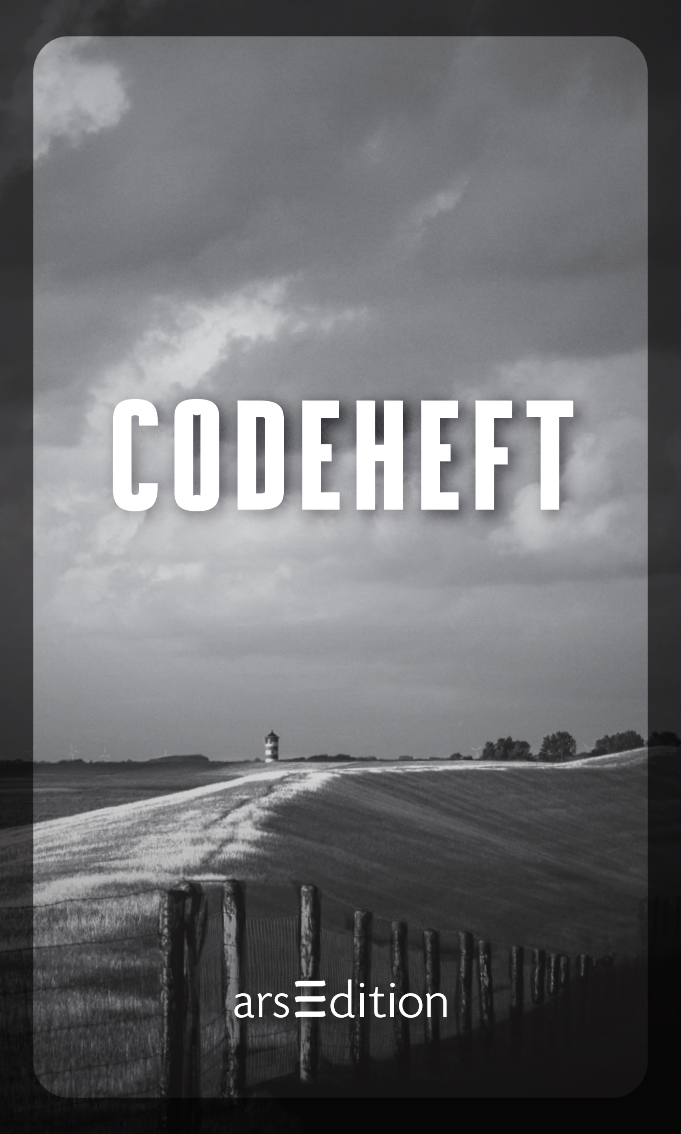




CODEHEFT

ars≡dition

- 0114 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0117 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummiisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.
- 0121 Nach einer schier endlosen Zeitspanne erreicht ihr eine der roten Flaggen. Doch außer dem Wimpel ist dort nichts zu sehen. Enttäuscht verlässt ihr das Vogelschutzgebiet auf dem schnellsten Weg. Decke **Karte 36** auf!
- 0129 Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.
- 0147 Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 0199 Ein ehemaliges Verwaltungsbüro. Du durchsuchst es gründlich, doch nirgends ist ein Hinweis für dich versteckt. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 0220 Du begibst dich zur Schwanenapotheke und beschreibst Personal und Kunden das Aussehen Alexander Zumstahls. Doch niemand hat in den vergangenen Stunden eine Person beobachtet, auf die die Beschreibung passen würde. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 0272 Die *Frieda-Luise* unterscheidet sich kaum von den anderen Kuttern. Du untersuchst das Deck, die Tawe und die Netze. Nichts. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 0307 Die Ostfriesland-Abteilung ist exzellent bestückt. Nach einer halbstündigen Suchaktion musst du dir allerdings eingestehen, dass hier kein Hinweis von Alexander Zumstahl deiner harrrt. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 0411 Du könntest den Karabiner an das Tau binden – aber was wäre damit gewonnen? Die Kiste bekommst du so nicht angehoben.
- 0413 Du streckst den Arm aus und fädelst das Seil durch die geschlossene Metallöse an der Decke. Aber es ist zu kurz, die beiden Enden reichen nicht bis hinab zum Haken am Deckel der Kiste.
- 0414 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0415 Probehaltber fädelst du das Stück Tau zwischen die Umlenkrollen. Auf diese Weise würdest du zwar einen funktionierenden Flaschenzug erhalten, den du möglicherweise irgendwie an der Decke anbringen könntest – leider ist das Seil zu kurz: Die zweite Rolle würde nicht bis hinab zum Haken der Kiste reichen.
- 0416 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0427 Du könntest das Tau zu einer Schlaufe knoten und es in den Haken am Deckel der Kiste einhängen. Und dann? Anheben kannst du sie so immer noch nicht.
- 0430 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 0442** Decke **Karte 27** auf!
- 0443** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0560** Der Raum beinhaltet ein stählernes Hochregal. Auf der obersten Etage scheint etwas zu liegen ... Du erklimmst das Gerüst, doch der Gegenstand stellt sich als leerer Pappkarton heraus. Beim Abstieg verlierst du den Halt und stürzt ab. Du schlägst mit dem Kopf auf den Boden auf und verlierst das Bewusstsein. Erst eine Stunde später kommst du wieder zu dir. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten!
- 0580** Ein ums andere Mal versuchst du dein Glück mit dieser Knotenvariante – doch es funktioniert nicht! Die Seilenden fallen unter Belastung einfach auseinander. Schließlich gibst du genervt auf. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten, dann kehre zu **Karte 27** zurück und versuch dein Glück mit einem anderen Knoten!
- 0617** Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummiisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.
- 0621** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0629** Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.
- 0647** Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 0661** Ein ehemaliges Verwaltungsbüro. Du durchsuchst es gründlich, doch nirgends ist ein Hinweis für dich versteckt. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 0666** Die Condor stellt sich als weniger verlassen heraus als erwartet. Ein uralter Fischer kommt aus dem Steuerhaus und fragt dich, was du hier zu suchen hast. Dein Versuch, ihn nach Zumstahl auszuhorchen, artet zu einem langen Gespräch aus, bevor du dich endlich wieder verabschiedest. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 0710** Das Gelände der Doornkaat-Kornbrennerei steht seit Jahren leer, die alten Produktionsanlagen dienen in vergangenen Jahren wiederholt als Kulisse für Filmaufnahmen. Demnächst sollen sie abgerissen werden, um Platz für ein neues Polizeipräsidium zu schaffen. Decke **Karte 19** auf!
- 0774** Du begibst dich in die Abteilung für Lexika. Die Auswahl ist überschaubar – kein Wunder, die meisten Leute schlagen Wissensfakten heute online nach. Dir fällt ein Regalbrett mit einer Reihe prächtig gestalteter Bände auf. »Die Neuauflage des Lexikons der Nautik und Seefahrt«, erläutert Holger Bloem, der dir gefolgt ist. »Toll aufgemacht, der Verlag hat ganze Arbeit geleistet. Leider wird er vermutlich nicht allzu viele Exemplare davon verkaufen ... Hey, was ist denn das?« Holger deutet auf die Nachschlagewerke. »Da hat aber einer ein ganz schönes Chaos angerichtet. Jede Wette, dass Malika die Bände ursprünglich

