

Travel Rebels

Die Rebellions-Clan

Nach einer Idee von
Dennis Gärtner

Figurenzeichnung
von

Dennis Gärtner

Florian
"Legs"



Tim



Rilo
"Joker"



Zack
"Brain"



Konstantin
"Konny"



Oliver
"Rich"



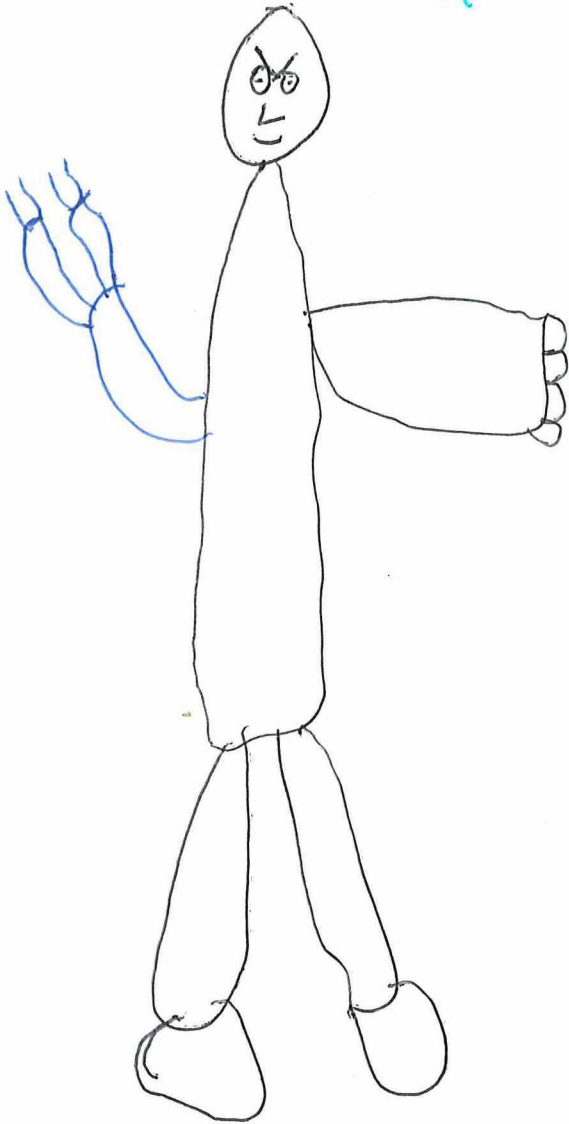
Greg
"Spark"



