

KARIN AMMERER

ILLUSTRIERT VON
SILKE LUKAS



INSPEKTOR SCHNÜFFEL

ESCAPE KRIMI

MISSION
DIAMANTENRAUB



G&G
Verlag



BEWEISSTÜCK

A

STRENG
GEHEIM

VERTRAULICH

DETEKTIV AUSWEIS

001

NR: Inspektor Schrüffel

NAME: *Inspektor Schrüffel*

UNTERSCHRIFT:

MUSEUM
TICKET

03 0610'S



VERTRAULICH





ISBN 978-3-7074-2685-4

1. Auflage 2025

Text: Karin Ammerer

Illustration: Silke Lukas

Lektorat: Tamara Kurzbauer

Druck und Bindung: Finidr, s.r.o., Lipova

© 2025 G&G Verlagsgesellschaft mbH, Frankgasse 4, 1090 Wien
produksicherheit@ggverlag.at

Alle Rechte vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe, der Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme sowie Text- und Data-Mining sind ohne ausdrückliche Zustimmung des Verlages gesetzlich verboten.

GEDRUCKT AUF PAPIER AUS GEPRÜFTER NACHHALTIGER FORSTWIRTSCHAFT.

www.ggverlag.at

KARIN AMMERER

ILLUSTRIERT VON
SILKE LUKAS



INSPEKTOR
SCHNÜFFEL
ESCAPE
KRIMI

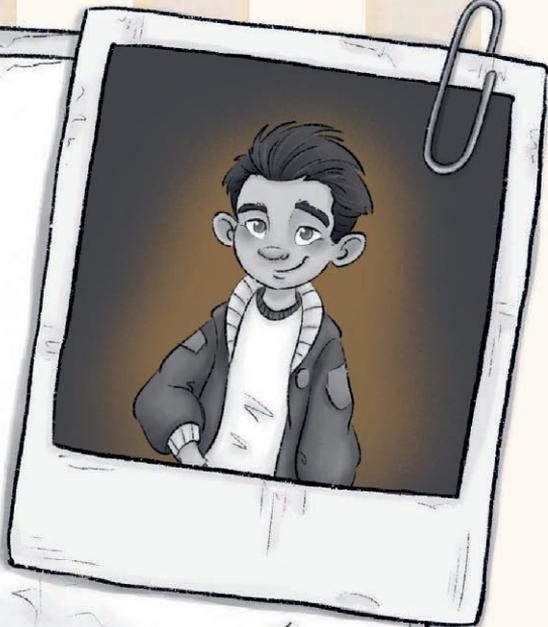
MISSION
DIAMANTENRAUB





INSPEKTOR SCHNÜFFEL

Schon seit 20 Jahren
löst Inspektor Schnüffel
die kniffligsten Fälle.
Noch nie war er so froh,
Verstärkung zu bekommen.



MAX

Der Neffe von Inspektor
Schnüffel – auch als Schnüffel
Junior bekannt – ist schon jetzt
ein echter Meisterdetektiv.
Verbrecher fürchten seinen
Verstand und seine frechen
Sprüche.

LEA

Niemand hängt die sportliche Detektivin bei Verfolgungsjagden ab. Lea ist schnell und findet immer und überall das beste Versteck.



KOKO

In seiner karierten Umhängetasche hat Koko alles, was er für die Ermittlungen braucht. Er kombiniert schlau und ist Experte für schwierige Rätsel.





„Inspektor? Inspektor Schnüffel?“, ruft Max besorgt und stürmt in den düsteren Kellerraum des Cafés Kanne. Er kniet sich neben seinen Onkel, der benommen auf dem kalten Fliesenboden sitzt.

„Ist alles in Ordnung?“, fragt Max.

Mit großen Augen sieht der Inspektor den Jungen an. Dann greift er sich mit einer Hand an die Stirn.

„Au!“, jammert Schnüffel.

„Er hat eine riesige Beule“, flüstert Max seinen besten Freunden Lea und Koko zu.

„Was?“, schreit der Inspektor so laut auf, dass er selbst erschrickt.