in der korrekten Reihenfolge sortiert hatte. Und das da ...«, er zeigt auf ein Kinderbuch, das quer auf den Lexika liegt, »... gehört in eine völlig andere Abteilung!« Kopfschüttelnd wendet er sich ab. Decke **Karte 15** auf!

0839 Der Schlüssel passt! Alexander Zumstahl hat ihn also mit voller Absicht für dich im Sockel des Denkmals deponiert, damit du hier, am ehemaligen Entstehungsort des Doornkaat-Schnapses, nach dem nächsten Hinweis auf den Verbleib von Sabrina suchen kannst. Mit zögernden Schritten betrittst du das Gelände. Decke **Karte 20** auf!

0917 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummiisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.

0929 Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.

0947 Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.

0960 Eine ehemalige Werkstatt. Du durchsuchst, was von Werkbänken und Geräten noch übrig ist – umsonst. Hier ist nichts. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!

1000 Für den Rückweg nach Norden verschiebe auf der **Karte ZEIT** noch einmal *genauso viele Münzen* nach unten wie für deine Anreise nach Greetsiel, dann entferne **Karte 40** und decke **Karte 30** auf!

1019 Du wühlst dich durch sämtliche Hörbücher des Ladens, ohne auf eine Spur Alexander Zumstahls zu stoßen. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!

1111 Du setzt das Teil ein, schließt die Abdeckung, schwingst dich in den Sattel und trittst in die Pedale. Das Bike schießt vorwärts, dann ertönt ein puffendes Geräusch, ein Blitz schießt aus der Antriebseinheit. Du hast ein falsches Ersatzteil eingesetzt und den Motor gegrillt! Und da die Pedale blockieren, kannst du nicht einmal mehr normal radeln – du musst dein Gefährt bis nach Greetsiel schieben! Verschiebe auf der **Karte ZEIT** drei Münzen nach unten, dann decke **Karte 23** auf!

1113 Du streckst den Arm aus und klinkst den Karabiner in die Halteöse an der Decke. Sieht gut aus. Nachdem du dein Werk ein paar Sekunden bewundert hast, nimmst du den Haken wieder ab.

1114 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1115 Du klinkst den Karabiner in eine der Seilrollen ein. Leider nutzen dir diese ohne Seil nichts. Kopfschüttelnd nimmst den Haken wieder ab.

1119 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1120 Du klinkst den Karabiner in die Aufhängöse einer Umlenkrolle und verbindest sie so mit der Halterung an der Decke des Laderaums. Die zweite Rolle kannst du mühelos in den offenen Haken am Deckel der Kiste einhängen. Wenn es stimmt, was du über das Funktionsprinzip eines

Flaschenzugs gelernt hast, müsstest du jetzt in der Lage sein, das schwere Trumm anzuheben. Du spuckst in die Hände, trittst einen Schritt zurück und ziehst am Seil ... Die Kiste hebt sich! Mit dem Fuß ziehst du hastig den Brief darunter hervor. Du öffnest den Umschlag und liest die nächste Botschaft Alexander Zumstahls. Entferne **Karte 44** und decke **Karte 29** auf!

