



**Tim Carsten
Karl Vierstein
Klößchen Sauerlich
Gaby Glockner**

Ein Fall für TKKG:

Der Fälscherbande auf der Spur

Dieses Dokument soll dir helfen, Fragen zu diesem Spiel zu beantworten. Es beinhaltet folgende Kapitel:

- 1. Systemanforderungen:** Erfüllt dein Computer alle Voraussetzungen?
- 2. Wie du „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ auf deinem Computer installierst und startest**
- 3. Wie du „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ von deinem Computer entfernst**
- 4. Technische Unterstützung:** Brauchst du Hilfe?
- 5. Windows 95/98/NT: Problemlösung**
 - Speicher- und Leistungstipps
 - Anzeigeeinstellungen
 - Bekannte Probleme
- 6. Apple Macintosh: Problemlösung**
 - Speicher- und Leistungstipps
 - Anzeigeeinstellungen
- 7. Weitere Informationen zu Tivola-CD-ROMs**
- 8. „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ – die Lösung**



1. Systemanforderungen: Erfüllt dein Computer alle Voraussetzungen?

Windows:

PC mit Windows 3.x/95/98/NT 4.0

486er-Prozessor

8 MB RAM

CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit

Mac:

Macintosh mit System 7.1 oder höher

8 MB RAM

CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit



2. Wie du „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ auf deinem Computer installierst und startest

PC

Windows 3.x

1. Gib im Menü „Datei/Ausführen“ den Befehl „x:\install.exe“ ein. (Setze für „x“ den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM-Laufwerkes ein.) Die Programm-Symbole werden angelegt.
2. Wähle im Programm-Manager die Gruppe „Tivola“ aus und klicke das Symbol „TKKG 6“ an.

Windows 95 / 98 / NT 4.0

Autostart

Apple Macintosh

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.
2. Kopiere den Ordner „TKKG 6“ auf deinen Schreibtisch. Öffne den Ordner und starte das Programm durch Doppelklick auf „TKKG start“.
3. Los geht's!



3. Wie du „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ von deinem Computer entfernst

Du möchtest „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ von deinem Computer entfernen? Das geht so:

PC

Windows 3.x

Klicke im Programm-Manager in der Programmgruppe „Tivola“ auf „Entfernen TKKG 6“. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.

Windows 95/98/NT 4.0

Klicke im Startmenü in der Programmgruppe „Tivola“ auf „Entfernen TKKG 6“. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.

Mac

Den Ordner „TKKG 6“, den du zur Installation auf deinen Schreibtisch kopiert hast, musst du einfach nur auf den Papierkorb ziehen und diesen leeren. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.



4. Technische Unterstützung: Brauchst du Hilfe?

Wenn du Probleme hast, das Spiel zu spielen, sieh zunächst unter *Problemlösungen* nach. Die dort enthaltenen Erklärungen lösen die häufigsten Probleme.

Prüfe, ob die CD-Oberfläche sauber ist. Sollte sie verschmutzt sein, reinige sie mit einem weichen Tuch und CD-Reinigungsflüssigkeit oder mit Ethyl-Alkohol. Arbeite immer von der Mitte nach außen. Auch der kleinste Kratzer auf der CD kann zu Lesefehlern führen. Benutze keine Lösemittel wie Leichtbenzin, Lackverdünnungsmittel, Antistatik-Mittel oder LP-Säuberungsmittel, da sie die Oberfläche der CD-ROM beschädigen.

Warnung: Im Gegensatz zu Musik-CDs, sind CD-ROMs sehr sensibel gegenüber Schmutz, Kratzern und Schäden, die zu Lesefehlern führen oder das CD-ROM-Laufwerk deines Computers beschädigen können. Bei der Handhabung von CD-ROMs musst du sehr vorsichtig sein – lege sie nach Gebrauch sofort in ihre Hülle zurück.

Solltest du immer noch Probleme haben, rufe die Tivola-Hotline an: 01802 -848652 (Ortstarif). Wenn du anrufst, sei bitte in der Nähe deines Computers („TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ sollte gestartet sein!) mit Stift und Papier zur Hand. Dies wird den Leuten bei Tivola ermöglichen, dir schneller und effektiver zu helfen.



5. Windows 95/98/NT: Problemlösung

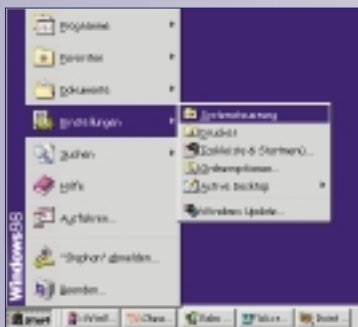
Windows 95 / 98 / NT 4.0 – Speicher- und Leistungstipps

- Ist dein Prozessor schnell genug?
- Wenn irgendwelche Programme im Hintergrund geöffnet sind, schließe sie, bevor du anfängst zu spielen. Manche Programme, die im Hintergrund permanent weiterarbeiten, können dazu führen, dass das Programm langsamer läuft.
- Hat dein Computer genug Arbeitsspeicher?
- Versuche herauszufinden, ob Windows 95/98/NT 4.0 für das Spielen von Multimedia-Programmen optimal eingestellt ist (siehe Windows-Hilfe oder rufe deinen Computerhändler an).

Anzeigeeinstellungen Windows 95 / 98 / NT 4.0

„TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ läuft am besten in 256 Farben. Das Spiel könnte abstürzen, wenn andere Anzeigeeinstellungen gewählt sind. Um die momentane Anzeigeeinstellung und – wenn nötig – den Grafikkartentreiber zu ändern: Rufe im Start-Menü **Einstellungen** auf und wähle dann **Systemeinstellungen**. Doppelklicke auf das **Anzeige-Icon** und klicke dann auf die Einstellungen-Karteikarte. Prüfe die Anzahl der Farben und ändere sie gegebenenfalls auf **256 Farben**, sowie **640 x 480 Pixel**. Klicke auf OK und starte deinen Computer neu, falls dir dies vom System vorgeschlagen wird. Dein Display ist jetzt auf 256 Farben eingestellt

Wenn das Spiel trotzdem abstürzt und die vorgeschlagenen Lösungen nicht helfen, könnte es sich um ein Problem des Grafikkartentreibers handeln. Prüfe, ob für deine Grafikkarte die richtigen und neuesten Treiber installiert sind und nimm, wenn nötig, Kontakt mit deinem Computer- bzw. Grafikkarten-Händler auf.



