

Ein Fall für Team Schnauze



# KNACK DEN CODE

Finde den Museumsdieb



Löse den  
Fall mit dem  
**GEHEIM-  
WERKZEUG!**

ars≡dition







Hallo, Mensch. Oder sollte ich lieber sagen: Hallo, Agent SCH001MEN?  
Darf ich uns vorstellen? Meine Wenigkeit – im zivilen Leben Prinz Charles, mein Agentenname ist HE13KRÄ.  
Meine Kumpels da sind das Team Schnauze:



Miss Sissy oder ND007HU ist definitiv das Hirn der Truppe.

Und Bernstein alias ND009HU – garantiert der Erste, wenn es darum geht, einen Fiesling außer Gefecht zu setzen.



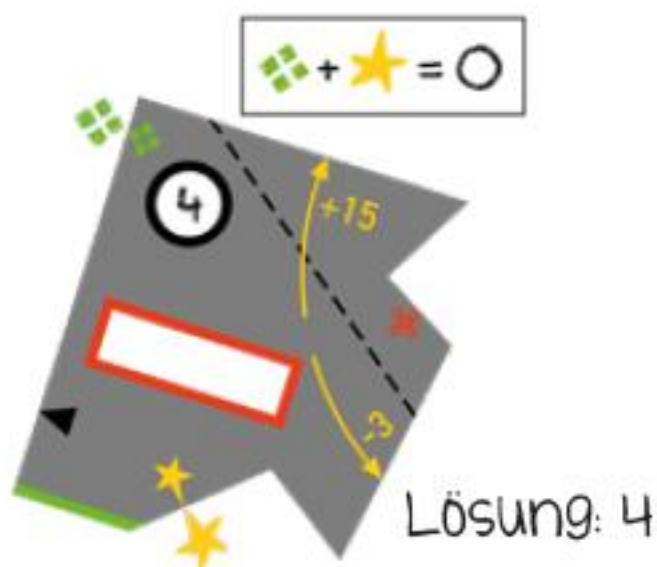
Du willst uns bei unseren Fällen begleiten? Kein Thema! Was du dazu brauchst? Mut, Verstand und natürlich das Geheimwerkzeug.

### Wie du das Geheimwerkzeug benutzt?

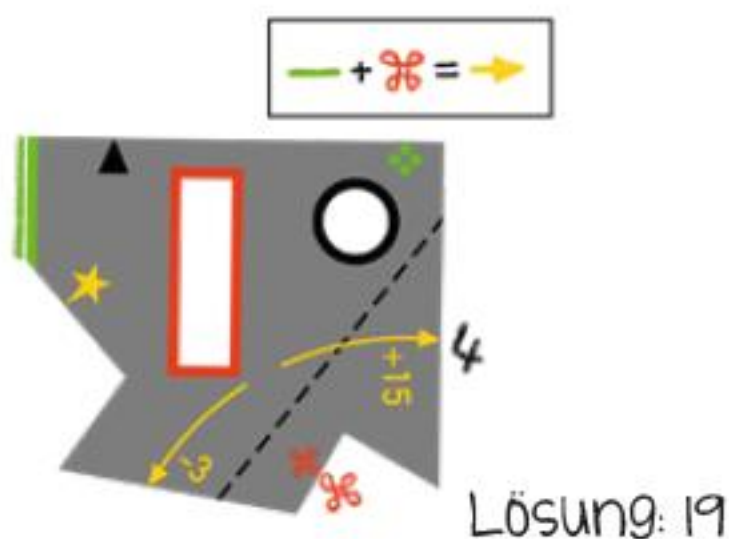
1. Drück das Geheimwerkzeug aus der Umschlagklappe. Kleb die hintere Klappe mit Klebefilm unten zu, damit du es nach der Arbeit da parken kannst.
2. Du startest den Fall auf Seite 2. Wie auf jeder Doppelseite findest du links einen Anleitungskasten, der dir verrät, wo du das Geheimwerkzeug – Symbol an Symbol oder manchmal auch Linie an Linie – im Bild anlegen sollst.

