

## **Die Meisterschnüffler - Serie Interaktive Krimiabenteuer**

Verlag Eifelkrone  
Hardcover, 21x14,8 cm  
136 Seiten, 9.90 Euro

Anleitung aus Band 3 – Die Meisterschnüffler auf Geisterjagd

### **So funktioniert dieses Buch**

Dieses Buch gibt es nur ein einziges Mal. Gut, das stimmt jetzt nicht so ganz. Das Buch, das du in den Händen hältst, wird bestimmt mehr als einmal gedruckt. Aber sei sicher: Die Abenteuer, die du hier durchstehen wirst, wird kein zweiter Detektiv in der gleichen Art und Weise wie du erleben. Du musst in dieser Geschichte ständig entscheiden, wie es weiter gehen soll. Denn es gibt über 102 Billionen Möglichkeiten, das Abenteuer um die Geisterjagd zu bestehen. Lass es dir gleich gesagt sein: Es ist nicht ganz einfach und nicht alle Möglichkeiten führen zum Erfolg!

Deine Abenteuer erlebst du zusammen mit deinen Freunden Jenny und Sven. Doch die Entscheidung über den Ablauf der Geschichte musst du aber ganz alleine treffen. Bei deinen Freunden hast du manchmal den Spitznamen „Schnüffelnase“, weil du immer und überall gleich ein Geheimnis witterst und dieses natürlich lüften willst. Die Spielregeln, oder vielmehr die Leseregeln, da es sich hier ja um ein Buch handelt, sind ganz einfach.

Das Buch ist in vier Kapitel unterteilt, jedes Kapitel besteht aus einer ganzen Menge Abschnitte, die fortlaufend durchnummeriert sind.

Du beginnst am Anfang des ersten Kapitels „Die Entführung“. Am Ende des ersten Abschnitts musst du dich für eine der angebotenen Möglichkeiten entscheiden. Je nachdem, für welche Alternative du dich entschieden hast, findest du dahinter in Klammer eine Zahl. Diese Zahl gibt dir den Abschnitt an, in dem dein persönliches Abenteuer weitergeht. Du liest das Buch also nicht wie in der Schule gelernt von vorne nach hinten, sondern je nach deiner Wahl kreuz und quer durcheinander. Manchmal bekommst du für deinen gewählten Weg einen oder mehrere Punkte. Je nach Aktion können das Intelligenzpunkte, Tapferkeitspunkte oder Angstpunkte sein. Du kannst die Punkte auf der beiliegenden Karte notieren. Intelligenz- und Tapferkeitspunkte bringen dich in der Geschichte voran, Angstpunkte werfen dich zurück.

Nach jedem abgeschlossenen Kapitel kannst du als Detektiv befördert werden. Hierzu zählst du deine Intelligenz- und Tapferkeitspunkte zusammen und ziehst davon deine Angstpunkte ab. Ist das Ergebnis mindestens so groß wie die geforderte Mindestpunktzahl hast du dich für die Beförderung qualifiziert und darfst mit dem nächsten Kapitel weitermachen.

Wenn es mal mit der Beförderung nicht gleich klappen sollte, wiederholst du einfach das letzte Kapitel und wählst dabei andere Wege aus.

Deinen Beförderungsgrad kannst du in dem beiliegenden Detektivausweis eintragen.