

Inhalt

DEINE RÄTSEL-ABENTEUER

Du hilfst Tom Turbo, Karo und Klaro bei der Lösung der Fälle. Beantworte die Rätselaufgaben und sammle Punkte. Am Ende des Abenteuers kannst du sehen, wie gut du warst.

FALL 1 EIN FLIEGENDER HAI 12

FALL 2 DER TAFEL-TROLL 46

FALL 3 DIE BUBBLE-STADT 74

FALL 4 TOM DREHT DURCH 92

DEINE MITMACH-FÄLLE

Es gibt viele Fragen an dich. Stell dir vor, du bist bei Tom und seinen Freunden. Was würdest du tun? Wenn du weiterblättest, erfährst du, ob du das Richtige herausgefunden hast. Sammle Punkte und am Ende des Falls erfährst du, wie mutig du als Detektiv und Abenteurer bist.

FALL 5 DAS SCHIFF MIT DEM ROTEN TOTENKOPF 132

FALL 6 DAS HOTEL DER GEISTER 176