

**HARALD SCHNEIDER**

**DIE MEISTERSCHNÜFFLER I**

# **ABENTEUER IN DER BURGRUINE**

*Interaktiver Kinderkrimi*

DIGITAL

GMEINER



The background of the cover is a colorful illustration of a night scene. On the left, a large, leafy tree with green and yellow leaves stands on a grassy bank. In the center, a body of water reflects the light of a large, bright yellow full moon. In the distance, across the water, is a dark silhouette of a castle or ruin with a prominent tower. On the right side of the foreground, a red tent is pitched on the grass. In front of the tent, a campfire with bright orange and yellow flames burns within a circle of grey stones. The sky is dark blue with a few small white stars. The overall mood is mysterious and adventurous.

**HARALD SCHNEIDER**

**DIE MEISTERSCHNÜFFLER I**

# **ABENTEUER IN DER BURGRUINE**

*Interaktiver Kinderkrimi*

 **GMEINER** DIGITAL



# Harald Schneider

## Abenteuer in der Burgruine

*Die Meisterschnüffler I – ein interaktiver Kinderkrimi*

# 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. / Dazdraperma, © Norbert Sobolewski –  
istockphoto.com

Umschlaggestaltung: Simone Hölsch

ISBN 978-3-7349-9352-7

# Inhalt

So funktioniert dieses Buch

Kapitel 1 – Geheimnisvolle Signale

Kapitel 2 – Der Diebstahl

Kapitel 3 – Gefangen!

Kapitel 4 – Der geheime Stollen

Punkteverteilung und Nachwort



## 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 fünf Milliarden Möglichkeiten, das Abenteuer in der Burgruine 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 nummeriert sind.

Du beginnst am Anfang des ersten Kapitels »Geheimnisvolle Signale«. 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 vorn 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 - Geheimnisvolle Signale**

(1)

Es ist das erste Juniwochenende und zugleich Pfingsten. Zusammen mit deinen Freunden Jenny und Sven bist du mit eurer Jugendgruppe in die Eifel zum Zelten gefahren. Es ist zwar in den Nächten noch etwas kühl, ihr habt aber mit Decken und einem warmen Schlafsack vorgesorgt.

Der Zeltplatz »Zur Burgruine« befindet sich in einem Tal, durch das sich ein kleiner Fluss seinen Weg bahnt. Ein Stück flussaufwärts steht ein halb verfallenes Anwesen. Es ist eine ehemalige Mühle, die längst aufgegeben und verlassen wurde. Auf einem Hügel könnt ihr von euren Zelten aus die noch recht gut erhaltene Burg Pyrmont sehen.

Am ersten Abend, ihr habt längst die Zelte aufgebaut und eure Sachen verstaut, sitzt eure Gruppe zusammen und berät, wer zu welchen Zeiten für die Nachtwache eingeteilt werden soll.

»Eine Nachtwache müssen wir auf jeden Fall einteilen«, erklärt Franz, der erwachsene Leiter der Gruppe, »damit uns niemand in der Nacht bestehlen kann oder sich einen Jux erlaubt und unsere Zelte zusammenstürzen lässt. Wir teilen immer drei Personen ein, die alle zwei Stunden ausgewechselt werden. So hat jeder trotz Wache noch genügend Schlaf.«

Klar, dass du unbedingt mit Jenny und Sven gemeinsam Wache schieben möchtest. Du meldest dich und sagst zu Franz:

a) »In der dunklen Nacht ist es mir zu unheimlich in diesem fremden Tal. Ich möchte gerne zwischen acht und zehn Uhr abends eingeteilt werden.« [\(Weiter mit 2\)](#)

b) »Das wird bestimmt aufregend. Ich möchte gerne die Wache zwischen Mitternacht und zwei Uhr morgens schieben.« [\(Weiter mit 3\)](#)

(2)

Jenny und Sven lachen dich aus. Ausgerechnet du, von allen »Schnüffelnase« genannt, sollst Angst haben?

*Notiere dir einen Angstpunkt.*

Du tust so, als hättest du nur Spaß gemacht, um deine Freunde zu ärgern. Du machst Franz den Vorschlag, euch später in der Nacht einzuteilen. ([Weiter mit 3](#)).

Es ist kurz vor Mitternacht, als ihr geweckt werdet. Jenny und Sven sind sofort fit, nur du reibst dir die Augen vor Müdigkeit. Du bist erst sehr spät eingeschlafen, weil dir noch viele Gedanken im Kopf herumgeschwirrt sind.

»Los, raus aus dem Zelt«, fordert dich Daniel barsch auf. Er hat von zehn bis zwölf Uhr Wache geschoben.