Systemeinstellungen



Anzeige



Einstellungen



Bekannte Probleme

Problem: Ich höre im Spiel keinen Sound oder der Sound ist abgehackt bzw. stottert.

Solltest du während des Spiels keinen Sound hören, könnte das daran liegen, dass Windows ohne die Audiokomprimierungs-Codecs installiert wurde. Bitte überprüfe die folgenden Einstellungen (evtl. benötigst du deine Windows 95- bzw. Windows 98-CD): Gehe in der Systemsteuerung auf den Eintrag „Software“. Klicke auf „Windows-Setup“. Du solltest in der Liste einen Eintrag „Multimedia“ finden mit einer der folgenden Anzeigearten: Einen Haken im weißen Kästchen: In diesem Fall ist alles korrekt installiert und das Problem liegt woanders. Bitte schaue in diesem Text nach weiteren Problemlösungen. Einen Haken im grauen Kästchen: In diesem Fall klicke bitte auf „Details“ und überzeuge dich, dass die Option „Audiokomprimierung“ mit einem Haken aktiviert ist. Sollte das nicht der Fall sein, aktiviere sie bitte. Kein Haken im Kästchen: Bitte aktiviere einfach diesen Punkt. Klicke anschließend auf „OK“ – Windows wird jetzt evtl. benötigte Dateien nachinstallieren. Es könnte ebenfalls ein Treiberproblem mit deiner Soundkarte und der Microsoft Audiokomprimierung vorliegen. Solltest du im Spiel stotternden Sound oder Soundsprünge haben, so suche wenn möglich auf den Internetseiten deines Hardware-Herstellers nach neuen Treibern, mit deren Hilfe Soundprobleme gelöst werden.

ACHTUNG: Eventuell musst du die Treiber für dein System erneuern, damit das Spiel ordnungsgemäß funktioniert. Aktuelle Treiber findest du in den meisten Fällen auf den WWW-Seiten des Hardware-Herstellers oder frage bei deinem Computerhändler nach.

Problem: Wenn das Spiel starten soll, erscheint eine Meldung, die nach der CD fragt.

Bitte lege die CD in dein Laufwerk. Sollte diese bereits im CD-ROM-Laufwerk liegen, kann sie vom Computer im Augenblick nicht richtig gelesen werden. Für diesen Fall solltest du dich bei deinem Computerhändler erkundigen oder wenn möglich im Internet nachsehen, ob du für dein CD-ROM-Laufwerk einen aktuelleren Windows 95/98-Treiber bekommen kannst und diesen ausprobieren. Sollte das nicht helfen, probiere die CD bitte einmal auf einem anderen Computer aus.

Für PCs gilt: Vermeide in jedem Fall, deinem CD-ROM-Laufwerk den Laufwerksbuchstaben Z: zu geben. Der Laufwerksbuchstabe kann im Gerätemanager von Windows 95/98/NT 4.0 unter den Eigenschaften des CD-ROM-Laufwerkes verändert werden. Auf Wunsch können wir dir auch gerne eine neue CD zusenden. Sprich diesen Fall aber bitte VORHER mit unserer Hotline ab.

Problem: Während der Installtion erscheint eine Fehlermeldung: „An error has occured: -113“

Schaue in der Systemsteuerung / System / Leistungsmerkmale nach, ob dein Rechner im MS-DOS-Kompatibilitätsmodus arbeitet. Wenn diese Meldung erscheint, kann das Spiel nicht richtig installiert werden, so dass du dich hier nach dem Grund informieren solltest. Eine Ideallösung können wir dir nicht geben, aber wenn sich nur dein CD-ROM-Laufwerk im Kompatibilitätsmodus befindet, dann benötigst du einen aktuelleren Treiber zu dem Gerät. Sollten aber alle Laufwerke aufgeführt sein, dann schaue bitte in den Gerätemanager. Dort dürfen keinerlei Ausrufezeichen auftreten. Noch schlimmer ist es, wenn ein rotes „X“ bei einer Komponente angezeigt wird. In beiden Fällen solltest du dich mit dem Hersteller der Komponente in Verbindung setzen, der das Problem beheben kann.

Problem: Soundprobleme mit Intel RSX-Erweiterung unter Quicktime 3, Win 95/98, Director 6.5

Bei Verwendung von Quicktime Version 3, Windows 95/98 und mit dem Macromedia Director 6.5 programmierten Programmen kann es undefinierte Soundprobleme („sputtering“) geben, die in einer nicht nachvollziehbaren Kombination aus Director 6.5, DirectSound, QT3 und Intel RSX auftreten.

Wenn in den neueren Versionen von RSX im Kontrollfeld eine Option „True 3D Stereo“ aufgeführt ist, sollte diese nicht angekreuzt sein. Dies lässt sich übrigens auch über die Systemregistrierung (Aufruf unter „Ausführen“ durch Eingabe von „regedit“) einstellen: der Eintrag HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Intel/Realistic Sound Experience/2.0, Key: „True 3D“ sollte auf 0 gesetzt sein. Noch besser ist es, Intel RSX komplett vom System zu entfernen. Dazu ruft man in der Systemsteuerung den Abschnitt Software auf. Den Eintrag „Intel RSX“ aufsuchen und mit „Hinzufügen/Entfernen“ die Software entfernen.

Problem: Unter Windows 3.x stürzt der Rechner mit der Fehlermeldung „Invalid projector file“ ab.

Beim installierten Projektor (ausführbare Datei) ist der Schreibschutz zu setzen, d.h. im Installationsordner, wenn er nicht anders benannt wurde, also in C:/Tivola/TKKG 6 ist die Datei „tkkg6_16.exe“ mit dem Dateimanager aufzusuchen, zu markieren und unter Eigenschaften der „Schreibschutz“ zu aktivieren.

Problem: Beim Start des Programms erbittet das Programm mehr virtuellen Speicher (PC) und verweigert den Programmstart.

Wenn unter Windows 95/98 alternative Speichermanager aktiviert sind (z.B. QEMM), sind diese zu deaktivieren bzw. zu deinstallieren. Tivola-Produkte sind nur unter Standard-Windows-Installationen getestet und nur unter diesen Bedingungen garantiert lauffähig.



