

Komplettlösung zu

## TKKG 2 – Tödliche Schokolade

geschrieben von Nikki

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

### Einführung

Drei der TKKG-Mitglieder, Tim, Karl und Gaby, sitzen vor dem Eiscafé, als Klößchen aufgeregt hinzu kommt. Sein richtiger Namen ist Willi Sauerlich, doch alle nennen ihn nur Klößchen. Er gehört ebenfalls zu TKKG. Seine Familie wird erpresst. Der Erpresser hat bereits eine große Menge Schokolade mit einem Schlafmittel versetzt und droht nun als nächstes Gift in die Schokolade zu mischen, wenn die Sauerlichs nicht 100.000 DM bezahlen. Die Polizei ist bereits verständigt. Gabys Vater, Polizeikommissar Glockner, hat bereits eine Abhöranlage an die Telefone der Sauerlichs angeschlossen. Die 4 Kinder beratschlagen nun, was sie tun können. Tim schlägt vor, den Apotheker, Herr Brodonski, wegen des Schlafmittels zu befragen, und Gaby ist der Meinung man sollte sich in der Fabrik umsehen. Klößchen kennt Toni Blender, der im Maschinenraum arbeitet. Karl denkt, dass man die Stimme oder den Dialekt des Erpressers auf den Bändern wiedererkennen wird.

Nach dem Intro befindest du dich auf der Übersichtskarte, über die du schnell und einfach alle Schauplätze erreichen kannst. Fahre mit der Maus über die Karte. Hast du einen Schauplatz gefunden, wird dieser in einem kleinen vergrößerten Fenster angezeigt. Allerdings kann man darin immer noch nicht genau erkennen, um welchen Schauplatz es sich handelt. Wähle ein TKKG-Mitglied am rechten Rand aus und klicke dann auf einen Schauplatz. Nicht jedes Kind wird an jedem Schauplatz die nötigen Informationen bekommen, daher musst du ständig zwischen ihnen wechseln.

### Apotheke

Begib dich zunächst mit **Tim** in die Apotheke. Sie befindet sich in dem schmalen gelben Haus am Rande des Platzes mit den Bäumen in der Mitte der Karte. Dort angekommen, schaust du dir zunächst das **Plakat mit Pflanzen** rechts an der Wand an. Es ist neu und zeigt einige giftige Pflanzen, die fast jeder als Zierpflanze im Garten stehen hat. Selten weiß jemand, dass sie giftig sind. Herr Brodonski fragt Tim, ob er Zeit hat, in den Sommerferien Medikament auszufahren. Da Johann, der diese Arbeit sonst übernimmt, in den ersten Wochen mit den Pfadfindern unterwegs ist, passt es ihm gut, dass Tim die ersten Wochen der Ferien zu Hause ist und erst dann in Urlaub fährt. Frage ihn, wer an große Mengen der Tabletten herankommt. Da sie alle verschreibungspflichtig sind, kommen nur Ärzte und Apotheker an Schlafmittel heran. Verlasse den Schauplatz und kehre mit Tim sofort wieder dorthin zurück, wenn du auch die zweite Frage stellen möchtest. Pro Besuch kann immer nur eine Frage gestellt werden. Du erfährst dann, dass man in eine 100g Tafel keine so große Menge Schlafmittel einbinden kann, dass es gefährlich werden könnte.

Verlasse den Schauplatz und kehre mit **Karl** zurück. Auch ihn lässt du das **Plakat** ansehen und betrachtest zusätzlich den **Schirm** im Schirmständer. Karls Mutter hat genauso einen Schirm. Doch Herr Brodonski versichert, dass ein Herr ihn gestern hier vergessen hat. Unterhalte dich mit dem Apotheker, damit du erfährst, dass in letzter Zeit nicht mehr Schlafmittel, als andere Medikament gekauft wurden.

Du kannst auch mit **Klößchen** diesen Schauplatz besuchen, erfährst aber nichts Neues.

**Gaby** hingegen sollte sich auf jeden Fall das **Plakat** und den **Schirm** ansehen, damit du erfährst, dass die Pflanzen auf dem Plakat fast alle bei ihrer Großmutter im Garten wachsen. Außerdem erzählt dir der Apotheker, dass Schierling besonders giftig und sogar tödlich sein kann.