Hier ein paar Beispiele:

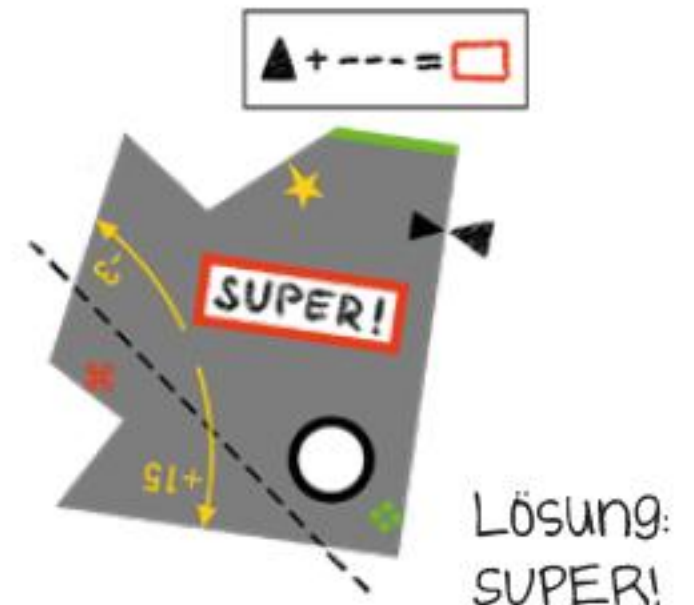
#### Zahl ermitteln



#### Zahl ermitteln und rechnen



#### Text ermitteln



So kommst du immer zu einem Lösungswort oder einer Zahl oder etwas anderem, was dir weiterhilft. Danach musst du noch das Rätsel auf der zweiten Seite lösen.

3. Seitenermittlung: Am Ende jeder Doppelseite findest du eine »abgeknickte Seite« mit einer Anleitung für dein Geheimwerkzeug. So ermittelst du, auf welcher Seite der Fall weitergeht.





»Bernie, mach mal Räuberleiter!« Miss Sissy klettert auf den Rand des Containers und lugt vorsichtig hinein. Hat sie doch eben bei ihrem Spaziergang über die Mauer richtig gesehen: Da blinkt etwas golden in der Sonne.

Aufgeregt ruft sie zu Bernstein herunter: »Da liegt ein goldener Bilderrahmen zwischen dem Bauschutt! Sieht sehr wertvoll aus. Aber er ist zerbrochen. Den sollten wir mal rausangeln.«

»Ich dachte, du hättest was Leckerer gesehen«, knurrt Bernstein enttäuscht.

»Ach du, du hast immer nur Futter in der Nase«, schimpft Miss Sissy. »Ich rieche hier etwas ganz anderes: einen neuen Fall!«