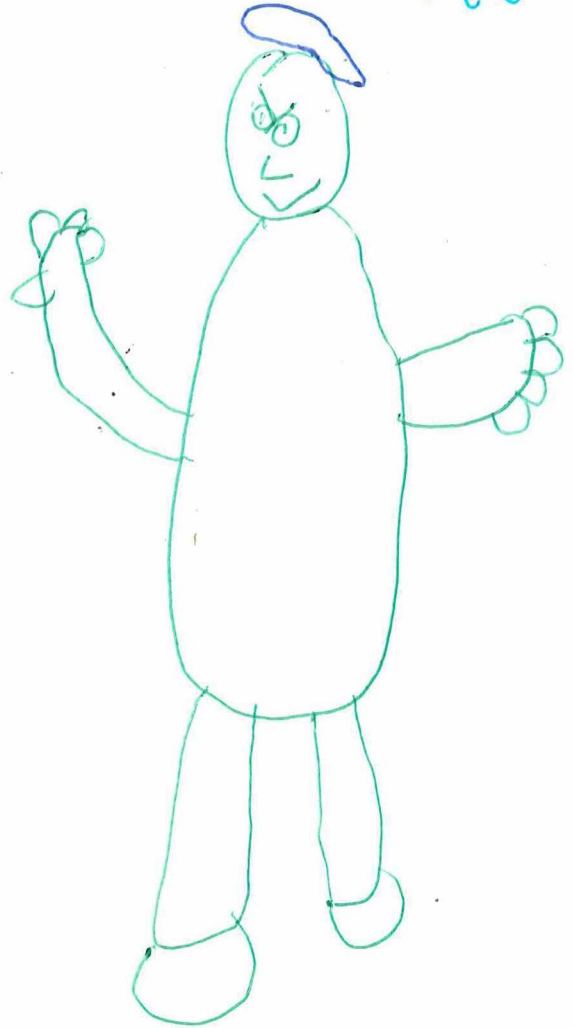
Luca



Axepunk



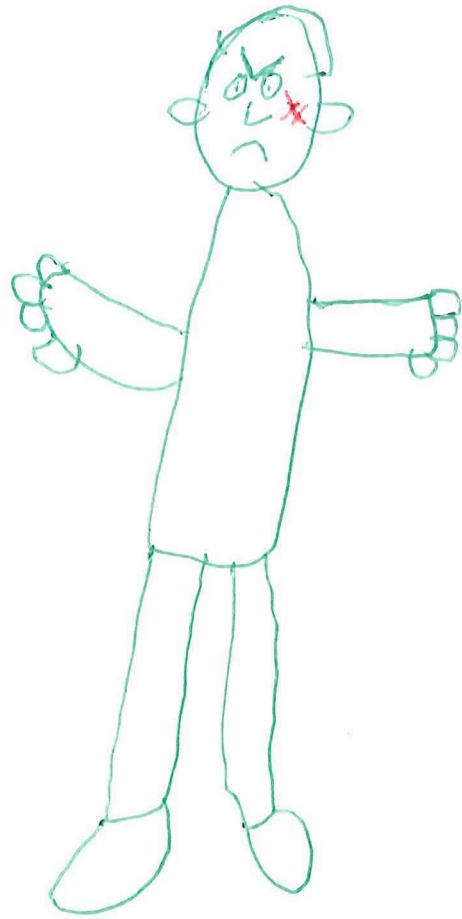
Dicke Nate



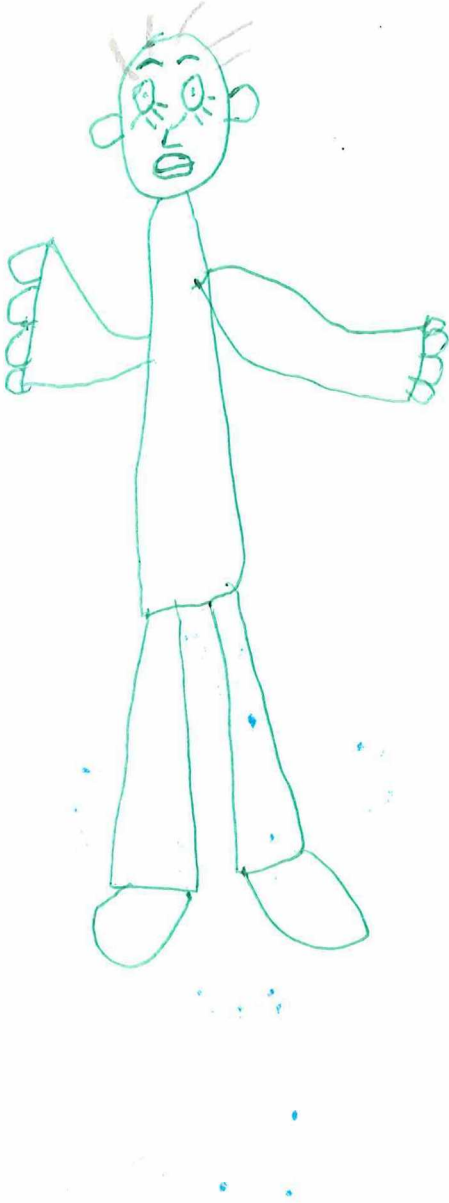
Darkfleshi



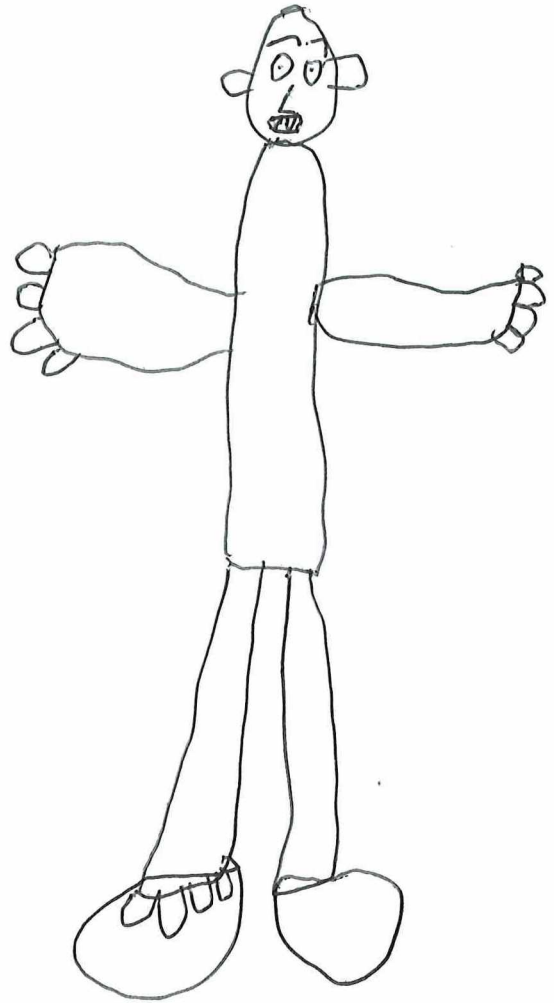
Treatstrik



Sydney



Heinz Milkson



Nebenfiguren

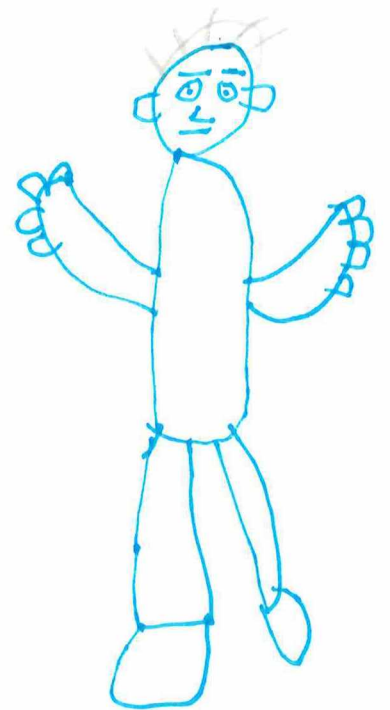
Prof. Durst



B



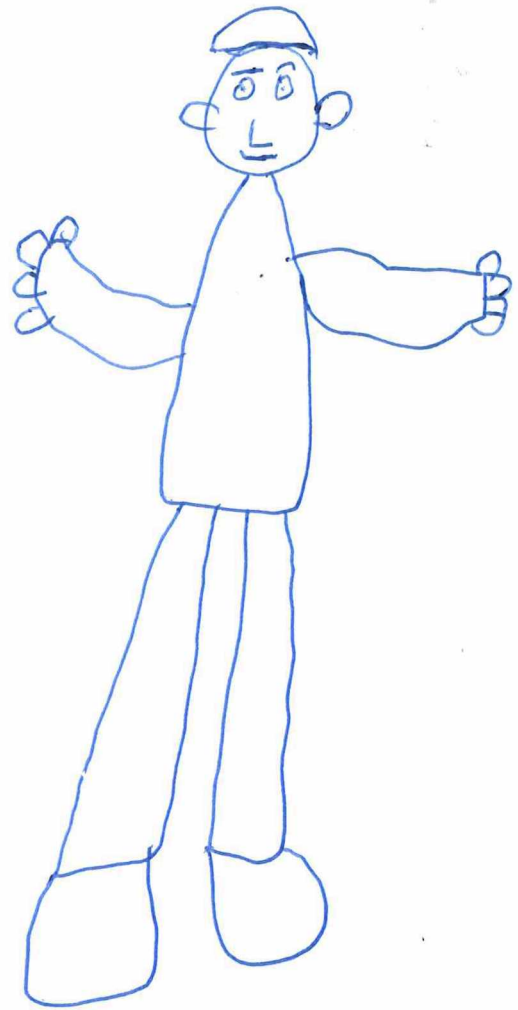
Mr. Treem



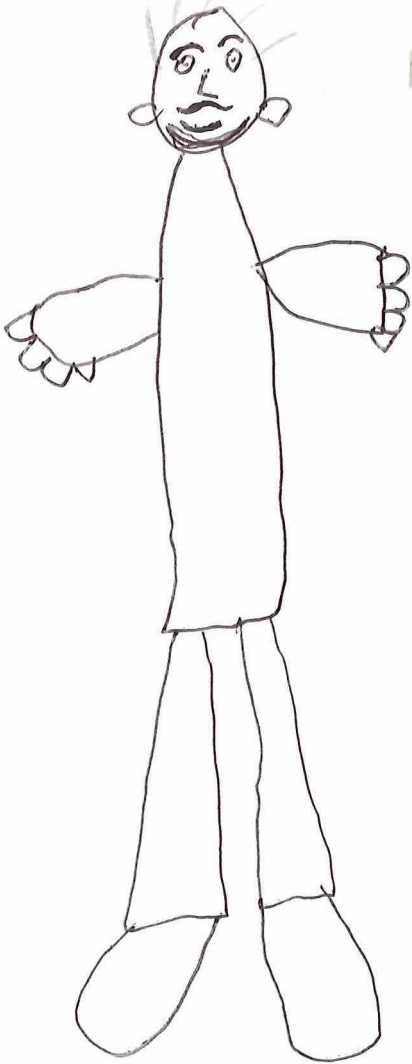
Lizzy



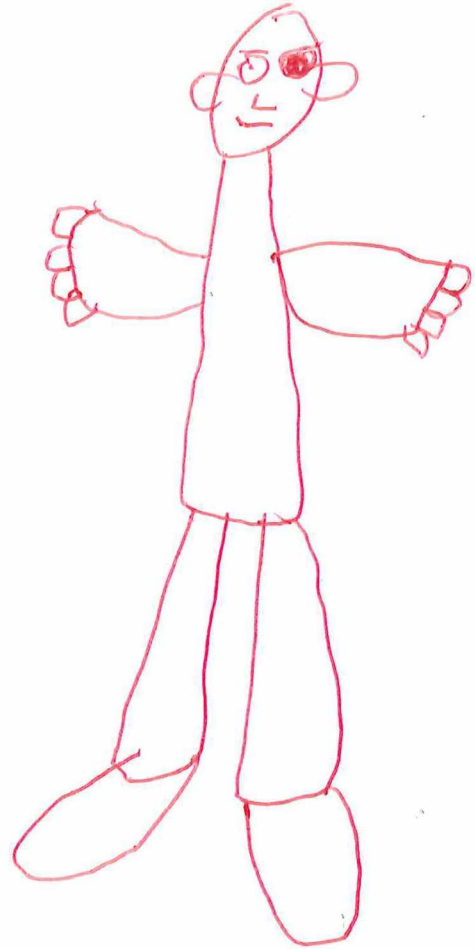
Bayer Jack



Travelmaster
BLAKE



Biff



Mikey



Conor
"COLD"



Daisuke
"Daiman"



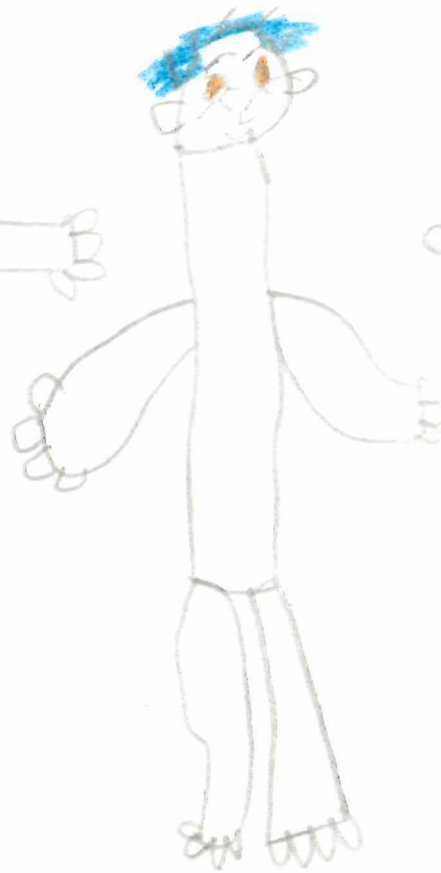
Mack



John
"Johnboy"



Molly Emi Tessa



Marid



Ronja



Olga



Travel Rebels

von Dennis Gärtner

Teil 1

In einer Stadt lebt ein Junge namens Konny. Der achtjährige Konny ist ein richtiger Unruhestifter. Konny spielt seine Pranks. Ein Prank geht schief. Er wurde der Schule verwiesen. Die Eltern mussten ihren Sohn zu seinem Onkel bringen. Sein Onkel war ebenfalls ein Unruhestifter. Jetzt hat sein Onkel sich verändert. Sein Onkel gibt Konny einen 20€-Schein, um sein Verhalten zu ändern. Denn er muss die Regeln einhalten. Aber Konny versteht das nicht. Er muss leider das Wohnzimmer seines Onkels sauber machen. Doch dann kommt ein Anruf. Der Chef gibt dem Onkel eine Aufgabe. Der Onkel gibt Konny eine Tüte und einen Notizblock. Er sagt seinem Neffen, dass er seinen Wohnwagen saubermachen soll, aber kein Chaos machen. Sein Onkel fährt zur Arbeit. Konny will aber nicht saubermachen und will weg.

