



„TKKG: Alarm in der Geisterbahn“ - die Lösung

**Achtung! Achtung!
Nur lesen, wenn du wirklich
Nicht weiterkommst!!!**

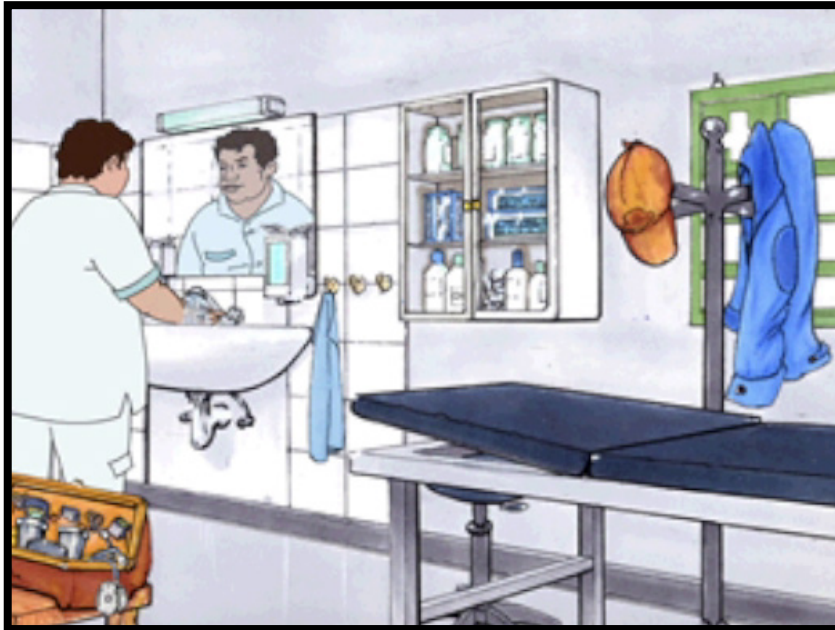
**Willst du nicht noch einmal versuchen, den Fall vielleicht
doch alleine zu lösen?**

**Okay, du hast es so gewollt!
Hier der erste Tipp!**

Ein geplanter Unfall – das kann gefährlich werden! Am besten fragt Klößchen bei Dagmar Wahnsiedler nach, wie das mit der medizinischen Versorgung im Park aussieht ...

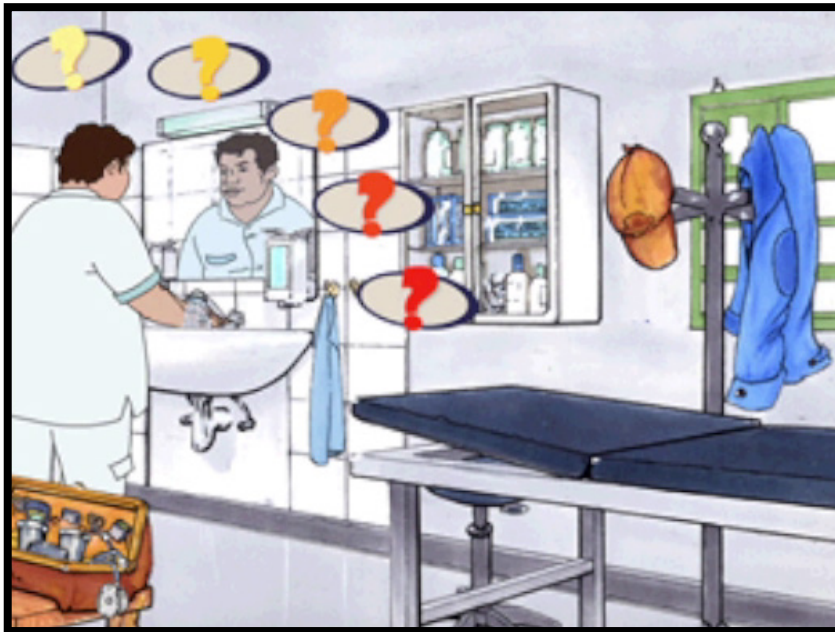


Nach dem Gespräch mit Dagmar sucht Klößchen den Erste-Hilfe-Raum auf.



Pepe hat sicher nichts dagegen, wenn er sich ein bisschen genauer umsieht.

Pepe scheint gegenüber Klößchen sehr auskunftsfreudig zu sein und kennt sich als Sanitärer sicher bestens im Park aus.



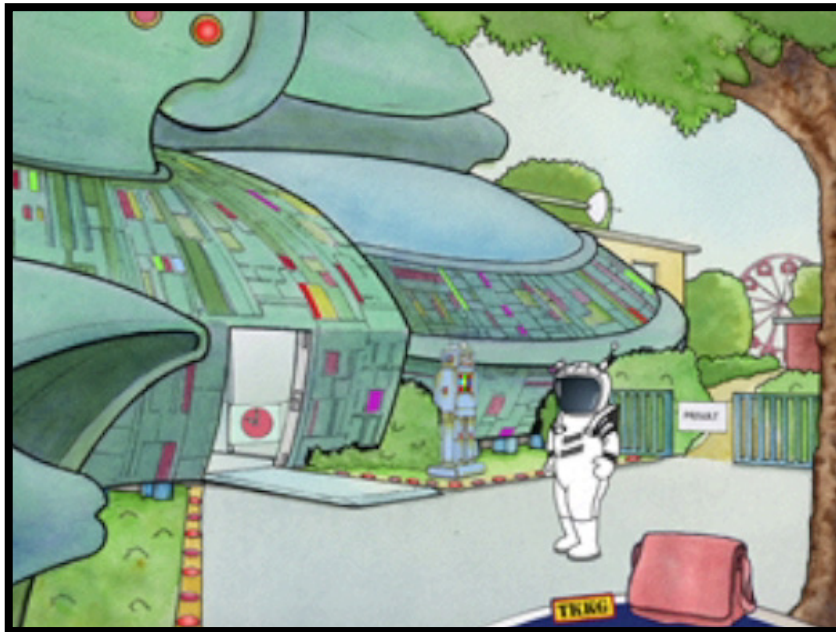
Klößchen kann bei ihm durchaus öfter nachfragen – vielleicht kann er Informationen über die verkleideten Snappy-Figuren sammeln?

Zu dumm! Die Regeln des Vergnügungsparks verbieten Parkmitarbeitern Gespräche mit Besuchern.



Aber eigentlich ist Karl als Quiz-Gewinner doch kein normaler Besucher! Vielleicht findest du in seinem Zimmer etwas, um Space Snappy von Karls Sonderstatus zu überzeugen.

Irgendwie muss doch dieser „Gänseman“ zu finden sein. Die Parkmitarbeiter haben sicher den besten Überblick.



Vielleicht kann Karl Space Snappy mit seinem V.I.P.-Ausweis zur Mitarbeit überreden.

So ein Vergnügungspark ist wirklich unübersichtlich – vor allem wenn man eine einzelne Person sucht!



Es wird Karl nichts anderes übrig bleiben, als sich noch einmal an Space Snappy alias Susan zu wenden.

Die Wildwasserbahn – immerhin ein erster Anhaltspunkt!