„Ähm ... du hast da eine ... kleine Beule“, meint Max beruhigend. „Könnte auch ein Pickel sein.“

Vorsichtig tastet Schnüffel seine Stirn ab. Verzweifelt stellt er fest, dass die Beule riesengroß bis gigantisch ist. Außerdem brummt ihm der Schädel. Irgendwie tut ihm plötzlich alles weh.

Bevor der Detektiv auch noch über weitere Schmerzen klagen kann, fragt Koko: „Was ist überhaupt passiert?“



Nachdenklich blickt Schnüffel von einem zum anderen. „Ich weiß es nicht!“, seufzt er schließlich. „Wo bin ich eigentlich?“

„Im Keller des Cafés Kanne“, erklärt Max seinem Onkel ruhig.

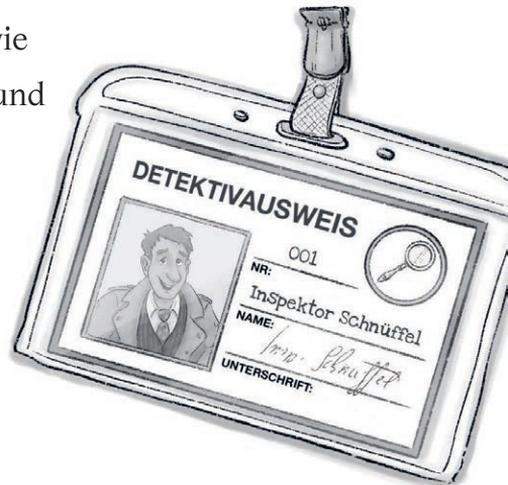
Doch das hilft dem Detektiv nicht weiter. Er kann sich einfach nicht erinnern, was er hier gemacht hat.

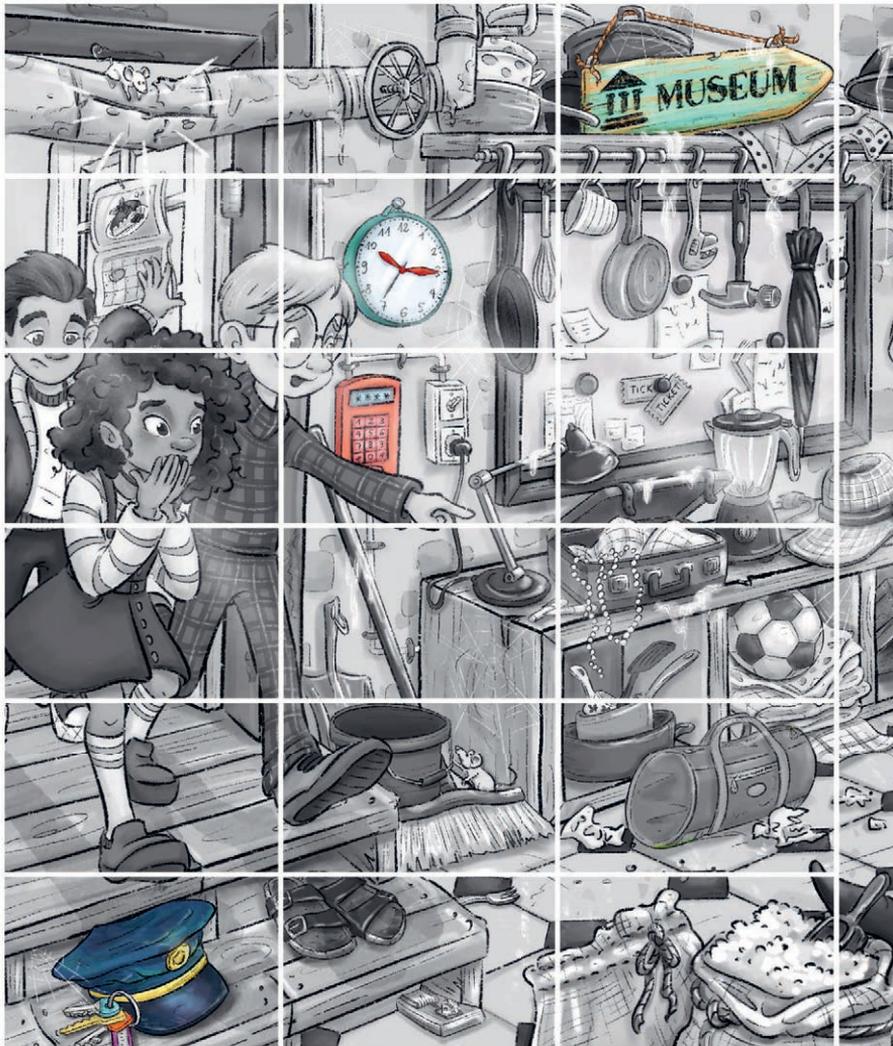
„Vielleicht wolltest du zur Toilette gehen und hast dich in der Tür geirrt“, überlegt Koko. Die Klos sind gleich nebenan, das ist also durchaus möglich.