Konny entdeckt einen Rucksack. Er nimmt den Rucksack, einen Geldbeutel, die Tüte und den Notizblock. Dann entdeckt er einen Boller und einen Erste-Hilfe-Kasten. Und so hat er eine Idee. Er packt den Boller und den Kasten in den Rucksack (nur für Notfälle). „Sehr komisch“, denkt er sich. „Vielleicht hat jemand diesen Boller und den Erste-Hilfe-Kasten vergessen ...“ Doch plötzlich hat Konny etwas Seltsames entdeckt: Eine Murmel mit komischen Lichtstrahlen. Das ist kein Witz! Und plötzlich fliegt sie einen Bogen. Konny kann nicht glauben, was er sieht. Ist es ein Ufo mit Aliens oder ein Fantasiewesen? Das war merkwürdig. Konny läuft weiter. Und noch etwas fliegt durch die Luft. Eine Trinkflasche. Ein Wunder, dass eine Trinkflasche fliegen kann. Konny hat keine Ahnung, was als nächstes passiert. Schläft er oder ist er wach? Und noch etwas fliegt auf ihn zu. Ein Paket. Konny packt das Paket aus. Ein Handy, ein Radiergummi und ein Scanner. Er

packt alle Sachen in den Rucksack, und geht los. Dann stößt er auf ein altes Haus. Das Haus war schuld. Nur deswegen war alles so komisch. Die Sachen fliegen durch das Fenster. Konny nimmt die Murmel aus seiner Hosentasche und guckt auf das alte Haus. Konny ist ratlos. Er hat keine Ahnung. Er geht langsam um das Haus – und plötzlich war die Tür auf. Da war niemand zu sehen. Nur eine Katze. Sie ist nett und gibt ihm einen Brief. Er liest, dass es ein Portal gibt. In eine andere Dimension. Das Dimensions-Portal ist komisch, weil es grau ist. Sehr verdächtig. Konny und die Katze waren sehr überrascht und aufgeregt. Das Portal leuchtet. Zum Glück hat Konny eine Sonnenbrille entdeckt, um einen Test zu machen: Er hat einen Stein und wirft ihn durch das Portal. Der Test war erfolgreich. Die Murmel in seiner Hand hat jetzt angefangen zu leuchten. Konny ist geschockt. Die Murmel und das Portal sind miteinander verbunden. Konny hat nicht damit gerechnet, dass die Murmel und das Portal zusammengebracht werden müssen. Die Kombination wird zu einem Portal-Loch. Das Portal nimmt sich Konny und die Katze. Die Katze hat Angst. Die beiden werden in das Portal hineingezogen. Das Portal-Loch explodiert; genauso wie das Haus, das ebenfalls explodiert. Die beiden sind weg.

Konny ist aufgewacht. Die Katze war ebenfalls wach. Die beiden haben überlebt und sind unverletzt. Die Katze hat ihr Halsband wiedergefunden, und ihr Name ist Luca. Konny ist etwas ratlos. Konny gefällt der Name der Katze. Konny und Luca gucken auf ein Plakat. Die Stadt trägt den Namen „New Cybertown“. Konny und Luca gehen durch die Stadt. Die beiden sind überrascht über diese Stadt. Sie sieht ganz schön retro aus. Die beiden sehen einen jungen Mann mit einer Kiste. Nur da sind viele Kisten. Konny muss dem jungen Mann helfen, denn er schafft es nicht alleine. Konny kommt jetzt an den jungen Mann heran, um schnell eine Kiste in einen Wagen zu schaffen. Konny muss den jungen Mann irgendwoher kennenlernen und Konny sagt seinen vollen Namen: John Hauptmann. Sein Spitzname ist Johnboy.

John erzählt alles über seinen Beruf. Er ist ein Rebell und Co-Anführer von seiner Gruppe. Aber John weiß noch nicht, wie seine Gruppe heißen soll. Plötzlich kommt eine Truppe der Kriminalpolizei und droht John zu verhaften. Die Polizei glaubt, dass er eine geheimnisvolle Entdeckung und einen Diebstahl gemacht hat. Konny will John retten. Konny packt den Böller aus dem Rucksack und wirft ihn auf die Polizisten. Sie müssen in Deckung gehen.

John ist gerettet und verdankt Konny sein Leben. Zum Glück hat John einen Autoschlüssel und steigt in seinen Wagen. Konny und Luca müssen ebenfalls einsteigen. Die Flucht ist erfolgreich dank Johns Hilfe und er ist glücklich. John erzählt Konny von seinen Freunden. Konny ist begeistert und freut sich, seine Freunde kennenzulernen.

Teil 2

Die beiden steigen aus dem Auto aus. Die sind bei einem Haus. Konny muss kurz auf die Toilette. John zeigt ihm, wo sich die Toilette befindet. Ein Dixi-Klo draußen. Aber Konny ist zufrieden.

John klopft an die Tür und dann kommt Johns Freund Conor und macht die Tür auf. Conor trifft seinen Freund wieder und er lernt Konny kennen. John erzählt, was passiert ist. Conor hat alles gehört. Conor, John, Konny und Luca gehen ins Haus, wo Johns Freunde auf die drei warten. Konny ist aufgeregt. Im Haus von Johns Freunden ist es wirklich wild. Rico und Florian zocken ein Rennspiel. Rico hat gewonnen. Er ist selbst stolz. John erzählt von seinem Lebensretter Konny und über die Flucht von der Kripo. Rico und Florian lernen Konny kennen. Rico ist ratlos und neugierig und Florian ist begeistert. Und da kommt Greg mit einer Maschine. Auch er ist begeistert. Greg lernt ebenfalls Konny kennen. Zähl-Maschine 3000 nennt er seine Maschine. Gebaut von Zack. Zack hat seinen Namen gehört. Zack guckt Konny zum ersten Mal an. Konny ist etwas aufgeregt, denn Zack ist ein

genialer Wissenschaftler. Sein Deckname ist Brain. Aber Konny weiß nicht, was ein Deckname ist. Greg erklärt es ihm. Aber Konny hat keinen Decknamen, weil er lieber seinen eigenen Namen benutzt. Für die Jungs ist der Name okay.

Und da kommt der Anführer. Der Chef Mack mit Geld in US-Dollar. Konny ist fassungslos. Er hat leider nur den 20-Euro-Schein. Mack guckt Konny zum ersten Mal an. Mack hat noch nie ein 8-jähriges Kind gesehen. Konny sagt, er hat keinen Dollar-Schein. Aber Greg und Zack haben eine Idee. Zack zeigt ihm, wo man Geld wechseln kann, denn in New Cybertown bezahlt man in US-Dollars. Ein Geldautomat natürlich für die Urlauber. Konny nimmt 20€ von seinem Onkel, und tauscht sie ein. Der Tausch war erfolgreich. Konny legt die 21,11 Dollar in seinen Rucksack. Mack sagt Konny, dass in seiner Truppe ein Platz frei ist. Konny ist jetzt etwas unsicher. Konny muss einen Test machen. Die Jungs freuen sich über das neue Mitglied. Konny ist bereit. Konny braucht viel Zeit für den Test. Die Jungs sind entspannt - Konny hat es geschafft.