Leider lässt die Suche nach dem „Gänseman“ Karl keine Zeit für eine eigene Fahrt. Dabei sieht man auf den Schnappschüssen immer so lustig aus ...

Ein Foto von einem Mann mit einem seltsamen „Bierhut“ – das müssen die Vier unbedingt haben! Bislang wussten sie ja nicht einmal, wie der „Gänseman“ aussieht. Aber 10 Euro ... ein teurer Spaß!



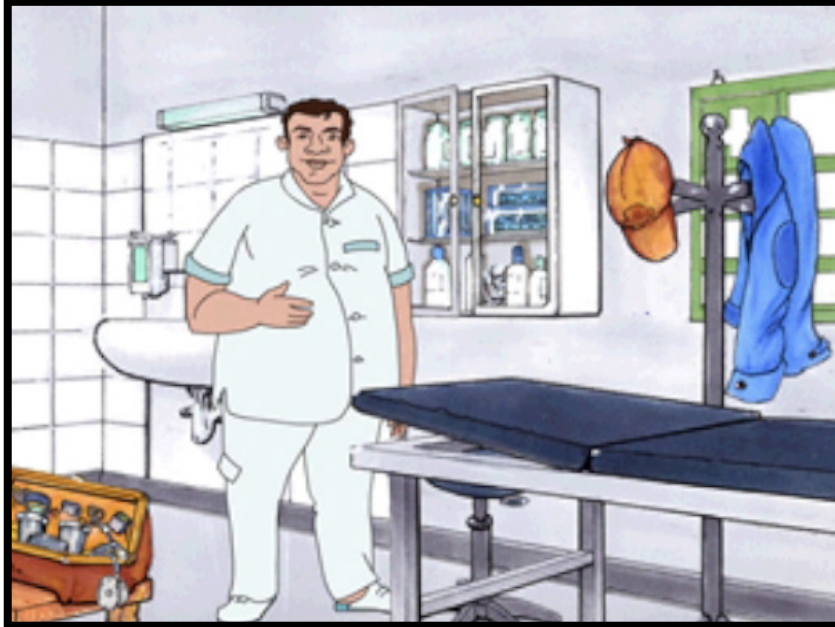
Vielleicht hat Karl noch ein paar eiserne Reserven in seinem Zimmer?

Klar, für den entsprechenden Betrag verkauft Frau Vandermer Karl jeden der Schnappschüsse! Jetzt muss ihm nur noch die Nummer des auffälligen Bildes wieder einfallen.

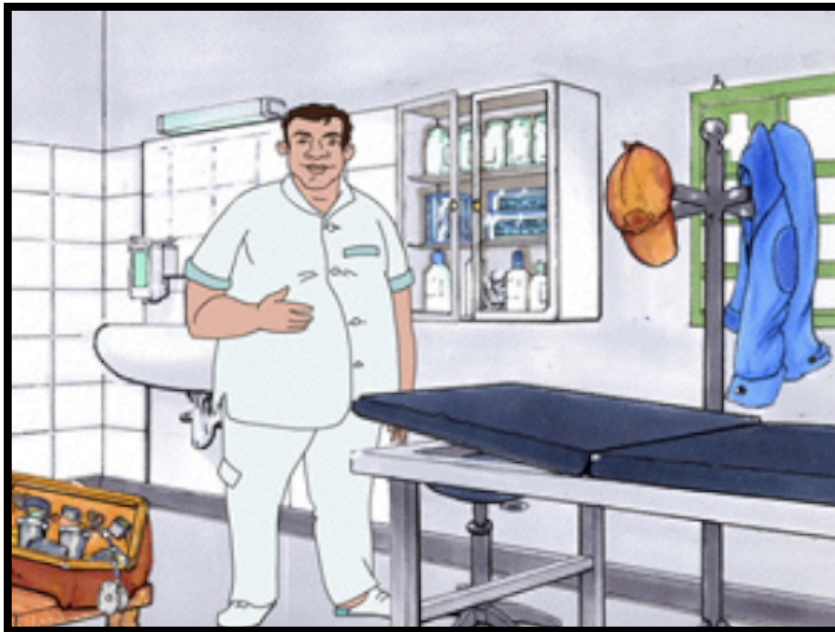


Ein Bild des Gesuchten – das müsste doch so manchem Gedächtnis auf die Sprünge helfen

Nutze Klößchens guten Draht zu Sanitärer Pepe, um Anregungen für eine gezieltere Suche zu erhalten.

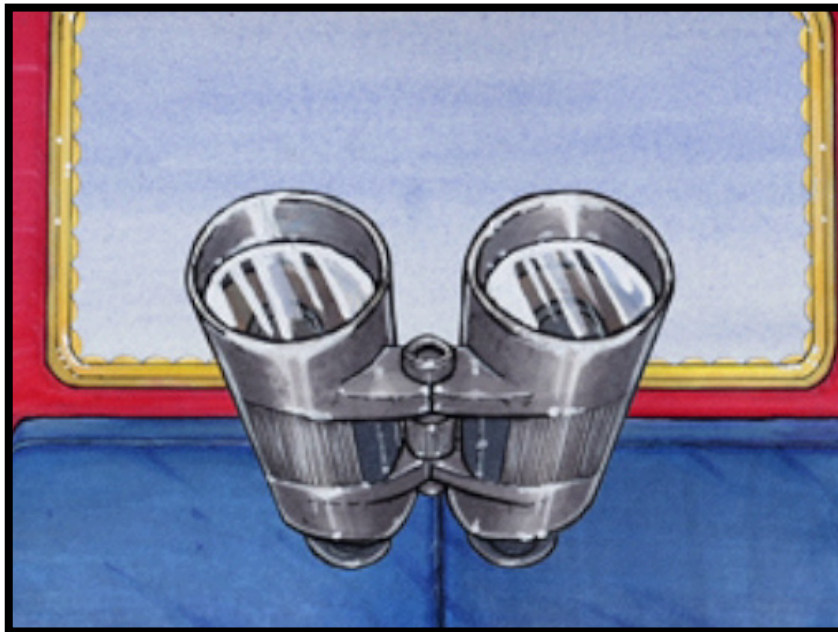


Pepe hat wirklich gute Ideen!



Ein Fernglas könnte TKKG bei den Nachforschungen auch gut gebrauchen. Ob er es in seinem Erste-Hilfe-Raum aufbewahrt?

Vom Riesenrad aus mit dem Fernglas das Gelände absuchen – das erfordert schon etwas Mut. Das ist wohl eher ein Fall für Draufgänger Tim.

