



Die drei
???

Die Villa der Rätsel

Spielvorbereitung

Bei der Aufklärung des Kriminalfalls werdet ihr immer wieder die beiliegende UV-Lampe nutzen. Bittet eure Eltern, eine AAA-Batterie (Typ LR03) in die Lampe einzulegen. Was dabei zu beachten ist und wie ihr sicher mit der UV-Lampe umgeht, ist auf der Rückseite dieser Anleitung beschrieben.

Spielablauf

Lest zunächst aufmerksam den **Kriminalfall** der drei ??? ab Seite 2. Das **Puzzle** legt ihr, **sobald** ihr in der Geschichte dazu **aufgefordert** werdet. Lest dann die Geschichte weiter. Darin werdet ihr immer wieder auf Rätsel stoßen, die ihr nur mithilfe des Puzzles, manchmal auch mit der UV-Lampe oder mit dem zusätzlichen „Material“ aus der Anleitung lösen könnt.

So nutzt ihr die UV-Lampe

Leuchtet mit der UV-Lampe in einem **45-Grad-Winkel** dicht auf die Stelle im Puzzle, die ihr euch näher anschauen wollt. Befindet sich das Puzzle dabei im **Halbdunkeln** oder gar im **Dunkeln**, kann „Unsichtbares“ besonders gut sichtbar gemacht werden.

Wenn ihr glaubt, ein **Rätsel** richtig **gelöst** zu haben, **lest** ihr die Geschichte **weiter**. Überprüft, ob euer Lösungsweg mit den genannten Tipps übereinstimmt. Solltet ihr beim Rätseln nicht weiterkommen, dürft ihr ebenfalls weiterlesen. Ihr erhaltet dann wichtige **Tipps** zum Rätsel.

Die **Auflösung** eines Rätsels erfolgt nach dem Tipp. Sie ist durch ein hellblaues Feld und das Wort **Lösung** gekennzeichnet.

Wir wünschen euch viel Spaß!

Die Villa der Rätsel

»Justus! Juuustus!« Tante Mathilda klang so aufgeregt, dass Justus und Peter erschrakten. Sie saßen in der Zentrale und warteten auf Bob. Sie hatten hier übernachtet, der dritte Detektiv wollte in wenigen Minuten ebenfalls zum Schrottplatz kommen. »Juuustus Joonas!«

Peter grinste. »Als ob es hier noch einen anderen Justus gäbe. Vielleicht sollten wir mal hören, was sie am frühen Morgen von dir will?«

Sie verließen den alten Campinganhänger. Tante Mathilda war sichtlich entrüstet. »Schaut euch das an, ihr beiden! Die Leute machen auch vor *nichts* mehr Halt!« Sie zeigte wütend auf die Mauer am Straßenrand. Darauf prangte ein Kunstwerk der besonderen Art. Jemand hatte mit grell-gelber Farbe ein grinsendes Gesicht aufgesprüht. Daneben stand die unmissverständliche Botschaft *Haha! Haha!*

»Ein Graffiti«, erkannte Justus.

»Wer macht denn so was?«, empörte sich Tante Mathilda.

»Es gibt schlimmere Verbrechen«, sagte Peter.

»Dein Eigentum ist ja auch nicht beschmiert worden!«

»Das stimmt natürlich«, meinte der zweite Detektiv kleinlaut, um Justus' Tante nicht noch mehr zu verärgern.

»Das gibt's ja nicht!« Diese Worte stammten von Bob, der gerade mit dem Fahrrad anrollte und quietschend bremste. »Das ist – ein grinsendes Gesicht, hier auf der Mauer?«

»Deine detektivischen Fähigkeiten sind erstaunlich«, spöttelte Peter.

Bob verdrehte die Augen. »Ich weiß allerdings noch mehr. Solche Graffiti mit grinsenden Gesichtern und einem Lachen daneben hat heute Nacht jemand an einer Menge Stellen in Rocky Beach gesprüht.«

»Ein Lachen daneben?«, fragte Justus.

»Na dieses *Hahaha*.« Bob deutete auf den Schriftzug. »Das habe ich auf dem Weg hierher bestimmt zehnmal gesehen!«

»Nicht *Hahaha*«, sagte Justus. »Sondern *Haha! Haha!*«

»Das ist doch egal«, meinte Peter genervt.