6. Apple Macintosh: Problemlösung

Macintosh – Speicher- und Leistungstipps

- Wenn andere Programme im Hintergrund geöffnet sind, schließe sie, bevor du anfängst zu spielen. Manche Programme, die im Hintergrund permanent weiterarbeiten, können zur Folge haben, dass das Spiel langsamer läuft.
- Hat dein Computer genug Arbeitsspeicher? Du kannst die Größe des Speichers prüfen, indem du *Über diesen Computer* im Apple-Menü wählst.
- Schalte Speicherverwaltungsprogramme wie RamDoubler während des Spiels aus. Diese Programme könnten dem Spiel Leistungsprobleme bereiten.
- Schalte im Speicher-Kontroll-Panel den *virtuellen Speicher* aus.
- Schalte alle *Erweiterungen* (Extensions) – wenn nötig – aus, bevor du „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ startest. Wähle nur „Apple-CD-ROM“ als einzige Erweiterung (oder eine kompatible Erweiterung, die mit deinem CD-ROM-Laufwerk geliefert wurde). Diese brauchst du, um die CD-ROM lesen zu können.



Über diesen Computer



Virtueller Speicher



Erweiterungen



Farben/Pixel

Macintosh – Anzeigeeinstellungen

„TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“
läuft am besten in 256 Farben.
Ändere deine Anzeigeeinstellungen auf
256 Farben, Auflösung 640x480 Pixel.



7. Weitere Informationen zu Tivola-CD-ROMs

- Informationen zu anderen Tivola-Titeln bekommst du auf unserer **Tivola-Webseite**: <http://www.tivola.de>
- Du kannst Tivola-CD-ROMs auch direkt bestellen:
Telefonisch unter: +49 (30) 53 63 58-0 oder
per Fax unter: +49 (30) 53 63 58-11





8. „TKKG: Der Fälscherbande auf der Spur“ – die Lösung.

Achtung! Achtung!
Nur lesen, wenn du wirklich
nicht weiterkommst!!!



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



Achtung!
Streng geheim!!!
Nur lesen, wenn du's
wirklich wissen willst!!



**Okay, du hast es so gewollt.
Hier die ersten Tipps.**

**Überlege genau, wo du mit welcher
Figur am meisten erreichst. Wechsele
die Personen häufiger und gehe mit
ihnen mehrmals zu einem Schauplatz.**

**Hast du mit Gaby die Bank besucht?
Beim zweiten Mal kann sie in Ab-
wesenheit von Herrn Schönbier mit
den beiden Damen in der Bank
sprechen. Dabei erfährt sie einiges
über den kostspieligen Lebenswandel
Schönbiers.**



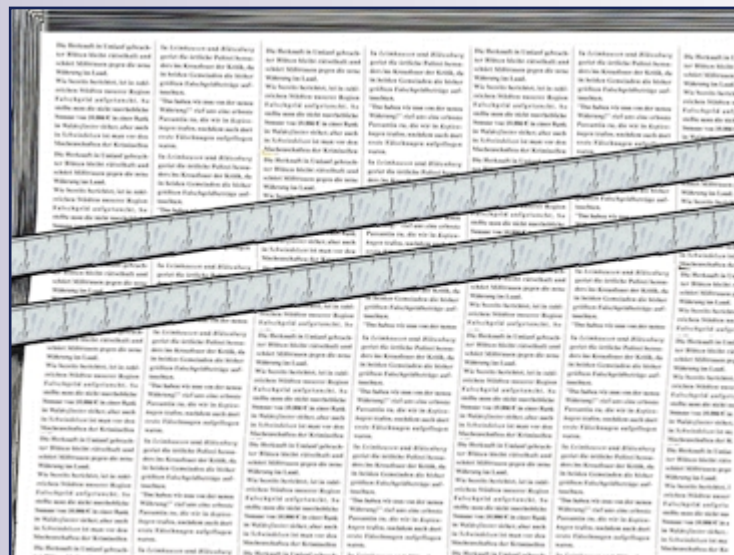
Warst du mit Karl mehrmals in der Bank und hast mit Herrn Schönbiere's Kolleginnen gesprochen? Konntest du das Telefonat zwischen Herrn Schönbier und Mario Santorini verfolgen?



Konntest du mit Willi am Zeitungskiosk den interessanten Artikel über die Fälscherbande entdecken? Hast du Frau Peper gefragt, ob du die Zeitung mitnehmen kannst?



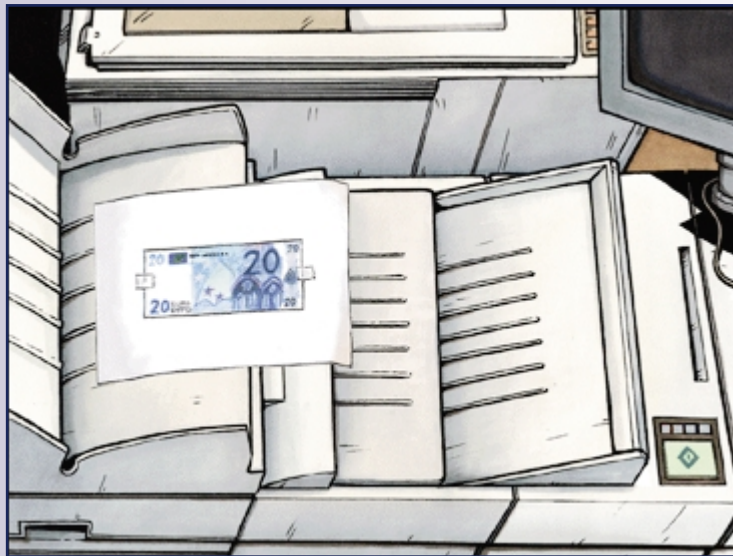
Karl kann nun von Frau Peper diese Tageszeitung für seinen Vater holen. Außerdem erhält er hier auch wichtige Informationen zur Reiseroute der Fälscherbande und zum Tag der offenen Tür in der Staatlichen Münze.



Hast du schon mit einem der TKKG-Freunde in das Anmeldebuch im Hotel „Splendid“ geschaut und entdeckt, dass Gerda Schnabel im Zimmer Nr. 103 abgestiegen ist?



**Willi versucht im Copyshop einen
Geldschein zu kopieren. Dumm
gelaufen, denn er wird dabei von
Frau Flimmer erwischt und aus
dem Laden geworfen.**



Nun sollten Gaby, Tim oder Karl den Copyshop besuchen und dort versuchen, etwas über die Kopiersperre bei Farbkopierern zu erfahren.



Du hast mit Gaby oder Karl den Copyshop besucht und dort mit Frauke Flimmer über die Kopiersperre bei Farbkopierern gesprochen? Dann hast du ja auch gleich erfahren, dass es im Hinterzimmer des Copyshops noch einen alten Kopierer ohne eine solch moderne Kopiersperre gibt.

