denen alljährlich ungezählte Zentner von Blutlaugensalz und später waren dort, als sich die Fabrik erweiterte, kaum geringere Quantitäten von Pariser Blau hergestellt worden. Als aber nach dem Krieg begonnen wurde diese Fabrik dann abzureißen, konnte Guilloumes Traum, eines der größten Kosmetikunternehmen zu bauen, in Erfüllung gehen.

Dieses Gebäude ist ebenfalls (fast) wie eine Art Sehenswürdigkeiten zu betrachten. Schon gleich nach der Eröffnung kamen viele Reporter, Touristen und sogar Schüler und Schülerinnen aus der ganzen Welt, die mit ihren Lehrern daraus eine sogenannte Auslandsexkursion machten.

Eine Woche nach Yugis Aufnahme findet Exkursion von den Studenten aus dem Obelisk Blue statt. Einige bekannte Leute wie Syrus, Alexis und Chazz sind dabei. Auch der Austauschschüler Jesse aus der Nordakademie macht bei dem Exkursion mit.

(es läuft: "Blues Brother - Peter Gunn theme")

Nett und freundlich wurden die Obelisk-schülern von Guillaume begrüßt. "Ihr seid also extra aus dem weit entfernten Japan hierher gereist. Ich kann Euch ein Mittagessen anbieten. Es gibt heute als Vorspeise die Champignonsuppe und als Hauptgericht leckere Lasagne", meint er stolz und zeigt in die Richtung der Küche. Ohne zu zögern begeben sie sich zum Essenzimmer, wo schon viele Tische und Stühle reserviert sind. Während sie essen, zeigt Guillaume die Werbeaufnahmen, die er vor einer Woche mit Yugi als Darsteller aufgenommen hat. Natürlich haben alle den König der Spiele gleich erkannt und mit Staunen auf das eben Gesehene reagiert.

Die Kameraleute kommen leider nicht aus Deutschland, denn sonst hätte Guillaume sie darum gebeten, sich für den Tag vorzustellen und ein dicker Applaus von den Studenten der Obelisk-Blue hätte ja nicht geschadet. Während die Jungs noch essen, sind die Kameraleute mit ihrem eigenen Auto unterwegs, dahin, wo sie mit vielen neuen Aufträge erwartet werden. "Das Benzin ist gleich alle, wir sollen mal ne Pause machen und tanken. Ich hab auch schon Hunger", meint der eine der Kameraleute. Schon gleich finden sie ein "Ausfahrt"-Schild und ein Schild mit dem fetten Buchstaben "P", was natürlich bedeutet, dass dort getankt werden kann. "So, wir haben 8 Sandwiches dabei, also würd' ich sagen, jeder nimmt 2.", sagt der, nennen wir

ihn mal, Oberhaupt der Kameraleute und er stellt fest, dass sie zu viert sind, weshalb er zu dieser Aussage gekommen ist. "Uaaahh, was ist das?", schreit jemand, als er das Brötchen zu seinem Mund hebt. Alle versammeln sich um ihn und stellen fest, das es eine Nase ist. "Aber was hat eine Nase im Sandwich zu suchen? Ist das etwa eine von unseren Requisiten? Oder haben wir überhaupt sowas, als Requisite?", fragt der Boss. Alle schütteln ihren Kopf. "Alles Käse. Schmeissen wir sie einfach mal weg, ich meine, ist sie für unsere kommende Projekte überhaupt zu gebrauchen?" Alle nicken und werfen die Nase in die Mülltone. Das Auto ist nun voll getankt und die Rumänienfahrt kann weitergehen.

(Es läuft die Musik "Mozart - eine kleine Nachmusik")

Die Studenten sind auch von der Lasagnen gesättigt. Guillaume macht nun - wie bei Yami vor eine Woche - einen Rundgang durch das ganze Gebäude und Guillaume erklärt den Jungs alles - über die Geschichte, die Entstehung, die Parfumes selbst, etc. die Studenten nicken und lächeln, ohne zu wissen, ob sie wohl alles von Guillaume's Wissensvortrag verstanden haben. "Tihihi, der Mann sieht ja wie Krillin aus.", meint ein junges Mädchen plötzlich. Dieses heißt Makoto Fairytale, wie Jesse ist auch sie eine Austauschstudentin aus Europa. "Mädel, sowas darf man nicht sagen", meint Jesse zu ihr, "und schon gar nicht laut." Guillaume hat das gehört, auch wenn er den genannten Name nicht gekannt hat. "Tschuldigung.", mit diesen Worten zieht sie sich zurück und nimmt die Karte "Schwarzes Magiermädchen" in ihre Arme und kuschelt mit der Karte. "Augenblick mal, darf ich die Karte mal kurz ansehen?", fragt Guillaume neugierig. Nachdem er die Erlaubnis von Makoto bekommen hat und die Karte gesehen hat, erzählt er ihr von dem Duell zwischen ihm und Yugi vor einer Woche. Makoto selbst staunt, wie stark die Karte sein kann, obwohl sie am Anfang gedacht hat, die Karte sehe nur hübsch aus, weshalb das Magiermädchen ja ihr Lieblingskarte ist. Die Sonne geht unter und es ist wohl Zeit sich zu verabschieden. Manche Studenten sind erleichtert nach dem Motto: Endlich fertig! Voll langweilig hier, ey! und die anderen wie Makoto und Jesse finden es schade. Das Gebäude wird geschlossen und plötzlich fällt Guillaume ein, was Makoto ihm gesagt hat. "Moment mal! Was hat die junge Dame mir gesagt? Ich sei wie ... Krillin? Das ist doch die Figur aus der Serie Dragonball und er hat keine Nas..." In diesem Moment ist er Adrenalin geladen. Sofort geht er in sein Büro und sucht nach einem Spiegel. Tatsächlich, seine Nase ist verschwunden.