»Da irrst du dich – jedes Detail kann wichtig sein«, antwortete Justus.

»Ja, wenn wir in einem Kriminalfall ermitteln. Was aktuell nicht der Fall ist.«

Onkel Titus kam ebenfalls vom Schrottplatz, mit einem Eimer, einer Flasche Lösungsmittel und zwei Lappen. Einen hielt er seiner Frau hin. »Dann wollen wir dem Unheil mal zu Leibe rücken«, sagte er grinsend.

»Du findest das wohl lustig?«, schnappte Tante Mathilda.

Mehr hörten die drei ??? nicht. Sie zogen sich in die Zentrale zurück und überlegten, ob sie sich um das Problem kümmern sollten.

»Da haben sich wahrscheinlich ein paar Jugendliche einen Scherz erlaubt. Verbotenermaßen, ja, durchaus, aber es ist kein Fall für uns«, überlegte Justus. »Zumal uns niemand beauftragt hat.«

»Zum Glück«, murmelte Peter, dem die Jagd auf einen Sprühkünstler nicht sonderlich aufregend vorkam.

»Und wie sollte ich das auch in meinem Archiv nennen?«, fragte Bob.

»*Die drei ??? und das lachende Grauen? Oder: das grinsende Graffiti?*«

Das Telefon klingelte. Justus hob ab und schaltete den Verstärker ein, damit seine Freunde mithören konnten. »Justus Jonas von den drei ???, was kann ich für Sie tun?«

»Hier spricht Simon Lemark, von *Simons Seemannsbedarf*.«

»Der Laden unten am Hafen?«, fragte Justus.

»Ja, genau. Ihr seid die drei ???, also Detektive, ja?«

»Das ist korrekt.«

»Ich brauche eure Hilfe, weil ... ach, es ist zu dumm. Vergiss es, Junge.«

»Nein, Sir, sagen Sie bitte, was passiert ist. Unser Motto lautet: *Wir übernehmen jeden Fall*. Ich gebe Ihnen gerne eine Visitenkarte.«

»Durchs Telefon?« Der Mann schien mehr als nur ein wenig verwirrt zu sein.

»Natürlich nicht«, erklärte Justus so würdevoll wie möglich. »Wir kommen in Ihrem Laden vorbei.«

»Ja, tut das. Bis gleich. Ich habe Kundschaft!«

»Aufgelegt? Was war denn das für ein komischer Vogel?«, fragte Bob.

»Unser nächster Auftraggeber«, sagte Justus.

Peter seufzte. »Hoffen wir, dass er nicht nur wütend ist, weil jemand ein Graffiti auf sein Fenster gesprüht hat!«

Kurz darauf radelten die drei ??? zum Hafen. Der Laden für Seemannsbedarf stand in der Nähe einer alten Lagerhalle. Es roch nach Tang. Die

Sirene eines abfahrenden Schiffs tutete ohrenbetäubend laut. Die drei Detektive schlossen ihre Räder ab.

»Oh nein«, sagte Bob. »Ein grinsendes Gesicht auf der Tür ...«

»Ups«, machte Justus. »Aber egal, hören wir uns erst einmal an, was Mr Lemark zu sagen hat. Vielleicht geht es nicht nur darum.« Er öffnete die Tür des Ladens.

Ein Glöckchen bimmelte. Von der Decke hing ein Fischernetz, in dessen Maschen ein Schwertfisch aus Plastik baumelte. Im Raum stapelte sich allerlei Seemannsbedarf, kreuz und quer lagen Seesäcke, Schlauchboote, Angeln, Bojen und Kisten mit Muscheln herum ... man wusste gar nicht, wo man zuerst hinschauen sollte.

Ein Mann mit weißen Haaren und einer schwarzen Brille saß hinter einer Theke. »Ihr seid die drei ???, richtig? Mit wem habe ich telefoniert?«

»Mit mir, Sir«, sagte Justus.

