

VII. Das Kamelenspiel

Joos kleiner Bruder,
das alte Luder,
hat das komplette Wochenende frei!

Da freut er sich sehr,
wie ein kleiner Bär.

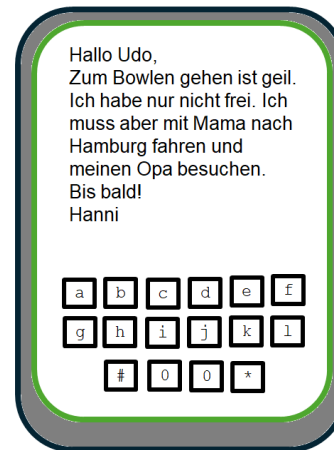
Was macht er an den Tagen bloß?
Da fällt ihm schon was Schönes in den Schoß!

Bestimmt!



Als erstes fragt er seine Liebste,
und wartet, was sie als Antwort piepse.

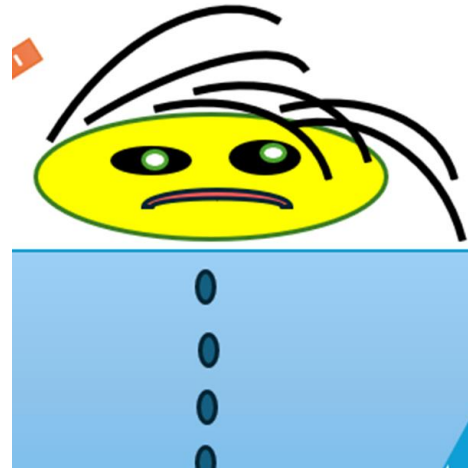
Die Hanni hat jedoch was anderes vor,
die Anfrage war ein Eigentor.



Danach geht er zur Babsi hin.
Die Babsi hat ein krankes Kinn.
Er geht zu Klaus, Hans und Maus,
zu Gabi
und zu Kohlrabi.

Überall erfolglos! Keine Chance!

Sein Blick wird immer böser,
seine Sehnsucht immer größer.



Udo hat von Opa Kurse zu Weihnachten ein
neues Smartphone bekommen

das Gerät ist schön und schnell,
das Display leuchtet bunt und hell.

Gerade hat er es vollgeladen,
der Akku reicht mindestens an drei Tagen.

... dann ruft er die Spielekiste auf,
ein wenig spielen kann nicht schaden,

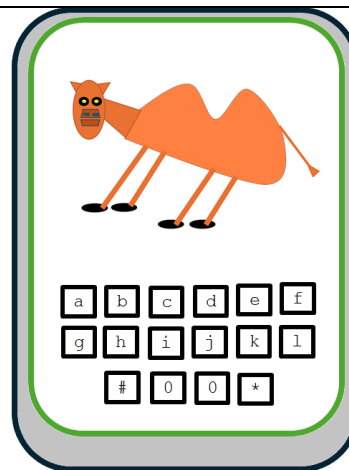
Bald nimmt das Problem seinen Lauf.
Udo, pass bloß auf!



Schnell wird das Kamelspiel gefunden,
es machte bei seinen Freunden schon mal die
Runden.

Es steht schon in der Bibel geschrieben:
„Eher geht ein Kamel durch ein Nadelöhr,
als ...“

(Spiel bitte ohne Likör).



Udo muss wetten, dass der Bibelspruch
stimmt,
und er das Kamel durch das Nadelöhr bringt.

Gewinnt er, bekommt er dafür 1000€
geschenkt,
so dass er sein Interesse drauf lenkt.

**1000€ GESCHENKT,
WER GEWINNT!**



Spielanleitung

Die Spielanleitung ist easy und leicht,

das schafft er mit links,
das Spiel, das bringt's.

Er klickt auf o.k.
und die Wette gilt!

1. Eine Leine um den Hals des Kamels legen.
2. Das andere Ende der Schlinge durch das Nadelöhr schieben.
3. Das Kamel soweit verkleinern, dass es durch das Ohr geht.
4. Dann das Kamel durch das Ohr ziehen.

... 3 Stunden später ...