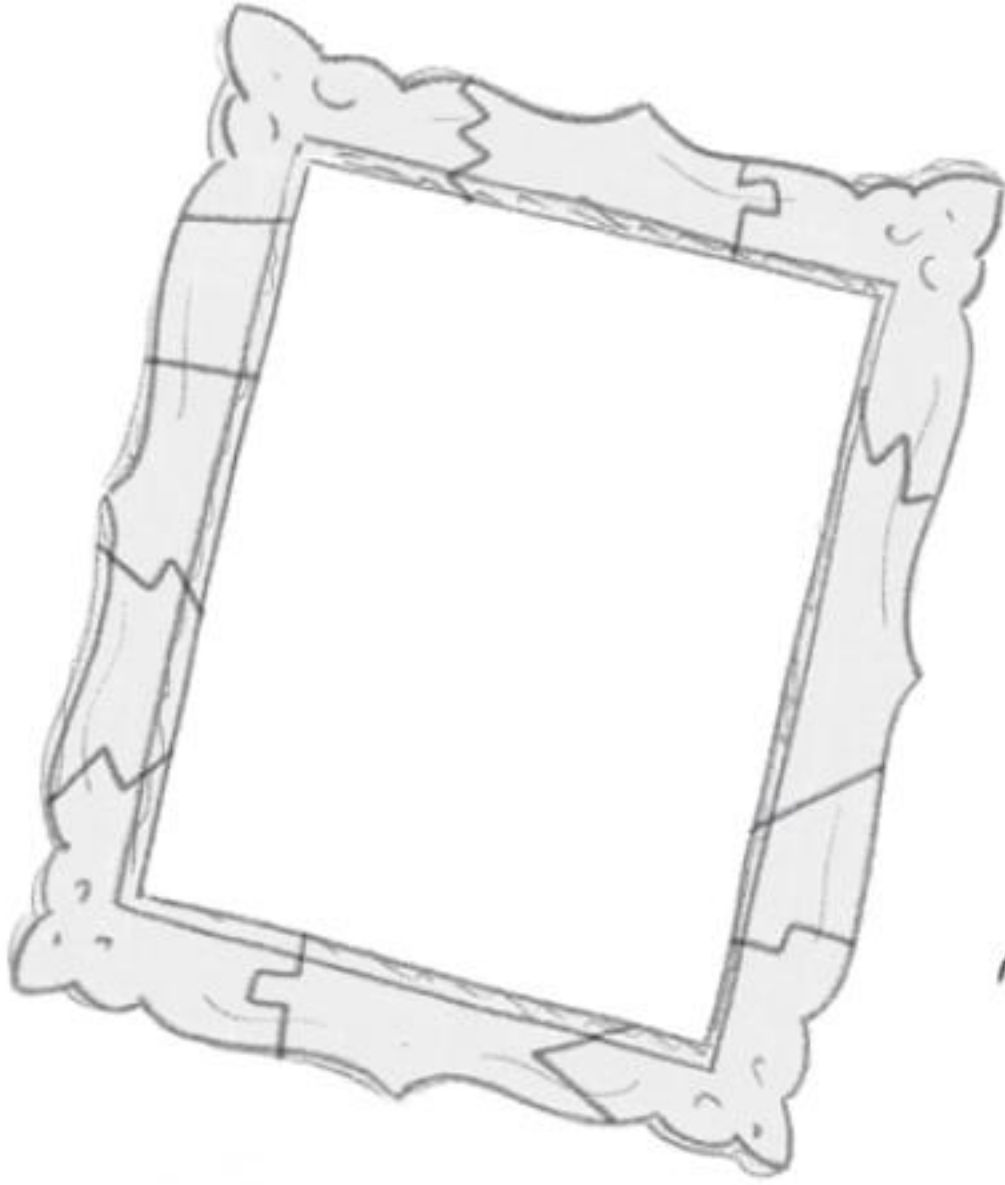
**Wie viele Fälle haben Miss Sissy, auch genannt Agentin ND007HU, und Bernstein - Agent ND009HU - als Team Schnauze schon gelöst?**