»Du musst entschuldigen, ich war vorhin sehr aufgeregt, da hier eingebrochen wurde. Jemand hat das Geld aus der Kasse gestohlen! Oder ... ach, ich weiß gar nicht, ob man überhaupt von einem Einbruch sprechen kann. Darum habe ich mich auch nicht an die Polizei gewandt. Es ist mir sehr peinlich! Ich hatte über Nacht nicht abgeschlossen, wisst ihr? Der Dieb konnte einfach so die Tür öffnen und in meinen Laden spazieren.«

»Der Diebstahl ist trotzdem ein Verbrechen«, stellte Justus klar. »Wie viel wurde denn gestohlen?«

»Etwa fünfhundert Dollar. Normalerweise lasse ich am Abend so viel nicht hier, aber ich hatte es gestern eilig.«

Die drei ??? untersuchten die Kasse auf Fingerabdrücke, wurden jedoch nicht fündig. Der Dieb hatte offenbar Handschuhe getragen. Nirgends im Laden fanden sich Spuren und es gab keine Überwachungskamera.

Sie versprachen, der Sache nachzugehen. Während Peter und Bob ihre Fahrräder aufschlossen, blieb Justus vor der Tür stehen und dachte scharf nach. »Bob, du hast doch diese Grinsgesichter an mehreren Stellen in der Stadt gesehen. Und überall mit dem Schriftzug *Haha! Haha!*. Stimmt das?«

»Soweit ich mich erinnere, schon. Ich habe nicht so genau drauf geachtet. Warum fragst du das?«

»Weil hier das Lachen fehlt.«

Peter drehte sich um. »Nicht ganz, seht mal dort!« Er deutete auf die rechte obere Ecke der Tür. »Da ist ein einzelner Punkt mit der gelben Farbe, als hätte der Einbrecher hier zum Sprühen des ersten H angesetzt.«

»Gut beobachtet, Zweiter!«, sagte Justus. »Stellen wir uns das mal vor: Der Dieb oder die Diebin sprüht das Gesicht auf, will das *Haha!* schreiben ... und merkt, dass die Tür offen ist. Er oder sie geht rein, stiehlt das Geld und verschwindet danach, so schnell es geht.«

»Klingt logisch«, gab Peter zu. »Damit hätten wir einen ersten Verdacht!«
»*Haha! Haha!*«, machte Bob und wiederholte es noch mal. »Das ... das kommt mir irgendwie bekannt vor. Lacht mal so, mit den beiden abgetrennten *Haha*-Blöcken!«

»*Haha! Haha!*«, lachte Peter völlig unecht. Der erste Detektiv versuchte es ebenfalls und schob gleich eine anders klingende Variante hinterher. Auch Peter probierte eine neue Fassung.

»Stopp! Wo habe ich das nur so schon mal gehört?« Eine Sekunde später schnippte Bob mit den Fingern. »Richie Richmond alias *The Rich!*«

»Wer soll das sein?«, fragte Justus.

»Ihr werdet es nicht glauben, aber es passt einfach perfekt. Er ist ein Komiker! Wir sollten uns mal mit ihm unterhalten. Ich weiß, wo er wohnt. Los!« Bob stieg aufs Rad und schlug den Weg in Richtung Villenviertel ein. Unterwegs erzählte er seinen Freunden, woran er sich erinnerte.

»Richie Richmond ist sogar ein wenig berühmt. Er hat Auftritte in Los Angeles in großen Casinos und Hotels. Es läuft gut für ihn. Er wohnt in einer alten Villa in Rocky Beach. Mein Vater hat ihn letztes Jahr für die Zeitung interviewt und ich war dabei. Mr Richmond pendelt jedes Wochenende nach Los Angeles. Und sein Markenzeichen ...«

»Lass mich raten«, sagte Peter. »Er lacht auf eine sehr spezielle Art.«

»*Haha! Haha!*«, machte Bob.

»Aber warum«, fragte Justus, »sollte er durch Rocky Beach ziehen und Häuser mit Graffiti besprühen, die eine eindeutige Spur zu ihm weisen? Und dann auch noch in einem Seemannsladen die Kasse ausplündern?«

»Keine Ahnung! Wir müssen ihn erst einmal befragen«, antwortete Bob.



Legt nun, während die drei ??? zum Villenviertel radeln, das Puzzle zusammen. Lest dann auf Seite 7 weiter.