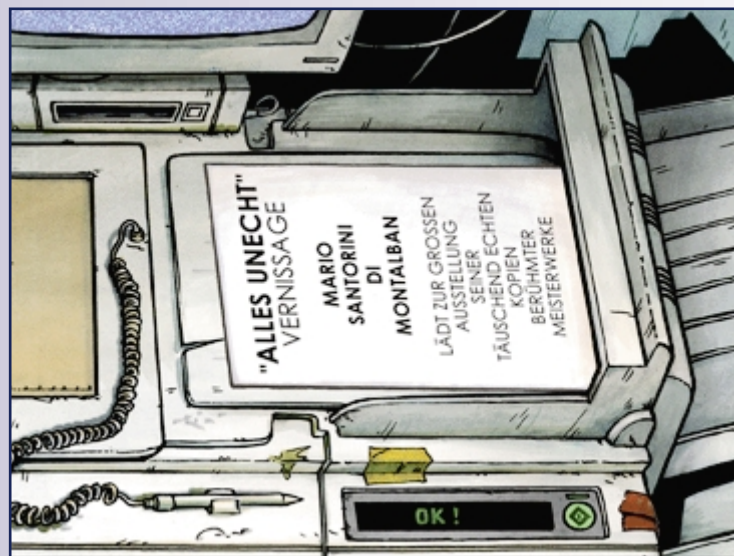
Du möchtest gern wissen, was sich hinter der Tür zum Hinterzimmer des Copyshops verbirgt? Dazu musst du zunächst mit Karl im Copyshop das Plakat anklicken.



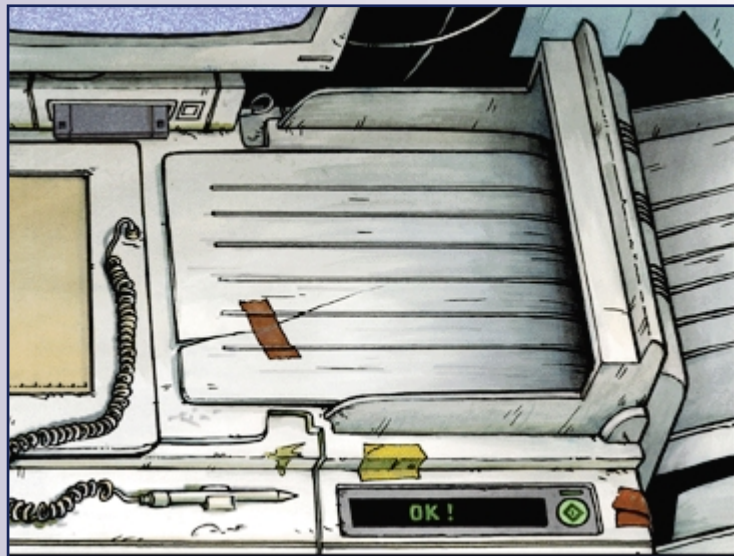
Anschließend kannst du eine Layoutdiskette aus seinem Zimmer holen. Aber Vorsicht, es gibt zwei Disketten!



Mit der richtigen Diskette gehst du zurück zum Copyshop. Im alten Kopierer entdeckt Karl eine Einladung zur Ausstellungseröffnung bei Mario Santorini, wenn er auf den Kopierknopf drückt. Diese sollte er mitnehmen.



Im Hinterzimmer kannst du nun die Datei auf dem alten Kopierer ausdrucken. Nimm dazu die Diskette aus der Detektivbox, lege sie ins Laufwerk ein und betätige den grünen Knopf.



Wie? Du brauchst wirklich noch mehr Tipps?

Nun gut.

Unsere TKKG-Freunde können jetzt von Frau Peper einen Gutschein für den „Tag der offenen Tür“ in der Staatlichen Druckerei bekommen, wenn sie zuvor vom Pförtner der Münze aus Sicherheitsgründen abgewiesen wurden.



Mit Hilfe des Gutscheins für den „Tag der offenen Tür“ erhalten unsere TKKG-Freunde nun Zugang zur Staatlichen Notendruckerei. Sie können jetzt den Direktor Münzer aufsuchen.



Es ist wichtig, Herrn Münzer mehrfach aufzusuchen und ihn zu befragen, warum es nicht so einfach ist Geldscheine nachzumachen. Hast du die Geldscheine mit ihren Besonderheiten in den Vitrinen angeklickt? Tim erfährt von Herrn Münzer dabei Wissenswertes über Metallstreifen, Karl über den Prägedruck, Willi über das Hologramm und Gaby über das Wasserzeichen von Geldscheinen.



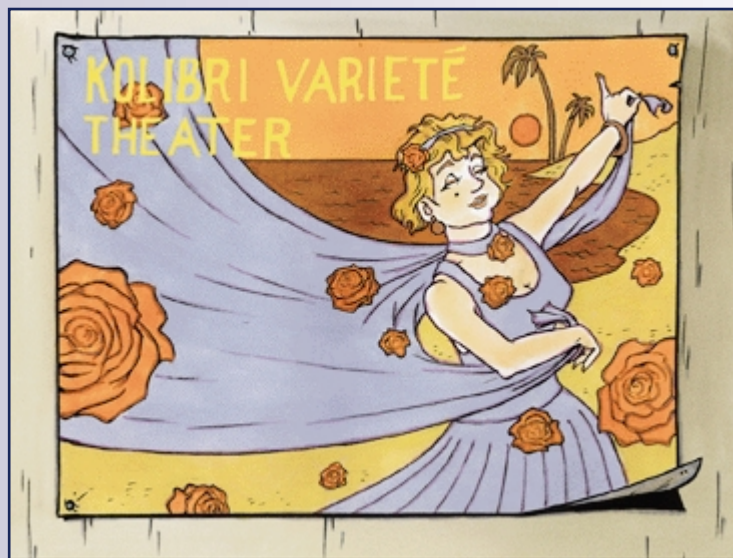
Besuche die Ausstellungsräume vom Maler Mario Santorini und schau dir das Gästebuch genauer an. Unsere TKKG-Freunde können darin eine Widmung von Herrn Münzer, dem Direktor der Staatlichen Druckerei, finden, die sehr aufschlussreich zu sein scheint.



Nun können unsere TKKG-Freunde den Bankangestellten Herrn Schönbier im Atelier von Mario Santorini treffen und erfahren, dass Santorini in dessen Auftrag ein Bild seiner Verlobten malt.