1122 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1127 Nachdenklich streifst du den Karabiner über den offenen Metallhaken am Deckel der Kiste. Was soll das bringen? Du nimmst ihn wieder ab.

1130 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1134 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1142 Du könntest das Tau zu einer Schlaufe knoten und den Karabiner einhängen – aber was wäre damit gewonnen? Die Kiste bekommst du so nicht angehoben.

1143 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1217 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummiisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.

1229 Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.

1247 Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.

1250 Du runzelst die Stirn. Wenn man aus dem Namen jeder geometrischen Form den jeweils mit der Zahl bezeichneten Buchstaben nimmt und alle aneinanderreicht, erhält man das Wort »Rechenmaschine«. Aber was soll das? Ratlos wendest du dich ab, schlurfst weiter durch den Ausstellungsraum – und bleibst wenige Schritte entfernt wie vom Donner gerührt stehen. Decke **Karte 11** auf!

1313 Lies **Eintrag 1111!**

1315 Kurz grübelst du darüber nach, wie sich die geschlossenen Aufhängösen der Umlenkrollen mit der ebenfalls geschlossenen Metallöse an der Decke des Laderaums verbinden ließen ... doch wozu? Ohne Seil werden die Rollen dir kaum helfen, die verdammte Kiste anzuheben.

1316 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1320 Sowohl die Metallöse an der Decke als auch die Aufhänger der beiden Umlenkrollen bilden ein geschlossenes Rund, sie lassen sich nicht miteinander verbinden. Du bräuchtest ein Koppelstück ...

1322 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1327 Du kannst die Kiste nicht anheben, folglich kannst du auch den Haken an ihrem Deckel nicht in die Metallöse an der Decke einhängen.

1330 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1342 Du streckst den Arm aus und fädelst das Seil durch die geschlossene Metallöse an der Decke. Aber es ist zu kurz, die beiden Enden reichen

nicht bis hinab zum Haken am Deckel der Kiste.

1343 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1374 Mit einem metallischen Klicken schnappen die Schlösser des Stahlkoffers auf. Es spricht nicht gerade für Alexander Zumstahls Intellekt, dass er sich für die Zahlenkombination seines Koffers ausgerechnet von der Anordnung irgendwelcher Boote auf einem x-beliebigen Poster in einer Ferienwohnung inspirieren lässt! Decke **Karte 45** auf!

1376 Ein ums andere Mal versuchst du dein Glück mit dieser Knotenvariante – doch es funktioniert nicht! Die Seilenden fallen unter Belastung einfach auseinander. Schließlich gibst du genervt auf. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten, dann kehre zu **Karte 27** zurück und versuch dein Glück mit einem anderen Knoten!

1380 Du betrittst einen großen Lagerraum. Eine volle Stunde bringst du damit zu, Kisten und Behälter zu durchsuchen – umsonst! Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten!

1390 Deine Hände zittern so stark, dass du Mühe hast, die Kombination einzustellen. Doch schließlich klappt es – und der Bügel des Schlosses schnappt auf. Entferne **Karte 37!**

1419 Decke **Karte 16** auf!

1456 Mit klopfendem Herzen näherst du dich der *Schmuggler II*. Als du noch etwa zehn Meter entfernt bist, tritt plötzlich ein nackter Mann aus einer unter Deck gelegenen Kabine und streckt sich genüsslich. Lautlos erkletterst du hinter ihm den Bug des Bootes und machst dich bereit, ihn anzuspringen. Da dreht er sich um. Es ist Rupert! Nach einem kurzen, für alle Beteiligten peinlichen Moment schlingt sich dein Kollege ein Handtuch um die Hüften und klärt dich auf: Er hat sich von einem Freund ein Boot geliehen und ist mit der Touristin, die er früher am Tag in der Stadt kennengelernt hat, gerade noch rechtzeitig für ein gemeinsames Schäferstündchen hier herausgekommen, bevor die Ebbe ihren Tiefststand erreichte. Während ihr redet, kommt auch seine neue Bekanntschaft an Deck. In einen Bademantel gehüllt verlangt sie zu wissen, was du hier zu suchen hast. Während du die Situation aufklärt, steigt das Wasser unter dem Kiel der *Schmuggler II* an, bis das Boot wieder munter auf den Wellen schaukelt. Als du einen Blick in die Runde wirfst, startet gerade das letzte der vier anderen Boote und rauscht davon. Decke **Karte 48** auf!

1515 Lies **Eintrag 1111!**

1527 Natürlich könntest du eine der Umlenkrollen in den Haken am Deckel der Kiste einhängen. Aber was soll das bringen – ohne Seil, mit dem du die Kiste anschließend anheben könntest?

1530 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1542 Probehaltber fädelst du das Stück Tau zwischen die Umlenkrollen. Auf diese Weise würdest du zwar einen funktionierenden Flaschenzug erhalten, den

du möglicherweise irgendwie an der Decke anbringen könntest – leider ist das Seil zu kurz: Die zweite Rolle würde nicht bis hinab zum Haken der Kiste reichen.