(es läuft die Musik: Finch - Worms of the Earth)

Kapitel 3: Mako vs Jesse

Die Studenten aus Obelisk-Blue sind zur Zeit in einer Jugendherrberge. Die Exkursion dauert 10 Tagen. "Mir ist langweilig", meint Makoto, "Jesse, lass uns mal Karten spielen!" Jesse nickt und ist damit einverstanden. Die beiden gehen zum Seminarraum und nehmen 2 Stühle und einen Tisch.

"Und wer fängt an?", fragt Jesse höflich. "Fang Du mal an.", lächelt Makoto und zieht 5 Karten. Jesse zieht die 6. Karte und ruft "Kristallungeheuer Saphirpegasus" (1800/1200) in Angriffsposition. Durch dieses Monster darf Jesse noch ein Kristallmonster aus seinem Deck holen und auf dem Bereich, wo normalerweise Zauber bzw. Fallenkarte aktiviert werden, platzieren. Er entscheidet sich für "Kristallungeheuer Rubinkarfunkel" (300/300). "Awwwww, das ist ja cuuttee.", meint Makoto zu dem Plüschmonster. Nachdem Makoto eine Karte aus ihrem Deck gezogen hat, spielt sie die Zauberkarte "Verlockung der Finsternis". Makoto darf jetzt 2 weitere Karte von ihrem Deck ziehen, aber dafür muss sie eine Monsterkarte mit der Eigenschaft "Finsternis" aus ihrer Hand opfern und aus dem Spiel entfernen. Sie wirft ihre Lieblingskarte "Schwarzes Magiermädchen" weg. Jesse schaut ein wenig fragend, ob das zu ihrer Strategie gehört, oder ob es einfach von ihr ohne weitere Überlegung gemacht wurde. Sie zeigt ihm die Karte "Reinkarnation aus der anderen Dimension" und spielt sie. Indem sie eine Handkarte ablegt, darf sie eine Monsterkarte wiederbeleben, die aus dem Spiel genommen wurde. "Da ist sie, das Schwarze Magiermädchen", sagt sie fröhlich und greift mit der Magierin Jesses Pegasus an. "Hehe, autsch, kein schlechter Zug", lächelt Jesse, der gerade 200 Schadenpunkte erlitten hat, nachdem sein Pegasus in die Zauber- und Fallenkartenzone geschickt wurde. "Gut, dann bin ich mal dran und spiele die Karte "Kristalleuchtfeuer", das bedeutet, dass ich ein Kristallmonster aus meinem Deck beschwören kann." Er wählt die Monsterkarte "Kristallungeheuer Smaragdschildkröte" (600/2000) "...natürlich in Verteidigungsmodus. Denn deine Magierin ist noch zu stark, ich muss mich erst mal schützen und etwas aufbauen" Da er ja noch keine Normalbeschwörung macht, ruft er nochmal "Kristallungeheuer Saphirpegasus" (1800/1200) in der Angriffsposition. Diesmal legt er aus seinem Deck die Monsterkarte "Kristallungeheuer Kobaltadler" in die Zone, wo Zauberkarten und Fallenkarten gespielt werden. Jesse stellt nun fest, dass er momentan 5 Kristallkarten auf seinem Feld besitzt. "So, ich hoffe, du hast nichts dagegen, wenn ich jetzt dran bin. Denn zuerst spiele ich die Zauberkarte "Kartenerstörung", das heißt, jeder Spieler wirft seine gesamten Handkarten weg und zieht so viele Karten aus dem Deck, wie gerade weggeworfen wurden." Gesagt, getan. "Nun rufe ich den "Schimmerdrache" (1900/1600) in Angriffsposition. Mit dem Drachen greife ich deinen Pegasus an und mit meiner Magierin deine Schildkröte!", sagt Makoto zu ihm. "Einen Augenblick!", unterbricht Jesse, "Dein Magiermädchen hat doch 2000 Angriffspunkte und meine Schildkröte hat einen Verteidigungswert von 2000, was ja bedeutet, dass bei dem Kampf gar kein Gewinner entstehen kann." Makoto grinst und das Magiermädchen hat die Schildkröte tatsächlich besiegt. "Nun ja, als ich die Zauberkarte "Kartenerstörung" gespielt habe, wurde der "schwarze Magier" abgeworfen. Solange der schwarze Magier sich auf dem Friedhof befindet, erhöht sich der Angriffswert meiner Magierin für jeden schwarzen Magier um 300 Punkte.", erklärt Makoto. Bei Jesse hat's geklingelt. "Hey, du bist gut, Mako-chan", zwinkert er ihr zu. Sie bedankt sich bei ihm und wird rot. Jesse besitzt nun keine

Monster mehr auf der Monsterkartenzone, aber 5 Kristallmonster im Zauber- und Fallenkartenbereich. Nachdem Makoto ihren Zug beendet und Jesse eine Karte gezogen hat, werden seine Augen groß. "Ich glaub's nicht, weißt du, was ich gerade gezogen habe? Den "Regenbogendrache"!(4000/0)" und diesen spielt er auch, denn der Drache darf gerufen werden, solange er auf dem Feld oder auch auf dem Friedhof mindestens 7 Kristallungeheuerkarte hat. 5 davon sind bekannt, die restlichen 2 wurden von Makotos "Kartenerstörung" auf den Friedhof geschickt. "Der Drache sieht wundervoll aus.", bestaunt Makoto eben diesen. Jesse antwortet lächelnd: "Ja, sehr wundervoll und auch sehr angriffsstark."

Aber als Jesse mit dem Drache angreifen will, kommt plötzlich jemand von hinten. "Makoto? Nen Anruf für dich!" Diese Stimme kommt von Alexis. "Der Mann von dem Kosmetikladen möchte gern mit dir sprechen." Makoto legt den Kopf schief, denkt nach, weswegen und worüber er mit ihr sprechen will, und geht sofort zum Telefon. Jesse lächelt und sagt zu Alexis: "Na, Mensch, dabei war ich doch grad dabei, das Spiel zu gewinnen."