## Schokoladenfabrik

Mit **Tim** gehst du als nächstes zur Schokoladenfabrik.

Öffne den **Müllcontainer**, in dem sich allerdings nur Papier befindet. Nur Tim ist in der Lage den schweren Deckel zurück zu schieben. Geh dann durch die offene Tür in die Fabrik hinein. Auf dem Boden links neben Herr Blender liegt ein Stück **Pappe**. Hebe es auf und stecke es in die Sammelbox. Betrachte die **Fotos** an der Wand und klicke jedes einzelne an. Herr Blender erzählt dann von seinen Tagen als Handballspieler. Auch sein Freund Max war mit in der Mannschaft. Doch dann heiratete Max, und seine Frau wollte ihn unbedingt im Golfclub sehen. Seitdem spielt Max kein Handball mehr. Daher fehlt er auch auf dem letzten Foto. Herr Blender kann gar nicht verstehen, wie Max sich die Mitgliedschaft in einem Golfclub mit einem Sanitärerhalt leisten kann. Unterhalte dich dann mit dem Mann. Er arbeitet bereits seit 10 Jahren in der Fabrik und ist alleine für die Mischung zuständig. Er war nie krank und nur im Juli wird das komplette Werk geschlossen. Er kann sich nur vorstellen, dass das Schlafmittel bereits zur Beginn der Produktion in die Kakaomasse, das Milchpulver und den Zucker gegeben wurde, denn sonst würde die Masse Klümpchen bilden.

Beim nächsten Besuch, öffnest du noch einmal den **Müllcontainer** im Hof. Der Pappschnipsel, den du vom Boden aufgehoben hast, sieht den Schnipseln in der linken unteren Ecke des Müllcontainers sehr ähnlich. Klicke sie an und löse das Puzzle. Klicke ein Puzzleteil an und ziehe es an die richtige Stelle, bis alle Teile zusammengesetzt sind. Die Ecke oben rechts fehlt allerdings. Tim hat Latein in der Schule und schließt aus dem Namen "**Somnudorm**", dass es etwas mit schlafen und träumen zu tun hat.

Vom Hof aus gehst du nun durch die verschlossene Tür rechts. Du gelangst ins Vorzimmer von Herrn Sauerlichs Büro. Frau Möller ist nicht mehr anwesend und Tim nimmt sich vor Klößchen nach ihr zu fragen. Geh weiter durch die nächste Tür. Herr Sauerlich sitzt hinter seinem Schreibtisch. Unterhalte dich mit ihm. Für ihn ist der Charakter der Angestellten sehr wichtig. Er muss absolutes Vertrauen zu ihnen haben. Die meisten arbeiten schon sehr lange in der Fabrik. Besuchst du Herrn Sauerlich ein zweites Mal, kannst du ein Telefonat zwischen ihm und Herrn Glockner mithören. Dadurch hat sich die zweite Frage bereits erledigt, denn Herr Sauerlich ist fest davon überzeugt, dass Toni Blender absolut nichts mit der Erpressung zu tun hat.

Als nächstes ist **Karl** an der Reihe. Auch er sollte sich die **Fotos** der Handballspiele ansehen, erfährt aber nichts Neues. Er kann sich von Toni Blender erklären lassen, wie Schokolade und besonders eine Tafel Vollmilch Nuss, hergestellt wird. Man benötigt Kakao, Milchpulver, Zucker, Lecithin, Aromastoffe und eventuell Haselnüssen, sowie Vanille und Salz. Geh weiter ins Büro von Herrn Sauerlich. Im Vorzimmer nimmt sich Karl vor, seiner Mutter von der freien Stelle als Sekretärin zu erzählen, da sie gerne wieder arbeiten gehen würde. Herr Sauerlich kam das Geräusch am anderen Ende der Leitung bekannt vor, als der Erpresser angerufen hat, doch kann er es nicht einordnen.

Nun sollte **Klößchen** Toni besuchen und nach verdächtigen Informationen fragen. Es waren einige Damen da, die sich für die Stelle im Vorzimmer beworben haben und durch das Fabrikgebäude geführt wurden. Außerdem hat sein alter Freund Max Port ihn besucht. Willis Vater hat zudem in der Fertigung nach dem Rechten geschaut. Besuche auch Herrn Sauerlich und frage nach Tom Hoffmann, dem neuen Gärtner. Der hat nach Herrn Sauerlichs Meinung allerdings nur den Garten im Kopf.