1543 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1688 Durch den schmatzenden Schlick nährst du dich der Mówchen. Von der anderen Seite des schräg liegenden Bootes sind Stimmen zu hören! Brüllend, mit geballten Fäusten umrundest du das Boot – und stehst zwei rüstigen Seniorinnen in Gummistiefeln gegenüber, die mit Netzen und Eimern Muscheln und Krebse sammeln. Dein plötzliches Auftauchen hat eine von ihnen so erschreckt, dass sie einen Schwächeanfall erleidet. Gemeinsam mit ihrer Begleiterin schaffst du sie an Deck und leistest Erste Hilfe. Bis es ihr besser geht und du dich und dein Verhalten erklärt hast, ist das Wasser unter dem Kiel der Mówchen so weit angestiegen, dass das Boot munter auf den Wellen schaukelt. Du peilst in die Runde: Soeben wirft das letzte der vier anderen Boote den Motor an und schießt davon. Decke **Karte 48** auf!

1717 Lies **Eintrag 1111!**

1724 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.

1730 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1731 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.

1732 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1734 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1737 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.

1739 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1741 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.

1743 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1744 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

1745 Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des

- defekten Kabels befestigen.
- 1746** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1747** Mit dem Messer entfernst du an beiden Enden des Kabelstücks die Isolierung, sodass die Drähte freiliegen. Du könntest sie nun ohne Mühe mit den Drähten einer beschädigten Verbindung im Gerät verwirbeln. Decke **Karte 7** auf!
- 1749** Du versuchst, das Kabelstück zwischen die beiden Enden der beschädigten Kabelverbindung zu pfriemeln. Doch die von einer Gummisolierung umhüllten Enden lassen sich nicht an den Drähten des defekten Kabels befestigen.
- 1825** Der Schlüssel passt nicht.
- 1839** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1844** Der Schlüssel passt, der Bügel des Schlosses schnappt auf! Ist dies bereits das zweite der beiden Schlüsselschlösser, das du öffnest, entferne **Karte 36!**
- 1850** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1919** Lies **Eintrag 1111!**
- 1935** Als du dich der Maxi näherst, nimmst du von Weitem eine hektische Bewegung wahr. Jemand scheint deine Annäherung bemerkt zu haben und verschwindet hastig unter Deck. Vorsichtig kletterst du an Bord. Bevor du das Deck untersuchen kannst, spürst du plötzlich eine kalte Pistolenmündung im Nacken! »Guten Tag, Herr Kommissar«, zischt Alexander Zumstahl, der sich gar nicht unter Deck versteckt hatte, sondern auf der anderen Seite des Schiffsrumpfes im Schlick Deckung gesucht hat. Du erstarrst. Wie konntest du so dumm sein, dich ohne Verstärkung in eine so gefährliche Situation zu begeben? »Ihre Tochter konnten Sie retten«, fährt Zumstahl fort. »Nur Sie rettet jetzt keiner mehr, fürchte ich ...« Unvermittelt ertönt ein dumpfer Schlag, und der Entführer geht stöhnend zu Boden. Du wirbelst herum – und glaubst, deinen Augen nicht zu trauen. Hinter dir steht Rupert, bekleidet nur mit einem Paar knallbunter Boxershorts! In einer Hand hält er einen Bootsfender, den er Zumstahl von hinten übergezogen hat, in der anderen ein Paar Handschellen. Er grinst verlegen. »Ich ... äh, war mit einer Bekannten auf dem Boot eines Kumpels unterwegs.« Er deutet zur *Schmuggler II*, die nur einen Steinwurf entfernt im Watt liegt. »Ich sah, wie du dich ranschlichst, dann diesen komischen Typ hier mit seiner Wumme. Da dachte ich, ich schreite mal besser ein.« Er nimmt Zumstahls zu Boden gefallene Pistoie an sich, legt dem Benommenen Handschellen an und zieht ihn vom Deck hoch. Decke **Karte 49** auf!
- 1952** Unbemerkt schleichst du dich zur Kanzel hinauf und durchsuchst sie. Nach einer halben Stunden gibst du genervt auf. Hier ist nichts. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 1988** Ein ehemaliges Verwaltungsbüro. Du durchsuchst es gründlich, doch