Mack ist überrascht und zufrieden. Er und seine Jungs haben ein Willkommensgeschenk für Konny. Jetzt ist Konny ein Mitglied von Macks Truppe. Aber die Jungs wissen noch nicht, welchen Namen sie ihrer Truppe geben sollen. Konny hat eine Idee. Er sagt: „Wir nennen uns die Travel Rebels.“ Die Jungs finden den Namen gut. Und Mack gibt den Daumen hoch. Volle Kanne bereit für die erste Mission.

Konny ist so gespannt. Das ist seine erste Aufgabe. Mack erklärt die Mission. Zuerst müssen die Jungs in das Hauptquartier vom Boss der Kripo eindringen. Greg und Daisuke übernehmen das Kommando. Mikey und Conor machen sich bereit zum Anziehen, denn die beiden sind Undercover-Profis. Tim und Florian übernehmen die Codes zum Hacken der Computer. Rico übernimmt das Steuer, um die Tür langsam aufzumachen. Das ist der Plan. Konny ist etwas unsicher, aber Mack erklärt alles. Mack sagt Konny, dass er eine spezielle Aufgabe für

ihn hat. Er ist einverstanden. Er nimmt seinen Rucksack und ist bereit. Die Jungs gehen zum Auto und steigen ein. Die Mission beginnt.

Rico drückt die Bremse und er hält das Auto an. Auf einem Parkplatz und er erzählt, wie er damals auf einem Parkplatz neben einem Schauspieler geparkt hat. Konny ist etwas nachdenklich. Rico ist ein Cartoon-Fan. Er guckt gerne die besten Zeichentrickserien. Zum Beispiel Ben 10, South Park, Bob`s Burgers, Angelo, Spongebob, Rick and Morty, One Piece und Family Guy. Er guckt gerne Animes und Serien. Mack guckt gerne Filme und sein Lieblingsfilm ist „Der Pate“. John guckt auch Filme. Seine Lieblingsfilme sind „Zurück in die Zukunft“.

Tim und Florian sind in Position. Conor übt seine Parkour-Techniken, weil er ein Parkour-Meister ist. Aber Konny muss sie noch lernen. Mack muss auf Konny aufpassen, und er und Konny gehen langsam zur Tür. Rico ist startklar. Zum Glück hat er einen Schlüssel. Er öffnet langsam die Tür. Die beiden sind reingekommen. Aber da sind Laserstrahlen und viele Fallen. Florian hat die Codes für die Laser gehackt, und Tim übernimmt die Überwachungskameras, um sie auszuschalten. Mikey und Conor sind bereit zum Verkleiden.

Greg hat eine gute Kampftechnik, wie die Technik von Bruce Lee oder Chuck Norris. Greg ist ein super Kampfkunst-Krieger und ein Skateboarder. Er sieht einen großen Kerl und zwei Männer der Kripo. Greg holt sein Fernglas. Und er erkennt den Typen mit einer blauen Mütze. Er ist der dicke Nate. Ein Rivale von Greg und ein Streber der weiterführenden Schule. Greg kennt ihn aus der Schule. Er war früher ein Rabauke. Aber jetzt ist er ein Streber geworden. Jetzt ist er ein Feind. Doch dann ruft jemand auf Nates Handy an. Es ist Nates Kollege. Sein Name ist AxePunk. Ein Auto kommt – und ein Mann steigt aus dem Auto aus. Zack ruft jemanden an, um diesen AxePunk zu identifizieren. Sein vollständiger Name ist Gustav von Axelman. Er

wurde wegen Raubes verurteilt. Aber er ist aus dem Knast ausgebrochen und konnte entkommen. Die beiden Jungs wissen von nichts. AxePunk trifft seinen Freund wieder. Der dicke Nate erzählt seinem Freund von dem Plan seines Bosses. AxePunk hat alles verstanden. Nate geht in das Gebäude. Greg ist schockiert. Da sind doch Mack und Konny drin! Die beiden müssen Zack Bescheid sagen. Konny und Mack sind in großer Gefahr.

Inzwischen machen sich Mack und Konny auf zur ein geheime Raum. Dann treffen sie Mikey und Conor in Verkleidung als Polizisten. Die Jungs gehen in den geheimen Raum. Die Jungs haben eine große Entdeckung gemacht. Ein gefesselter Mann sitzt hier fest. Und eine Maschine, die Gehirnwäsche betreibt. Der Mann ist wahrscheinlich verletzt, und sein Mund ist zugeklebt. Mack, Konny und Conor gucken auf die Maschine und Mikey muss diesen Mann befreien. Er hat keine Gehirnwäsche bekommen. Gott sei Dank. Der Mann bedankt sich bei den Jungs. Die Jungs müssen diesen Mann befragen. Der Mann ist ein Agent. Sein Name ist David Benson. Auch bekannt als Agent B. Agent B erzählt seine Geschichte. Er wurde gekidnappt und seine Freunde wurden von einem Hinterhalt gelockt. Seine Freunde wurden hypnotisiert. Deswegen haben die Männer die Kripo übernommen. Die Jungs müssen noch überlegen: Wie kann man eine Maschine zerstören ... Doch dann ruft jemand auf Macks Handy an. Es ist Zack. Zack muss Mack warnen. Das wird eine Falle sein. Mack muss die Jungs warnen. Die Feinde kommen. Mack sagt: „Wir sind in großer Gefahr.“ Konny ist schockiert. Jetzt müssen die Jungs ganz schnell diese Maschine vernichten. Aber diese Maschine ist ganz groß und schwer. Aber Konny entdeckt eine Silvesterrakete mit der sie diese Maschine zerstören können. Die beiden fiesen Typen Nate und AxePunk kommen durch den Haupteingang. Doch dann merken die beiden, dass was faul ist. Die Kameras sind tot und die Laser wurden sabotiert. AxePunk und seine Truppe müssen angreifen. Der dicker Nate weiß

auch Bescheid: Das sind Eindringlinge. Aber wo sind sie ...? Dicker Nate holt sich die Fußabdruckbrille und scannt Fußabdrücke. AxePunk und der dicke Nate machen sich auf den Weg. Jetzt wird es einen Kampf geben. Die Travel Rebels haben einige Fallen parat.