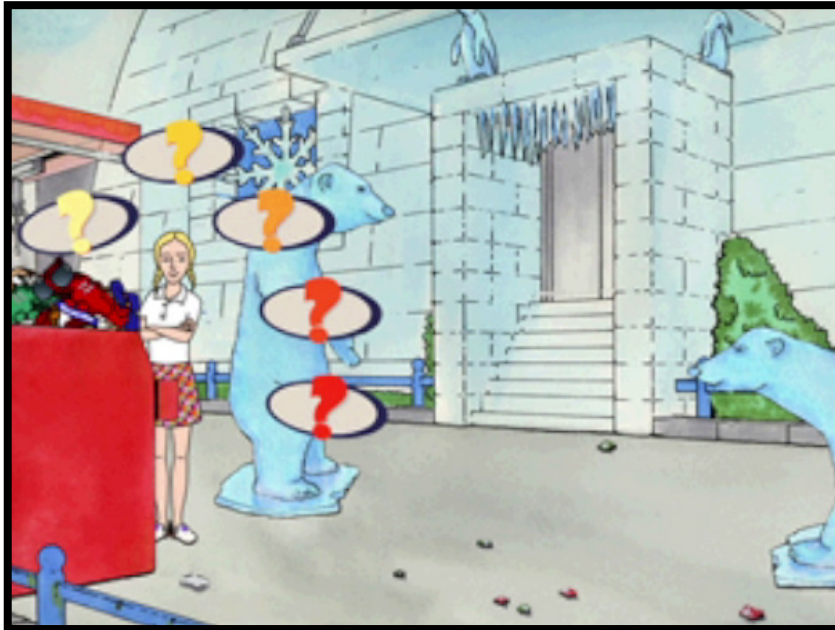


Warte, bis die Gondel den höchsten Punkt erreicht hat und einen Moment stillsteht, um einen Blick durchs Fernglas zu werfen.



Ganz schön hoch! Da ist es schwer, etwas zu erkennen. Aber irgendwo steckt der Mann mit dem Hut sicher!

Schon wieder ist der „Gänseman“ entwischt! Ob das Mädchen, mit dem er gesprochen hat, weiterhelfen kann?



Gaby kann ihr Vertrauen sicher am besten gewinnen.

Keine weiße Ice Snappy-Figur für Valentina in Sicht – aber die wird Gaby schon finden.



Nur noch Geld einwerfen, und los geht's – oder?

Snappygeld – klingt nach einer Touristenfalle! Aber in diesem Fall hat TKKG keine Wahl ...



Das Foto bei Frau Vandermer musste mit harten Euros bezahlt werden. Weiß sie auch über die Snappy-Währung Bescheid?

Mit den Taschen voller Snappy-Geld kann für Gaby der Spaß am Greifautomaten beginnen.



Bis sie die weiße Ice Snappy-Figur in dem Berg von Stoffpuppen entdeckt und geangelt hat, fällt sicher noch der eine oder andere Snappy für sie ab! Es ist alles nur eine Frage des richtigen Zielens

Kleiner Tipp: Nicht alle Figuren lassen sich greifen.

Es scheint, als würde Valentinas Herz wirklich an dem weißen Ice Snappy hängen!



Außerdem ist es vielleicht sowieso nicht das richtige Geschenk für Tim. Und Gaby weiß immer noch nicht, wo der Mann mit dem „Bierhut“ abgeblieben ist!

Die Eishöhle ist sicher keine Attraktion, die jedermanns Geschmack trifft. Aber angesichts der drohenden Gefahr sind alle TKKG-Mitglieder bereit, die klirrende Kälte in Kauf zu nehmen.



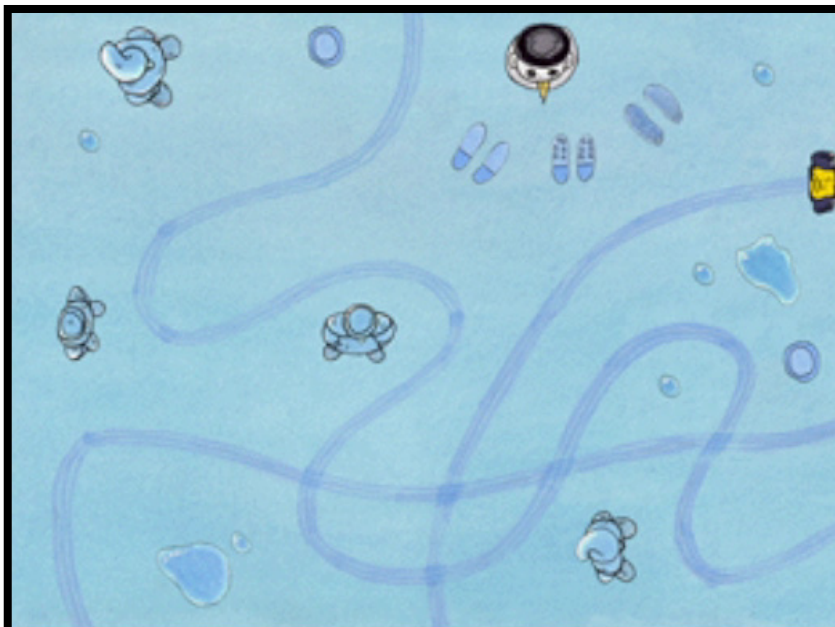
Allerdings ist der „Gänseman“ nirgends zu sehen! Auf den ersten Blick nur Eisfiguren und noch mehr Eisfiguren ...

Ob diese Spuren vom Wartungspersonal der Eiswelt stammen?



Wahrscheinlicher erscheint es, dass am Ende der Spur etwas über den Verbleib des „Gänsemannes“ zu erfahren ist! Dafür muss TKKG nur erst mal ihr Ende finden ...

Bei so vielen Spuren kann man sich schon leicht verirren. Hast du diese Kreuzung gefunden, bist du fast am Ziel.

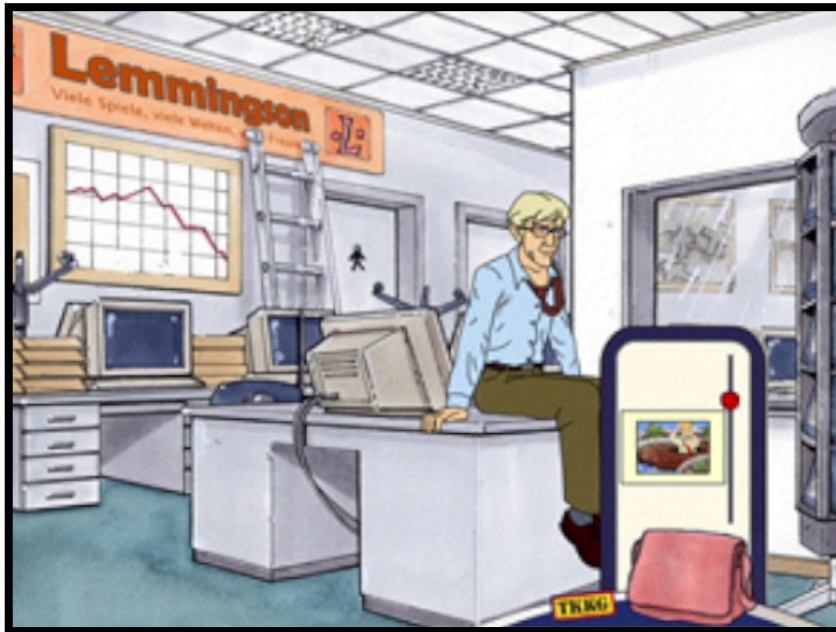


Siehe da, ein neuer Ort auf der Karte.



Willi hat als Sohn eines Schokoladenfabrikanten schon eine gewisse Prominenz erlangt. Am besten sprichst du mit ihm bei der Firma Lemmingson vor.

Was hat dieser Lemmingson mit dem verschwundenen Träger des „Bierhutes“ zu tun?