- in keinem der alten Büromöbel ist ein Hinweis für dich versteckt. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 2027** Bevor du den Flaschenzug mit der Last verbindest, die du anheben willst, solltest du ihn irgendwo fest fixieren, sonst nutzt er dir nichts.
- 2043** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2121** Lies **Eintrag 1111!**
- 2155** Der Beichtstuhl ist leer. Du tastest die hölzernen Verzierungen innen und außen ab auf der Suche nach versteckten Hebeln oder Fächern – umsonst. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 2234** Du nimmst den Brief entgegen. Er ist unbeschriftet und zugeklebt, im Innern rutscht etwas rasselnd hin und her. Als du ihn öffnest, fällt eine silberne Halskette mit einem kleinen Anhänger heraus, außerdem ein in penibler Blockschrift beschriebener Bogen Papier. Lies den **BRIEF**, anschließend decke **Karte 2** auf!
- 2323** Natürlich schweigt die Orgel – ohne aktivierten Blasebalg strömt keine Luft durch die zum Teil über 400 Jahre alten Pfeifen. Stattdessen klickt es plötzlich irgendwo über dir leise. Du hebst den Blick – und staunst: Eine der beiden kunstvoll verzierten Türen des Brustpositivs über dem Spieltisch hat sich kaum merklich nach vorn bewegt. Mit spitzen Fingern ziehst du sie weiter auf ... Entferne **Karte 41** und decke **Karte 42** auf!
- 2354** Du siehst dich an Deck der *Magellan* gründlich um. Unglücklicherweise bleibt dein Tun einigen Fischern nicht verborgen, die auf einem anderen Kahn beisammensitzen. Sie kommen herüber, packen dich und halten dich so lange fest, bis zwei Polizisten vor Ort sind. Bis du die Situation mit einer hanebüchenen Geschichte erklärt hast und die Kollegen dich wieder gehen lassen, ist viel Zeit vergangen. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten!
- 2429** Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.
- 2447** Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 2539** Der Schlüssel passt nicht.
- 2544** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2550** Der Schlüssel passt, der Bügel des Schlosses schnappt auf! Ist dies bereits das zweite der beiden Schlüsselschlösser, das du öffnest, entferne **Karte 36!**
- 2630** Zwischen Brett-, Gesellschafts-, Karten- und Escape-Spielen findest du keine Spur eines Hinweises. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 2730** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2742** Du könntest das Tau zu einer Schlaufe knoten und es in den Haken am Deckel der Kiste einhängen. Und dann? Anheben kannst du sie so

immer noch nicht.

2743 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

2846 Als du dich der *Pumuckl* näherst, taucht an Deck ein dicklicher Mann im Hawaiihemd auf, ein neureicher Hobbykapitän, der mit seinem nagelneuen Boot beim Einsetzen der Ebbe hier gestrandet ist. Bis du ihm erklärst hast, dass du nicht von der Küstenwache bist und auch nicht gekommen, um ihm zu helfen, ist das Wasser unter dem Kiel der *Pumuckl* so weit angestiegen, dass das Boot wieder munter auf den Wellen schaukelt. Nicht weit entfernt wirft soeben das letzte der vier anderen Boote den Motor an und rauscht davon. Decke **Karte 48** auf!

2931 Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.

2937 Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.

2941 Kaum hast du das beschädigte Kabel mit dem abisolierten Kabelstück überbrückt, als plötzlich Knacksen und sphärisches Rauschen aus dem Lausprecher der Anlage dringen. »Verdammich!«, stößt der Mann vom Flugplatz hervor. »Sie haben das Ding repariert!« Er setzt probenhalber einen Funkspruch an die Kollegen in Aurich ab, dann wendet er sich Ann Kathrin und dir zu. »Ich denke, unter diesen Umständen kann ich ein Flugzeug starten lassen.« Ihr besteigt die Cessna, der Pilot erscheint, und schon seid ihr in der Luft. Wenig später geht die Maschine holpernd auf Langeoog herunter. Verschiebe *eine Münze* auf der **Karte ZEIT** nach unten, dann decke **Karte 34** auf!

2945 Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.

2947 Du hast die Enden des Kabels bereits abisoliert.

2949 Du verbindest die Enden der defekten Kabelverbindung. Nichts geschieht.

2951 Du betrittst einen stockdunklen, muffig riechenden Raum. Ein weiterer Schritt vorwärts – und du hast keinen Boden mehr unter den Füßen. Du stürzt in eine anderthalb Meter tiefe Grube und schlägst dir so unglücklich den Schädel an, dass du das Bewusstsein verlierst. Erst eine halbe Stunde später kommst du wieder zu dir. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** *eine Münze* nach unten!

3042 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

3043 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

3061 Der Treppenaufgang zur Orgel ist verriegelt – kein Wunder, bedenkt man die Berühmtheit des Instruments. Zum Glück ist das Schloss von primitiver Machart und lässt sich mit einem aufgebogenen Drahtkleiderbügel aus dem Eingangsbereich öffnen. Ein kurzer, prüfender Seitenblick, ein paar Treppenstufen, dann stehst du vor dem Spieltisch der Orgel. Von einer Führung, die Ann Kathrin und du einmal mitgemacht habt, weißt du, dass das Instrument zwischen 1686 und 1692 von Arp Schnitger gebaut wurde und sowohl wegen seiner historischen wie auch musikalischen Bedeutung international berühmt ist. Decke **Karte**

18 auf!