Dicker Nate und AxePunk müssen durch die ganze Küche gucken. Der dicke Nate ist noch stinksauer, weil er noch Wasser in seinem Ohr hat; und sein Hut ist noch nass. AxePunk hat überall geguckt, aber keine Spur von Konny. Doch dann plötzlich kommt Falle Nr. 2: Ein Eimer voll mit Sand. Ein Seil wurde abgesägt und der Sand fällt runter auf AxePunk. Das hat gesessen. Dicker Nate muss seinem Freund helfen, aus dem Sand rauszukommen. AxePunk ist aus dem Sand rausgekommen. AxePunk bedankt sich bei seinem Freund. Dicker Nate und AxePunk sind wieder auf dem Weg. Aber dann kommt Falle Nr. 3: Teer auf den Boden! Die beiden müssen anhalten, aber leider zu spät. Die beiden kleben fest wie Zement. Die beiden haben keine Wahl. Sie müssen ihre Schuhe ausziehen. Jetzt haben die beiden nur noch Socken an. Aber plötzlich kommt eine Angel an Nates Hose, und seine Hose hat keinen Gürtel. Tja, wenn man keinen Gürtel hat, ist es besser, man trägt eine Unterhose. Das war die Falle Nr. 4. Jetzt kommt Musik. Aber echte laute Musik. AxePunk bekommt gleich Herzrasen: „Das hat wehgetan“, sagt er. Das war die Falle Nr. 5. Die beiden müssen sehr vorsichtig sein. Die beiden wissen nichts von diesen Fallen. Dicker Nate hat ein komisches Gefühl bei diesen Sachen. Aber AxePunk geht weiter. Plötzlich kommt noch eine Falle. Falle Nr. 6 ist ein Farbeimer. Der Eimer landet auf AxePunk. Er ist voller Farbe. AxePunk muss sein Gesicht waschen und ganz schnell trocken machen. Die beiden müssen weitergehen, bevor Konny noch eine Falle machen kann. Die beiden haben eine schwere Aufgabe. Doch plötzlich kommt die Falle Nr. 7: Die Murmeln sind bereit zum Rollen! Wieder mal zu spät. Die beiden werden ausgerollt. Und Achtung! Gleich kommt die Falle Nr. 8: Die Mehl-Attacke ist bereit! Das Mehl landet auf dem dicken Nate. Er

muss niesen. Er hasst Mehl in sein Gesicht. Jetzt muss er sich sein Gesicht waschen.

Die Travel Rebels müssen weiterkämpfen. Ein paar sind außer Gefecht. Rico ist selbst stolz auf seine guten Taten. Jetzt ist Zeit für Gregs Kampfstil. Er nimmt den Tiger-Kampfstil an, und sagt: „Jetzt wird´s noch interessanter, Jungs. Gleich wird´s euch richtig umhauen. Ich zeige euch, was jetzt kommt. Meine Tiger-Kampftechnik. Spürt den Zorn des Tigers.“

„Los, Greg. Zeig deine Kunst“, sagte Zack. Greg kämpft wirklich gut. Jetzt wird gleich ein großes Finale kommen. Mack muss den Jungs Bescheid sagen. Mack sagt: „Tja, jetzt ist Zeit, unsere Mission zu beenden, Travel Rebels. Unser Tag ist gekommen. Wir werden unsere Mission beenden. Wir werden gewinnen. Wir werden nicht aufgeben. Dieser Kampf ist nicht zu Ende. Jungs, macht diese Typen fertig! Wir werden unsern Sieg nach Hause nehmen. Los, Travel Rebels. Unser Einsatz ist nicht vorbei. Auf geht´s!“

Mack und die Jungs geben alles für den Sieg. Der Plan ist noch nicht fertig; aber bald. Inzwischen machen sich Konny und Agent B daran, eine letzte Falle zu entwickeln. Konny sagt: „Okay, die letzte Falle ist bereit. Es ist so weit. Du übernimmst die Maschine, um sie zu zerstören. Ich übernehme die beiden. Los geht´s.“ Agent B hat alles verstanden. Zum Glück hat er eine Uhr mit vielen Funktionen. Er macht sich unsichtbar. Dick Nate und AxePunk sind ratlos. Die beiden wissen nicht, was Agent B macht. Konny macht sich bereit auf die Falle Nr. 9. Die beiden sind in die Falle getreten. Die Falle war eine rollende Bowlingkugel. AxePunk weicht aus. Aber Nate hat´s erwischt. Sein Fuß ist platt geworden. Das hat wehgetan. „Autsch, mein Fuß!“, ruft er.

AxePunk muss seinem Freund helfen. Die beiden sind noch nicht fertig mit Konny. Sie gehen weiter. Doch plötzlich kommt die vorletzte Falle. AxePunk ist in die Falle getreten. Die Falle ist eine heiße Milch-Attacke.

Die beiden sind auf der Milch ausgerutscht. Volle Kanne auf´s Gesicht gefallen! Das hat gebrannt. AxePunk reibt sich seine Augen. Die Milch ist in seine Augen gespritzt. Der dicke Nate hat einen schweren Tag. Er mag keine Milch. Jetzt ist sein Gesicht verbrannt. Nate hat ein unwohles Gefühl bei dieser Sache. Die beiden haben schwere Verletzungen. Aber sie geben nicht auf. Die beiden müssen weitergehen.

Jetzt macht sich Konny bereit für das große Finale. Die letzte Falle ist bereit. Agent B ist einsatzbereit. Alles oder nichts. Um die Gehirnwäsche-Maschine zu zerstören, muss Agent B ganz viel C4-Bomben platzieren. Der Showdown beginnt gleich. „Es ist so weit. Gleich beginnt das große Finale, wenn die fiesen Jungs kommen. Ein Held gibt nicht auf. Ich bin zwar klein, aber ich bin ein Rebell geworden; und ein Unruhestifter. Jetzt wird es gleich losgehen“, sagte Konny.