Gibt es eine Verbindung zwischen den beiden, dann kann Willi sie bestimmt herausfinden.

Lemmingson scheint durchaus bereit, sich von den Nachwuchs-Detektiven helfen zu lassen.



Sollte sich dann nicht am besten der Anführer der Gruppe vorstellen und den Kontakt vertiefen?

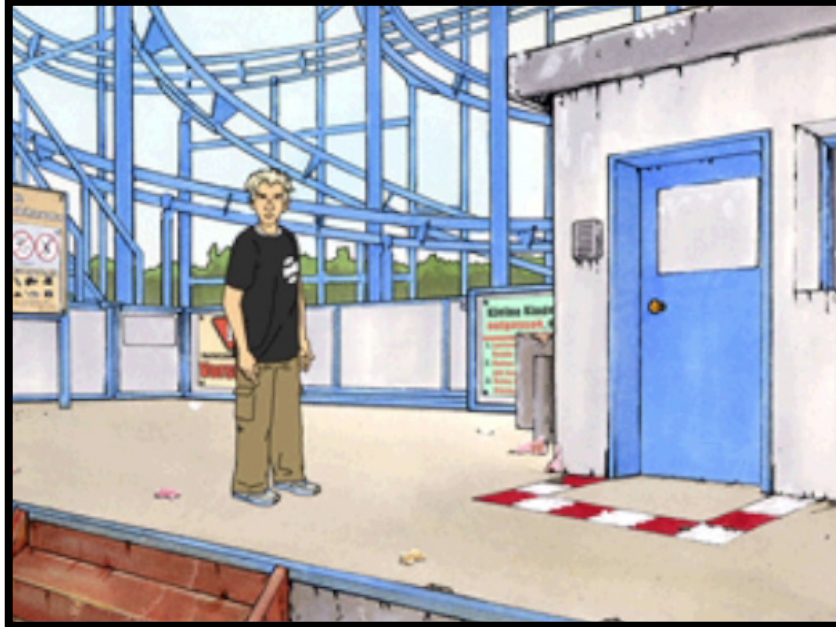
Jetzt heißt es auf eine E-Mail von Herrn Lemmingson warten ...



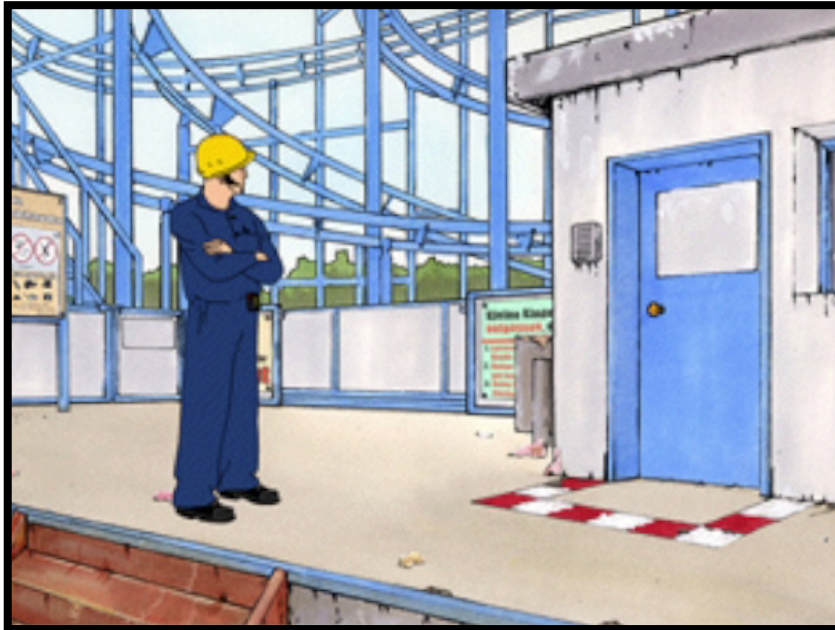
Oder ist sie vielleicht schon In Karls Postfach?

Sascha wartet auf Karl an der Achterbahn, genau wie es in der E-Mail stand

Hoffentlich hat er auch das versprochene Computerspiel dabei, auf das Karl so gespannt wartet!



Bestimmt ist Sascha schon mit seinem Training fertig. Niemand kann schließlich ewig Achterbahn fahren.



Anscheinend kann Sascha doch! Dafür steht jemand anderes an der Achterbahn – ein Parkangestellter? Für Technikfreak Karl wäre es sicher interessant, wenn er ihm Teile des Parks zeigen könnte, die der normale Besucher nicht zu sehen bekommt.

Die Drachenhöhle ... von außen schon mal nicht schlecht!



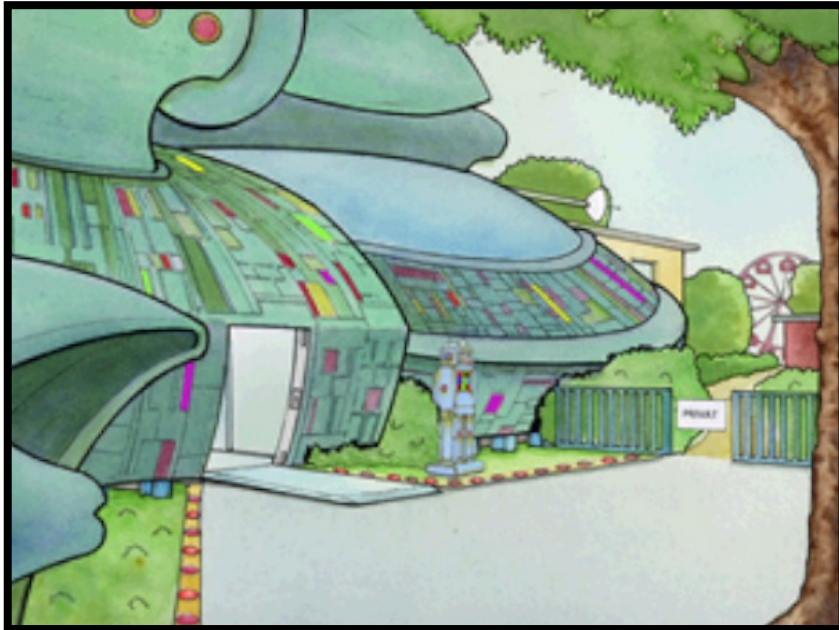
Wieso nicht eine Fahrt wagen – im Moment haben sowieso weder Sascha noch Herr Baumann Zeit für Karl.

Mit der Geisterbahnfahrt hat sich Karl die Zeit vertrieben! Sascha hat genug Trainingsfahrten absolviert und wartet nun vor der Drachenhöhle.



Er hat bestimmt Zeit, ein paar Fragen zu beantworten. Nur nicht locker lassen! Hatte er Karl nicht ein Computerspiel versprochen?

Hinter Ice Snappy steckt also ein gewisser Oliver. Allerdings hat der jetzt Feierabend!