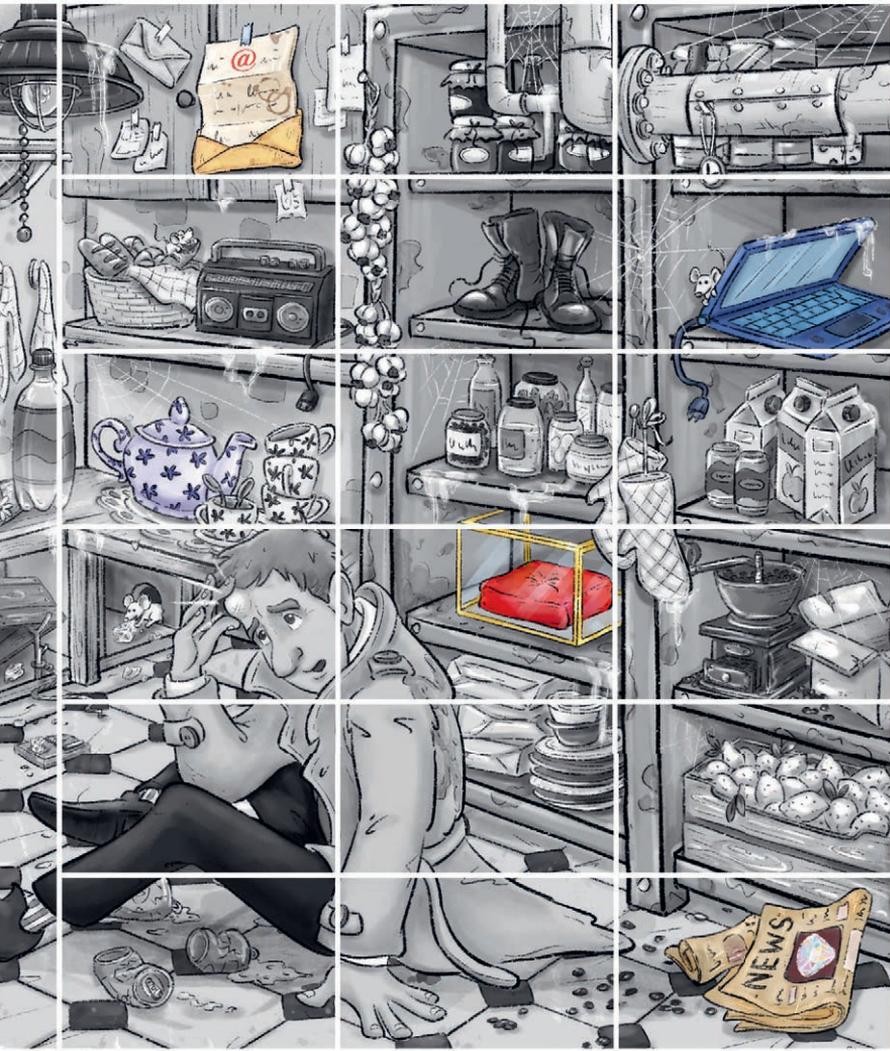
Schnüffel und die Kinder sehen sich ganz genau im Raum um. Die Regale an den Wänden sind mit allerlei Kram gefüllt. Darunter sind Mausefallen aufgestellt. Durch das schmale Fenster fällt nur wenig Tageslicht.

Der Inspektor sitzt noch immer auf dem staubigen Fliesenboden. Max und Lea helfen ihm hoch.

