

Räuberjagd im Freizeitpark

Auflösung - Die Diebe sind gefasst!

Hast du geschafft, alle Rätsel zu knacken und den drei ??? Kids den entscheidenden Hinweis für ihren Fall zu liefern? Kontrolliere jetzt, ob deine Ergebnisse auch richtig sind!



AKTE JUSTUS

STECKBRIEF

Name: Justus Jones
Alter: 10 Jahre
Wohnort: Rocky Beach
Besonderes Kennzeichen: Weißes Fragezeichen

Das mag ich gar nicht: Schrottplatz aufräumen

Das mag ich am liebsten: Eiscreme

Tante Mathildas Kirschkuchen

In der Falle sitzen

Das will ich werden: Kriminologe

Peter und Bob

Fälle lösen

AKTE PETER

STECKBRIEF

Name: Peter Shaw
Alter: 10 Jahre
Wohnort: Rocky Beach
Besonderes Kennzeichen: Graues Fragezeichen

Das mag ich gar nicht: Hausaufgaben

Das mag ich am liebsten: Fahrradfahren, Fußball spielen

Justus und Bob

Geister

Das will ich werden: 100 Jahre alt, Detektiv, Profisportler

Sport ist mein Leben

Dein Fall auf dieser Seite:

AKTE BOB

STECKBRIEF

Name: Bob Andrews
Alter: 10 Jahre
Wohnort: Rocky Beach
Besonderes Kennzeichen: Rotes Fragezeichen

Das mag ich gar nicht: Gebälzt werden

Meine Brille nervt manchmal

Das mag ich am liebsten: Rad fahren mit Justus und Bob, lesen, verkleiden, recherchieren

Wenn bei unseren Ermittlungen etwas schiefgeht

Das will ich werden: Reporter, wie mein Vater

Wir lösen Jeden Fall mit Köpfchen!

Seite 4/5

Auf der Doppelseite sind 4 Eiscremetüten versteckt.

Seite 6/7

Auf der Doppelseite sind 5 Bälle versteckt.

Seite 8/9

Auf der Doppelseite sind 5 Bücher versteckt.

Seite 10/11

Ergebnisse

a	15	+	6	+	3	=	24
b	3	+	15	+	8	=	26
c	7	+	11	+	1	=	19
d	11	+	3	+	5	=	19
e	12	+	7	+	3	=	22



Seite 12/13

21 Schafe haben den Freizeitpark gestürmt!

Seite 14

Den drei ??? wurden zwei Teile gestohlen: Eine Fahrradklingel und ein Spielzeugauto.



Seite 15

K O F F E R
A U T O
R E I F E N
H U T
E I S M A S C H I N E
K A S S E
T E D D Y B Ä R
K L I N G E L
P O K A L

Seite 16/17

Der gesuchte Dieb ist Person 2.

Seite 18/19

Justus (Detektiv 1) findet den entscheidenden Hinweis: Einen Fußabdruck! Die Spur des Täters führt zu Ziel Nummer 3.



Seite 20

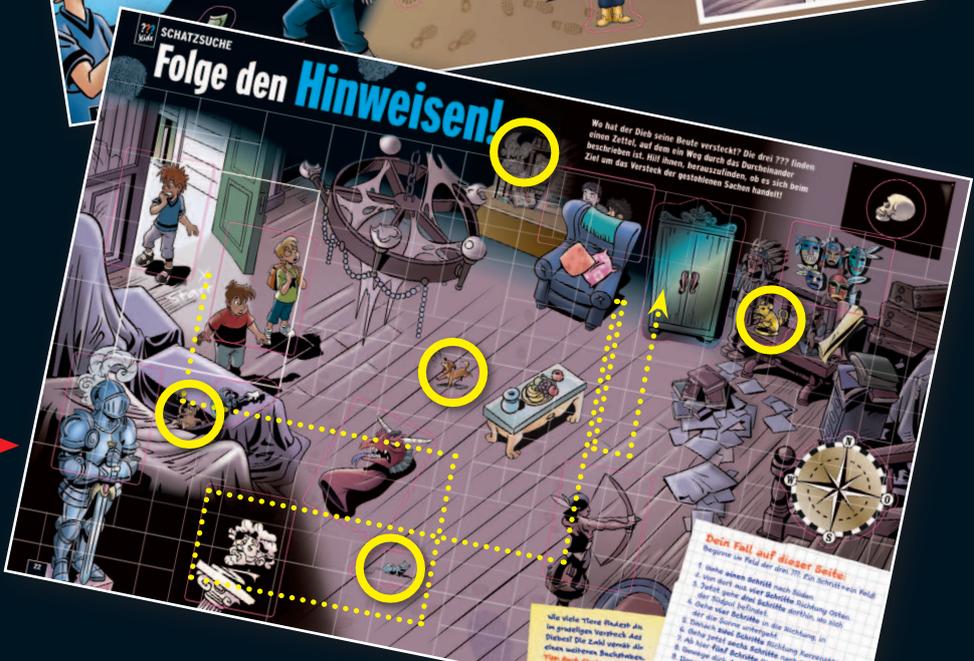
Schlüssel Nummer 5 passt ins Schloss.

Seite 21

Der Code zum Ausschalten der Alarmanlage lautet 583 283.

Seite 22/23

Lösung: Auf der Doppelseite sind 5 Tiere versteckt! Der beschriebene Weg auf dem Zettel führt zu einem grünen Schrank, in dem die gestohlenen Sachen versteckt sind.



1 - 1 - 2 - 4 -
 3 - 9 - 4 - 16 -
 5 - 25 - 6 - **36** -
 7 - **49** - 8 - **64** -
9 - **81** - **10** - **100**

Seite 24

Die Kasse fehlt!
 Also ist nur ein gestohlener Gegenstand nicht im Schrank.

Seite 25

Um zur Lösungszahl zu gelangen, muss die erste Zahl mit sich selbst multipliziert werden. Jede zweite Zahl ist das Ergebnis dieser Rechnung, die sich zehnmal wiederholt. Die Lösung ist demnach 100.

Seite 26/27

$1 + 2 + 1 + 2 + 2 + 1 = 9$

Seite 29

Die drei ??? einigen sich auf Peters Vorschlag. Die Lösungszahl ist 3.



Vorschlag von:	Justus (1)	Bob (2)	Peter (3)
Ablenkung durch:	Monsterkostüm	Polizeisirene	Affenschreie
Aufhalten mit:	Handschellen	Nägel unter Reifen	Juckpulver

Seite 30/31

Alle Fahrräder sind beschädigt.
 Die Lösungszahl ist demnach 0.

Seite 33

Das Motiv der Diebe ergibt sich aus der Auflösung der Geheimschrift der Textnachricht:

John:
 Dort hinten ist eine Schafherde.
 Die perfekte Ablenkung!

Hunter:
 Du erschreckst die Tiere, ich mache mich auf die Jagd nach wertvollen Sachen! Denen werden wir es zeigen. Monatelang haben wir an unserem Karussell gearbeitet, und die kaufen besser als das von diesem Möchtegern-Erfinder George Coles. Soll der ganze Freizeitpark doch zur Hölle fahren!

Motiv:

R A C H E



Seite 34

D I E K A S S E
I S T I M
K O F F E R
V E R S T E C K T