Makoto kommt sehr stürmisch und eilig zurück. Jesse fragt sich, was mit ihr jetzt los ist. "Wenn du Lust hast, kannst du mit mir zu dem Kosmetikladen mitkommen. Da ist was Ungewöhnliches passiert." Bevor Jesse fragen kann, worum es sich handelt, ist Makoto schon längst aus seinem Blickfeld verschwunden. Jesse seufzt für einen kurzen Moment und entscheidet sich schließlich doch dazu, mitzukommen.

(Musik: "Korsakov - Flight of Bumblebee")

Kapitel 4: Immer wenn ich traurig bin...

Yugi ist inzwischen schon zurück bei Opas Laden. "Opa, schau mal, ich bin im Fernsehen.", zeigt Yugi stolz auf den Fernseher, wo seine Aufnahmen mit der Parfümwerbung gerade im Gange ist.

"Auch der König der Spiele braucht sein Ansehen. Sie können sich einen König der Spiele mit einem Geruch eines Obdachlosen gar nicht vorstellen. Deshalb benutzt er "Nivea deodorant, for men", 24 Stunden sicherer Deo-schutz und Frischegefühl. Ohne Farb- und Konservierungsstoffe. Hautverträglich dermatologisch bestätigt..."

"Hehe, gar nicht mal so schlecht.", lacht Yugis Opa, "du siehst ja mit nacktem Oberkörper sexy aus." Während die beiden darüber lachen, klingelt das Telefon. "Telefon für dich, Yugi, ich muss wieder auf meinen Laden aufpassen." Yugi nimmt den Hörer, während sein Opa weggeht.

"Ah, Sie sind's wieder, ich habe das Video gesehen, es sieht super aus...", aber in kurzer Zeit wird aus Yugis Lächeln plötzlich ein verzweifertes Gesicht, "wie bitte? Aber wie ist es denn dazu gekommen?... nein, hab ich nicht ... was zum? Ich muss wieder zu Ihnen? Sofort???"

"Ja, Herr Muto, es geht um Leben und Tod, ich werde auch ihre Fahrt bezahlen.", sagt Guillaume.

Yugi nickt und legt den Hörer auf. Eilig zieht er sich um und geht sofort zur Eingangstür. "Opa, ich geh dann mal... wieder zum Kosmetikladen."

"Oww, wieder eine Videoaufnahme?", scherzt er, Yugi hat es nicht gehört und ist schon fort.

In diesem Moment sind auch Makoto und Jesse angekommen.

"Ah, gut, dass ihr beiden gekommen seid.", meint Guillaume, der diesmal mit dem chirurgischen Mundschutz auftritt. Natürlich sind die beiden ein wenig schockiert, was da abläuft. Denn Guillaume ist es natürlich peinlich, was ihm passiert ist, zu erzählen, weshalb sein Berater den beiden ohne Guillaumes Anwesenheit in einem anderen Raum alles erzählen musste.

"Aha, und weswegen haben Sie uns hierhergerufen?", fragt Jesse ganz neugierig, "nur damit wir wissen, dass eines seiner Sinnesorgane verschwunden ist?"

"Neineinein, er wollte nur wissen, wann er sie verloren hat.", dann schaut er Makoto an. "Fräulein, Sie haben doch erkannt, dass die Nase weg ist. War das schon so, seit ihr zum ersten Mal hierher gekommen seid?", Makoto nickt. "Hmm, dann muss der Fall schon davor passiert sein.", überlegt der Berater.

"Vielleicht ein Tag davor, oder eine Woche...", versucht Jesse ihn zu helfen. "Also ich schäme mich, dass ich fast nie auf ihn geachtet habe, schließlich bin ich ja nicht der Baby-sitter. Aber ich bin mir ganz sicher, vor einer Woche, wo noch Yugis Aufnahme stattfand, ist bei ihm alles in Ordnung gewesen, also ist der Fall irgendwann in diesen 7 Tagen passiert.", analysiert der Berater.

"Haben Sie auch schon Yugi angerufen, ob er vielleicht...", sofort wird Makotos Frage abgebrochen mit der Antwort, Yugi habe man schon angerufen und er habe verneint, werde aber hierher kommen.

"Haben Sie auch die Kameralleute gefragt? Denn nicht nur Yugi war an dem

Aufnahmentag da gewesen.", diesmal wurde Jesses Frage nicht abgebrochen, denn tatsächlich wurden die Kameraleute gar nicht gefragt. "Raffinierte Überlegung, ich werde es sofort Guillaume sagen.", der Berater verlässt schon gleich den Raum und die beiden folgen ihm.

Ohne zu zögern ruft Guillaume die Kameraleute an.

"Guten Abend, Sie sprechen gerade mit Herrn Dr. Paswanotschniy, Manager im Bereich Film- und Fernsehregie, Babbelsberg ..."

"Schon gut, schon gut, ich bin's, Guillaume Empote."

"Ah, hallo, Monsieur Empote, wie kann ich Ihnen helfen? Hat unsere Aufnahme Ihnen gefallen?"

"Ja, es ist großartig geworden, aber ich habe ein anderes Problem. Und zwar - ich weiß, es wird eine blöde und unrealistische Frage sein - aber habt ihr irgendwann, irgendwo so ne Art Nase gesehen?"

"Lassen Sie mich mal überlegen. Natürlich, wir waren auf dem Weg zu nächsten Projekt. Als wir zum Mittagessen wollten, haben wir sie gefunden. Wir dachten so, das wäre eine Requisite. Die gehört also Ihnen?"

In dem Moment wendet sich Guillaume zu den Leuten und jubbelt. "Hurra, sie haben sie."

"Na, also, Volltreffer.", meint Jesse erleichtert.