„Meine Beine fühlen sich an wie Wackelpudding“, sagt Schnüffel und klopft den Dreck von seinem Hinterteil.









Kurz beraten sich die Detektive.

„Folgendes könnte passiert sein“, fasst Max schließlich zusammen.

? AUFGABE 1: Sieh dir den Kellerraum auf Seite 10/11 ganz genau an und finde heraus, was mit Inspektor Schnüffel passiert ist:

1. Inspektor Schnüffel ist gestürzt und mit dem Kopf auf den Boden geprallt.



2. Inspektor Schnüffel hat sich den Kopf an einem Rohr gestoßen, ist daraufhin nach hinten gefallen und auf dem Boden gelandet.



3. Jemand hat Inspektor Schnüffel von hinten niedergeschlagen.



Tipp 1: Überprüfe, an welchen Stellen die Kleidung des Inspektors schmutzig ist.
Tipp 2: Die Stelle, an der die Beule liegt, verrät dir, was NICHT passiert sein kann.



SO LÖST DU DIE AUFGABEN:

1. Lies dir Aufgabe 1 genau durch.

2. Finde die richtige Antwort und notiere dir das Lösungs-Symbol, das bei der richtigen Antwort steht.

z.B.:



! Wenn du nicht weiterweißt, dann findest du bei der  nützliche Tipps.

! Die Lösungen kannst du entweder beim  auf der nächsten Seite, im nächsten Kapitel oder auf Seite 90/91 nachlesen.

3. Blättere um, lies weiter und löse auch Aufgabe 2. Notiere dir das zweite richtige Lösungs-Symbol.

z.B.:



BLÄTTERE UM



Max wirft noch einmal einen prüfenden Blick auf seinen Onkel. „Ich denke, er hat sich den Kopf an dem Rohr gestoßen“, überlegt er.

Schon will Schnüffel protestieren. Nur weil er manchmal, also ganz selten, vielleicht ein kleines bisschen tollpatschig ist ... doch dann hält er inne. Ja, so könnte es passiert sein.

„Gut kombiniert, Schnüffel Junior!“, lobt der Inspektor seinen Neffen. „Also habe ich mir einfach nur den Kopf gestoßen. Fall gelöst!“

„Nicht so schnell!“, widerspricht Max. „Du warst im Café Kanne. Irgendetwas muss dir aufgefallen sein. Du hast mir eine Nachricht geschickt und Verstärkung für eine Verbrecherjagd angefordert.“

„Verbrecherjagd? Verstärkung?“, wiederholt Schnüffel grübelnd. „Tut mir leid, aber ich kann mich nicht erinnern!“

„Dann müssen wir eben herausfinden, weshalb du Hilfe gebraucht hast“, erklärt Max, denn aufgeben kommt für ihn nicht in Frage.



? AUFGABE 2: Wo sollten die Detektive als Erstes nach Hinweisen suchen?

1. Am besten ermitteln sie im Detektivbüro ‚Lenz und Schnüffel‘.



2. Sie sollten sich im Kellerraum noch genauer umsehen.



3. Im Café Kanne finden sie vielleicht die Hinweise, die dem Inspektor aufgefallen sind.



BLÄTTERE UM



Tipp 1 : Wo war der Inspektor, als ihm etwas aufgefallen ist und eine Nachricht an Max geschickt hat? Dort finden die Detektive Hinweise.



INSPEKTOR
SCHNÜFFEL ESCAPE
KRIMI
MISSION DIAMANTENRAUB

Inspektor Schnüffel hat sein Gedächtnis verloren.
Was ist nur passiert? Er war doch gerade noch einem großen Verbrechen auf der Spur. Max, Lea und Koko wollen herausfinden, was geschehen ist.
Doch sie brauchen deine Hilfe, um den Verbrechern auf die Schliche zu kommen!

Löse die Rätsel, finde die richtigen Akten, springe zur nächsten Aufgabe und werde zum Meisterdetektiv.

**NO ESCAPE für Diamantendiebe -
NIEMAND entkommt Inspektor Schnüffel**



Altersempfehlung

8 9 10 11 12 13 14 Jahre

ISBN 978-3-7074-2685-4

€ 14,-

9 783707 426854