Die drei
???

Es wurde bereits dunkel und der Mond ging auf, als Bob im Villenviertel das richtige Haus fand – eine alte, halb zerfallene Villa mit einer hoch aufragenden Mauer um das Grundstück. Eine breite Öffnung in der Mauer gab den Blick auf das dreifarbige Gebäude und den verwilderten Garten frei. Als Peter durch die Maueröffnung treten wollte, packte ihn Justus an der Schulter und hielt ihn zurück. »Irgendwas passt hier nicht zusammen! Bob, gib mir mal die UV-Lampe!«

Und tatsächlich ... im Schein des UV-Lichts waren hauchdünne Lichtstrahlen in der Maueröffnung zu sehen. Eine Sicherheitsvorkehrung! Wenn man die Strahlen berührte, würde das Alarm auslösen.

Bob drückte den silbernen Knopf der Hausklingel. »Kein Grund, für unnötiges Aufsehen zu sorgen!«, fügte er verschmitzt hinzu.

Doch statt eines Klingelns ertönte ein mechanisches Klicken und eine rauschende Bandansage spulte sich ab.

»Ihr wollt mit *MIR* sprechen, Jungs? Die klügsten *Wir-übernehmen-jeden-Fall-Detektive*? Welche Ehre! Schauen wir mal, wie gut ihr wirklich seid! Einfach kommt ihr hier nicht rein – nein, nein, nein! Ihr benötigt zwei Zahlen! Stellt sie am Schloss des Briefkastens ein und – schwupps! – schon öffnet er sich! Seht ihr ihn? Den Code findet ihr links auf der Mauer. Ihr müsst nur richtig lesen oder besser gesagt *anders lesen* können. Haha! Haha! Seid ihr bereit?«

»Er hat uns direkt angesprochen«, sagte Bob. »Mit einer vorbereiteten Ansage! Er wusste, dass wir kommen. Verflixt, wie kann das sein?«

»Das werden wir bald wissen«, antwortete Justus grimmig. »Denn wir lösen das Rätsel und sprechen mit diesem Witzbold ...«

Nun seid ihr gefragt!

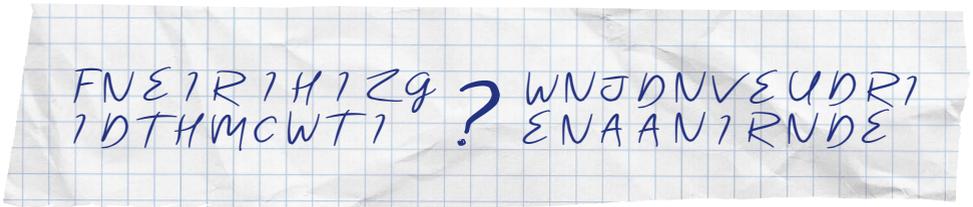
Gesucht ist ein zweistelliger Code, mit dem der Briefkasten geöffnet werden kann.



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest auf Seite 8 weiter.

Nachdenklich starrten die drei ??? auf das mit roter Farbe geschriebene Gekritzelt auf der Mauer. Es schien erst vor Kurzem eilig angebracht worden zu sein. »Es sind Buchstaben«, bemerkte Bob und schrieb sie so, wie er sie auf der Mauer stehen sah, säuberlich auf ein Blatt Papier.

Justus und Peter sahen ihm dabei über die Schulter und murmelten den in der Bandansage angedeuteten Hinweis »anders lesen« vor sich hin. Doch wie sollten sie das Geschmiere anders lesen?



ACHTUNG!



Lest erst weiter, wenn ihr glaubt, das Rätsel an der Mauer gelöst zu haben, oder wenn ihr nicht mehr weiterwisst.

Lösung:

»Seht doch!«, rief Justus plötzlich. »Es ist eine Nachricht! Die oberen und unteren Buchstaben müssen abwechselnd gelesen werden. Da steht: Findet ihr mich witzig? Wenn ja, dann vier und drei.«

Peter stellte die beiden Zahlen am Schloss des Briefkastens ein. Es klackte. Quälend langsam schob sich die Vorderseite des Briefkastens zur Seite. »Nette Spielerei«, meinte Justus ungeduldig.