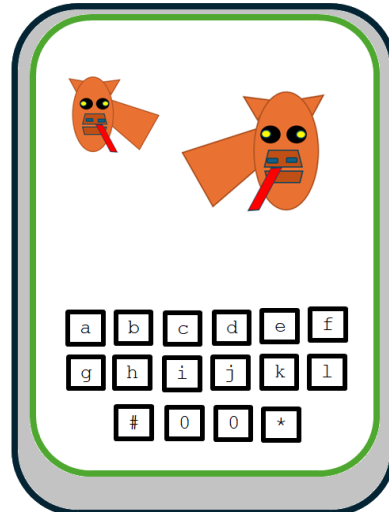
Immer nach 30 Spielminuten,
muss sich Udo sputen.

Die Zeit läuft ab,
dann wird es zu knapp.

Das Tier bewegt sich,
und regt sich,

steht mal links, dann rechts.

Es lässt sich kein ruhiger Moment finden.
Wie soll ich dem Tier eine Leine um den Hals
binden?

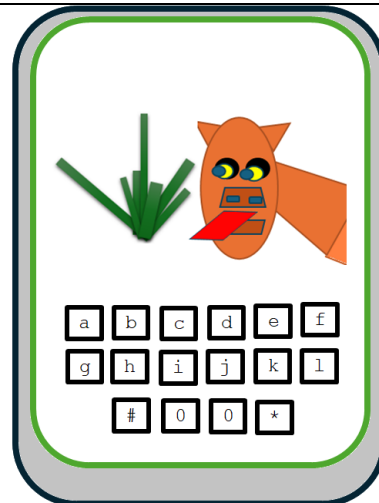


Dann kommt ihm die zündende Idee.
Ein Kamel frisst Gras und Klee.

Ich gebe dem Tier einige grüne Blätter,
dann wird es zahmer und netter,

es hält kurze Zeit inne.

Hoffentlich erschrickt das Tier nicht vor einer
Spinne!

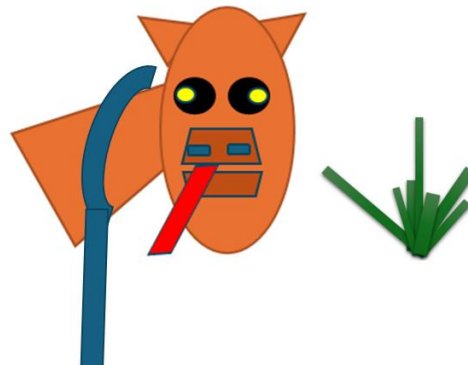


Dann nehme ich es an die Leine,
ziehe es durch das Nadelöhr, samt seiner
Beine.

Jawohl!

Wenn es klappt – das ist toll!

So schaffe ich die erste Hürde,
dann spiele ich weiter, in Würde.



Ein paar Minuten später:

Das Kamel wird auf dem Display erst mal
kleiner gemacht,
der Kopf wird locker durch das Nadelöhr
gebracht.

Hurra, und zum zweiten Mal,
jawohl!
Ist das toll!

Udo freut sich wie ein Stier.
„Die 1000€ gehören bald mir!“



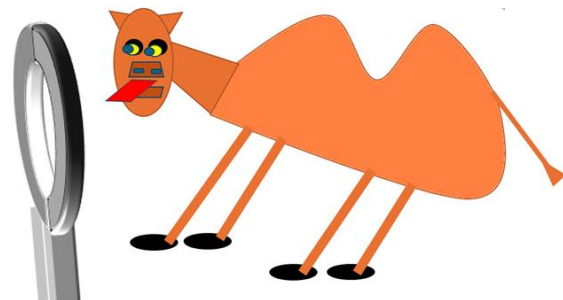
Anschließend kommen Rumpf und Beine,
wie ich meine,

welcher Trick ist notwendig,
denn das Tier ist lebendig und wendig?

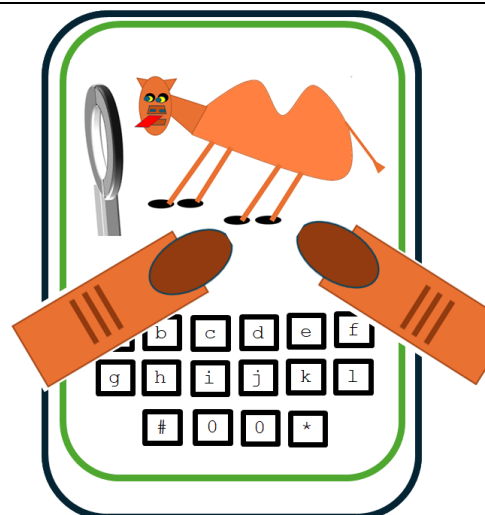
Das ist gar nicht so easy,
vielleicht, aber geht's mit „freeze“?