- 3131** Mit spitzen Fingern setzt du das Teil ein. Du schließt die Abdeckung, schwingst dich in den Sattel und trittst kräftig in die Pedale. Das Bike schießt vorwärts – es funktioniert wieder einwandfrei. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten, dann decke **Karte 23** auf!
- 3147** Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 3267** Der Flugplatz Norddeich besteht aus einer kleinen Landebahn und einem ebenso kleinen Tower. Man kann Linienrouten buchen, malerische Rundflüge oder Tagestrips zu individuellen Zielen. Decke **Karte 5** auf!
- 3270** Die Krimiabteilung ist bestens sortiert. Da du jedoch nicht weißt, wonach du suchen sollst, schlägst du ziellos mal dieses, mal jenes Buch auf, ohne etwas Hilfreiches zu entdecken. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 3454** Ein ehemaliges Verwaltungsbüro. Du durchsuchst es gründlich, doch in keinem der alten Büromöbel ist ein Hinweis für dich versteckt. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 3535** Du suchst sämtliche der harten Bänke ab. Doch außer einigen liegen gebliebenen Gesangbüchern und einem altmodischen Stofftaschentuch findest du nichts. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 3747** Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 3860** Decke **Karte 21** auf!
- 3944** Der Schlüssel passt nicht.
- 3950** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4069** Wohin du dich auch wendest, wo du auch suchst – du findest keinen weiteren Hinweis des Entführers mehr. Kostbare Zeit verstreicht ungenutzt ... Lies **Eintrag 7273!**
- 4147** Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 4151** So sehr du auch an den teuflischen Stahlseilen zerrst – sie halten. Du kannst nicht verhindern, dass die steigende Flut irgendwann Sabrinas Mund und Nase erreicht. Schließlich spült sie über das Mädchen hinweg ... Decke **Karte 47** auf!
- 4243** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4343** Lies **Eintrag 1111!**
- 4344** Ein kleiner Raum voller rostiger Apparate. Als du ihn betrittst, stößt die aufschwingende Tür einen deckenhohen Stapel Maschinenteile um. Etwas trifft dich am Kopf, und du gehst bewusstlos zu Boden. Erst eine Stunde später kommst du wieder zu dir. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten!
- 4450** Der Schlüssel passt nicht.

- 4499** Zielloos blättest du etliche Reiseführer über aller Herren Länder durch, ohne etwas zu entdecken. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 4547** Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 4656** Der Kutter *Zwei Gebrüder* unterscheidet sich kaum von den umliegenden. Du unterziehst das Deck sowie das unverschlossene Steuerhaus einer Untersuchung, stößt jedoch auf nichts Hilfreiches. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 4747** Eine ehemalige Bedienstetenküche. Alle größeren Geräte wurden schon vor langer Zeit entfernt. Zwischen Stapelstühlen, Tischen und Unrat suchst du nach einem Hinweis von Zumstahl – umsonst. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 4749** Die Drähte an den Enden der defekten Kabelverbindung liegen bereits frei, du brauchst sie nicht mehr abzuisolieren.
- 4877** Da von außen niemand zu sehen ist, erkletterst du kurzerhand das Deck der *Midna*. Dort, ausgestreckt auf dem Boden, hat es sich ein stämmiger, grauhaariger Mann mit einem Sixpack Jever gemütlich gemacht. Auf die Störung reagiert er cholerisch, nur um Haaresbreite kannst du eine Schlägerei verhindern. Bis du dein Gegenüber beruhigt hast, plätschern unter dem Kiel der *Midna* muntere Wellen. Hektisch peilst du in die Runde: Soeben wirft das letzte der vier anderen Boote den Motor an und schippert davon. Decke **Karte 48** auf!
- 4888** Eine halbe Stunde lang marschierst du am Strand von Nordeich auf und ab in der Hoffnung, irgendwo auf einen Hinweis oder eine Botschaft des Entführers zu stoßen. Doch außer salzigem Wind und haufenweise Touristen gibt es hier nichts zu entdecken. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 4951** *Ka-tschinggg!* Kaum hast du die Zahlenfolge eingestellt, springt die Lade mit einem scheppernden Laut auf. Du greifst hinein ... Decke **Karte 12** auf!
- 5108** Ein ums andere Mal versuchst du dein Glück mit dieser Knotenvariante – doch es funktioniert nicht! Die Seilenden fallen unter Belastung einfach auseinander. Schließlich gibst du genervt auf. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten, danach kehre zu **Karte 27** zurück und versuch dein Glück mit einem anderen Knoten!
- 5111** Du betrittst eine Halle, in der einst gewaltige Maschinen ihre Arbeit verrichtet haben. Als du sie durchquerst, gibt urplötzlich der Boden unter dir nach und du stürzt schreiend fünf Meter in die Tiefe! Zum Glück landest du einigermaßen unbeschadet auf Bergen von Geröll, aber bis du dir aus Trümmerbrocken und Metallträgern eine Rampe gebaut hast, die dich wieder nach oben bringt, ist viel kostbare Zeit