"Aber...", meint der von den Kameraleute, bevor Guillaume ihn darum bitten kann, ihm die Nase wiederzugeben, "...wir haben sie irgendwo in eine Mülltonne geschmissen." Und schon ist die Achterbahn von Guillaume perfekt. Er ist wieder Adrenalin geladen. Die anderen Anwesenden sind nun ebenfalls alles Anderes als erleichtert. "Kommen Sie, davon geht die Welt doch nicht unter.", versucht Makotoe ihn zu trösten. "Doch, sie ist untergegangen, denn ohne sie kann ich nicht mehr riechen und ich bin hier in einem Parfümunternehmen. Das ist wie Baguette ohne Schinken. Ohne die Nase bin ich unternehmensunfähig und möchte lieber sterben, als "ohne" weiter zu leben", meint er.

Es herrscht die Schweigeminute. Da kommt Jesse auf die Idee: "Hmm, da bleibt uns nur noch ein Weg."

Er sucht ein Klavier oder irgendwas, womit man da klimpern kann, und setzt sich hin.

"Immer wenn ich traurig bin, trink ich einen Korn.

Wenn ich dann noch traurig bin, trink ich noch nen Korn.

Wenn ich dann noch traurig bin, trink ich noch nen Korn.

Und wenn ich dann noch traurig bin, fang ich an von vorn."

(die Musik von: "Heinz Erhardt - Immer wenn ich traurig bin...")

Kapitel 5: Blues Clues

(Musik: "Michael Jackson - Beat it")

Guillaume & Co. sind an dem Ort angekommen, wo die Kameraleute die Nase weggeworfen haben, auf dem Rastplatz der Autobahn.

"Und ihr seid euch sicher, dass ihr hier meine Nase weggeschmissen habt?", fragt Guillaume, der immer noch den Mundschutz trägt. "Ja, wir sind ganz sicher. Es war so, als wir hier eine Pause machten, hatte jemand sich gemeldet, eine Nase in seinem Sandwich gefunden zu haben. Da hatten wir gedacht, das sei eine von unseren Requisiten. Da wir ja der Meinung waren, dass wir sie gar nicht brauchen, haben wir sie einfach mal in die Mülltonne geschmissen."

Der Boss zeigt Guillaume die Mülltonne. Sie ist leer. Oder besser gesagt, sie ist geleert worden.

Es herrscht eine Schweigeminute.

"Hmm, fragen wir doch mal den Besitzer dieses Platzes, ob er eine Ahnung hat, wann sie geleert wurde.", sagt Makoto.

"Das ist eine gute Idee.", und schon gehen alle zu dem Haus, wo man normalerweise fürs Benzintanken bezahlen muss. Es sieht fast so aus, als ob da gerade eine Bande das Haus beschlagnehmen wolle, denn die Kameraleute tragen wie üblich Sonnenbrillen.

Schon gleich fleht der Besitzer des Hauses um Gnade und er würde alles geben, was er hat.

"Schon gut, schon gut, beruhigen Sie sich, wir kommen in Frieden.", meint der Boss.

Makoto und Jesse haben sich bei diesem Anblick totgelacht. "Wir wollen nur fragen, ob Sie vielleicht wissen, wann die Mülltonne hier geleert wurde."

"Wie bitte? Ihr wollt wissen, wann sie entleert wurde? Wollt ihr da Pfandflaschen sammeln, oder was?", meint der Hausbesitzer irritiert.

"Ähmmm, nun ja, jemand hat seinen allerwichtigsten Gegenstand in diese Mülltonne unabsichtlich geschmissen und wir suchen nach ihm.", sagt Jesse, ohne das Wort "Nase" zu verwenden.

"Hmm, meinen Sie etwa der Herr Doktor dahinten, dass er nach seinem Stethoskop sucht?", zeigt der Hausbesitzer auf Guillaume, der nach seiner Aussage errötet. Und wieder mal haben Makoto und Jesse sich totgelacht.

"Das ist gar nicht witzig!", sagt Guillaume.

Also nimmt der Hausbesitzer eine Liste von dem Müllunternehmen. Es steht dort, wann und welche Mülltonne entleert wird und wo der ganze Müll hingebracht wird. Da die Autobahn innerhalb der Stadt liegt, wurde sie entweder nach Bezirk A oder B gebracht.

"Okay, wir machen es dann so, ich gehe nach Bezirk A und ihr alle nach B. Ist's in Ordnung?", damit sind Jesse, Makoto und die Kameraleute gemeint.

Nach einigem hin und her schauen scheinen sie wohl einverstanden zu sein. "Ich habe ja eure Handynummer und ihr meine auch. Also wenn jemand sie findet, wird sofort angerufen."

Nun gehen sie zu ihrem jeweiligen Auto bzw. Bus und fahren los. Natürlich fährt Jesse & Co. mit dem Minibus der Kameraleute in die andere Richtung als Guillaume.

(Musik: "Blues Clues")

Wir spielen Blau und Schlau
Blau und Schlau

Wir suchen uns den ersten Nasenabdruck
Hinweis Nummer Eins
Das kommt dann ins Notizbuch
wer wird daran schlau?
Blue, die ist schlau

Wir suchen uns den letzten Nasenabdruck
Hinweis Nummer Zwei
Das kommt dann ins Notizbuch
Blue ist ein Wau-wau
Blau und Schlau

Wir setzen uns in einem roten Sofa
und denkt... denkt... denkt
strengen wir uns etwas ein
gehen Schritt für Schritt voran
wo die Blue nur etwas tut
Dann wird alles gut

"Schön spannend, dass wir das noch erleben können.", meint Jesse zu Makoto. Sie nickt leicht und fragt, ob sie Guillaume schon gefragt haben, welche Belohnung sie kriegen würden, wenn sie sie finden. Da hat wohl niemand daran gedacht.

(Musik: "Ohrbooten - Autobahn")

Kapitel 6: Isch bin der Endgegna

Makoto und Jesse erreichen nun den Müllfabrik.