Die letzte im Bunde ist wieder **Gaby**. Sie erfährt, dass Toni Schokolade liebt. Außerdem erzählt er ihr einiges über die Herkunft von Schokolade. Sobald sie das Büro von Herrn Sauerlich betritt, hörst du ihn mit seiner Frau telefonieren. Frau Möller ist in Rente gegangen. Herr Sauerlich hatte bereits eine neue Sekretärin, die sich allerdings nach drei Tagen schon wieder krank gemeldet hat. Tom Hoffmann ist seiner Meinung nach nicht intelligent genug, um eine Erpressung durchzuführen.

## Villa Sauerlich

Deine nächste Station ist die Villa der Sauerlichs. Beginne wieder mit **Tim**. Klingele an der Haustür und frage Berta, die Hausangestellte, nach Tom, dem Gärtner. Er hält sich beim Gewächshaus im Garten auf. Geh rechts am Haus vorbei zu Tom.

Öffne den **Mülleimer**, damit Tim die leeren Flaschen auffallen. Tom gibt vor, dass sie schon lange dort liegen. Betrachte das **Poster** der Gruppe Wild Girls hinter Tom. Tom hat den Text zum ersten Lied der Gruppe geschrieben. Bis dahin hatte er guten Kontakt zu den Mädchen, doch dann kam Roger und alles änderte sich. Vor dieser Stelle hat Tom in der Polyklinik als Gärtner gearbeitet, doch angeblich hatte er nur wenig Kontakt mit den Krankenschwestern und Ärzten.

Auch **Karl** sollte an der Haustür klingeln und erfährt, dass Frau Sauerlich zu einem Spaziergang unterwegs ist. Hebt er den **Mülleimer** beim Gewächshaus hoch, wird Tom sichtlich nervös. Tom hat Sally das letzte Mal vor 1 Jahr, 2 Monaten und 3 Tagen gesehen, liebt sie aber immer noch.

**Klößchen** sollte Berta fragen, ob jemand zu Hause ist, denn dann darf er das Haus betreten. Drinnen betrachtest du den **Anrufbeantworter** näher und stellst fest, dass drei Anrufe darauf sind. Betätige die Playtaste, um dir den letzten Anruf anzuhören. Herr Blender, aus der Fabrik, wollte Berta zu einem Spaziergang einladen, die aber im Augenblick keine Zeit hat. Spule das Band einmal zurück und klicke wieder auf Play. Tim hat angerufen und wollte Klößchen sprechen. Nach einem weiteren zurückspulen hörst du das Telefonat zwischen Herrn und Frau Sauerlich, dass du bereits im Büro von Herrn Sauerlich mit angehört hast. Geh zum Gewächshaus. Klößchen erfährt, dass die Schnapsflaschen im **Mülleimer** tatsächlich alle von Tom sind. Der Gärtner fleht Willi an, nichts zu verraten, denn er möchte mit dem Trinken aufhören.

**Gaby** erfährt von Berta, dass eine ganze Tagesproduktion von 1000 Tafeln Vollmilch-Nuss-Schokolade weggeworfen werden musste, weil alle mit Schlafmittel versetzt waren. Ihr gegenüber gibt Tom zu, dass er Sally mit dem kleinen Gärtnergehalt nichts bieten kann.

### **Kiosk**

Weiter geht es mit **Tim** zum Kiosk der Familie Peper.

Betrachte das Plakat und die 2. Zeitschrift von links auf der Ablage unter dem Kioskfenster. Unterhalte dich dann mit Herrn Peper. Die Konzertkarten für die Wild Girls sind bereits alle ausverkauft.

**Karl** kann Herrn Peper die Aufschrift auf dem Plakat erklären.

**Klößchen** gegenüber erwähnt Herr Peper seine Nichte Erika, die ebenfalls zu den Wild Girls gehört und sich nun Cindy nennt.

**Gaby** erfährt, dass Katja nun auf dem Golfplatz als Caddy arbeitet.

### **Burg**

Weiter geht es mit **Tim** zur Burg, wo Frau Sauerlich eine kurze Rast von ihrem Spaziergang eingelegt hat. Der Erpresser ruft immer nur an, wenn Herr Sauerlich zu Hause ist. Er scheint genau zu wissen, zu welcher Zeit er anrufen muss.