**Hast du mit Gaby das Plakat
„Die Rose von Capri“ im Atelier
von Mario Santorini genauer
unter die Lupe genommen?
Dazu gibt es eine interessante
Geschichte.**



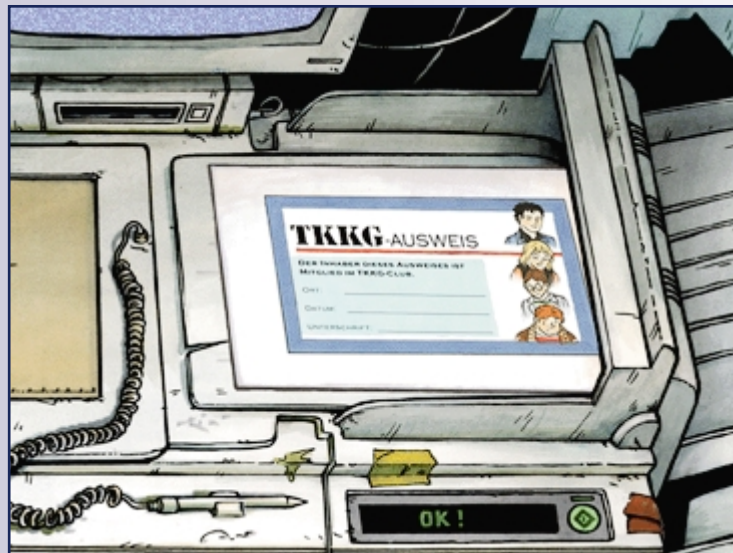
**Im Atelier von Mario Santorini
kannst du die Geldscheinentwürfe
mit unseren TKKG-Freunden
untersuchen und herausfinden,
dass Mario Santorini in der Lage
ist, Banknoten zu zeichnen.**



Noch mehr Tipps?

Wirklich?

Super, du befindest dich jetzt im zweiten Teil des Spiels! Gehe zuerst noch einmal mit Karl in den Copyshop und lass vier Detektivausweise von der Diskette ausdrucken. Frau Flimmer erfährt so, dass Willi ebenfalls ein TKKG-Mitglied ist.



Gehe nun mit Willi in den Copyshop und frage Frau Flimmer, ob es früher eine Druckerei in der Stadt gab. Frau Flimmer erzählt auf Nachfrage, dass ein Herr Präger seine Druckerei nach Eröffnung des Copyshops aufgeben musste.



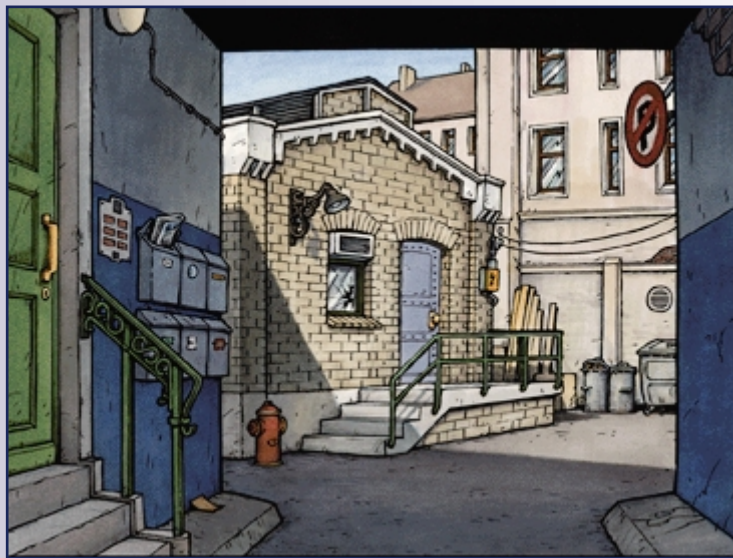
Besuche mit einem der TKKG-Freunde Herrn Dr. Münzer in der Staatlichen Notendruckerei. Du solltest dir unbedingt den Gesellenbrief rechts an der Wand näher ansehen. Wenn du die Unterschrift von Herrn Präger anklickst, erfährst du, dass Dr. Münzer Lehrling bei Herrn Präger war.



Schau noch mal mit Gaby in der Staatlichen Druckerei vorbei und besuche Dr. Münzer in seinem Büro. Nimm dort den Tourneeplan mit, der unter dem Tisch liegt.



**Jetzt solltest du Herrn Präger,
den Besitzer der Druckerei,
aufsuchen. Dazu musst du die
grüne Tür auf dem Hof der
Druckerei anklicken.**



Lass Tim, Karl oder Willi bei Herrn Präger klingeln. Sie können sein Vertrauen gewinnen, indem sie ihn mehrfach besuchen und sich genau nach seiner Druckerei, Drucktechnik oder einem Praktikumsplatz erkundigen. Außerdem sollten sie auch nach Prägers ehemaligem Lehrling Dr. Georg Münzer fragen.



Du hast versucht, dir durch das Fenster Einlass in die Druckerei zu verschaffen? Das hättest du lieber bleiben lassen sollen, denn das ist Einbruch!



Nach dem Einbruch musst du nun erst einmal das Vertrauen von Herrn Präger zurückgewinnen. Dazu musst du Herrn Präger besuchen und dich entschuldigen. Aber damit nicht genug! Erst wenn du im Gespräch mit Herrn Präger dein Wissen über die Fälschungsmerkmale von Geldscheinen beweist, kannst du das Vertrauen vom Druckereibesitzer zurück-erlangen.



Herr Präger vertraut nun Tim, Karl oder Willi, je nachdem, wer von ihnen sein Vertrauen gewinnen konnte bzw. sich nach einem Einbruch in die Druckerei bei ihm entschuldigte und die Fragen nach den Fälschungsmerkmalen richtig beantwortete. Jetzt gewährt er dem jeweiligen Jungen Zugang zur Druckerei. Du musst nur noch auf die Tür zur Druckerei klicken und Herr Präger öffnet sie. Nur mit Gaby kann sich Herr Präger wegen Oscar nicht recht anfreunden.



Die TKKG-Freunde stellen fest, dass die Druckerei heimlich benutzt wurde: wenn du Herrn Präger wiederholt befragst, schmiert er sich versehentlich Druckerfarbe ins Gesicht, obwohl die Druckerei sauber und unbenutzt sein sollte. Es muss also jemand heimlich gedruckt haben.



