

## DIE KÜCHE

NACH KURZEM GRÜBELN KOMMST DU AUF EINE LÖSUNG UND LEGST DIE ENTSPRECHENDE MENGE AN GEWICHTEN IN DIE JEWEILIGE SCHALE. ALS DU DAS LETZTE GEWICHT IN DIE LETZTE SCHALE LEGST, HÖRST DU EIN KLICKEN!

SOFORT RENNST DU ZUR TÜR HINUNTER UND STELLST FEST, DASS SIE NUN EINEN SPALT BREIT OFFENSTEHT. MIT NEUER HOFFNUNG DRÜCKST DU DICH LEISE DURCH DIE TÜR. VON DEN BEIDEN HEXEN IST NICHTS ZU SEHEN. DU SIEHST DICH IN RUHE IN DEM VOR DIR LIEGENDEN RAUM UM UND STELLST FEST, DASS DIES WOHL DIE KÜCHE DER BEIDEN ALTEN WEIBER SEIN MUSS. VON DEN GEWOHNTE MODERNEN GERÄTEN IST KEINE SPUR. STATTDESSEN KANNST DU EINEN HAUFEN ALTER SCHWARZER KESSEL, VIELE REGALE VOLLER UNDEFINIERBARER SUBSTANZEN UND EIN DREIBEIN ÜBER EINEM LOCH VOLLER ASCHE ENTDECKEN. DAS IST WAHRSCHEINLICH DIE FEUERSTELLE. AM ANDEREN ENDE DES RAUMES ENTDECKST DU AUCH SCHON DIE TÜR. DU EILST DURCH DEN RAUM UND VERSUCHST DIE TÜRE ZU ÖFFNEN. SIE IST VERSCHLOSSEN. OBWOHL DU DAS ZWAR VERMUTET HAST, VERSPÜRST DU EINE GEWISSEN ENTTÄUSCHUNG IN DIR.

AN DER WAND RECHTS VON DIR ERKENNST DU EIN ZUGESTAUBTES FENSTER UND WILLST DORT DEIN GLÜCK VERSUCHEN. DAS FENSTER BESITZT KEINEN GRIFF ZUM ÖFFNEN. DU BEFINDEST DICH WIEDER IN EINER SACKGASSE, WEIGERST DICH JEDOCH AUFZUGEBEN, NACHDEM DU SCHON SOWEIT GEKOMMEN BIST. MIT NEUEM ELAN GEHST DU ANS WERK UND UNTERSUCHST DIE TÜR. AM KNAUF IST KEIN SCHLÜSSELLOCH ZU ERKENNEN, DAHER KANNST DU DIR DIE SUCHE NACH EINEM SCHLÜSSEL SPAREN. VERMUTLICH IST AUCH DIESE TÜR DURCH EINEN MERKWÜRDIGEN MECHANISMUS VERSCHLOSSEN, WIE DIE BISHERIGEN TÜREN. AN DER DECKE ERKENNST DU EIN MERKWÜRDIGES GESTÄNGE, DASS QUER DURCH DIE KÜCHE ZUR TÜR FÜHRT. DU RÜTTELST AN DEM MECHANISMUS, VERSUCHST DAS GESTÄNGE ZU VERDREHEN, ZU VERBIEGEN, DOCH ES BEWEGT SICH NICHT. VIELLEICHT SOLLTEST DU DER KONSTRUKTION ZUM ANDEREN ENDE FOLGEN? DORT KÖNNTE DER AUSLÖSER VERSTECKT SEIN.

DAS KONSTRUKT ENDET AN EINEM LEEREN REGAL. MERKWÜRDIG. EINE GENAUERE BETRACHTUNG LIEFERT DIR KEINEN EINZIGEN HINWEIS. DAS REGAL IST LEER UND VERSTAUBT, WIE AUCH SONST ALLES IN DIESER KÜCHE. PLÖTZLICH HÖRST DU EIN WISPERN IN DEINEM KOPF:

*„IN EINEM REGAL SOLLEN UHREN IN REIHEN STEHEN, DERER ZWEI DEN RUF DES KUCKUCKS WIEDERGEHEN. DIE EINE ZÄHLT DIE SECHSTE VON LINKS, WÄHREND DIE ANDERE DIE ACHTE VON RECHTS ZÄHLT. DREI UHREN MÜSSEN SIE TRENNEN, UM DEN GLEICHKLANG DER WALDVÖGEL NICHT ZU HEMMEN. FINDE DEN ORT AN DENEN DIE UHREN STEHEN, SO KANNST DU DEN HEXEN ENTGEHEN!“*

VERWIRRT Blickst du dich um, doch ausser dir ist niemand sonst in dem Raum. Zu deinen Füßen entdeckst du jedoch einen Korb voller kleiner Standuhren. Sie scheinen alle identisch zu sein, bis auf zwei. Du betrachtest das Regal. Es ist nicht besonders lang. Mehr als 15 Uhren werden wohl nicht darauf passen.

Du machst dich sofort ans Werk. So schwer kann dieses Rätsel doch nicht sein!