Frau Sauerlich erwähnt **Karl** gegenüber, dass Herr Sauerlich keine Feinde hat.

**Klößchen** erfährt auch nichts Neues und **Gaby** gegenüber gibt Frau Sauerlich zu, dass sie oft nach einem Spaziergang hierher kommt.

### **Golfplatz**

Nun wollen wir Katja auf dem Golfplatz besuchen. Nur Klößchen und Gaby sind wichtig, denn nur sie erfahren für den Fall wichtige Details. Beginne mit **Klößchen**. Betätige die Sprechanlage und gib vor dich als Caddy bewerben zu wollen.

Du gelangst zu Julia, die ebenfalls einen Job als Caddy hat. Sie erzählt dir, dass sie einen Stundenlohn als Bezahlung erhält, die Golfer aber alle noch gutes Trinkgeld geben. Nur Dr. Port gibt nie etwas, sondern pumpt sogar die Caddys an.

**Gaby** geht genauso vor, wie Klößchen, um Einlass zu erhalten. Sie kann sich dann mit Herrn Main, dem stellvertretenden Bürgermeister über Sauerlichs Feinde unterhalten. Alle mögen den Fabrikanten, nur Dr. Port ist immer neidisch.

### **Apotheke**

Als nächstes schickst du **Tim** noch einmal in die Apotheke und sprichst mit dem Apotheker über die Medikamentenschachtel, die du im Container der Fabrik gefunden hast. Du erfährst, dass es sich um eine Klinikpackung handelt. Der Stempel der Klinik steht sogar auf der Packung.

## Villa Sauerlich

**Klößchen** sollte noch einmal nach Hause gehen und den **Anrufbeantworter** abhören, denn darauf befinden sich 2 neue Nachrichten. Klößchen kann zwar die Stimme nicht erkennen, doch das Geräusch im Hintergrund macht ihn hellhörig.

## Karls Zimmer

Mit **Klößchen** gehst du nun zu Karl und erzählst ihm von den Anrufen. Die beiden kommen zu dem Schluss, dass sie nach jemandem suchen, der in einer Klinik arbeitet und zugleich Golf spielt. Außerdem muss es ein Mann um die 40 Jahre sein, was sie ebenfalls aus dem Anruf schließen.

**Tim** sollte Karl auch einen Besuch abstatten, damit er noch einmal zum Golfplatz geschickt wird.

## Golfplatz

Nun geht **Tim** zum Golfplatz und verschafft sich, mit der Ausrede eine Stelle als Caddy antreten zu wollen, Einlass. Er steht nun Max Port gegenüber, der sich als Dr. Port ausgibt. Doktor? Sprich den Mann auf diesen Titel an. Max Port wird sichtlich nervös und wischt sich die Stirn mit einem Taschentuch ab.

Dabei fällt ein **Papierfetzen** aus einer Hosentasche, den du aufhebst. Es handelt sich dabei um das fehlende Stück der Medikamentenpackung, auf dem die Rufnummer der Sauerlichs steht. Der Erpresser ist eindeutig überführt worden. TKKG hat mal wieder einen Fall gelöst und wird in der Zeitung gelobt.

Doch während sie ihren Erfolg feiern, erhält Herr Sauerlich einen weiteren Erpresserbrief. Die Buchstaben wurden aus einer Zeitschrift ausgeschnitten.

Da sehen die Kinder auch schon das tote Eichhörnchen Fred. Vor ihm liegt ein Stückchen Schokolade, dass Klößchen dem Tier gegeben hat, weil es doch so gerne Nusschokolade isst. Hebe das Stück **Schokolade** auf, denn die Kinder wollen es vom Apotheker untersuchen lassen. Außerdem müssen Fingerabdrücke von den Verdächtigen genommen werden.

## Fabrik

Mit **Klößchen** gehst du in die Fabrik. Geh direkt ins Vorzimmer, denn dort sitzt die neue Sekretärin seines Vaters. Ihr Name ist Clover. Du brauchst dich nicht mit ihr zu unterhalten. Klicke einfach die leere Kaffeekanne an, damit die Dame neuen Kaffee machen geht. Nun ist die Bahn frei. Geh ins Büro des Vaters hinein. Dieser ist nicht da, also schaust du dich etwas um.