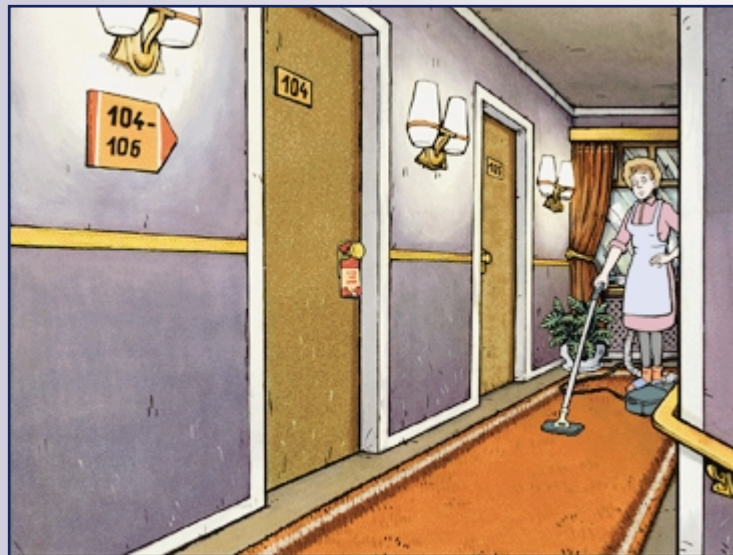
Nun solltest du mit Karl Frau Gerda Schnabel im Zimmer 103 des Hotels Splendid besuchen und dich nach dem Verhör erkundigen. Der Portier beschwert sich dann anschließend auf Karls Nachfrage über ihre Extra-wünsche und ihre heimlichen Besucher.



Gehe mit Karl zu Frau Peper und lass dir Tims Presseausweis geben. Vorher musst du allerdings Frau Peper fragen, ob ihr etwas aufgefallen ist.



Gaby sucht das Hotel Splendid auf, um ihre ehemalige Klassenkameradin Barbara Denker zu treffen, die im Hotel arbeitet. Laufe am schnarchenden Portier vorbei und klicke auf das Schild mit den Zimmernummern, um Barbara zu treffen.



Gaby erfährt von Barbara auf mehrfache Nachfrage, dass Gerda Schnabel heimlich von Dr. Münzer, dem Leiter der Staatlichen Münze, besucht wird.



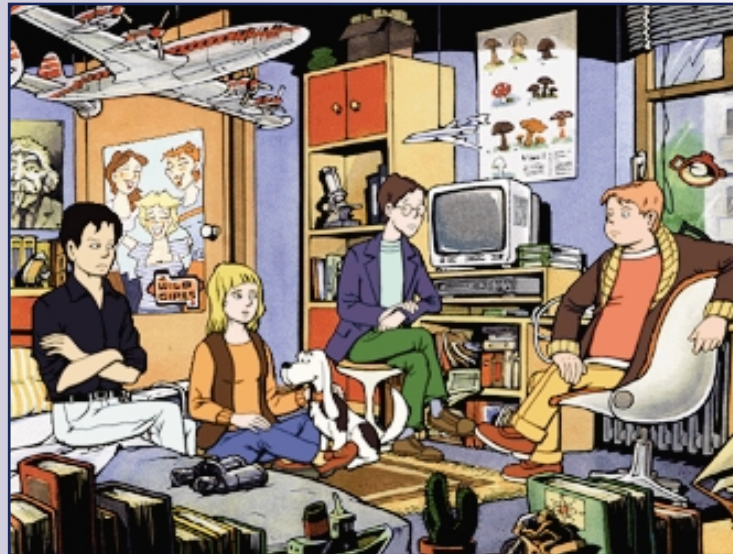
Besuche jetzt Zimmer 103 im Hotel Splendid, vor dessen Tür du einen Streit zwischen Gerda Schnabel und Mario Santorini belauschen kannst.



Alternativ dazu kannst du mit einem der TKKG-Freunde im Atelier von Mario Santorini ein Gespräch zwischen ihm und Gerda Schnabel mithören, in dessen Verlauf er ihr versichert, dass ihnen TKKG nicht auf die Schliche kommen kann.



Unsere TKKG- Freunde treffen sich nun bei Karl, um sich zu beraten.



Unsere TKKG-Freunde sollten den Zeitungsartikel und den Tourneepplan des Varietés genau miteinander vergleichen. Klicke dazu die einzelnen Städte im Zeitungsartikel an (Blütenburg – Leimhausen – Schwindelsen – Kopienhagen – Waldesfinster). Der Tourneepplan deckt sich tatsächlich genau mit den Städten, in denen die Fälscherbande bis jetzt aktiv geworden ist.

GROSSE JUBILÄUMSTOURNEE

- Der große Boudini
- The Flying Dutchmen
- Madame Bolivar und ihre tanzenden Pudel
- u. v. a.

TOURNEEDATEN:

Waldesfinster	18.6.
Schwindelsen	26.6.
Leimhausen	4.7.
Blütenburg	12.7.
Kopienhagen	17.7.
TKKG-Stadt	28.7.

● Karten an allen bekannten Vorverkaufsstellen

BLICK-JOU

Blüten schwächen Vertrauen in neue Währung

NACH WELCHEM MUSTER GEHEN DIE GELDFÄLSCHER VOR?

Die Herkunft in Umland gebrachter Blüten bleibt rätselhaft und schürt Misstrauen gegen die neue Währung im Land.

Wie bereits berichtet, ist in zahlreichen Städten unserer Region Falschgeld aufgetaucht. So stellte man die nicht unerhebliche Summe von 10.000 € in einer Bank in Waldesfinster sicher, aber auch in Schwindelsen ist man vor den Machenschaften der Kriminellen offenbar nicht gefeit.

In Leimhausen und Blütenburg...

ders ins Kreuzfeuer der Kritik, da in beiden Gemeinden die bisher größten Falschgeldbeträge aufgetaucht.

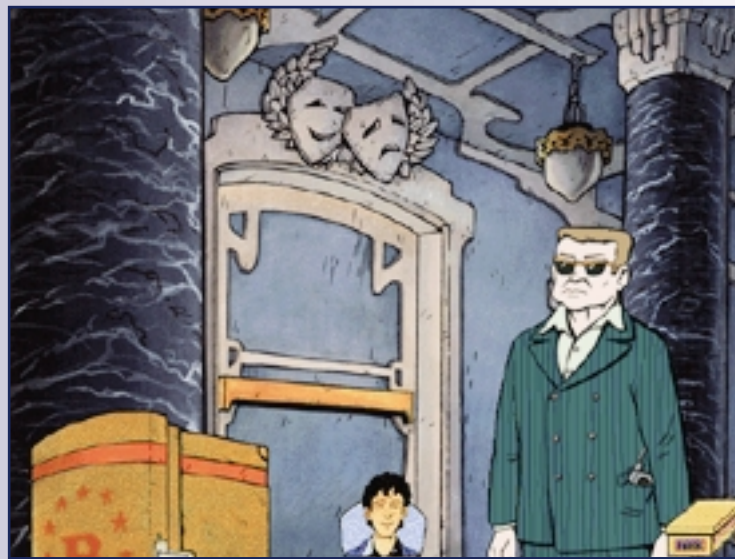
"Das haben wir nun von der neuen Währung!" rief uns eine eroberte Passantin zu, die wir in Kopienhagen trafen, nachdem auch dort erste Fälschungen aufgefallen waren.