Agent B hat alle C4s platziert. „Die C4s sind bereit“, sagte er.

„Okay, wir sind auch bereit“, erwiderte Mack.

Agent B muss jetzt runter kommen. Mack und die Jungs müssen warten, bis Konny da ist.

„Wir müssen warten, bis Konny da ist. Und denkt dran: C4 ist kein Spielzeug, Männer. Gleich wird´s richtig Kawumm machen! Konny hat´s gleich geschafft. Wir werden das schaffen!“, erwähnte Agent B mit gespannter Stimme.

Konny hat es bis zum großen Finale geschafft. Er ist ein Held geworden.

Gleich wird´s richtig interessant für Konny. Nate und AxePunk sind wütend auf ihn und die Jungs. Die beiden treten durch die Tür und sehen Konny. „Du sitzt in der Falle, du kleiner Mistkerl. Was hast du zu deiner Verteidigung zu sagen?“, sagt Nate wütend. Konny muss gut aufpassen. Er hat noch Glück. Er hat noch eine Rakete. Die Rakete aus

seinem Rucksack. Er nimmt die Rakete aus seinem Rucksack. AxePunk guckt ihn misstrauisch an.

„Was tust du da ... was hast du vor?“, fragte AxePunk.

„Ist das ein Laserstrahl? Und was hast du mit der Rakete vor ...?“, fragte Nate. Doch Konny sagt nur: „Ihr werdet eine peinliche Niederlage erleben. Ihr seid auf meine letzte Falle getreten.“ Die beiden sind auf den Senf getreten. Plötzlich hält Konny zwei Seile. Das wird ein Sieg.

„Sind das Seile und Senf?“, fragte Nate. „Oh nein“, ruft Axepunk, „wir haben verloren!“ Und es ist klar, was das bedeutet.

„Das war´s für euch“, sagte Konny. Das erste Seil sitzt fest um Nates Füße. „Ich hasse diesen Jungen“, sagte Nate verärgert. Und er rutscht auf dem Senf aus. „Oh man, das war peinlich“, sagte Nate beschämt. Für ihn war es echt schmerzhaft. Aber AxePunk hat das Seil abgeschnitten. „Ha! Netter Versuch.“ Aber Konny hat noch eine letzte Falle für ihn gemacht. Und Konny lächelt und sagt nur: „Ich glaube, du hast meine letzte Falle betreten. Du wurdest geklebt.“ AxePunk ist ratlos. „Moment, was?“, sagt er und schaut auf den vollen Eimer mit Teer-Kleber. Zum Glück hat Konny ein Ersatz-Seil dabei. Konny zieht an dem letzten Seil – und der Eimer fällt herunter. „Uh, oh. Das wird wehtun. Dafür wirst du bezahlen!“ Axepunk ist vollgeschmiert. Konny zündet die Rakete an und nimmt einen Fallschirm.

„Das ist unser Zeichen“, ruft Rico.

Konny muss aus dem Fenster springen und er benutzt den Fallschirm.

„Ich bin ein guter Junge geworden. Wird Zeit, die Mission zu beenden. Ich komme runter.“

Die Jungs und Agent B freuen sich auf Konny, denn er hat es gleich geschafft und die Jungs auch.

Agent B sagt zu Konny: „Ich bin stolz auf dich. Du hast deine erste Mission geschafft.“ Konny hat einen guten Job gemacht. Und Konny sagt nur: „Ja, du hast recht. Oh, ich bin schön unten gelandet.“

„Zeit, die Maschine zu zerstören. Jetzt werden wir unsern Sieg bekommen. Bereit Konny?“, sagt Mack.

„Ich bin jederzeit bereit. Dann bringen wir es jetzt zum Ende. Du kannst drücken, Agent B. Jetzt ist Showtime“, sagt Konny für das große Finale. Agent B macht sich auch bereit: „Okay, kann losgehen.“ Er drückt den Zünder, und die C4s sind aktiviert. Agent B sagt zu Konny und den Jungs: „Wir müssen weg hier.“

Die Jungs und Agent B müssen ganz schnell weg. Die Bomben werden gleich explodieren! Konny und die Jungs müssen es schaffen. Aber sie sind zu langsam. Aber Zack hat ein Schnell-Bonbon genommen.

„Gute Idee, Zack. Travel Rebels, Agent B: Nehmt ein Bonbon für Geschwindigkeit!“, ruft Mack. Die Jungs geben volles Tempo. „Ich habe noch nie ein Bonbon genommen. Aber jetzt ich nehme eins“, sagt Agent B. Konny freut sich und er sagt: „Kein Wunder. Das Bonbon hat eine besondere, tolle Fähigkeit. Und ich liebe Bonbons. Jetzt wird´s richtig cool. Ich nehme eins.“

Konny nimmt ein Schnell-Bonbon und lutscht es. Jetzt wird´s für Konny richtig interessant.

„Jetzt geht´s los“, ruft Konny frei heraus. Die Kripo-Beamten, an denen sie vorbeilaufen, sind erschrocken:

„Oh nein! Macht die Tür zu, schnell!“

Der Kripo-Beamter hat Angst zu versagen. Aber die Tür ist geklebt.

„Geht nicht. Jemand hat die Tür geklebt. Voller Teer-Kleber. Das war´s.“ Die Jungs rennen schneller zur Tür.

Sie haben es bis zur Tür geschafft. Und Rico sagt zu dem Kripo-Beamten nur: „Tja, ihr habt verloren. Für euch wird es Zeit, zu rennen. Die Bomben sind aktiviert. Ihr habt noch 30 Sekunden zum Laufen. Lebt wohl, ihr Weicheier.“

„Hat er uns gerade Weicheier genannt? Und es sind Bomben aktiviert?“
Tja, die Kripo muss leider rennen.

„Wir müssen laufen. Die Bombe wird gleich in die Luft fliegen. Raus hier! Rennt um euer Leben!“

Die Kripo-Beamten laufen an Nate und AxePunk vorbei. „Oh man, ich wurde von einem kleinen Jungen besiegt. Was ist hier los?“, fragt sich Nate. Ein Mann von der Kripo erzählt die schlechte Nachricht: „Hier wird gleich alles explodieren. Das Gebäude wird gleich zerstört. Lauft. Lauft um euer Leben!“

Der dicke Nate ist geschockt. „Wie laufen? ... du meinst ... Oh nein. NEIIINN!“ *Die C4s haben eine langsame Auslösezeit. Ich muss AxePunk retten. Das wird knapp*, sprach er in Gedanken.