Klicke auf die **Schublade** des Schränkchens rechts hinter dem Schreibtisch. Klößchen findet darin den **Erpresserbrief** und macht eine Kopie.

## Karls Zimmer

Mit dieser Information gehst du in Karls Zimmer. Er will nun ebenfalls den Erpresserbrief anschauen gehen, um Fingerabdrücke zu nehmen.

## Fabrik

**Karl** sollte zuerst in die Fabrikhalle gehen. Wenn Herr Blender seinen Arbeitsplatz verlassen hat, kann Karl von der **Butterbrotsdose** auf dem Tisch einen **Fingerabdruck von Herrn Blender** nehmen.

Nun ins Vorzimmer gehen und sich dort im Regal das **Buch über die Andreasburg** ansehen.

Wiederhole die Prozedur mit der **Kaffeekanne**. Sollte sie halb voll sein oder Mrs. Clover telefonieren, verlässt du den Schauplatz und kehrst sofort wieder dorthin zurück, bis die Kaffeekanne leer ist. Steht eine **Tasse** auf dem Schreibtisch von Mrs. Clover, kannst du von dieser den **Fingerabdruck von Mrs. Clover** nehmen. Sollte die Tasse nicht da stehen, musst du noch einmal wiederkommen. Schau dir den **Erpresserbrief** an. Karl findet darauf **2 Fingerabdrücke**. Er nimmt gleichzeitig von der Bonbondose einen **Fingerabdruck von Herrn Sauerlich**.

Nun gehst du mit **Tim** in die Fabrik. Bei Herrn Blender findest du einen Notizblock mit einem tollen **Rezept für Schokoladenplätzchen**.

Im Vorzimmer schaust du dir das **Buch über die Andreasburg** an und erfährst, dass Mrs. Clover in der Schule Chemie sehr gerne gemacht hat. Locke sie aus dem Zimmer und wende dich dem **Telefon**

zu. Tim hebt den Hörer ab. Drücke die Wahlwiederholungstaste. Es ist die Taste mit den zwei ineinander verschlungenen Kreisen, von denen einer weiß und der andere schwarz ist. Am anderen Ende meldet sich eine Frau Clover. Tim gibt sich als Umfragereporter aus.

### **Apotheke**

Nun geht es mit **Tim** in die Apotheke. Du erfährst von Herrn Brodonski, dass das Gift in der Schokolade Phosphorsäure enthält, die in **Insektenbekämpfungsmitteln** vorhanden und für Tier und Mensch schädlich ist.

**Karl** sollte in der Apotheke die **Alkoholflasche** auf der Theke anklicken, um den **Fingerabdruck von Herrn Brodonski** zu nehmen.

### **Kiosk**

Geh mit **Karl** zum Kiosk und betrachte die oberste **Zeitung** vom Stapel links, das 4. **Heft** von links in der Auslage unter dem Fenster und das **Buch über die Andreasburg** unter dem Plakat mit dem Telefonhörer. Letzteres darf Karl schließlich mitnehmen.

### **Villa Sauerlich**

Mit **Tim** gehst du nun zur Villa. Links neben Tom liegt ein **Heft** über Insektenbekämpfungsmittel. Betrachte alle 4 Sorten. Schließlich entdeckt Tim in der Beschreibung von **BugEx** den Bestandteil des Gifts, das Fred getötet hat. Im Schuppen rechts von Tom steht eine **Schachtel BugEx**. Darin findest du zusätzlich eine **Whiskyflasche**.

Nun geht **Karl** zur Villa Sauerlich. Geh direkt durch die Tom. Nimm die Heckenschere unter dem Vorwand Omas Hecke schneiden zu wollen, damit du den **Fingerabdruck von Tom bekommst**. Karl müsste nun automatisch in sein Zimmer zurück kehren, da er alle Fingerabdrücke zusammen hat.

### **Karls Zimmer**

Klicke das **rote Buch** auf dem Schreibtisch rechts von Karl an. Darin befinden sich auf der linken Seite die Fingerabdrücke von allen TTKG-Mitgliedern und auf der rechten die Fingerabdrücke der Verdächtigen. Unten rechts sind die beiden Fingerabdrücke, die Karl auf dem Brief gefunden hat. Vergleiche sie mit den gesammelten Abdrücken und klicke die Abdrücke der richtigen Personen an, um die Abdrücke des Briefes zuzuordnen:

**A = Herr Sauerlich**  
**B = Klößchen**

Dies bedeutet, dass der Erpresser Handschuhe trug.

