



**HARALD SCHNEIDER**

**DIE MEISTERSCHNÜFFLER II**

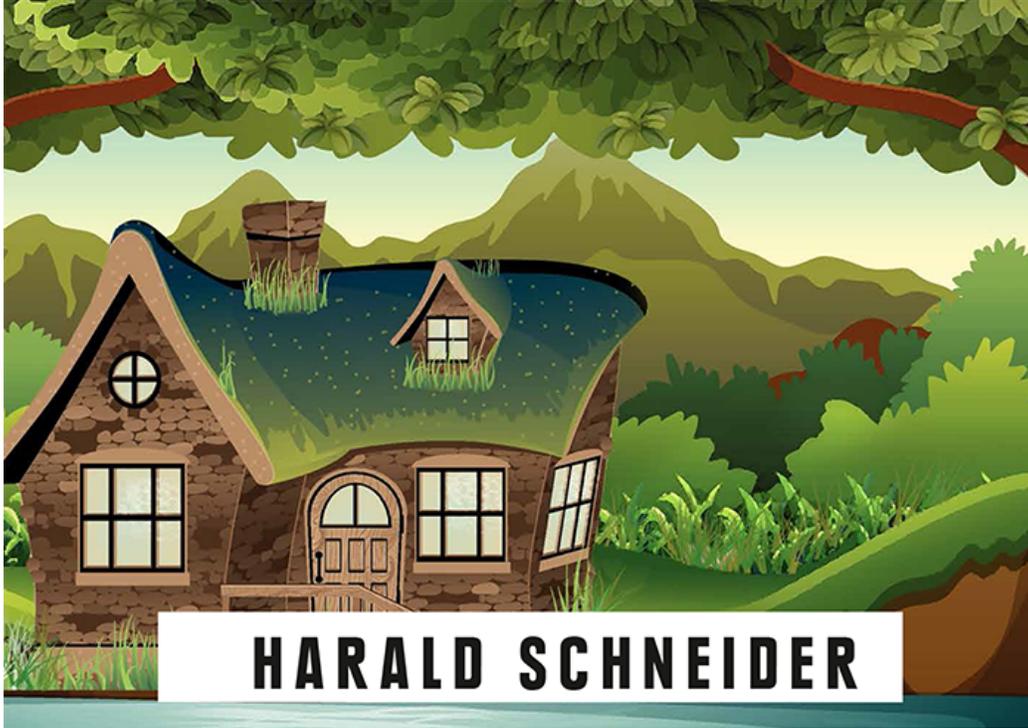
**VULKANSEE  
IN GEFAHR**

*Interaktiver Kinderkrimi*

DIGITAL

GMEINER





**HARALD SCHNEIDER**

**DIE MEISTERSCHNÜFFLER II**

**VULKANSEE  
IN GEFAHR**

*Interaktiver Kinderkrimi*

DIGITAL

GMEINER





# Harald Schneider

## Vulkansee in Gefahr

*Die Meisterschnüffler II - ein interaktiver Kinderkrimi*

DIGITAL

GMEINER



# Impressum

Personen und Handlung sind frei erfunden.  
Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen  
sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Besuchen Sie uns im Internet:

[www.gmeiner-digital.de](http://www.gmeiner-digital.de)

Gmeiner Digital  
Ein Imprint der Gmeiner-Verlag GmbH  
© 2015 - Gmeiner-Verlag GmbH  
Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch  
Telefon 0 75 75/20 95-0  
[info@gmeiner-verlag.de](mailto:info@gmeiner-verlag.de)  
Alle Rechte vorbehalten

E-Book: Mirjam Hecht

Umschlagbild: Collage unter Verwendung von © Can Stock Photo Inc. /  
colematt, © Can Stock Photo Inc. / stekloduv