Nach welchem Prinzip net diese Orte v ausgewählt...

Noch mehr Tipps?

Wirklich?

Unsere TKKG-Freunde befinden sich jetzt vor dem Varieté und jeder von ihnen muss versuchen hineinzukommen. Tim kann mit Hilfe des Presseausweises ins Varieté gelangen..



Karl kann den Eingang zum Varieté passieren, nachdem er als Mr. Mathe eine Testaufgabe richtig gelöst hat.



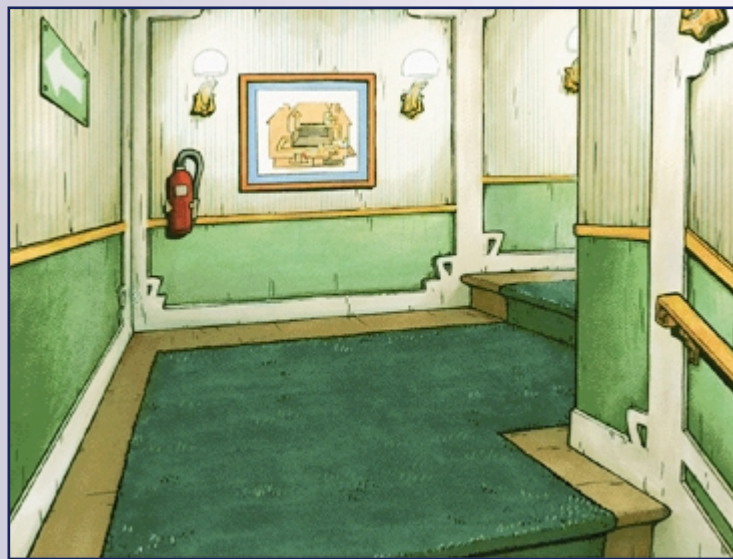
Gaby kann sich als Assistentin der Pudeldompteuse Madame Bolivar ausgeben und so das Varieté betreten.



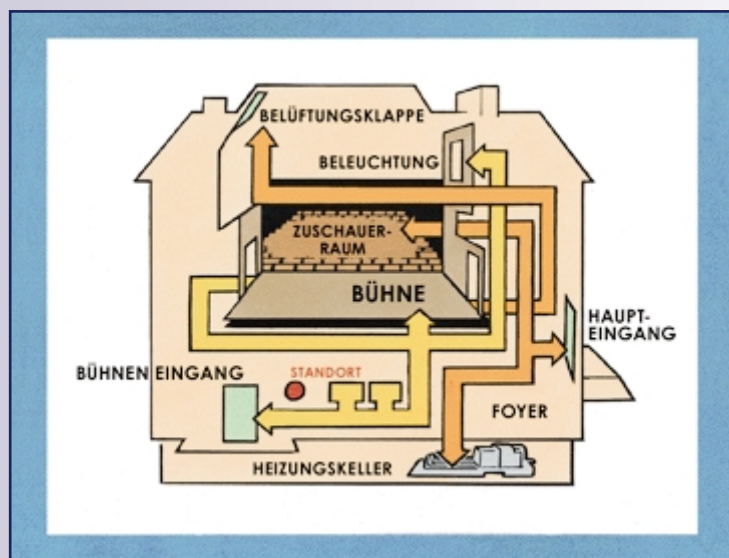
Willi wählt den komfortabelsten Weg ins Varieté. Er kann unmerkelt in einer Zauberkiste verschwinden, sobald der Türsteher nicht zum ihm hinschaut.



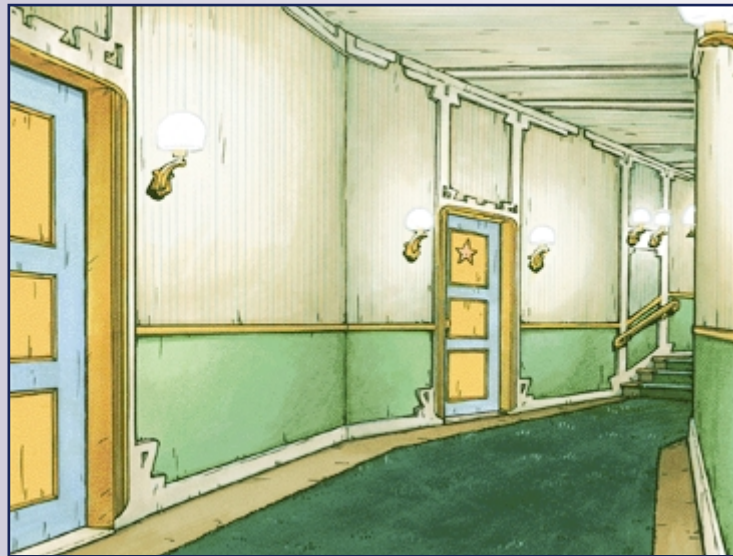
Geschafft! Nun sind unsere TKKG-Freunde im Varieté. Damit sie die Fälscherbande auch schnappen, solltest du dir den Fluchtplan, der im Flur hängt, genauer ansehen.



Auf dem Fluchtplan sind drei mögliche Fluchtwege der Fälscherbande zu erkennen. Nacheinander sollten die Positionen Lüfterklappe, Beleuchterraum und der seitliche Bühnenausgang angeklickt werden.