Nun sitzt du zusammen mit deinen beiden Freunden um das Lagerfeuer herum und legst ab und zu einen Holzscheit nach, damit das Feuer nicht ausgeht. Die dunkle Umgebung wirkt unheimlich, ständig knistert es im umliegenden Gebüsch. So sehr ihr jedoch mit den Taschenlampen den Platz absucht, ihr könnt nichts Ungewöhnliches erkennen.

So sitzt ihr jetzt bereits über eine Stunde am Lagerfeuer. Um deine Gänsehaut zu verbergen, fängst du an, Witze zu erzählen. Du ignorierst dabei die gruseligen Geräusche in den Gebüsch und schaut nach oben. Doch was ist das?

»He, schaut mal hoch zur Burg!«, unterbrichst du aufgeregt deinen gerade begonnenen Witz. »Da gibt jemand Blinkzeichen!«

*Notiere dir für die Entdeckung der Signale einen Intelligenzpunkt.*

Jenny und Sven schauen augenblicklich in die angegebene Richtung und können die Lichtzeichen ebenfalls sehen.

»Das sind Morsezeichen«, ist sich Jenny sicher. »Kann die jemand von euch übersetzen?«

Niemand von euch kennt den Morsecode auswendig. Und dein schlaues Detektivbuch, in dem auch das Morsealphabet erklärt ist, hast du zu Hause vergessen.

Sven ist schon ganz aufgeregt, als er dich auffordert:  
»So, Schnüffelnase, was machen wir jetzt? Das sieht mal wieder ganz nach einem neuen Abenteuer aus!«

Du antwortest deinen Freunden:

a) »Das müssen wir sofort untersuchen. Wir wecken die nachfolgende Wache und machen uns gleich auf den Weg. Mit unseren Taschenlampen werden wir die Burg schon finden.« ([Weiter mit 4](#)).

b) »Heute Nacht ist es viel zu gefährlich. Wir könnten uns verlaufen. Wir gehen gleich morgen früh zur Burg hoch und untersuchen den Fall«. ([Weiter mit 17](#)).

c) »Die Signale stammen bestimmt von irgendwelchen Gangstern. Da nachzuforschen ist zu waghalsig. Wir gehen gleich morgen früh zur Polizei und melden die Zeichen. Die können das besser untersuchen als wir.« ([Weiter mit 14](#)).

(4)

*Notiere dir für deine Entscheidung drei Tapferkeitspunkte!*

Du wolltest dir eigentlich nur einen Spaß erlauben, als du Jenny und Sven vorgeschlagen hast, mitten in der Nacht zur Burg zu gehen. Doch deine Freunde sind von der Idee so begeistert, dass du keinen Rückzieher machen kannst.

Ihr schleicht ins Zelt und holt eure Taschenlampen und noch ein paar andere Sachen, die ihr vielleicht gebrauchen könnt. Anschließend weckt ihr die nächste Wache, die zwar erst in einer halben Stunde an der Reihe wäre; nachdem ihr ihnen euren Plan erklärt habt, hören sie aber auf zu schimpfen.

Endlich zieht ihr los. Ihr habt keine Ahnung, wie ihr zur Burg hoch kommt. Zunächst gibt es nur einen Weg, der in Richtung der Burg führt. Er geht an der ehemaligen Mühle vorbei und folgt danach dem Flusslauf. Hier ist es noch unheimlicher als auf dem Zeltplatz. Die Lichtpunkte eurer Taschenlampen flimmern hektisch von einem Ort zum andern. Es kommt euch so vor, als ob ihr schon Ewigkeiten unterwegs seid. In Wirklichkeit habt ihr erst wenige hundert Meter zurückgelegt.

»Mensch, das ist aber einfach, da kann man sich nicht verlaufen. Der Weg hier geht immer in Richtung Burg, bald werden wir in ihre Nähe kommen«, erklärst du optimistisch deinen Freunden. Kaum hast du dies gesagt, kommt ihr an eine Wegkreuzung. »Verdammt, jetzt haben wir drei Möglichkeiten weiterzugehen. Und nirgendwo ist ein Wegweiser zu entdecken. Was machen wir jetzt?«, fragt Jenny.

Dein Optimismus ist kläglich in sich zusammengebrochen. Schnell musst du dir was einfallen lassen und antwortest:



a) »Wir gehen den Weg geradeaus weiter. Er ist am breitesten und führt immer noch am Fluss entlang. Da kann nichts passieren.« [\(Weiter mit 6\)](#)

b) »Mensch, ist doch klar, der kleine Weg nach rechts geht über die Brücke und führt direkt in Richtung Burg. Da sind wir in ein paar Minuten dort.« [\(Weiter mit 10\)](#)

c) »Ich glaube, wir müssen nach links. Weiter vorn hört nämlich das Tal auf, und der Weg führt dann über den Bergkamm direkt zur Burg.« [\(Weiter mit 5\)](#)