Umschlaggestaltung: Simone Hölsch

ISBN 978-3-7349-9354-1

# Inhalt

So funktioniert dieses Buch

Kapitel 1 - Auf großer Fahrt

Kapitel 2 - Der verseuchte Vulkansee

Kapitel 3 - Die große Überraschung

Kapitel 4 - Die Reise nach Rom

Anmerkung

## So funktioniert dieses Buch

Dieses Buch gibt es nur ein einziges Mal. Gut, das stimmt nicht so ganz. Das Buch wird bestimmt mehr als einmal heruntergeladen. Aber sei dir sicher: Die Abenteuer, die du durchstehen wirst, wird kein zweiter Detektiv auf die gleiche Art und Weise wie du erleben. Du musst in dieser Geschichte ständig entscheiden, wie es weitergehen soll. Es gibt über 25 Billionen Möglichkeiten, das Abenteuer am Vulkansee zu bestehen. Lass dir gesagt sein: Es ist nicht ganz einfach und nicht alle Möglichkeiten führen zum Erfolg!

Deine Abenteuer erlebst du zusammen mit deinen Freunden Jenny und Sven. Die Entscheidung über den Ablauf der Geschichte musst du aber ganz allein treffen. Bei deinen Freunden hast du den Spitznamen »Schnüffelnase«, weil du immer und überall ein Geheimnis witterst und untersuchen willst.

Die Spielregeln, oder vielmehr die Leseregeln, sind einfach. Das Buch ist in vier Kapitel unterteilt, jedes Kapitel besteht aus einer ganzen Menge Abschnitte, die fortlaufend durchnummeriert sind.

Du beginnst am Anfang des ersten Kapitels »Auf großer Fahrt«. Am Ende des ersten Abschnitts musst du dich für eine der angebotenen Möglichkeiten entscheiden. Hinter jeder findest du eine Zahl in Klammern. Diese Zahl gibt dir den Abschnitt an, in dem dein persönliches Abenteuer weitergeht - je nachdem welche Möglichkeit du gewählt hast. Tippe oder klicke darauf und du springst automatisch an die richtige Textstelle. Du liest das Buch also nicht, wie in der Schule gelernt, von vorne nach hinten, sondern, je nach deiner Wahl, kreuz und quer durcheinander.

Manchmal bekommst du für deinen gewählten Weg einen oder mehrere Punkte. Je nach Aktion können das Intelligenzpunkte, Tapferkeitspunkte oder Angstpunkte sein. Am besten schreibst du dir die erreichten Punkte auf einem Blatt Papier auf. Intelligenz- und Tapferkeitspunkte bringen dich in der Geschichte voran, Angstpunkte werfen dich zurück.

Nach jedem abgeschlossenen Kapitel hast du die Chance, als Detektiv befördert zu werden. Hierzu zählst du deine Intelligenz- und Tapferkeitspunkte zusammen und ziehst davon deine Angstpunkte ab. Ist das Ergebnis so groß wie die geforderte Mindestpunktzahl oder größer, hast du dich für die Beförderung qualifiziert und darfst mit dem nächsten Kapitel weitermachen.

Wenn es mal mit der Beförderung nicht klappen sollte, wiederholst du einfach das letzte Kapitel und wählst dabei andere Wege aus. Am Ende eines jeden Kapitels hast du die Möglichkeit, zurück an dessen Anfang zu springen.

# Kapitel 1 - Auf großer Fahrt

(1)

»Na, seht ihr! Da vorne ist ja schon das Ortsschild von Daun. Ich habe euch doch gleich gesagt, dass wir uns nicht verfahren haben.«

»Sei bloß ruhig, Schnüffelnase. Hättest du daheim nicht die Straßenkarte vergessen, wären wir schon vor Stunden bei Jennys Tante angekommen«, antwortet dir Sven auf deine Bemerkung hin ziemlich sauer.

Ihr drei Meisterschnüffler seid mit euren Fahrrädern unterwegs zu Jennys Tante Ella, die in Daun wohnt.

Die Sommerferien haben gerade begonnen und das Thermometer steigt annähernd auf Rekordhöhe. Also ideale Voraussetzungen für eine Ferienfahrt mit dem Rad.

