

Unverkäufliche Leseprobe

Thomas C. Brezina

Ein Fall für dich und das Tiger-Team - Bd. 46

Der Leuchtturm auf den Geisterklippen



156 Seiten

ISBN: 978-3-505-12840-0

Mehr Informationen zu diesem Titel:
www.schneiderbuch.de



EIN FALL FÜR DICH UND DAS
TIGER-TEAM

Fall 46

**DER LEUCHTTURM AUF
DEN GEISTERKLIPPEN**

Rate-Krimi-Serie von
THOMAS C. BREZINA

Illustrationen von
Naomi Fearn

© 2011 SchneiderBuch
verlegt durch EGMONT Verlagsgesellschaften mbH
Gertrudenstraße 30–36, 50667 Köln
Alle Rechte vorbehalten
Illustrationen: Naomi Fearn
Seite 166: Lorna Egan
Lektorat: Theo Butz
Umschlaggestaltung: Maximilian Meinzold, München
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-505-12840-0

11 12 / 8 7 6 5 4 3 2 1

Komm ins Tiger-Team!

NAME: Patrick - stark wie ein Tiger

MEINE STÄRKEN: Früher war ich dick, heute habe ich Muskeln. Ich mag Fußball und Leichtathletik. Wenn's was zu lachen gibt, bin ich dabei.

MEIN GRÖSSTES PROBLEM: Ich bin nicht immer so mutig, wie ich tue.

DAS FINDE ICH SPITZE: Schulpausen, mein Kaninchen Benny, Fallschirmspringen, Pizza, Eistee, Witze und Streiche

DAS MACHT MICH WILD: unfaires Spiel und Schnarchnasen



MEIN MOTTO: Volle Fahrt voraus!

NAME: Biggi (eigentlich Birgit) -
schnell wie ein Tiger

MEINE STÄRKEN: Ich sammle alles,
und am liebsten nehme ich die Dinge
selbst in die Hand. Die Jungs sind
manchmal lahm (nicht weitersagen!).
Ich mache auch gerne *Gedächtnistraining*.

MEIN GRÖSSTES PROBLEM: Laut
Patrick und Luk ist es mein
Dickkopf. Den haben Nashörner
und Elefanten aber auch 😊!

DAS FINDE ICH SPITZE:
hippe Klamotten, Haselnusseis,
leckere Sachen kochen, Pferde,
tanzen, immer etwas zu futtern
dabeihaben

DAS MACHT MICH WILD: lahme
Jungs, Gejammer, zu kurze Ferien,
Erwachsene, die mich nicht ernst
nehmen

MEIN MOTTO: Locker vom Hocker,
aber trotzdem voll stark!



NAME: Luk (eigentlich Lukas) - schlau wie ein Tiger

MEINE STÄRKEN: Ich bin ein Computer-Freak und mag ferngesteuerte Sachen. Ich habe ein fliegendes Schwein konstruiert und baue die Ausrüstung für unsere Fälle.

MEIN GRÖSSTES PROBLEM: Um mich herum herrscht immer Chaos!

DAS FINDE ICH SPITZE: Hamburger, meinen Computer-Notizblock, den ich zu einem irren Ding aufgerüstet habe, meine Spezialtasche voller Tricks

DAS MACHT MICH WILD: Streit kann ich nicht ausstehen, Biggis Besserwisserei auch nicht (aber ihr nicht sagen!). Und wenn meine Mutter mein Zimmer aufräumt. Bitte nicht!

MEIN MOTTO: So lange versuchen, bis es funktioniert!



DEIN STECKBRIEF:

NAME:..... -wie ein Tiger

MEINE STÄRKEN:

.....

.....

MEIN GRÖSSTES PROBLEM:

.....

.....

DAS FINDE ICH SPITZE:

.....

.....

DAS MACHT MICH WILD:

.....

.....

MEIN MOTTO:

.....

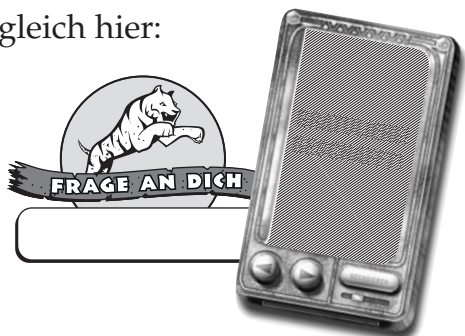
.....

TOP-WICHTIG

Finde die heißen Spuren und löse die Tiger-Team-Fragen.

Lege danach den Decoder FLACH auf das graue Feld und drehe ihn langsam.

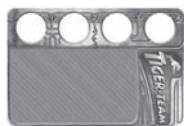
Teste gleich hier:



Manchmal ist der Decoder auch nützlich zum Suchen.

Wenn du Bilder mit diesem

Symbol siehst, dann lege deinen



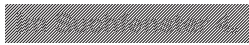
Decoder an dieser Stelle an und bewege

ihn ganz gerade nach unten. In welchem

Fenster taucht das Gesuchte auf? Und wo?

Oben, unten oder in der Mitte des Bildes?

Nun gleich die erste Frage an dich:
In welchem Suchfenster findest
du das Fernglas?



Jede Menge nützliche Tipps und Trainingsfälle findest du ab Seite 166.

Und nicht vergessen: Trage für jede richtige Lösung einen Punkt auf deiner Fallkarte auf Seite 163 ein!