Als der Briefkasten endlich ganz offen war, griff Peter hinein und holte einen Briefumschlag heraus. Darin befand sich ein einzelnes Blatt Papier mit einem merkwürdigen Text darauf:

*Drei Zahlen löschen das Licht,
einfach findet man sie nicht.
Mein Haus hat viele Fenster,
vielleicht ja auch Gespenster?
Kleine Flächen starrn euch im Dunkeln an!
Traut ihr euch wirklich an sie heran?
Könnt ihr dann auch richtig zählen,
wird der Laser euch nicht quälen.
Klick! Er geht ganz einfach aus
und vielleicht komm ich ja raus!*

»Ein weiteres Rätsel«, stellte Bob nüchtern fest.

»Mit dem wir offensichtlich die Lichtschranke in der Mauer deaktivieren können«, ergänzte Justus. »Diesmal benötigen wir einen dreistelligen Code!«



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest einfach weiter.

Justus trat zwei Schritte zurück, starrte auf die alte Villa und knetete seine Unterlippe, wie immer, wenn er besonders scharf nachdachte. »Offenbar ist die Villa in drei farblich unterschiedliche Bereiche eingeteilt: in Braun, Lila und Grün. Und jedes Fenster wird durch dicke Fensterrahmen in mehrere kleine Flächen unterteilt.

»Und schaut!«, fügte Bob hinzu. »Nur einige Fensterflächen leuchten auch *im Dunkeln!* Die kursiv geschriebenen Worte auf dem Zettel müssen eine Bedeutung haben! Wahrscheinlich verraten sie, was wir tun sollen.«

ACHTUNG!



Lest erst weiter, wenn ihr glaubt, den dreistelligen Code gefunden zu haben, oder wenn ihr nicht mehr weiterwisst.

Lösung:

Nach einem weiteren kurzen Moment trat Justus an das Eingabefeld und tippte dort null, fünf und vier ein. Die Strahlen erloschen. »In seiner Nachricht spricht Richmond von seinem Haus und den Fenstern darin«, erklärte Justus seinen Freunden. »Beachtet die kursiv geschriebenen Wörter: *drei Zahlen, Licht, Fenster, kleine Flächen, im Dunkeln, zählen*. Hintereinander gelesen, sagen sie uns, was wir tun sollen!«

»Und die verschiedenfarbigen Gebäudeteile«, erkannte Bob, »stehen jeweils für einen Bereich, in dem alle im Dunkeln leuchtenden Fensterflächen gezählt werden müssen. Drei Bereiche für drei Zahlen!«

Nach der erfolgreichen Lösung des Rätsels hielt die drei ??? nichts mehr! Peter eilte voraus, seine beiden Freunde folgten. Doch als sie die Treppe erreichten, warnte sie ein Schild davor, einfach so die Stufen zu betreten. »Offenbar ein weiteres Rätsel, das wir lösen müssen«, seufzte Bob.



»Scheinbar gibt es Stufen, die wir besser nicht betreten sollten. Doch welche sind die ungefährlichen?«, rätselte Justus. »Lasst uns nach Hinweisen suchen! Dieser Richie Richmond scheint ein Spiel mit uns zu spielen.«

Plötzlich raschelte etwas in einem Busch und ein dunkler

Schatten huschte davon. Peter zuckte zusammen, doch es war wohl nur ein Hase. Erleichtert ging er weiter, ohne den hervorstehenden Pflasterstein zu bemerken. Er stolperte, verlor den Halt und wollte sich am Rand eines alten, steinernen Brunnens abstützen.

Doch die Steine verrutschten unter seinen Fingern und quietschend und schabend rutschten etliche zur Seite. Peter krachte auf den Brunnenrand und quälte sich wieder auf die Füße.

»Interessant«, meinte Justus. »Ein Mechanismus, der Brunnenteile bewegt.«

Peter rieb sich die Seite. »Interessant? Sonst fällt dir nichts ein, Justus?«
»Doch! Das ist bestimmt das neue Rätsel dieses seltsamen Kauzes ... schaut, das Wasser tritt nun über den Brunnenrand!«, rief Justus begeistert. »Das ist ein Hinweis auf die gesuchten Stufen, die wir betreten dürfen!«

Um den Hinweis zu erhalten, schneidet ihr jetzt die Puzzleteile genau an den Schnittlinien aus und legt das Gebilde auf dem Puzzle zusammen.