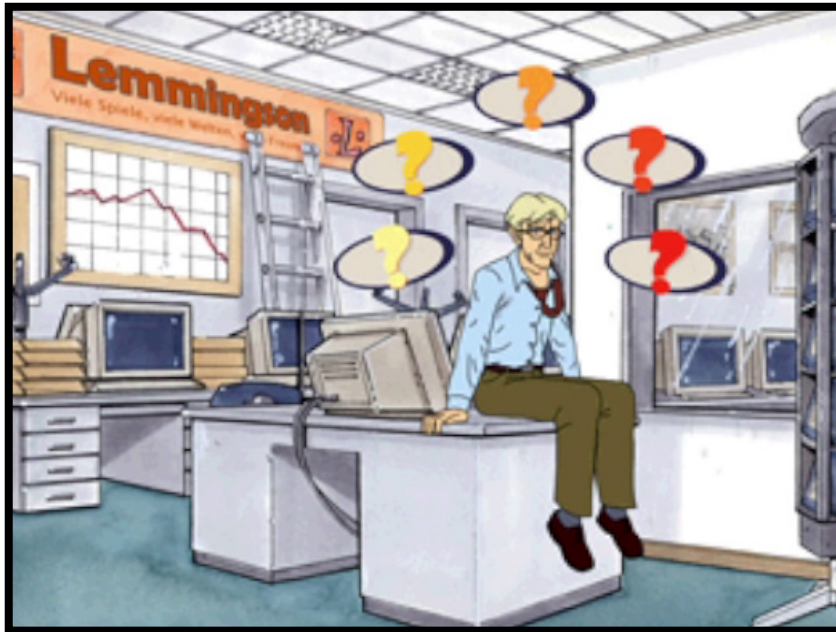
Wie schnell hat man wohl so ein Snappy-Kostüm ausgezogen? Wenn Oliver noch auf dem Parkgelände ist, müsste er doch zu finden sein. Tim hat sicher kein Problem damit, ein bisschen abseits der Besucherwege rumzuschnüffeln.

Volltreffer! Ice Snappy zeigt sein wahres Gesicht.



Tim sollte die Gelegenheit nutzen, um Oliver unverfänglich ein paar Informationen zu entlocken.

Oliver arbeitet als Tester für Computerspiele – klingt verdächtig.



Aber ob er ausgerechnet für Lemmingson gearbeitet hat? Willi sollte ihm einen Besuch abstatten.

32

Die Verbindung zwischen Lemmingsons Firma und Oliver alias Ice Snappy könnte eindeutiger nicht sein.



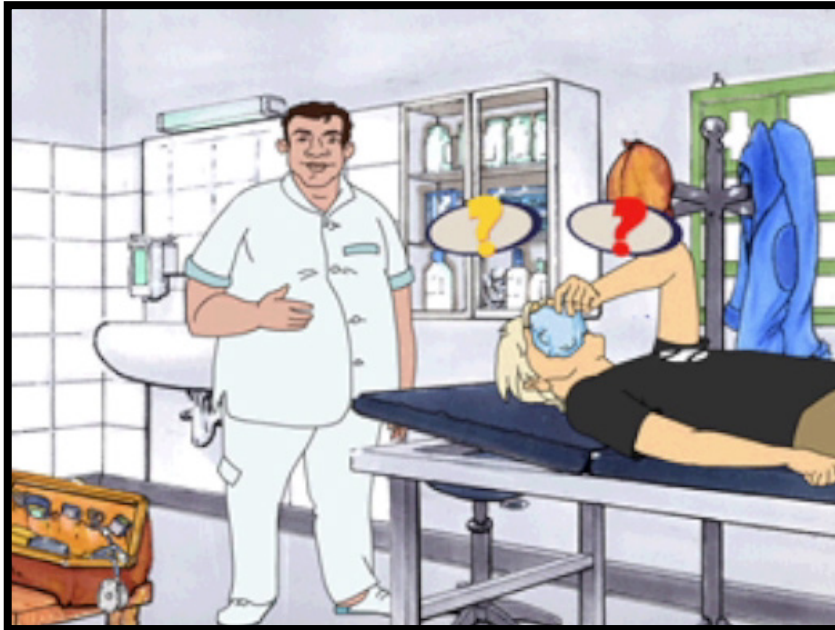
**Tim kann Oliver bestimmt auch ein zweites Mal geschickt aus-
hören – schließlich ist er für seine sprachliche Gewandtheit
bekannt ...**

Oje, hoffentlich kriegt Oliver Sascha nicht in die Finger!



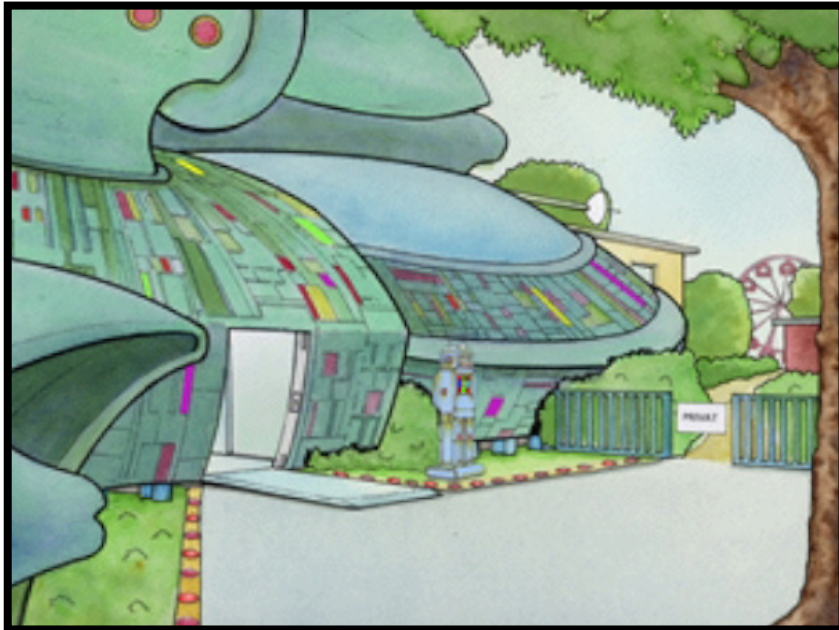
Aber zumindest für die medizinische Versorgung im Park ist ja gesorgt. Davon hat Klößchen sich schon ganz zu Anfang überzeugt. Und Pepe freut sich sicher über einen weiteren Besuch ...

Eigentlich klar, dass Sascha nicht gleich jedem Fremden, der in den Raum platzt, von seinem „Unfall“ erzählen will ...



Ist ja auch keine sehr angenehme Sache! Aber es wäre schon interessant zu erfahren, ob Oliver dahinter steckt ...

Dieser Burkhard scheint ein ziemlich unangenehmer Zeitgenosse zu sein! Vielleicht weiß Susan alias Space Snappy etwas über ihn. Doch ausgerechnet jetzt ist sie nirgends zu sehen.



Womöglich hat sie wie Oliver schon Feierabend – oder macht eine Pause. Auf neugierige Detektiv-Fragen hat sie dann allerdings bestimmt keine Lust. Da ist weibliches Verständnis gefragt ...

Da hat Susan aber etwas komplett missverstanden. Aber vielleicht kommt das gar nicht so ungelegen?



So, was hat Susan noch gesagt? Einfach Runden durch den Vergnügungspark drehen. Kein Problem!



An der Wildwasserbahn trifft Gaby sogar jemanden, den sie kennt – aber nein, es weiß ja niemand, dass sie im Ice Snappy-Kostüm steckt.