**So, jetzt aber los!
Hinein in den Bühnenbereich.**



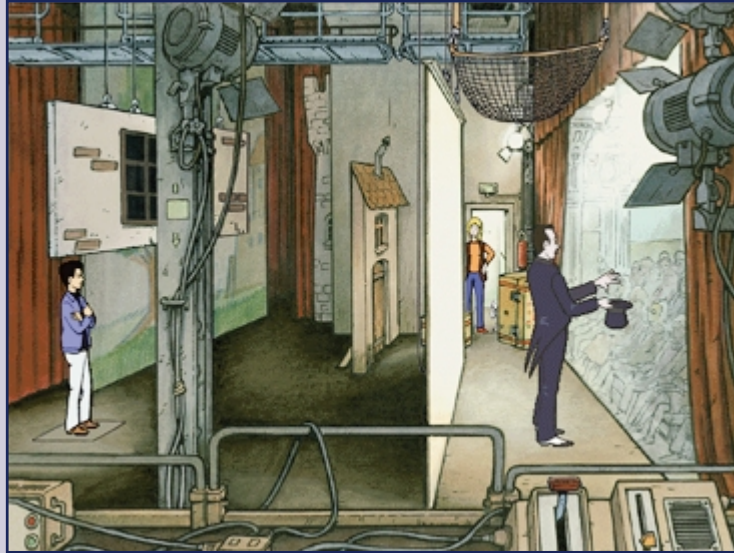
Du hast in die Stargarderobe geschaut und die Fälscher getroffen? Das ist schlecht! Jetzt wissen die Gangster, dass ihnen unsere TKKG-Freunde auf den Fersen sind. Nun musst du dich wirklich beeilen.



**Mit Tim musst du nun zur Rampe gehen, mit Gaby links durch den Vorhang zu den Seilzügen an der Bühnenseite und mit Karl rechts durch die Tür in den Beleuchter-
raum.**



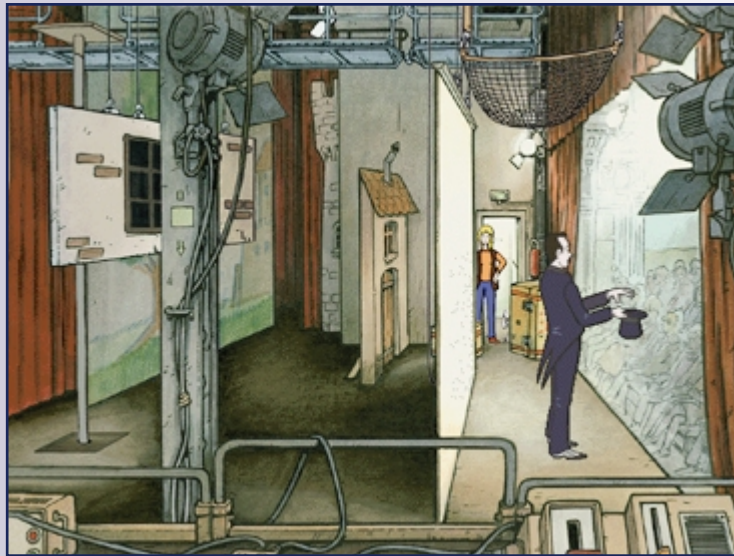
**Tim, Gaby und Karl sind jetzt
auf ihren Positionen.**



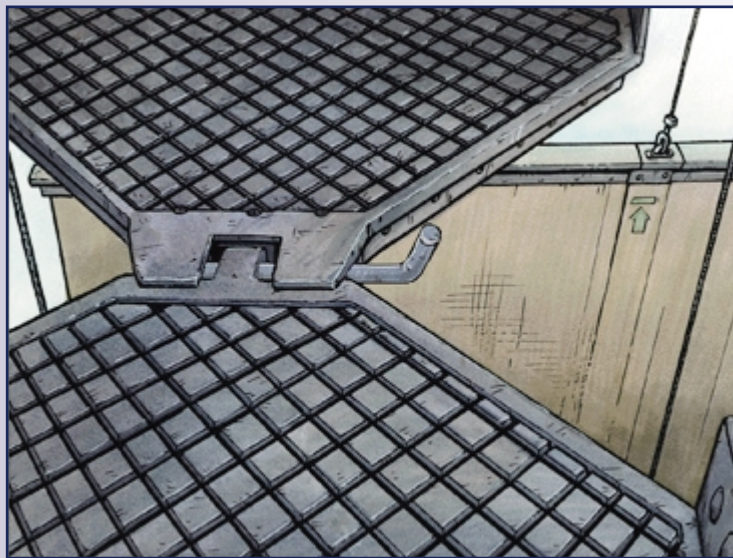
Nun kannst du mit Gaby den rechten Seilzug anklicken, damit der Bühnenvorhang fällt und den Fluchtweg über die Bühne versperrt.



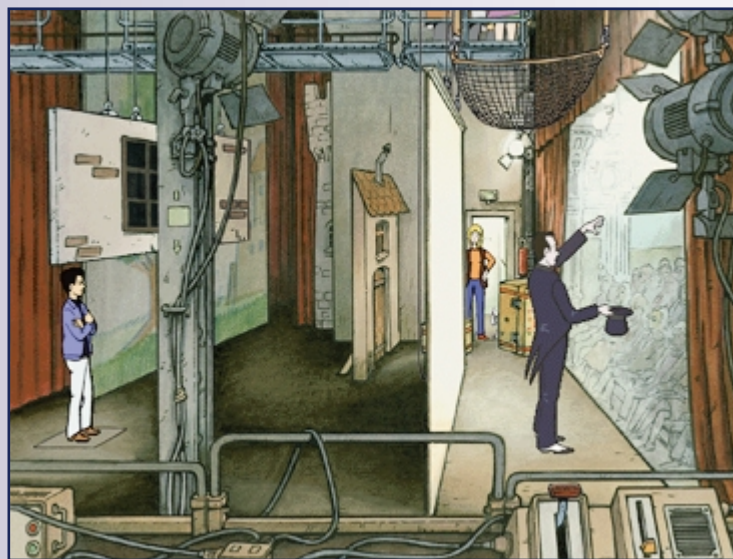
**Karl muss nun im Beleuchter-
raum den linken Hebel betätigen,
so dass Tim über die Rampe zur
Beleuchterbrücke laufen kann.**



Jetzt muss Tim den Bolzen der Beleuchterbrücke entfernen, damit die Gangster auf diesem Wege nicht verschwinden können.



Wenn Karl den rechten Hebel drückt, versucht die Fälscherbande über die Beleuchterbrücke zu fliehen. Die Gangster werden dann durch einen Scheinwerfer geblendet und fallen ins Netz.



Super! Die Fälscherbande ist gefasst!! Jetzt hat Willi noch seinen großen Auftritt, indem er – samt Falschgeld – aus dem Koffer fällt.



**Hast du noch Detektivfragen,
die hier nicht beantwortet wurden?**

**Dann ruf doch die Hotline von
Tivola an. Dort wird man dir
bestimmt weiterhelfen.**

**Fon: 01802-848652 oder
e-mail: support@tivola.de**

Viele Grüße und viel Erfolg!

**Tim, Karl, Klößchen und Gaby
(mit Oscar)**