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest einfach weiter.

Die drei ??? gingen zurück zur Treppe. Durch die Verschiebung der Steine wurde das Wasser aus dem Brunnen auf das Kopfsteinpflaster geleitet. Zur Verwunderung der drei entstand dort ein Wassergebilde – eine schaurige Fratze. Genau dieses verzerrte Gesicht hatten sie mithilfe der UV-Lampe doch schon einmal gesehen! Nur wo? Außerdem fanden sie an der Treppe eine seltsame Formel. Sie sah fast aus wie eine mathematische Folge, die aus ausgefüllten Kreisen und Zahlen bestand.

ACHTUNG!



Lest erst weiter, wenn ihr glaubt, das Rätsel der Stufen gelöst zu haben, oder ihr nicht mehr weiterwisst.

Lösung:

»Das Wasser, das sich auf dem unebenen Boden gesammelt hat, bildet genau die Fratze, die wir auch auf dem Baum gesehen haben«, erklärte Justus. »Zu ihr gehört die Zahl „1“. In der Formel an der Treppe steht der ausgefüllte Kreis für diese Fratze! Setzen wir die „1“ in die Formel ein, ergibt sich: 1 ; $1+2$; $1+4$ und so weiter.«

»Also 1, 3 und 5 – lauter ungerade Zahlen!«, schlussfolgerte Peter.

Mit dieser Lösung traten die drei Detektive nur auf die ungeraden Stufen. Wer wusste schon, welche Fallen auf den anderen Stufen ausgelöst worden wären? Ausprobieren wollten es die Freunde jedenfalls nicht ... Endlich standen sie vor der Tür der alten Villa. Das Holz war rissig, die Eisenbeschläge darauf verrostet.

»Echt gruselig«, meinte Peter und wollte den alten Eisenring greifen, mit dem man klopfen konnte.

Da erst entdeckte er eine am Ring eingeklemmte Karte: Es war eine ihrer Visitenkarten!



Ihrem äußeren Zustand nach schien sie hier bereits eine Ewigkeit zu hängen.

»Ein weiteres Rätsel?«, wunderte sich Bob.

»Ein gefährliches Rätsel!«, entgegnete Justus und deutete auf die Rückseite der Visitenkarte. »Wir müssen in einer bestimmten Weise anklopfen, sonst trifft uns der Schlag – ein Stromschlag, nehme ich mal an!«

Sieben Zahlen sind hier versteckt.
Schaut auf die Signatur ums Eck.
Vier verschiedene sind es nur.
Klopf-Codes führen euch zur Spur.

Die Leserichtung zeigen Pfeile.
Woanders stehn sie seit 'ner Weile.
Nun flink! Sucht erst von links, dann von rechts je?

Nur mit ein paar Buchstaben könnt ihr dem Schlag ausweichen.

MAMA! MAMA!



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest einfach weiter.

»Ein schwieriges Rätsel«, bemerkte Justus. »Scheinbar benötigen wir für das Klopfzeichen sieben Zahlen. Welche das sind, wissen wir, wenn wir die Klopf-Codes finden. Vier verschiedene müssten es sein.«

»Schaut mal hier!«, rief plötzlich Peter und zeigte mit der UV-Lampe auf die Säulen des braunen Gebäudeteils. »Hier stehen drei Fragezeichen und sieben Pfeile.«

»Sieben Pfeile?«, freute sich Bob. »Dann steht jeder Pfeil für eine Zahl!«

»Nicht nur das«, erklärte Justus mit Blick auf die Vorderseite der Visitenkarte. »Sie geben auch die Richtung vor, in der die Buchstaben aneinandergereiht werden müssen, damit sie eine Zahl ergeben. Nicht jeder Buchstabe aus unserer Signatur wird dazu nötig sein.«



ACHTUNG!

Lest erst weiter, wenn ihr glaubt, das Klopfzeichen zu kennen, oder wenn ihr nicht mehr weiterwisst.