»Finde ich toll, dass uns deine Tante für eine ganze Woche eingeladen hat«, sagst du zu Jenny. »Hat sie denn so viel Platz?«

»Ja schon. Hinter ihrem Haus gibt es einen alten Anbau, der leer steht. Er ist zwar etwas ramponiert und ohne Heizung, für uns reicht es aber dicke. Und eine Heizung brauchen wir bei dem Wetter wohl nicht.«

»'ne Klimaanlage wäre mir jetzt lieber«, scherzt du. »Findest du überhaupt das Haus deiner Tante?«

»Na klar, ich war doch schon tausendmal da. Nur noch nicht mit dem Fahrrad. Wir müssen hier die Straße entlang nach Süden. Meine Tante hat übrigens eine tolle Aussicht auf den Mühlenberg.«

Kaum seid ihr ein paar Meter weitergefahren, da ist die Straße abgesperrt.

»Mist, eine Baustelle«, schimpft Sven. »Und nun?«

Kein Problem für dich. Du antwortest deinen Kameraden:

»Kommt, das ist doch nur eine kleine Baustelle. Da fahren wir einfach weiter. Wenn es nicht mehr geht, schieben wir

halt unsere Räder.«

[\(Weiter mit 2\)](#).

»Die Umleitung zeigt nach rechts. Ich denke aber, wenn wir hier links ein Stück die Einbahnstraße in die falsche Richtung fahren, sind wir schneller.«

[\(Weiter mit 3\)](#).

»Wir nehmen die Umleitungsempfehlung nach rechts. Sonst bin ich am Ende schuld, wenn wir uns verfahren.«

[\(Weiter mit 4\)](#).

(2)

Mutig fahrt ihr die Straße weiter. Überall stehen Baumaschinen und Baumaterialien herum. Dennoch findet ihr immer einen Weg, der breit genug für eure Räder ist.

Ihr seid schon ziemlich weit gekommen, in 100 Metern Entfernung seht ihr bereits das Ende der Baustelle. Doch dieses kurze Stück ist für euch unerreichbar. Direkt vor euch tut sich eine riesengroße Baugrube auf, die die gesamte Straßenbreite einnimmt. Jenny sieht dich verärgert an.

»Das ist jetzt aber blöd, Schnüffelnase. Jetzt sind wir deinetwegen ein Stück vergebens geradelt. Was machen wir nun?«

Ein bisschen peinlich ist dir das schon. Trotzdem gibst du noch nicht auf und antwortest deinen Freunden:

»Also gut, fahren wir das Stück eben zurück. Dann nehmen wir aber die Einbahnstraße in die falsche Richtung, damit wir den Zeitverlust wieder aufholen.«

[\(Weiter mit 3\)](#).

»Bevor uns so was noch mal passiert, fahren wir jetzt besser die Umleitungsempfehlung entlang.«

[\(Weiter mit 4\)](#).

(3)

Ihr biegt also völlig verkehrswidrig in die falsche Richtung der Einbahnstraße ein. Zwar fahrt ihr ganz rechts, trotzdem ist das ganz schön gefährlich. Gleich das erste Auto, das euch entgegenkommt, fängt an zu hupen. Doch das wäre nicht das Schlimmste. Direkt hinter der nächsten Kurve steht ausgerechnet ein Polizist, der euch entgeistert anschaut.

»He, ihr da! Steigt mal von euren Rädern ab und kommt her zu mir«, befiehlt er streng.

Hastig und verängstigt steigt ihr ab und geht zu dem Polizisten, der schon mal kräftig Luft für die nun folgende Gardinenpredigt holt.

Nur eure Höflichkeit, eure Einsicht und euer Versprechen, so etwas niemals mehr zu tun, bewahren euch vor einem Strafzettel. Schließlich lässt euch der Beamte wieder ziehen. Es hilft nichts, ihr müsst den Weg wieder zurück.

»So, Schnüffelnase, da hast du uns was Schönes eingebrockt«, brummt Sven und sieht dich böse an. »Was sollen wir jetzt tun?«

»Ich denke, jetzt bleibt uns nichts anderes übrig, als die Umleitungsempfehlung zu nehmen, auch wenn der Weg länger ist.«

[\(Weiter mit 4\)](#)

(4)

*Notiere dir für deine kluge Entscheidung einen  
Intelligenzpunkt*

Die Umleitung führt euch am Dauner Schulzentrum entlang und nach nicht allzu langer Zeit habt ihr den Philosophenweg erreicht. Dort wohnt Jennys Tante Ella.