**Dagmar Wahnsiedler scheint Oliver ja gut zu kennen.
Sehr interessant!**



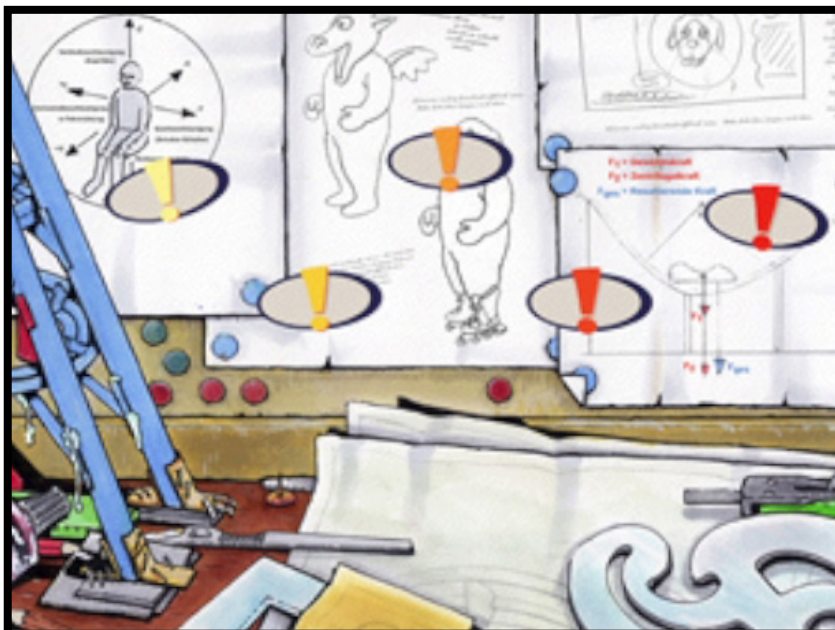
**Ein Gespräch mit ihrem Vater könnte nützlich sein. Immerhin ist
Karl ein V.I.P.-Gast, für ihn hat sicher auch der Besitzer des Parks
ein offenes Ohr.**

Schade, der V.I.P.-Ausweis hatte sich schon als nützlich erwiesen. Nun ist er weg!



Aber immerhin kann Karl sich ein bisschen genauer im Büro umsehen. Die Pläne an der Wand beispielsweise sind für ihn natürlich sehr interessant.

Sieh dir auf jeden Fall alles an! Dabei ergibt sich reichlich Gelegenheit zu technischen Fachsimpeleien mit Herrn Wahnsiedler ...



Hast du Herrn Wahnsiedler gut zugehört? Bestimmt weißt du dann auch, was für ihn bei einem Vergnügungspark vor allem zählt.

In Wahnsiedlers Büro gibt es wirklich viel zu sehen!



Und genau genommen ist Karl ja nicht gekommen, um über Technik zu plaudern – sollte er nicht Informationen über Dagmar einholen?

Karl hat seine neuen Erkenntnisse über Dagmar Wahnsiedler natürlich sofort dem Rest der Gruppe mitgeteilt.



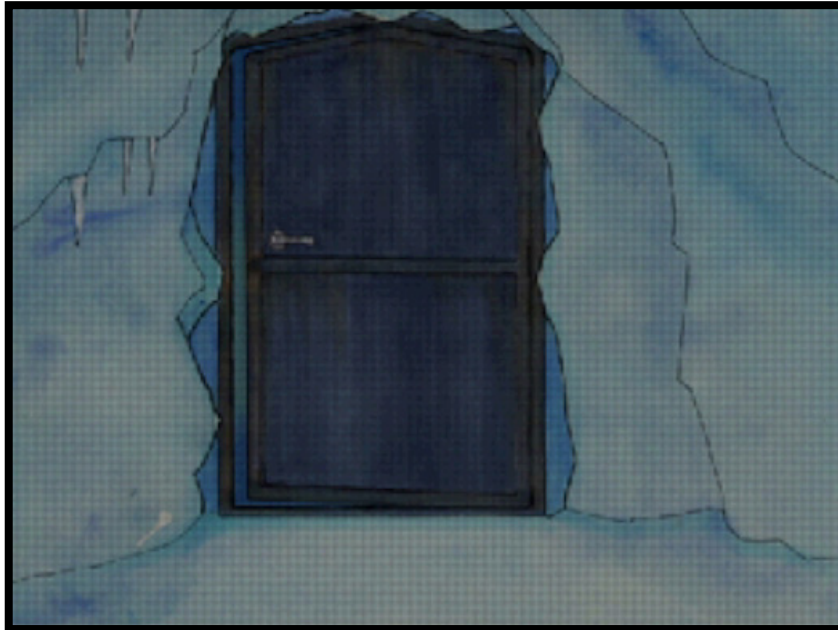
Da dürfte es für Gaby ja kein Problem sein, sich vor ihr als Oliver auszugeben!

**Könnte es sich bei der Tür, die Burkhard öffnen will, um die
Stahltür in der Eiswelt handeln? Immerhin ist hier auch Ganter
verschwunden!**



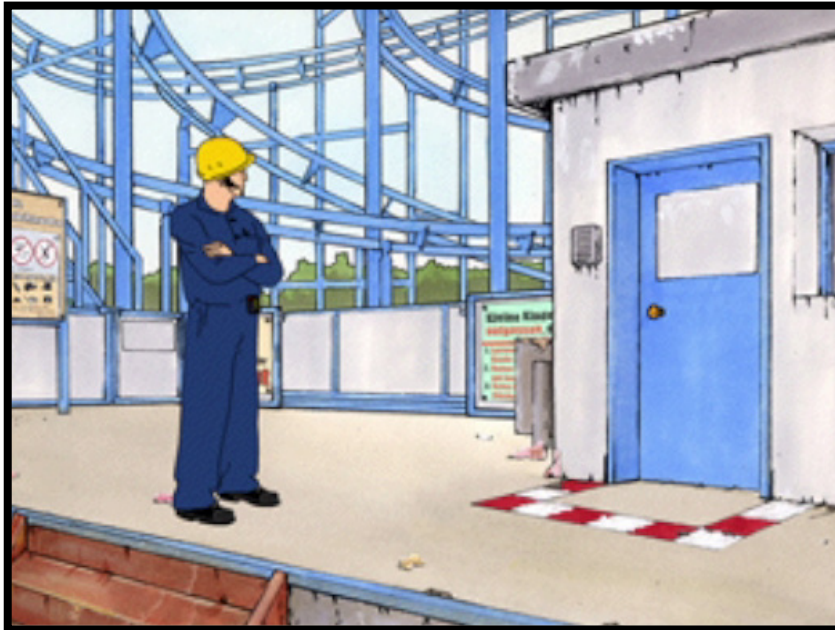
In der Verkleidung wird es Gaby wenigstens nicht zu kalt ...

Warum sollte Gaby nicht durch die Tür gehen – schließlich ist sie perfekt getarnt!