Lösung:

Die vier verschiedenen Klopf-Codes fanden die drei ??? unter dem Dach der Villa, an der Säule in der Nähe der Treppe sowie an der Hauswand. Jedem Code war eine Zahl zwischen 1 und 4 zugeordnet. Justus schlussfolgerte daraus, dass die gesuchten Zahlen zwischen 1 und 4 liegen mussten. Und tatsächlich! Mithilfe der sieben Pfeile, die Peter gefunden hatte, entdeckten die drei Freunde in ihrer Signatur sieben Zahlen zwischen 1 und 4.

Bob notierte sie auf ihrer Visitenkarte. »Wenn wir die Zahlen nun mit dem Klopf-Code übersetzen, sollten wir das Rätsel gelöst haben«, freute er sich. »Ein Strich steht vermutlich für einen langen Schlag, ein Punkt für einen kurzen.«

»Die Anordnung ist noch wichtig«, ergänzte Peter. »Erst von links, dann von rechts je Fragezeichen. Die Fragezeichen sind offensichtlich wir.« Mit gefasster Miene packte Justus den Eisenring und klopfte an die alte Holztür. Mit jedem Schlag durchfuhr ein leichtes Kribbeln seine Hand. Noch war der Strom erträglich. Vor Aufregung murmelte Bob bei jedem Schlag mit: »Lang; kurz, kurz; lang, lang; kurz, kurz; kurz; lang; kurz, kurz!«



Laut und hohl hallten die Schläge durch die Villa. Dann kehrte Stille ein.

»Er wollte uns genau hier haben«, sagte Justus. »Aber wieso?«

»Das wird er uns hoffentlich gleich sagen«, meinte Bob. »Hört ihr? Schritte! Sie nähern sich der Tür!«

»Vielleicht war es keine gute Idee, einfach so zu klopfen«, flüsterte Peter hastig.

Doch zu spät. Die Tür schob sich quietschend auf. Ein Mann schaute sie mit einem kurzen Aufglimmen in seinen Augen an. »Ihr habt es also wirklich geschafft«, stellte er fest.

»Ja, Mr Richmond«, sagte Bob vorsichtig, der den Komiker erkannte.

»Wobei wir uns schon gewundert haben, was ...«

»Ja? Interessiert euch, warum ich euch hierhergeführt habe?«

»The Rich höchstpersönlich wollte uns hierhaben«, sagte Bob.

»Du kennst meinen Künstlernamen?«

»Klar. Sie sind berühmt!«, erwiderte Bob.

»Ich war es mal.« Plötzlich klang der Mann sehr traurig.

»Aha«, machte Justus. »Darum geht es also. Sie waren groß im Geschäft, aber Sie sind es nicht mehr. Richtig?« Er wartete keine Antwort ab, sondern fuhr fort: »Und deswegen sind Sie enttäuscht. Verzweifelt, weil Sie nun arbeitslos sind. Stimmt's?« Wieder ließ er seinem Gegenüber keine Zeit für eine Antwort. »Was Ihnen aber noch bleibt, sind Ihre Intelligenz und Ihre Kreativität. Sie locken uns hierher und spielen ein Spielchen.«

»Es ist mehr als das! Kommt mit rein.« Er ging ins Haus und ließ die Tür offen. Die drei ??? folgten ihm.

Innen sah es weitaus heimeliger aus als außen. Alles war sauber und nett eingerichtet. Sie nahmen in der Küche Platz, wo Mr Richmond ihnen Getränke anbot. Auf dem Tisch lagen Donuts. Offenbar hatte er sie tatsächlich erwartet ...

»Ich bin eigentlich kein Verbrecher«, sagte der Komiker.

Justus nickte. »Sie haben die Graffitis aufgesprüht und beim Laden für Seemannsbedarf am Hafen zufällig gemerkt, dass die Tür offen war.«

»Genau. Also bin ich rein und habe das Geld gestohlen. Ich weiß, das war falsch, aber ... « Er seufzte und schüttelte den Kopf. »Es gibt keine Rechtfertigung. Ich brauchte Geld, ich habe Schulden. Eigentlich wollte ich nichts stehlen, sondern nur meine Zeichen hinterlassen, um die Menschen wieder auf mich aufmerksam zu machen. Wollte sehen, ob ich noch etwas zustande bringe, über das die Zeitungen schreiben. Und ob ich euch hierherlocken kann ... die pfffigen drei Jungdetektive, über die man so viel hört. Ob ihr meine Rätsel lösen könnt. Ob mir noch etwas einfällt! Die Fallen waren natürlich nicht echt.«

»Nicht echt, sagt er!«, grummelte Peter leise.