[\(Weiter mit 5\)](#)

Es ist jetzt schon zwei Tage her, seit ihr euch bei Jennys Tante eingeknistet habt. Das alte Haus gefällt euch, hat es doch viele versteckte Winkel und seltsam geschnittene Zimmer. Der Anbau, in dem ihr wohnt, wirkt auf euch noch unheimlicher. Ständig knistert und knackt es in der Nacht.

»Das ist nur das alte Holz«, hat euch Jenny in der vergangenen Nacht beruhigt, als ihr mal wieder nicht gleich einschlafen konntet. »Die letzten Geister sind bereits ausgestorben.«

Spätnachmittags kommt ihr von einer Besichtigungstour zurück. Ihr habt euch das Viadukt der Eifelquerbahn angeschaut und natürlich gleich nach irgendwelchen Geheimnissen abgesucht. Doch bisher war alles Fehlanzeige.

Tante Ella hat schon Tee und Kuchen auf den Tisch gestellt. Sie begrüßt euch mit einer weiteren Überraschung.

»Ich habe vorhin mit einer Freundin telefoniert, die in Gillenfeld wohnt, das ist gar nicht so weit weg von hier. Ich habe ihr auch von euch Meisterschnüfflern erzählt und dass ihr ständig Abenteuer wie ein Magnet anzieht. Da hat sie gelacht und gemeint, ihr solltet euch mal das Holzmaar ansehen. Das ist ein Vulkansee, der versteckt im Wald liegt. Dort soll es sogar Hügelgräber geben.«

Ihr schaut euch freudestrahlend an. Wenn das mal nichts für euch ist.

»Wie kommen wir dahin, Tante Ella?«, fragt Jenny neugierig. »Ist das weit mit dem Fahrrad?«

Tante Ella lacht. «Ich habe mir schon gedacht, dass ihr euch das unbedingt anschauen wollt. Macht nur, ich bin mir sicher, dass es euch dort gefallen wird. Mit meiner Freundin habe ich auch schon darüber gesprochen und sie meinte, ihr könnt gerne bei ihr in der Scheune

übernachten. Nur Schlafsack und Luftmatratze müsst ihr mitbringen. Gillenfeld ist leicht zu finden. Ich gebe euch eine Karte mit. Zuerst müsst ihr der Lieser ein Stück folgen.«

»Der Lisa?«, fragst du erstaunt. »Wer ist das? Ich will niemand Fremdes mitnehmen. Die Meisterschnüffler wollen unter sich bleiben.«

Jenny und ihrer Tante lachen lauthals. Als sie sich wieder beruhigen, sagt Jenny: »Du kannst ja der Lieser sagen, dass sie nicht mitdarf. Es wird aber auch etwas schwierig sein, sie mitzunehmen. Die Lieser ist nämlich der Fluss, der sich hier im Tal entlang schlängelt.«

Ups, da hast du dich schön blamiert. Um davon abzulenken, sagst du zu deinen Freunden: »Ich schlage vor, wir fahren gleich morgen früh mit unseren Rädern nach Gillenfeld. Unsere Luftmatratzen haben wir ja dabei, auch wenn wir sie bis jetzt nicht gebraucht haben.«

»Mensch, Schnüffelnase! Da fällt mir ein, dass du die Luftpumpe zu Hause vergessen hast. Wie sollen wir in Gillenfeld unsere Luftmatratzen aufpumpen?«, fragt dich Sven.

Jetzt ist guter Rat teuer. Du überlegst kurz und antwortest dann:

»Lasst uns mal den Anbau untersuchen. Ich glaube, in einer Ecke des Obergeschosses stand ein altes Fahrrad. Vielleicht ist da eine Pumpe dran.«

[\(Weiter mit 7\)](#)

»Wegen der Luftmatratzen machst du so ein Theater? Die blas ich alle drei im Nu mit meiner eigenen Lungenkraft auf. Ihr werdet sehen! Wenn ihr mir nicht traut, können wir immer noch das Fahrrad untersuchen, das ich vorhin im Anbau gesehen habe. Vielleicht ist da eine Pumpe dran.«