Und jetzt geht's los!

GEISTERSTUNDE

Patrick fror.

Obwohl er in einem dicken Trainingsanzug steckte und seinen daunengefütterten Schlafsack bis zur Nasenspitze zugezogen hatte, war ihm eiskalt.

Es lag nicht nur an dem scharfen Wind, der um das Häuschen pfiff und an den Fensterläden rüttelte.

„Ich bin so ein Blödmann!“, schimpfte er mit sich selbst.

In der Ferne grollte Donner.

„Wieso kann ich bloß meine dämliche Klappe nicht halten?“ Er wühlte ein wenig umständlich den linken Arm aus dem Schlafsack und warf einen Blick auf seine Sportarmbanduhr, deren Ziffern auf Knopfdruck im Dunkeln leuchteten.

Nur noch drei Minuten bis Mitternacht. Und er hatte noch kein Auge zubekommen. Dabei war am nächsten Tag der große Sportwettkampf. Natürlich wollte er antreten, und er wollte gewinnen. Unbedingt! Dazu musste er aber ausgeschlafen sein.

Wenn er sich doch nur nicht auf diese dämliche Wette eingelassen hätte. Aber er war sich so sicher gewesen, dass er im Recht war.

Es war darum gegangen, wie viele Halswirbel eine Giraffe besaß.

„Sieben“, hatte Luk behauptet.

Doch das wollte Patrick nicht glauben. „Nie im Leben. Mindestens zwanzig! Sonst fresse ich einen Besen.“

„Da habe ich eine bessere Idee“, hatte Biggi gemeint. „Wer sich irrt, schläft eine Nacht in dem alten Häuschen beim Leuchtturm. Und zwar allein!“

„Klar!“ Das war für Patrick kein Problem gewesen, denn diesmal konnte Luk einfach nicht recht haben.

Im Lexikon stand dann allerdings schwarz auf weiß, dass Giraffen tatsächlich nur sieben Halswirbel haben ... so wie eben alle anderen Säugetiere auch.

Patrick seufzte. Das hatte er nun davon. Um ihn herum roch es nach feuchten Mauern und nach Moder. Das alte Haus war schon eine Weile unbewohnt.

Plötzlich hörte er ein Rascheln. Schnell zog er die starke Taschenlampe aus dem Schlafsack und leuchtete in die Ecke, aus der das Geräusch gekommen war. Dichte Spinnweben hingen dort. Eine fette Spinne hockte in ihrem Netz. Auf dem Boden tummelten sich drei Mäuse. Erschreckt huschten sie blitzschnell in ein Loch in der Wand.

Wenigstens war er nicht ganz allein.

Da er ohnehin nicht schlafen konnte, schlüpfte Patrick aus seinem warmen Schlafsack und stand auf. Er streckte sich und gähnte dabei herzhaft.

Müde trottete er zum größten der Fenster und stieß die alten Läden auf.

Das Häuschen stand auf einem Hügel nahe der Küste. Als die Wolken aufrissen, kam der Mond zum Vorschein und warf sein kaltes Licht auf die Klippen und den Leuchtturm. Vor der Küste lag eine kleine Insel mit einer Burg auf ihrem höchsten Punkt.

„Ich will zurück zu den anderen“, brummte Patrick mürrisch.

Aber das war unmöglich. Er hatte die Wette verloren, musste also die Nacht allein in dem alten Haus verbringen. Obwohl es dort angeblich spuken sollte.

Und nachdem er eine so große Klappe gehabt hatte, wollte er auf keinen Fall einen Rückzieher machen.

Wie sollte er diese Nacht bloß überstehen?



„Ich will schlafen!“, murmelte er verzweifelt. „Sobald es hell wird, ist alles nur noch halb so schlimm.“

Er gähnte erneut, und im selben Moment fiel ihm etwas auf. Er starrte hinaus auf das Wasser unterhalb der Klippen, auf denen sich der Leuchtturm erhob.

Patrick blinzelte verwirrt, aber er irrte sich nicht. Im Meer war ein gespenstisches Leuchten zu erkennen. Der grünliche Schein schien aus der Tiefe zu kommen, als wären dort starke Unterwasser-Scheinwerfer. Wie eine Riesenqualle bewegte sich das Licht wabernd hin und her. Und es breitete sich immer weiter nach allen Seiten aus.

Was Patrick besonders überraschte, war die Farbe, ein unheimliches Grüngelb.

Als die Wolken sich wieder vor den Mond schoben, wurde es draußen erneut finster.

Nur das Geisterlicht unter dem Leuchtturm blieb. Mittlerweile hatte es die Form einer großen Wolke angenommen.

War das vielleicht wirklich ein Geist? Patrick schauderte. Waren da nicht dünne Arme, die winkten, und ein glotzendes Auge, das ihn anstarrte?

Fröstelnd rieb er sich über die Oberarme und begann, auf der Stelle zu laufen. Normalerweise beruhigte ihn das.

Wieder sah Patrick auf die Uhr.

Fünf Minuten nach Mitternacht.

Völlig unerwartet setzte ein leises Heulen ein. Es klang schaurig und wie aus einer anderen Welt.

Hektisch sah sich Patrick um. Woher kam das Heulen? Er konnte hier nicht länger bleiben. Er musste weg. Große Klappe hin oder her, nur raus und weg!