(Musik zu Ende)

Es sieht fast so aus, als ob da gerade eine Bande das Gebäude beschlagnehmen wolle, denn die Kameraleute tragen immer noch Sonnenbrillen, wie bei der Tankstellen.

Die Arbeiter in diesem Gebäude sind natürlich geschockt, was da abläuft.

"Beruhigt Euch alle, wir kommen in Frieden.", lacht Makoto.

Schon gleich erscheint der Hausmeister und nach einer netten Begrüßung fragt er die Kameraleute, was sie hier wollen.

"Ähmm, nun ja, jemand hat seinen allerwichtigsten Gegenstand unabsichtlich in eine Mülltonne geschmissen und wir suchen nach ihm. Uns wurde gesagt, dass der Müll hierher gebracht wurde", meint Jesse, ohne das Wort "Nase" zu verwenden.

"Aha, dieser Gegenstand scheint sehr lebensnotwendig zu sein. Okay, ich erlaube es euch zu suchen. Es gibt 3 Räume, wo die Abfälle recycled werden. Einmal in der "Glas"-, "Papier"- und "Restmüllabteilung.", erklärt der Hausbesitzer.

"Gut, wie machen wir es?", fragt der Kamera-boss, "Da wir ja 9 Leute sind, teilen wir uns in 3 Gruppen mit jeweils 3 Personen."

Leider ist Makoto nicht in einer Gruppe mit Jesse zusammen, was ihr aber nicht so doll etwas ausmacht.

Die Suche kann beginnen.

Aber ausgerechnet die Gruppe von Makoto hat sie gefunden, in der Glas-abteilung.

"Du meine Güte, wie kommen die denn auf sowas, dass eine Nase in dieser Abteilung zu finden ist?"

Kaum wollen sie sich nähern, schon erscheint eine Gestalt vor ihnen. Sie ist recht dünn und trägt eine militärische Kleidung, und sieht ähnlich aus wie Pegasus ... und ein Duelldisk.

Junge, sie schreien, hey, ich bin der Endgegner
 Und sie schreien, hey hey, denn mich kennt jeder
 Du kannst entweder kommen, hör mein Album an
 Oder, brra brra, salutier, nimm jetzt Haltung an

(Musik: Bushido - Endgegner)

"Endlich habt ihr mich gefunden, ich habe schon lange darauf gewartet.", meint diese Gestalt. Natürlich sind Makoto und die anderen ein wenig irritiert, was er wohl meinen will. "Ich bin der Geist dieser Nase. Ihr seid sicherlich hierhergekommen, um diese Nase zu holen, nicht wahr?"

Sie nicken Synchron. "Gut, aber erstmal müsst ihr mich in einem Duell besiegen.", und er zeigt auf Makoto, die die einzige ist, die eine Duelldisk besitzt.

Am Anfang ist sie ein wenig eingeschüchtert, schaut zwischen den anderen hin und her und stellt viele Fragen, aber nach einer Weile geht sie doch zu ihm.

"Duell!"

Die beiden sind in Kampfesposition und schauen sich gegenseitig an.

"Du darfst anfangen, Fräulein.", sagt die Nase, während er die 5 Karten zieht.

"Ich spiele ein Monster im Verteidigungsmodus. Das war's auch schon."

"Ich bin dran und spiele die Feldzauberkarte - Feuchtgebiete", die Nase grinst leicht und Makoto weiß von der Karte nichts: "Hey, der Name kommt mir bekannt vor, das ist doch das perverse Buch von Charlotte Roche. Das habe ich schon mal gelesen."

Es führt dann zu einer Abschweifung. Irgendwann kommen sie wieder zur Sache. Die Nase ruft nun eine "Frosch"-kreatur namens "Einhornfrosch"(400/400).

"Durch die Karte Feuchtgebiete erhält mein Frosch 1200 Angriffspunkte noch dazu. Mit dem greife ich an.", dann macht er ein böse, grinsendes Gesicht, "und zwar direkt." Makoto erschrickt, als sie das hört, und verliert satte 1600 Lebenspunkte. "Ich setze noch eine Karte verdeckt und bin fertig, Mylady.", sagt er arrogant.

"Na gut, ich ziehe jetzt eine Karte und biete meine verdeckte Monsterkarte als Tribut, um das zu beschwören.", was wohl, das schwarze Magiermädchen(2000/1700). Mit dem greift sie den Frosch an und die Nase verliert $2000 - 1600 = 400$ Lebenspunkte.

"Kleiner Kratzer.", meint die Nase, "ich gehe davon aus, dass ich jetzt dran bin. Na schön, ich aktiviere meine verdeckte Karte "Beschränkungsumkehr", das bedeutet, ich darf meinen Frosch wiederbeleben." Der Frosch erscheint wieder, was Makoto natürlich ein wenig nervt. "Aber das ist noch nicht alles, ich spiele die Zauberkarte "Infernomissachtende Beschwörung"! Wie sagt man schön - Aller guten Dinge sind 3." grinst er ganz frech. Plötzlich sind 3 solcher Frösche durch diese Zauberkarte auf seinem Feld. "Ich würde sagen, mit allen 3 greife ich wieder direkt an.", meint er. Das bedeutet diesmal $3 \times 1600 = 4800$ Schaden für Makoto. Sie hat nur noch 1600 Lebenspunkte (8000 Anfangspunkte - $1600 - 4800$). Das heißt, die Nase braucht sie nur noch beim nächsten Zug mit 1 von 3 Frösche anzugreifen, damit er das Duell gewinnt. Makoto besitzt nur ein Magiermädchen auf ihrem Feld und hat die 3 Frösche zu besiegen. Selbst wenn sie jetzt ein Monster spielt, das stärker ist als ein Frosch, kann sie dann nur mit beiden 2 Frösche besiegen und einer bliebe übrig, was ja für ihre Niederlage ausreicht. Es sei denn...