Ich mache das Kamel am Display ganz, ganz
klein,
und friere es ein.

Mal sehen, wird das Gehen?



Nun ist das Display wirklich klein,
seine Daumen mögen es nicht so fein,
er kann das Kamel nicht richtig einstellen,
es ist zum Bellen!



... 12 Stunden später –
Es ist gleich schon Mitternacht!

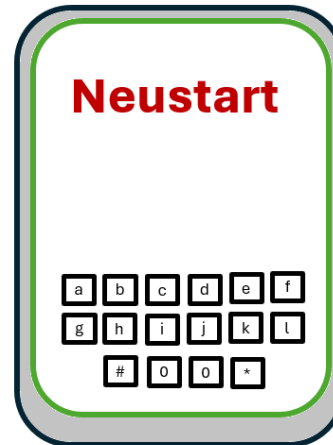


Über 12 Stunden sitzt Udo in seinem Gelände.
Das Spiel läuft jeweils 30 Minuten, dann ist es
zu Ende.

Udo muss das Spiel immer wieder neu starten,
und bei Punkt 1 beginnen,
um die anderen Spielstationen zu erklimmen.

Nach 12 Stunden sind das 24 Spiele,
das gibt insgeheim schlechte Gefühle.

Dem Udo ist das egal,
gut sind die 1000€ allemal.

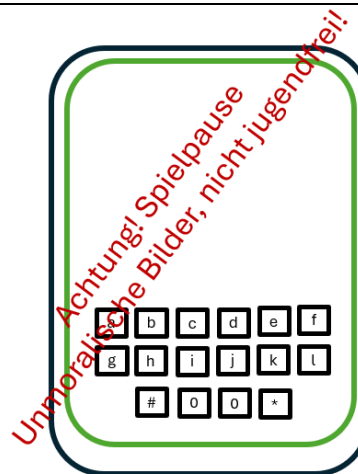


Er ist in das Spielgeschehen vollkommen
vertieft,
so dass ihm nicht nur die Nase trieft.

Auch die Hose ist voll,
das ist gar nicht toll.

Er hat das gar nicht gemerkt,
das ist weder normal noch ererbt.

Es ist unverzeihbar,
was seit seinen Babyjahren nicht mehr war.



Schell geduscht, rasiert und frisch hergestellt,
dann fühlt er sich wieder als Held.

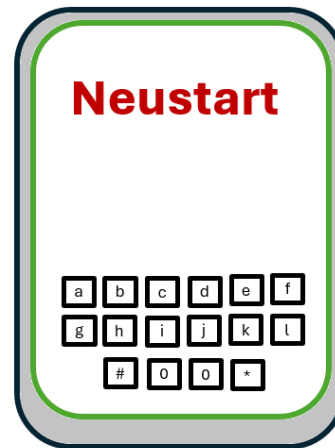
Die Hose kommt in die Waschmaschine,
dann ist das Thema von der Bühne.

Nur Mut,
dann wird alles gut.



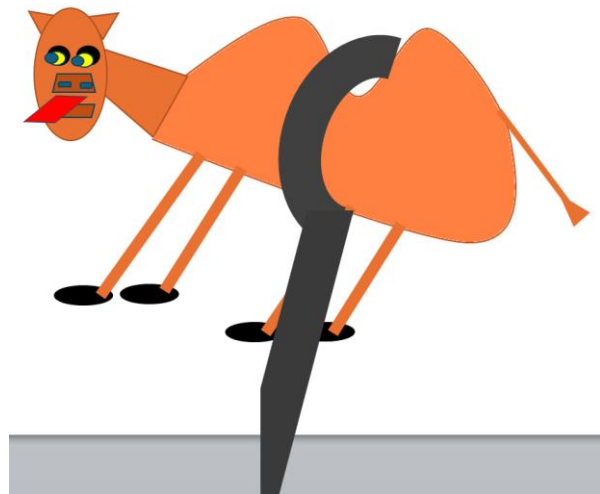
Frisch und munter,
holt sich Udo das Spiel erneut herunter.

Dann beginnt er wieder neu,
und das Kamel bleibt weiter scheu.



Udo findets wieder schön!

Station geschafft!
das kostete Kraft.



Weitere 10 Stunden später:

... bis zum 3. Spieltag

ist nicht viel geboten
Udo kann wenig ausloten
Es platzt kein wichtiger Knoten.

Drum schenke ich mir diese Zeit.
das ist gescheit.