Kehre mit **Tim** noch einmal zu Karl zurück, damit die beiden sich dem PC zuwenden und im Internet nach BugEx suchen. Klicke auf den Link zur **Tiefst Chemie Ag** und dort auf den Link "**führender Chemiker**". Du gelangst zu einer Studie über BugEx von einem gewissen **Dr. Clover**.

### **Fabrik**

Geh dann mit **Tim** noch einmal zu Nina Clover und sprich mit ihr über ihren Vater, Dr. Clover.

**Gaby** sollte auch noch einmal ins Vorzimmer gehen und sich den **Kopierer** ansehen. Sie findet darin einen **Plan der Andreasburg**.

### **Villa Sauerlich**

**Klößchen** besucht nun seinen Vater in der Villa. Frage nach Berta, damit Klößchen hinein geht. Nach der Standpauke über die Lateinnoten betrachtest du den Kaminsims näher. Sieh dir das **Foto**, das **Buch über die Andreasburg** und vor allem den Mitgliederausweis mit der **Mitgliedsnummer 2112** an.

Mit **Tim** gehst du noch einmal zu Tom, damit du erfährst, dass Herr Sauerlich gerade zum Golfplatz aufgebrochen ist.

## Golfplatz

**Klößchen** begibt sich jetzt ein letztes Mal zum Golfplatz. Hier trifft er seinen Vater an. Ein neuer Erpresserbrief ist eingegangen. Die Erpresser wollen das Geld heute abend im Eimer des Burgbrunnens hinterlegt haben.

## Burg

Gemeinsam gehen die TKKG-Mitglieder nun zur Burg. Sie treffen hier auf Tom und Ulrike, eine Mitschülerin aus der 10b. Tom scheint seinen Kummer über Sally endlich überwunden zu haben. Klicke den Brunnen an. Das Geld liegt bereits im Eimer. Betätige die **Kurbel**, um es in den Brunnen hinab zu lassen. Hole den Eimer auf keinen Fall wieder hoch, denn dann macht sich der Erpresser mit dem Geld aus dem Staub.

Trete vom Brunnen zurück und klicke die Zunge des **linken Wasserspeiers** am Eingang zur Burg an. Hinten öffnet sich eine Geheimtür. Geh hinein. Tim schaltet die Taschenlampe an. Steige die Wendeltreppe hinab und geh an dem Brunnenteich vorbei zu einer Tür.

Betätige die Augen des Wasserspeiers, um die Tür zu öffnen. Nun musst du schnell einen Weg durch das Labyrinth finden. Die Karte erscheint unten rechts im Bild und dient als Leitfaden. Achte darauf, dass sich alle Türen verändern, wenn du eine öffnest. Sind die anderen zu diesem Zeitpunkt offen, schließen sie sich. Sind sie geschlossen, öffnen sie sich. Finde schnell einen Weg durch das Labyrinth, damit der Erpresser nicht doch noch im letzten Moment entkommt.

Sobald du durch die Tür bist, gehst du die Gänge wie folgt ab:

- **Links, rechts, geradeaus** = du stehst vor einer Tür und betätigst die Zunge des Wasserspeiers.
- **Links, 2-mal rechts, links, rechts, 2-mal geradeaus** (vorbei an 2 geschlossenen Türen), **rechts, geradeaus** (vorbei an einer geschlossenen Tür), **geradeaus** = du stehst wieder vor einer Tür und betätigst die Augen des Wasserspeiers.
- **rechts, rechts** (hier ist die erste Kreuzung bei der du dich entscheiden musst), **geradeaus, links** (Kreuzung), **links, rechts, geradeaus, 2-mal rechts, links, rechts, links** = du stehst vor einer geschlossenen Tür ohne Wasserspeier.
- **Umdrehen** = du siehst den Wasserspeier und betätigst die Augen
- **Umdrehen** = die Tür ist offen und der Weg nach draußen frei.

Warst du zu langsam, siehst du das Auto gerade noch abfahren. Warst du schnell genug, wird Nina Clover verhaftet.

Die TKKG-Mitglieder feiern ihren Erfolg bei einem Eis im Eiscafé. Klößchen ist glücklich, dass seinem Vater geholfen wurde.

## ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).