Kapitel 7: Benzin

In der Zwischenzeit war Guillaume schon längst zurück, weil er ja nichts gefunden hatte. Guillaume macht sich um die anderen Gruppen richtig Sorgen, denn sie haben sich bis jetzt nicht gemeldet. Entweder sie haben sie nicht gefunden bzw. sind noch auf der Suche oder sie haben vergessen ihn anzurufen, denkt er.

Die Assistenten schauen nur, wie Guillaume in einem Sofa sitzt und nach unten schaut. Schließlich traut einer sich ihm zu nähern und fragt, wie sie ihm noch helfen könnten. Daraufhin schaut er düster zu seinen Männern und singt:

Ich brauche Zeit, kein Heroin
kein Alkohol, kein Nikotin
brauch keine Hilfe, kein Coffein.
Doch Dynamit und Terpentin,
ich brauche Öl für Gasolin,
explosiv wie Kerosin,
mit viel Oktan und frei von Blei,
einen Kraftstoff wie...

Benzin!

(Musik von Rammstein - Benzin)

Bei Makoto geht das Vabanquespiel weiter. Die Gruppe von Jesse macht sich noch - wie blöde - auf die Suche nach der verschwundenen Nase, die eigentlich schon längst von der Gruppe Makotos gefunden wurde. Sie duelliert sich bloß noch mit "der Nase", wobei sie in Gefahr ist, denn Makoto hat nur noch 1600 Lebenspunkte, während ihr Gegner eindeutig viel mehr Lebenspunkte hat. Sie hat nur ein "schwarzes Magiermädchen" auf ihre Seite, während 3 Frösche, die direkt angreifen können, auf seiner Seite sind. "Die Nase" braucht nur noch beim nächsten Zug einen Angriff von einem Frosch, damit er das Duell gewinnt.

Aber diese 3 Frösche sind nur von einer Karte abhängig, denkt sie leise. Genau, und zwar von der Feldzauberkarte "Feuchtgebiete", denn nur deshalb sind die Frösche so stark und gefährlich. Das bedeutet, sie sollte die Karte vernichten, damit erstmal Ruhe ist.

Sie zieht ganz vorsichtig die Karte aus ihrem Deck, in der Hoffnung die richtige Karte zu ziehen. Als sie die Karte sieht, macht sie einen erleichternden Gesichtsausdruck, denn sie hat eben "Brecher, magischer Krieger"(1600/1000) gezogen und beschwört ihn ohne zu zögern.

"Dank seiner besonderen Fähigkeit kann er eine von deinen Zauberkarten zerstören und ich wähle deine Feldzauberkarte.", zeigt sie auf die Karte "Feuchtgebiet".

Nun kommt "die Nase" ins Schwitzen, denn somit wurden die Angriffspunkte der 3 Frösche auf 400 geschwächt und sind nicht mehr so gefährlich, wie vorhin mit der Feldzauberkarte. "Ich greife mit den beiden Magiern 2 von 3 Fröschen an!", ruft Makoto sehr entschlossen. "Die Nase" erleidet einen Schaden von 2800 Lebenspunkten, 1600 von Makos Magiermädchen und 1200 von dem Brecher. Er hat

jetzt 4800 Lebenspunkte, das ist fast die Hälfte seiner vorherigen Lebenspunkte.

"Da hast du noch mal Glück gehabt.", sagt die Nase, "aber du hast praktisch nur deine Niederlage hinausgezögert. Ich spiele eine Karte verdeckt und greife dich mit dem Frosch weiter direkt an, trotz der mageren Angriffspunkte."

Sie verliert 400 Lebenspunkte, also hat sie nun 1200 Lebenspunkte. "Ich bin dran und ziehe eine Karte", als sie die Karte sieht, denkt sie, die Karte könnte ihr helfen, und setzt sie auch verdeckt aufs Feld. "Nun greife ich mit meinem Magiermädchen deinen letzten Frosch an."

"Die Nase" grinst ganz frech, denn er aktiviert seine verdeckte Fallenkarte "Froschiges Kraftfeld". "Wenn du meinen Frosch angreifst, werden alle deine Monster durch diese mächtige Fallenkarte vernichtet." Das hört sich für Makoto gar nicht gut an, aber sie gibt sich noch nicht geschlagen, "da ich ja noch kein Monster beschworen habe, setze ich noch eins verdeckt in den Verteidigungsmodus."

"Die Nase" ist wieder dran. Er zieht die Feldzauberkarte tatsächlich nochmal, da er ja die Karte 3mal im Deck besitzt, und selbstverständlich aktiviert er die Karte mit einem böartigen Lachen. Nun hat der Frosch wieder satte 1600 Angriffspunkte und mit einem Angriff von ihm würde "die Nase" das Duell gewinnen. "Also sag Aufnimmerwiedersehn," ruft er.

Es scheint alles vorbei zu sein, aber er hat wohl vergessen, dass Makoto ja eine Karte verdeckt gelegt hatte, bevor sie ihren Zug beendete. Sie aktiviert diese Karte, namens "Entkräftungsschild", "dein Angriff wird annulliert und meine Life Points erhöhen sich um die Angriffspunkte des angreifenden Monsters." In diesem Fall bekommt sie 1600 Lebenspunkte gut geschrieben. Sie hat nun 2800 LP. "Langsam gehst du mir auf die Nerven", sagt "die Nase" gestresst, "aber was soll's, ich spiele noch ein Monster im Verteidigungsmodus", dann macht er ganz übertrieben nach, was Makoto ihm davor demonstriert hat: "Da ich ja noch kein Monster beschwört habe", sagt er im Unterton. Dennoch lässt sich Makoto nicht von ihm unterkriegen, sie macht ihren Zug und zieht eine Karte. "Ich spiele die gerade gezogene "Kartenzerstörung", beide Spieler müssen alle Karten, die sie auf der Hand halten, auf den Friedhof legen und dieselbe Anzahl von Karten von ihren Decks ziehen." Diese Karte hat Makoto schon mal geholfen, vor allem beim Duell mit Jesse damals. "Ich setze

wieder eine Karte verdeckt und beschwöre "Schimmerdrache" (1900/1600) in Angriffsposition, ich greife deinen letzten Frosch an!" Damit ist Makoto endlich den letzten von diesen nervigen Einhornfröschen losgeworden, aber nur ebendiesen. "Die Nase" erleidet dadurch 300 Schaden und somit hat er 4500 Lebenspunkte.