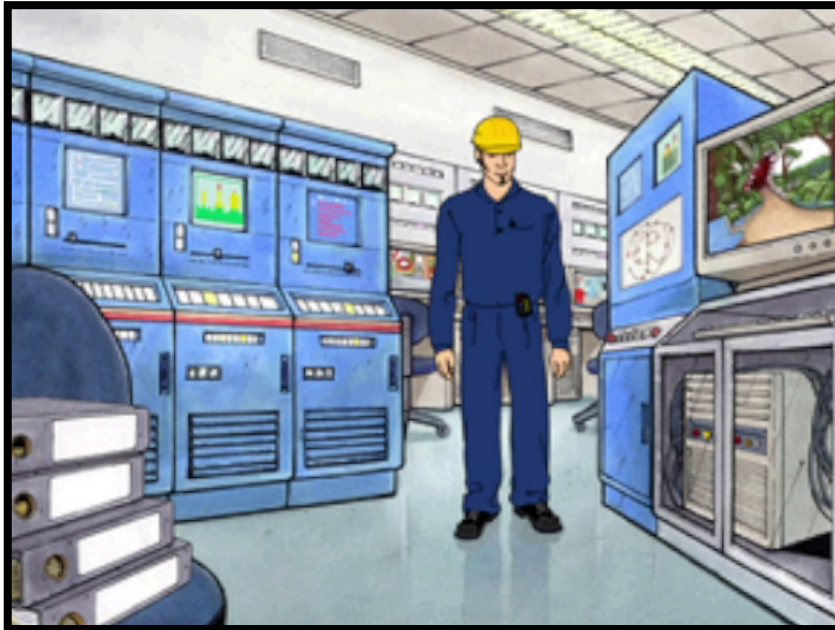
Außerdem klingt es hinter dieser Stahltür verdächtig nach einer Motorsäge. Vielleicht Olivers Komplize? Der weiß sicher auch, was Dagmar für einen „Code“ meinte.

Wenn die Gangster das Sicherheitssystem für ihre Zwecke kontrollieren, kann das unabsehbare Folgen haben! Zumal Expertin Dagmar Wahnsiedler zu ihnen gehört ...



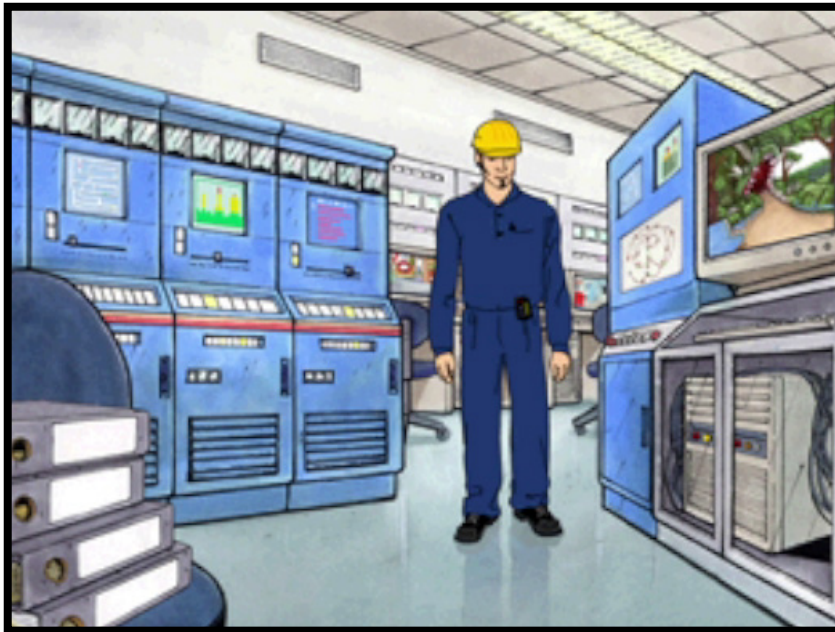
Aber mit Technik-Experten kann TKKG auch aufwarten. Über diese Zugangscode muss sich doch mehr herausfinden lassen ...

Wahnsinn, die Leitzentrale mal von innen zu sehen – jedenfalls für Karl!



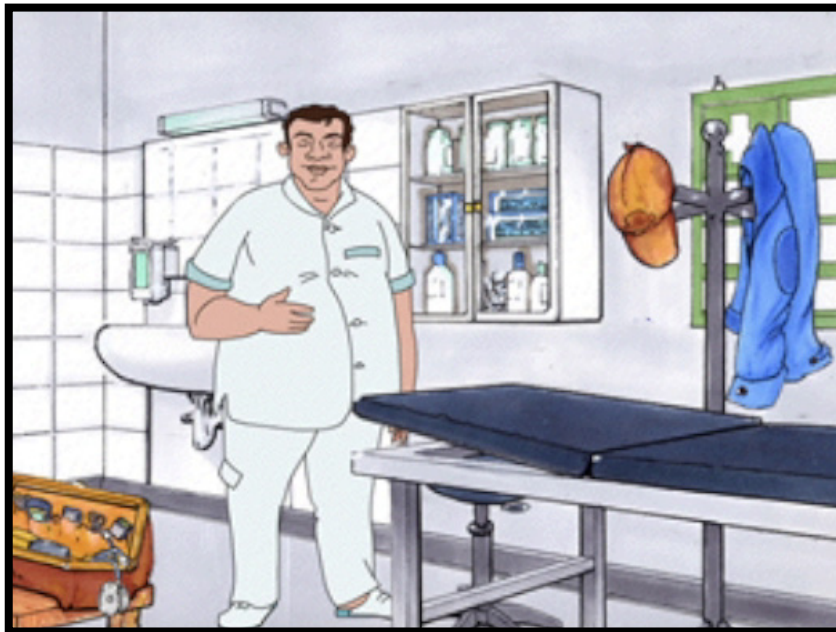
So eine Gelegenheit bekommt man nicht alle Tage. Also alles genau anschauen und nachfragen. Schließlich sind Burkhard und seine Komplizen technisch einen entscheidenden Schritt vor TKKG!

Auch Herr Baumann benutzt also das Spracherkennungssystem.



Kann anscheinend jeder, oder?

Warst du noch mal an der Tür in der Eisswelt? Dort gehen seltsame Dinge vor sich – aber leider ist so eine Stahltür ziemlich dick ...



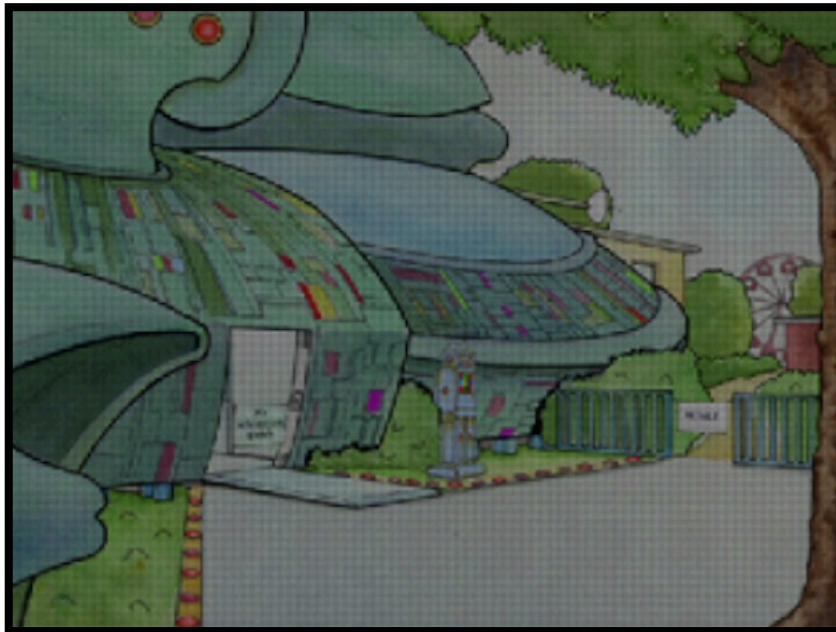
Pepe war sehr hilfreich, als es darum ging, „schärfer“ zu sehen – ob er fürs Lauschen auch eine Idee hat? Dann kann Klößchen ihm auch gleich sein Fernglas zurückgeben.