- 5160 vergangen. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten!
- 5269 Decke **Karte 25** auf!
Du betrittst eine mittelgroße, unregelmäßig geformte Halle. Was hier einst an Produktionsmaschinen stand, wurde längst abgebaut und verschrottet. Durch ein zerbrochenes Oberlicht fällt ein dünner Balken Sonnenlicht und erhellt einen Tisch, der in der Mitte des Raums auf dem geröllbedeckten Boden steht. Darauf liegen zwei Gegenstände. Entferne **Karte 43** und decke **Karte 44** auf!
- 5385 An Deck der *Erna* stößt du auf einen wettergegerbten, breitschultrigen Fischer. Aggressiv erkundigt er sich, was du auf seinem Boot zu schaffen hast, und nur mit Mühe kannst du verhindern, dass er mit den Fäusten auf dich losgeht. Bis du ihn beruhigt hast und wieder auf dem Anleger stehst, ist kostbare Zeit verstrichen. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 5461 Im Laufschrift näherst du dich der Ludgeri-Kirche. Im Park um das romanisch-gotische Bauwerk, das zwischen dem 13. und 15. Jahrhundert errichtet wurde, sind wie jedes Wochenende Touristen mit Kameras zugange. Drinnen ist glücklicherweise gerade wenig los. Decke **Karte 17** auf!
- 5555 Lies **Eintrag 1111**!
- 5567 Ein karger Raum voll verstaubtem Gerümpel. Du durchsuchst ihn eingehend, entdeckst jedoch keine Botschaft von Alexander Zumstahl. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 6172 Im Laufschrift schlägst du die Richtung zum Teemuseum ein, wobei du quer über den Marktplatz läufst. Als du gerade in Sichtweite am Polizeipräsidium vorüberleist, öffnet sich die Vordertür und eine dir nur zu bekannte Gestalt tritt ins Freie ... Decke **Karte 8** auf!
- 6291 Du durchsuchst Deck und Aufbauten des Kutters, soweit zugänglich, findest jedoch nichts Aufschlussreiches. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 6474 Diese Abteilung ist ein Paradies für Kinderbuchliebhaber – Ann Kathrin könnte mühelos einen ganzen Tag hier zubringen. So viel Zeit hast du leider nicht. Hastig gehst du die Reihen bunter Einbände nach einem Hinweis des Entführers durch, ohne jedoch etwas zu finden. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 6588 Ein ums andere Mal versuchst du dein Glück mit dieser Knotenvariante – doch es funktioniert nicht! Die Seilenden fallen unter Belastung einfach auseinander. Schließlich gibst du genervt auf. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten, danach kehre zu **Karte 27** zurück und versuch dein Glück mit einem anderen Knoten!
- 6667 Ein großer Raum, vollständig mit industriellem Gerümpel zugestellt. Ver zweifelt wühlst du dich kreuz und quer hindurch, ohne auf etwas Lohnendes zu stoßen. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!

- 6670** Da der Luftweg nicht zur Verfügung steht, bleibt euch nichts anderes übrig, als unter Missachtung aller Geschwindigkeitsbegrenzungen nach Bensorsiel zu rasen und dort mit der nächsten Fähre nach Langeoog überzusetzen. Und das dauert! Verschiebe auf der **Karte ZEIT** vier Münzen nach unten, dann decke **Karte 34** auf!
- 6889** Auf dem Hochchor mit seinen eindrucksvollen Holzarbeiten ist auch nach längerer, konzentrierter Suche keine Nachricht für dich zu finden. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 6972** Ein ehemaliges Verwaltungsbüro. Du durchsuchst es gründlich, doch nirgends ist ein Hinweis für dich versteckt. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 6991** Souverän verknotest du die beiden Tawe mit einem vorschriftsmäßigen Schotstek. Nun hältst du ein langes Seil in Händen, das auch starker Belastung standhalten sollte. Decke **Karte 28** auf!
- 7094** In diesem fensterlosen Raum steht eine Vielzahl ausgemusterter Maschinen. Du trittst ein, um dich umzusehen – da fällt die schwere Stahltür hinter dir ins Schloss. Sie besitzt auf der Innenseite lediglich einen Knauf, keine Klinke. Endlos lange fuhrwerkst du mit einem Stück Draht in dem altertümlichen Schloss herum, bis es endlich aufschnappt und du wieder hinaus kannst. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten!
- 7098** Nach einer schier endlosen Zeitspanne erreicht ihr eine der roten Flaggen. Am Mast des Wimpels baumelt eine ebenfalls rote Plastikhülse von der Art, wie man sie Kindern zur Aufbewahrung von Münzgeld beim Baden um den Hals hängt. Du öffnest sie und schüttelst den Inhalt heraus. Decke **Karte 46** auf! Anschließend verlässt ihr das Vogel-schutzgebiet auf dem schnellsten Weg. Decke **Karte 36** auf!
- 7171** Lies **Eintrag 1111!**
- 7273** Voller Schrecken fällt dein Blick auf deine Uhr: Sechs Stunden sind um! Wo immer sich Sabrina befinden mag – ihre Zeit ist abgelaufen. Deine Knie werden weich, als dir klar wird, was das bedeutet ... Decke **Karte 47** auf!
- 7399** Vom Pier springst du an Bord der *Wangerland*. Als dir an Deck nichts auffällt, öffnest du eine Luke und lässt dich in den Laderaum fallen, um dich dort umzusehen. *Rumms!* Krachend fällt die Luke über deinem Kopf ins Schloss und lässt sich nicht mehr öffnen. Erst nach einer Stunde erscheint ein alter Fischer, der etwas auf dem Kutter vergessen hat, und befreit dich. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten!
- 7489** Eine Buchhandlung namens *Lesezeichen* gibt es in Norden gleich zweimal. Instinktiv lenkst du deine Schritte zur Filiale im Neuen Weg. Es ist die, in der Ann Kathrin und du gewöhnlich euer Lesefutter kauft. Sollte der Entführer dich wirklich ausgespäht haben, weiß er das.