"Naja, du hast meinen "Einhornfrosch" besiegt, aber denkst du deshalb, du hast jetzt gewonnen? Da irrst du dich gewaltig! Ich flippe meine verdeckte Monsterkarte "Flipp-Flopp-Frosch" (500/200; wegen "Feuchtgebiete" 1700 Angriffspunkte). Wenn diese Karte aufgedeckt wird, kann ich Monster von dir auf deinen Hand zurückbringen.", meint die Nase und schickt Makos Monster zurück auf ihr Handkarte. Jetzt hat Makoto kein Monster auf dem Feld und "die Nase" greift sie mit dem Frosch direkt an. Sie hat jetzt nur noch 1100 Lebenspunkte. "Tja, nicht mehr lange und ich werde dieses Spiel gewinnen, gib doch jetzt schon auf, Mylady, statt sich zu quälen", meint er.

Natürlich lehnt Makoto sein Angebot ab und kämpft weiter bis zum Ende, "es ist erst vorbei, wenn's vorbei ist", philosophiert sie.

"Na gut, wie du meinst. Dank der besonderen Fähigkeit meines Frosches kann ich ihn wieder in die verdeckte Verteidigungsposition zurückbeordern. Nun weißt du ja ungefähr, was danach passieren wird, nicht wahr, Mylady?"

Natürlich, er würde seinen Frosch wieder aufdecken, um Makotos Monster wieder

zurück auf ihre Hand zu schicken. "Ich ziehe eine Karte", und kaum zu fassen, dass sie die richtige Karte gezogen hat, die sie braucht. "Die Karte heißt "Seelenerlöser"

Die Nase stellt fest: "Na gut, mit der Karte kannst du bis zu 5 Karten aus einem Friedhof aus dem Spiel entfernen. Von mir aus nimmst du meine Frösche vom Friedhof weg..." Makoto grinst diesmal ganz frech: "Wer sagt, dass ich deine Monster entferne?"

Stattdessen entfernt sie 5 von ihren eigenen Monstern von ihrem Friedhof. "Aber?...was hat das zu bedeuten", fragt sich die Nase ganz verwirrt.

"Nun aktiviere ich meine verdeckte Triumphkarte "Rückkehr aus der anderen Dimension", indem ich die Hälfte meiner Lebenspunkte opfere (=550 LP), kann ich so viele Monster wiederbeleben, wie aus dem Spiel entfernt wurden, und das sind die, die durch die Zauberkarte "Seelenerlöser" geschickt wurden. Ich belebe mein "schwarzes Magiermädchen" (2000/1700) , "Brecher, magischer Krieger" (1600/1000) und die 2 Monster, die durch "Kartenerstörung" zu Friedhof geschickt wurden wieder und ebenso die die durch die Zauberkarte "Seelenerlöser" aus dem Spiel entfernt wurde, nämlich "Dunkler Magier" (2500/2100) und "Blizzarddrache" (1800/1000)

Jetzt sieht die Party ganz anders aus. Jetzt sieht es für "die Nase" ganz und gar nicht gut aus. Makoto kennt keine Gnade und führt ihren letzten Angriff durch. Mit dem "dunklen Magier" vernichtet sie seinen verdeckten "Flipp-Flopp-Frosch" und der Rest greift "die Nase" direkt an. Das macht dann 1800 von Blizzarddrache + 1600 von dem Brecher + 2000 von Magiermädchen = satte 5400 Schaden!

Und die Nase hatte davor 4500 Lebenspunkte....

Sieg!

Kapitel 8: Ende gut, alles gut?

Gib mir Benzin

Es fließt durch meine Venen,
es schläft in meinen Tränen,
es läuft mir aus den Ohren,
Herz und Nieren sind Motoren.

Ja... hahaha... Benzin!

(Musik: Rammstein - Benzin)

So singt Guillaume weiter vor seinen Männern, bis jemand an die Tür klopft. Die Gruppe von Jesse, Makoto und Co. ist angekommen.

Guillaume ruft:
"Alle warten auf das Licht"

Die Kameraleute:
"Fürchtet euch, fürchtet euch nicht"

Guillaume wieder:
"Die Sonne blendet meine Augen"

Makoto und Jesse erscheinen:
"Deine Welt wird heute nicht untergehen
denn wir zählen zusamm'n bis zehn"

Eins...hier kommt die Nase
Zwei...hier kommt die Nase
Drei...sie ist für dich der Stern von allen
Vier...hier kommt die Nase

(Musik von Rammstein - Sonne)

"Joa, es wurde zwar nur bis Vier gezählt, aber hier ist das Gesuchte", meint Jesse. Guillaume ist zutiefst dankbar und vollkommen sprachlos. Bevor das Ensemble sich verabschiedet, weil es ja die Mission erfüllt hat, gibt Guillaume allen zum Dank einen Gutschein.

"Das nenn ich mal ein kuriozes Abenteuer. Das sollten wir irgendwann mal wieder machen", scherzt Jesse und die anderen lachen.

Ende gut, alles gut? Von wegen...

(Es läuft die Musik: "D'agostini - Bla bla")

Guillaume hat zwar seine Nase wieder, aber- er hat sie nur. Eigentlich wollte er ja, dass seine Nase wieder da ist, wo sie auch hingehört. Er hat sich wohl zu früh gefreut. Nun versucht er die Nase irgendwie an sein Gesicht zu kleben, aber die Nase will nicht halten.