10h morgens, Spieltag 3

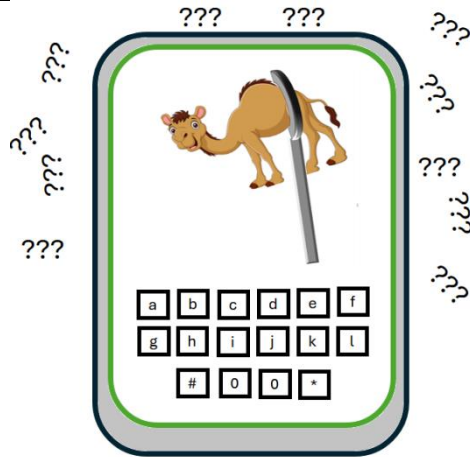


Udo möchte unbedingt auf seinen Sieg pochen.

Der Wunsch das Ziel zu schaffen ist groß.
Wie mach ich's bloß? Wie mach ich's bloß?

Die Hinterbeine bleiben immer im Nadelöhr
stecken.

Es ist zum Verrecken.



Auf einmal macht es zisch!

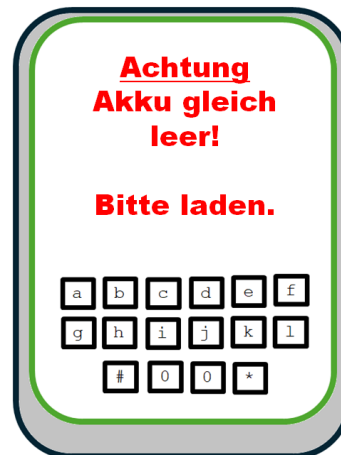
Das Display ist aus.

Der Akku ist leer.

Das läuft dem Udo völlig quer!

Bis der Strom uns scheidet!

Das ist das Schicksal, an dem jeder Spieler
leidet.



Über 2 Tage hat Udo durchgespielt,

Er hat

nichts gegessen,
nichts getrunken,
nichts geschlafen
nur gezockt!

Was verbockt?



... immer wieder probiert und studiert,
aber nichts gewonnen.

Die 1000€ sind zerronnen.

An die volle Hose möchte er nicht denken,
möchte seine Erinnerung lieber ins Positive
lenken.

Es kommt noch krasser!
... wie ein kaltes Schauerwasser.



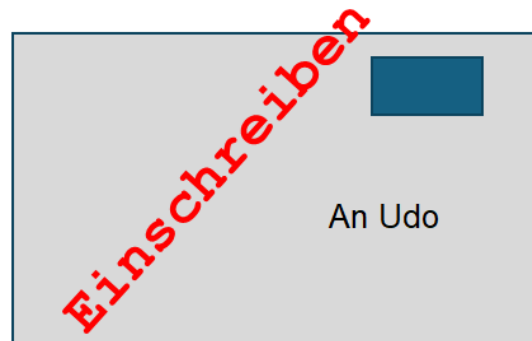
Zwei Wochen später ...
... am 26. des Monats

M	D	M	D	F	S
				1	2
4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	23
25	26	27	28	29	30

Udo sitzt beim Frühstück da,
Die Sonne scheint, der Himmel ist klar.

Alles scheint wunderbar.
Der Briefträger läutet,

Was darauf deutet,
dass ein Einschreiben kommt.
Ja, prompt.



Telekom

Ein wichtiger Brief von der Telekom,
Warst du nicht fromm? - fragt Tom!

Drin ist die Rechnung von der Telekom, sie
rechnet ab mit Udo's Smartphone!

Oh Schitt, Oh Schock!

2000€,

Zahlbar schnell und flott!

O' Gott.

Rechnung

Für unsere Leistungen berechnen wir:

2.000€

(incl. MWST)

Zahlbar sofort, ohne Abzug.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Telekom

... und die Moral von der Geschichte

Der Spieler ist immer der Verlierer,
niemals der Programmierer.

Der Programmierer möchte Geld kassieren,
drum wird er viele Klicks und Tricks programmieren,

Der Spieler muss viel probieren und studieren,
viel Zeit vergeht,
viel Bytes werden verbraucht
und das Spiel schlaucht.

Der Spieler merkt es nicht,
er will unbedingt gewinnen,
er ist ins Spiel ganz vertieft,
ist in der Regel von hinnen.

So wird viel Geld verbraucht!

In der Regel gilt:
30 Minuten spielen reicht!

Wer länger spielt wird süchtig,
der ist gar nicht tüchtig!