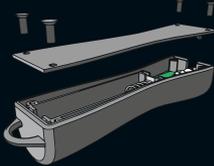
»Ich weiß, die Graffitis und der Diebstahl ... Ich werde mich freiwillig der Polizei stellen.« Mr Richmond lächelte und sah weniger traurig als vielmehr entschlossen aus. »Ich werde das Richtige tun. Und das fühlt sich irgendwie gut an ... «

Liebe Eltern, bitte lesen Sie sich die folgenden Anweisungen genau durch!

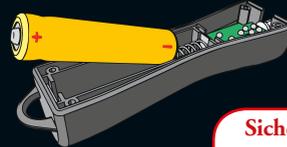
Einlegen und Austauschen der Batterie

Damit die UV-Lampe in Betrieb genommen werden kann, werden eine 1,5-Volt-Batterie AAA (Typ LR03) und ein kleiner Kreuzschlitzschraubendreher benötigt. Die Batterie muss von einem **Erwachsenen** eingelegt und ausgetauscht werden.

1. Lösen Sie die vier kleinen Schrauben an der Unterseite der Lampe mit dem Schraubendreher und heben Sie den Deckel ab.



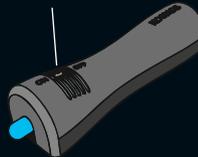
2. Legen Sie die Batterie mit der richtigen Polung in das Batteriefach und verschließen Sie es wieder mit Deckel und Schrauben.



3. Zum Anschalten schieben Sie den kleinen Schiebeschalter nach vorn. Nun leuchtet die Lampe mit einem blauen Licht.

Funktioniert sie nicht, überprüfen Sie zunächst, ob die Batterie richtig eingelegt ist, und legen Sie gegebenenfalls eine neue Batterie ein.

Schiebeschalter



Sicherheitshinweise für die UV-Lampe

Die UV-Lampe sendet neben etwas sichtbarem Licht vor allem energiereicheres ultraviolettes Licht aus. Ihr Kind sollte deshalb weder sich selbst noch einem anderen Lebewesen mit der Lampe in die Augen leuchten.

Anweisung zum Umgang mit Batterien

- > Verwenden Sie nur die angegebenen Batterien. Batterien oder Akkus müssen entsprechend den Polmarkierungen „+“ und „-“ an Batterie/Akku und Gerät eingelegt werden.
- > Vermeiden Sie einen Kurzschluss der Batterien. Ein Kurzschluss kann zum Überhitzen von Leitungen und zum Explodieren der Batterien führen.
- > Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Sie könnten explodieren!
- > Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- > Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden.
- > Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- > Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- > Vermeiden Sie Verformungen der Batterien.
- > Entsorgen Sie verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen.
- > Bewahren Sie Batterien außer Reichweite von Kindern auf. Suchen Sie nach dem Verschlucken von Batterien umgehend den Arzt auf.
- > Wird die UV-Lampe länger nicht genutzt, sollte die Batterie aus der Lampe herausgenommen werden.

Entsorgungshinweise für elektrische und elektronische Komponenten

Alle elektrischen und elektronischen Komponenten der UV-Lampe dürfen am Ende ihrer Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern müssen an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin. Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.



Konzept Krimi-Puzzle und Redaktion:

Katja Ermitsch, Christin Ganasinski

Textautor: Christoph Ditter

Illustration: Silvia Christoph

Grafik: Kreativbunker

Verpackung und Anleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthalten.

Technische sowie Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0,

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 697976

ACHTUNG! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt oder eingeatmet werden können. Die UV-Lampe sendet ultraviolette Strahlen, ein unsichtbares energiereiches Licht, aus. Nicht in die Augen von Personen oder anderen Lebewesen leuchten!