Nate benutzt seine Kraft: „Teleport aktiviert.“ Jetzt muss er sein Freund befreien.

AxePunk sitzt immer noch fest: „Dieser kleine Mistkerl! Ich kann einfach nicht glauben, dass ich eine Niederlage erlebt habe. Ich hoffe, bei Nate ist alles okay.“ Aber dann kommt Nate mit seinem Teleport. Nate entdeckt Axepunk.

„Oh man, AxePunk! Was ist mit dir passiert ... meine Güte“, sagt Nate. Und AxePunk sagt nur: „Ich wurde von einem Kind besiegt und ich brauche deine Hilfe.“ Nate muss sein Freund retten und redet hastig: „Wir müssen schnell raus. Die C4s sind aktiviert!“ AxePunk ist geschockt und er hat Angst.

„So ein Mist! Wir müssen weg! Aber wir haben keine Fallschirme. Was machen wir jetzt?“, fragte AxePunk.

Nate hat eine Idee. „Keine Sorge, du musst dich festhalten. Wir müssen teleportieren.“

AxePunk und der dicke Nate machen sich bereit, zu verschwinden, bevor das Gebäude in die Luft fliegt.

„Nate, ich bin bereit. Auf dein Kommando.“

„Alles klar. Dann nichts wie weg. Wir hauen ab.“

Die beiden müssen schnell weg.

Nate und Axepunk machen sich bereit zum Teleportieren.

„Teleportation aktivieren“, sagt Nate, um die Teleportation zu beginnen.

„Ich hoffe, das klappt“, sagt AxePunk. Er hat Angst zu verlieren. Der Teleport war erfolgreich. Das Gebäude ist weg, mit einem Riesenknall.

Die Explosion war so groß ?

„Wir haben gewonnen!“, rief Conor. Er ist überrascht und froh, weil die Travel Rebels einen guten ersten Sieg haben. Mithilfe von Agent B.

Agent B sagt nur: „Dank eurer Teamarbeit ist mein Leben und mein Tag gerettet. Dicker Nate und AxePunk wurden besiegt, aber ich weiß nicht, ob sie überlebt haben.“

Mack hat auch noch was zu sagen: „Du hast Recht. Wir werden sehen. Ist niemand verletzt? Alles in Ordnung, Jungs?“

„Mir geht´s gut“, sagt Mikey. Auch Greg und John haben keine Verletzungen. Rico sagt nur: „Ich bin okay. Was ist mit dir, Konny?“

„Ich bin auch okay. Ich bin endlich froh, dass ich geschafft habe. Danke Jungs“, sagt Konny ebenfalls.

Mack ist stolz auf Konny, und er sagt: „Ich bin stolz auf dich, kleiner Mann. Jetzt bist du ein richtig großer Mann. Du bist ein richtiger Held.“

„Ein Held, echt? Oh Mann! Ich hätte nicht gedacht ... danke Mack. Du hast mich glücklich gemacht“, sagt Konny aufgeregt. Mack und die Jungs sind auch glücklich, dass Konny es geschafft hat. Aber John ist verwirrt und er fragt: „Ich frage mich, was mit Nate und AxePunk passiert ist.“

In einem Wald, zur gleichen Zeit.

Nate und AxePunk haben überlebt. „Wo sind wir?“, fragt AxePunk. „Ich glaube, wir sind in einem Wald gelandet“, antwortet Nate. Axepunk ist ratlos und sagt: „In einem Wald? Sind das Eisschlangen und Feuerfrösche?“ Nate ist verwirrt. Das ist der Elemente-Wald. „Oh je. Wir müssen hier raus. Unser Boss wird richtig sauer, dass wir versagt

haben“, sagt Nate. Und AxePunk sagt nur: „Unser Boss ist sehr streng; und ich glaube, dass er uns bestrafen wird. Ich hasse meinen Tag!“

Die beiden haben keine Wahl und rennen weg mit vollem Tempo. Eisschlangen und Feuerfrösche nehmen die Verfolgung auf. Die beiden müssen weg aus dem Wald. „HIILFEEEE!“ Die beiden müssen weiterrennen, weil die Eisschlangen schneller werden und die Feuerfrösche weiter Feuer spucken.

Die Jungs und Agent B machen eine große Feier wegen dem ersten Sieg. Die Party kann beginnen.

Mit Musik, Getränken und Tanz. Die Travel Rebels und Agent B trinken Cola und Orangensaft. John und Mikey tanzen Breakdance – und Greg, Mack und Agent B essen viele Steaks. Rico, Florian und Zack gucken auf Konny; weil Konny ein Held ist.

„Du hast wirklich gute Arbeit geleistet, Konny. Gut gemacht“, sagt Zack. Und Konny sagt: „Danke. Ist nicht so leicht, ein Held zu sein.“

Da kommen noch Daisuke und guckt auf Konny und sagt: „Mein Freund, du hast echt Mut und Tapferkeit bewiesen. Tim muss auch kommen.“ Konny ist superfroh.

Und da kommt auch Tim und sagt: „Konny, du hast das echt gut gemacht.“ Tim gibt Konny eine Visitenkarte und sagt: „Das ist meine Telefonnummer. Hast du ein Handy?“

Und Konny sagt nur: „Ich bin 8 Jahre alt. Nur für Notfälle.“ Tim hat alles verstanden.

Rico sagt zu Konny: „Mensch, du bist echt jung. Aber wo ist dein Zuhause ...?“

Konny denkt nach und er sagt: „Ich bin von einem Portal verschluckt worden; mit einer Katze. Das Portal ist zu. Für immer. Ich habe überlebt; genauso wie Luca. Aber ich gebe nicht auf. Meine Reise fängt gerade erst an. Rico hat alles verstanden und sagt: „Ok, dann bleibt bei uns; und du bist immer willkommen.“

Konny lachte; und er ist glücklich.