Anscheinend sind die Verbrecher immer noch hinter der Stahltür zu Gange



Also heißt es für einen der drei Jungs: gaaanz genau hinhören ...

Der Park schließt gleich? Dann kann ja eigentlich auch Ice Snappy alias Gaby allmählich Feierabend machen.



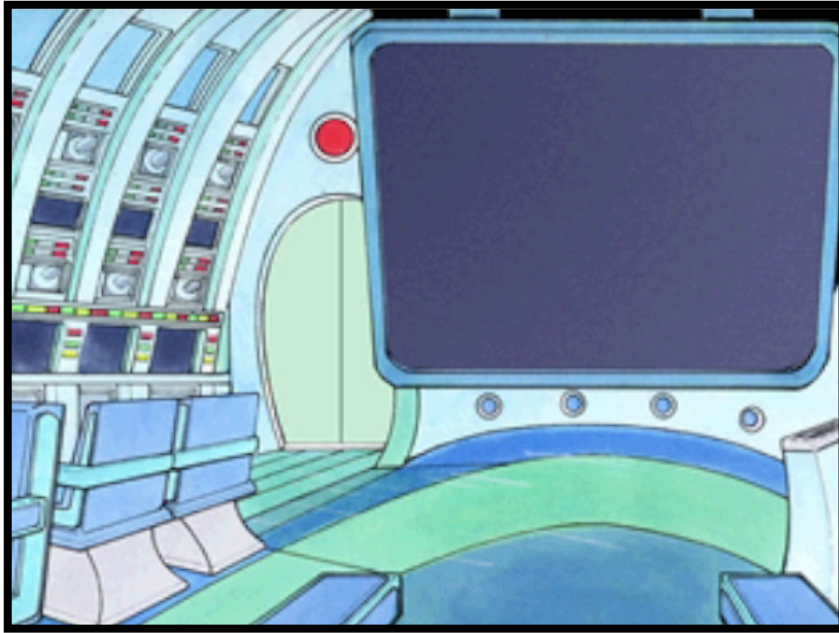
**Also auf zu den Garagen ... beziehungsweise Umkleiden!
Ein Glück, dass Dagmar Oliver zum Umziehen alleine lässt ...**

Ein Glück, dass Dagmar Oliver zum Umziehen alleine lässt ...



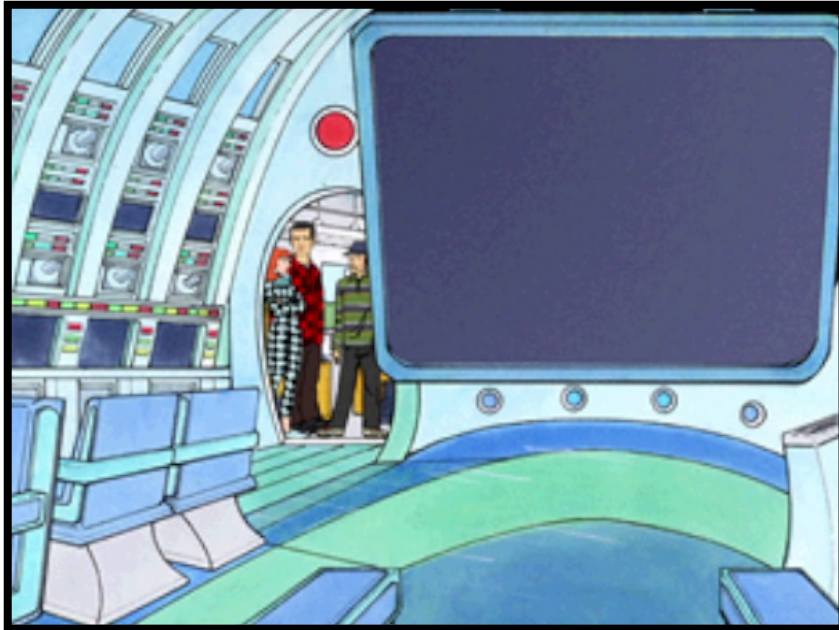
Gaby muss das Kostüm nur irgendwo aufhängen, dann dürfte sie endlich von dem riesigen Plüschhund befreit sein.

Alles im Park ist bereits geschlossen ...



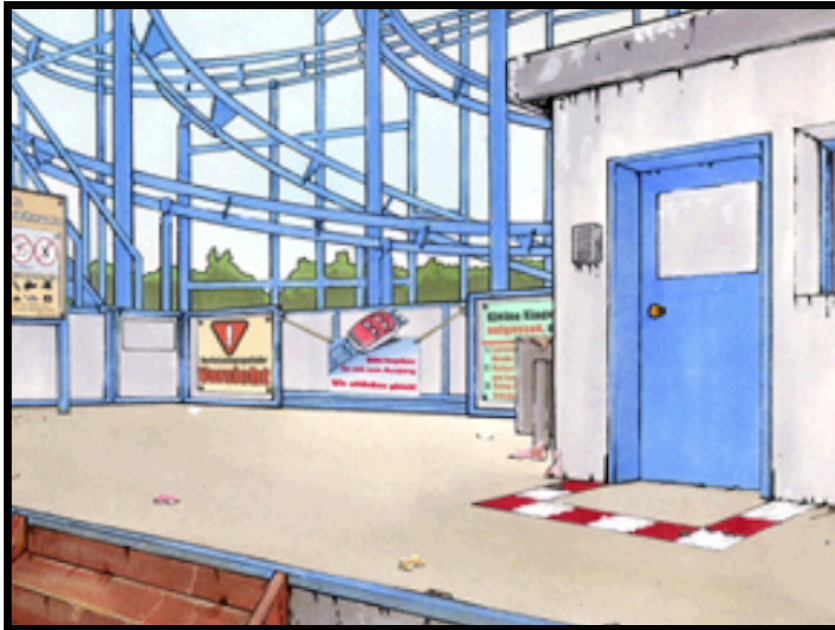
Fast alles! Vielleicht ist das Raumschiff doch mehr als eine Attraktion?

Jetzt wird's brenzlig, die Vier von TKKG stecken in der Falle!



Man müsste den Spieß einfach umdrehen!

Der Park ist geschlossen, aber die Geisterbahn läuft – das muss etwas mit dem verschwundenen Ganter zu tun haben!



In der Leitzentrale kann man bestimmt erkennen, was da genau vor sich geht!

Nun musst du nur noch den Gänsemann retten – aber Vorsicht – das ist nicht ganz einfach!