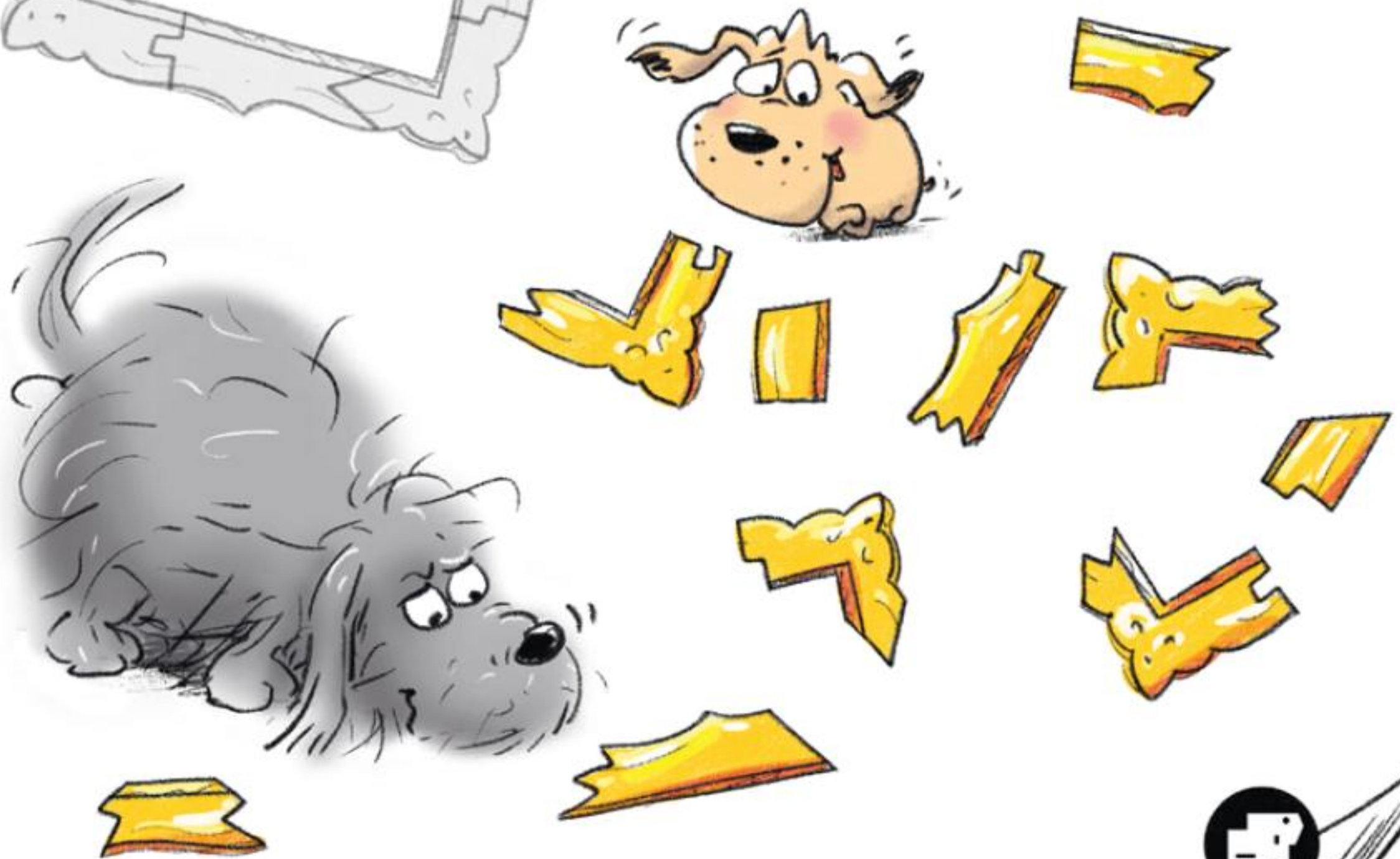
»Und was sollen wir jetzt mit den Rahmenstücken?«, fragt Bernstein.

»Wir puzzeln«, sagt Miss Sissy vergnügt. »Ich liebe puzzeln! Ich habe das letzte Mal gepuzzelt, als ich ein süßer kleiner Welpen war. Die Rahmenstücke erinnern mich an irgendwas, was ich in der Zeitung gelesen habe. Mir fällt's gerade nicht ein, aber ich komme bestimmt gleich darauf.«



Eifrig beginnen Bernstein und Miss Sissy die Rahmenbruchstücke zu einem Rechteck zusammenzulegen, aber der Rahmen ist nicht vollständig.

**Findest du heraus, welches Teil fehlt?**



»Wir müssen unbedingt das fehlende Stück finden!«, ruft Miss Sissy. »Ich weiß jetzt nämlich, woran mich das Ganze erinnert! An ein Verbrechen!«



Hier geht's weiter  
+ = O



Die Komplizin des Bilderdiebes hat das Handy noch am Ohr:

»Der Zaun war kein Hindernis, Bruder, bin problemlos reingekommen. Gleich brennt der Laden, sag das unserer Tante. Wir sehen uns später!«

Die Frau will gerade das Heu anzünden, als Bernstein und Prinz Charles auf sie zustürmen und sie zu Fall bringen.

»Ich hab sie, Charly! Hol schnell Otto!«, ruft Bernstein.

Charly fliegt los und Bernstein kämpft mit der wütenden Frau.

**Was gelingt der Frau, obwohl Bernstein sie zu Fall bringt?**



21 Die Frau schafft es doch noch, das Heu anzuzünden.

25 Sie kann ihren Bruder warnen, weil das Handygespräch noch nicht beendet ist.