Die Nase wird größer, bis sie Guillaumes Größe erreicht hat, und es kommt zu einem hin-und-her-rollende Tanz zwischen den Beiden, aber nur als Symbol, als Guillaume kläglich versucht, die Nase zu platzieren.

A A Ben
What'in A Ben Thin
What'in Ben Ben Thin
What'in A Bla Ciu/ Be Thin
What'in A Bla A Bla Ben
What'in A A Ben Thin[...]

(von D'agostini - bla bla)

Epilog: "FdadeN"

Schon wieder sitzt Guillaume verzweifelt und ganz alleine auf seiner Couch, denn die Nase will einfach nicht festsitzen. Dass er noch mal die Kameraleute oder Makoto um Hilfe bitten würde, wäre zum einen ungünstig und zum anderen unhöflich. Sie sind zu dieser Zeit schon längst wieder jeweils bei sich zu Hause.

Kaum ist Guillaumes Welt gerade dabei unterzugehen, schon klopft jemand an die Türe. "Sie haben Besuch, Chef. Herr Muto ist angekommen", meint eine seiner Assistentinnen hinter der Tür.

Das stimmt, damals hatte Guillaume Yugi ja angerufen, dass er wieder kommen solle. "Lass ihn rein", ruft er auf der Stelle.

Als Yugi den Raum betritt, war sein Gesichtsausdruck erstmal schockiert, denn Guillaume trägt ja noch immer seine Mundschutzmaske. "Herr Muto, Sie sind meine allerletzte Hoffnung", sagt er erleichtert, "Als Sie schon weg waren nach der Aufnahme, war meine Nase grundlos verschwunden. Ich weiß, es klingt absurd, aber es ist passiert. Ich habe die Schülern angerufen und sie meinten, die Kameraleute müssten sie unabsichtlich mitgenommen haben. Ja, das haben die Kameraleute mir dann auch gesagt, nur leider haben sie die Nase in eine Mülltonne irgendwo auf einer Raststätte der Autobahn weggeschmissen, weil sie die Nase als Requisite empfunden haben und sie nicht brauchten. Wir sind dann zu der Stelle nochmal hingegangen und haben den Ladenbesitzer gefragt. Er meinte, die Mülltone wurde entweder nach Bezirk A oder B entleert", erzählt er, als ob er eine Vorlesung vorträgt.

"Das heißt, ihr habt euch - würd' ich mal vermuten - in 2 Gruppen geteilt und die eine machte sich in Bezirk A auf die Suche, die andere in B", schlussfolgert Yugi.

"Korrekt", hebt Guillaume die Daumen, "und die Gruppe in B hat sie gefunden und mir freundlicherweise zurückgegeben, aber es gibt ein neues Problem. Die Nase will nicht bei mir sitzen."

"Hmm, das ist schon tragisch", denkt Yugi nach, "da muss ja irgendwas dahinter stecken. Ich meine, die Nase kann doch nicht von alleine verschwunden sein, bzw. einfach so aus dem Gesicht fallen. Vielleicht handelt es sich um einen Zauber, der es ermöglicht hat."

"Aber wer könnte der Verursacher sein?", fragt Guillaume ganz hoffnungsvoll.

"Machen wir mal eine kurze Zeitreise und fangen da an, wo wir uns zum ersten Mal getroffen haben", meint Yugi nach einer Weile, in der Stille herrscht, "Ich kann mich noch erinnern, dass jemand, während wir mitten im Duell waren, Sie angerufen hat und Sie diese dann ignoriert haben. Vielleicht steckt da was dahinter."

Guillaume macht dabei große Augen: "Das stimmt, das war meine Tochter und sie hatte mich gefragt, was für ein Tag heute war, also zu der Zeit, wo sie mich angerufen hat."

Dann wird ihm klar, dass an diesem Tag ja ihr Geburtstag war. Das kann dann das ganze chaotische Geschehen erklären. Ohne zu zögern geht Guillaume sofort zu seinem Telefonapparat und ruft seine Tochter an, obwohl es schon 23 Uhr ist.

Tatsächlich, seine Tochter hat ein verbotenes Buch, in dem viele Zaubersprüche drin stehen, und sie hat ein Fluch ausgesprochen, damit er mit seinem Business aufhört und mehr Zeit für die Familie hat.

"Aber du hast das erst heute bemerkt, Dad?", meint die Tochter am Telefon.

"Nun ja, die Nase war nicht nur weg von meinem Gesicht. Sie war auch verschwunden und lag irgendwo am Arsch der Welt. Aber es ist eine lange Geschichte", nachdem das gesagt wurde, fängt die Tochter an zu lachen.

"Würdest du mir verzeihen? Ich komme morgen zu dir und feiere deinen Geburtstag nach, aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben. Wir können ins Kino gehen oder in ein Restaurant, oder alles, wie's dir gefällt", aus einem sehr schwer beschäftigten Kosmetikchef ist ein ganz lieber Vater geworden, das hat Yugi in voller Länge begeistert. Die Tochter schmunzelt und gibt einen positiven Ton von sich, bevor sie auflegt.

"Tja, wie sagt man so schön", meint Yugi, nachdem Guillaume fertig mit dem Telefongespräch ist, "Fass dir an die eigene Nase! Fdaden! Also achte mehr auf dich und deine Familie als auf andere Dinge, die eh später gemacht werden können"

Guillaume grinst: "Ja, den Spruch merk ich mir, ist für mein Leben scheinbar sehr wichtig."

Am nächsten Morgen nimmt Guillaume kurz nach dem Aufstehen gleich einen Spiegel und schaut, ob seine Nase wieder sitzt. Ja, sie ist wieder da, wo sie hingehört, und das freut ihn riesig. Jetzt kann er wieder ganz normal arbeiten, aber zuerst muss er wie versprochen zu seiner Familie gehen und feiern.

Ende

(Musik: Michele Delpech - pour un flirt avec toi)