Decke **Karte 13** auf!

7575 Ehrfürchtig näherst du dich dem Flügelaltar, der als ältester erhaltener Schriftaltar gilt. Du tastest die hölzernen Ornamente und Säulen des Abendmahlstisches ab, ohne auf versteckte Fächer oder Ähnliches zu stoßen. Auch bei den Kniebänken zu beiden Seiten ist nichts auffällig. Schließlich liest du den gesamten Text auf den über fünf Meter hohen Altarflügeln. Das Mittelniederdeutsch des Triptychons erweist sich als korrekt und unbeeinträchtigt von Manipulationen. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!

7676 Entschieden geht Ann Kathrin auf den Mann am Counter zu und hält ihm ihren Dienstausweis unter die Nase. »Polizei! Wir benötigen einen Flug nach Langeoog – sofort!« Decke **Karte 6** auf!

7777 Dein Auto darfst du nicht benutzen, daher machst du dich mit deinem E-Bike entlang der Küste auf den Weg nach Nessmersiel. Die Fahrt verläuft ohne Zwischenfälle, dauert aber über eine Stunde. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei Münzen nach unten! In Nessmersiel begibst du dich ins *Aggi Huus*, ein nostalgisch-rustikal eingerichtetes Café/Restaurant, in dem du oft zusammen mit Ann Kathrin warst. Doch schnell erweist sich, dass du an der falschen Adresse bist: In dem voll besetzten Laden wartet keine Nachricht von Zumstahl auf dich. Enttäuscht machst du dich auf den Rückweg nach Norden, der dich ärgerlicherweise wiederum eine gute Stunde kostet – verschiebe auf der **Karte ZEIT** zwei weitere Münzen nach unten!

7895 Ein ehemaliges Verwaltungsbüro. Du durchsuchst es gründlich, doch nirgends ist ein Hinweis für dich versteckt. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!

8282 *Knirrsch!* Nachdem du den letzten Backstein gedrückt hast, öffnet sich mit einem schleifenden Geräusch eine Klappe dicht über dem Boden. Ein Geheimfach! Deswegen also war das Denkmal vergangene Woche hinter Planen verborgen – Alexander Zumstahl hat einen Mechanismus für seine perverse Schnitzeljagd eingebaut. Zögernd greifst du in den Hohlraum ... Decke **Karte 43** auf!

8389 Nach einer schier endlosen Zeitspanne erreicht ihr eine der roten Flaggen. Doch außer dem Wimpel ist dort nichts zu sehen. Enttäuscht verlasst ihr das Vogelschutzgebiet auf dem schnellsten Weg. Decke **Karte 36** auf!

8490 Einer inneren Stimme folgend kehrst du zum Hotel/Restaurant *Smutje* zurück, vor dem der Entführer auf einen Boten für seinen Brief an dich gewartet hat. Ob Alexander Zumstahl in einem der Zimmer des Hotels abgestiegen ist? Du erkundigst dich an der Rezeption, doch niemand dieses Namens wohnt momentan hier. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten und kehre zurück zu **Karte 4!**

- 8687** Vom Anleger aus kletterst du an Bord der *Avalon* und untersuchst Decksaufbauten, Maschinen und Netze. Sogar die Tür zum Steuerhaus öffnest du gewaltsam, um einen Blick hineinzuworfen. Doch außer leeren Teetassen, einer alten Strickjacke und einer Zeitung vom Vortag findest du nichts. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 9047** Du betrittst eine hohe, leere Halle. Trotz einiger Löcher in der Decke herrscht düsteres Zwielicht. Als du ein paar Schritte vorwärts machst, lösen sich unter schrillen Lauten Dutzende flatternde Kreaturen von der Decke und umschwirren hektisch deinen Kopf. Fledermäuse! Panisch um dich schlagend rennst du durch die verwaisten Korridore davon. In der Eile verlierst du einen Gegenstand, der unbemerkt hinter dir zurückbleibt – entferne eine **Karte mit blauer Nummer** (sofern aktuell eine vor dir ausliegt)!
- 9596** Nachdem du jede Illustrierte und jede Zeitung in der Hand gehabt und prüfend geschüttelt hast, musst du dir eingestehen, dass hier kein Hinweis für dich versteckt wurde. Verschiebe auf der **Karte ZEIT** eine Münze nach unten!
- 9900** Ratlos murmelst du das Wort, das Zumstahl dir durch die Anordnung der Lexikonbände, deren Bandnummer jeweils die Position bestimmter Buchstaben im Alphabet repräsentieren, übermittelt hat: »Schumacher«. Decke **Karte 41** auf!