



Escape Room

Kluftinger in Gefahr!

Das Codeheft

ars≡dition

- 0204** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0205** Der Beamte sieht dich verwirrt an. »Wen soll das belasten?«, fragt er ratlos.
- 0207** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0213** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0215** Ein quietschorangefarbener Renault Clio. Die Farbe strahlt selbst im schummrigen Neonlicht der Tiefgarage grell wie die Sonne.
- 0216** Der Beamte sieht dich verwirrt an. »Wen soll das belasten?«, fragt er ratlos.
- 0217** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0219** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0221** Als du Lodenbacher den Fingerabdruck vorlegst, den du auf der Empfangsstation des Abhörgeräts sichergestellt hast, ist der Mann in Rot-Grün kurz davor, auf dich loszugehen. »Ja, der ist von mir. Na und? Ist es vielleicht verboten, sich Beweisstücke in der Asservatenkammer anzuschauen? Die Behauptung, ich hätte das Abhörgerät benutzt und anschließend dort versteckt, ist absurd!« Durch den Korridor nähern sich jetzt mehrere uniformierte Beamte. Lodenbacher weist sie an, sich zur Verfügung zu halten. Dann wendet er sich an dich: »Das sind harte Anschuldigungen, die Sie da vorbringen. Wenn es ist, wie Sie sagen – wo ist dann das bewusste Handy? Es ist das einzige Indiz, das Herrn Schladerers Schuld unumstößlich belegen könnte.« Decke **Karte 33** auf.
- 0223** Du hast bereits einen schlagkräftigen Beweis gesichert.
- 0225** Du schiebst die Karte mit dem gesicherten Fingerabdruck tief zwischen zwei Kartens mit watierten Briefumschlägen. Hier wird ihn garantiert niemand finden! Entferne **Karte 34**.
- 0227** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0230** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0231** Die Beamtin sieht dich verwirrt an. »Wen soll das belasten?«, fragt sie ratlos.
- 0232** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0233** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0235** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0238** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0240** Du zerschneidest die Karte mit dem gesicherten Fingerabdruck in kleine Schnipsel. Entferne **Karte 34**.
- 0243** Der Beamte sieht dich verwirrt an. »Wen soll das belasten?«, fragt er ratlos.
- 0245** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0246** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0247** Du nimmst die Karte mit dem gesicherten Fingerabdruck in die Hand. Und nun?
- 0248** Der Mann sieht dich verwirrt an. »Wen soll das belasten?«, fragt er kopfschüttelnd.
- 0306** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0308** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0311** So lange du das Türschloss auch anleuchtest, es bleibt verschlossen.
- 0322** Der gefettete Drahtbügel gleitet in das Schloss wie in Butter. Mit angehaltenem Atem drehst du ihn. Du spürst, wie der Schließzylinder sich zu bewegen beginnt ... *Klick*. Die Tür ist offen! Erleichtert trittst du auf den Flur hinaus. Leider hat dein Aufenthalt in der Putzkammer länger gedauert als befürchtet: *Dreh die Karte ZEIT eine Position gegen den Urzeigersinn!* Jetzt ist es allerhöchste Zeit, endlich deine Ermittlungen zu beginnen. Am klügsten dürfte es sein, wenn mit der Spurensuche in Kluffingers Büro zu beginnen, das offenbar seit geraumer Zeit unter Beobachtung durch den Maulwurf steht. Wie du weißt, befindet es sich auf dieser Etage. Decke **Karte 7** auf.
- 0326** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0329** Der Drahtbügel glänzt bereits vor Fett.
- 0342** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0349** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0419** Mit einer dünnen Papierschere aus dem Stiftehalter gelingt es dir, das Schloss der Schublade zu öffnen. Decke **Karte 26** auf.
- 0427** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0430** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0435** Du schnippelst ein bisschen mit der Schere an der Hasenpfote herum. Jetzt hat sie eine fesche neue Frisur.
- 0438** Mit einer dünnen Papierschere aus dem Stiftehalter gelingt es dir, das Schloss der Schublade zu öffnen. Decke **Karte 27** auf.
- 0446** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0449** Ein dunkelblauer Hyundai i20. Auf dem Beifahrersitz sitzt ein mannsgrößer Teddybär. Er ist vorschriftsmäßig angeschnallt.
- 0516** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0517** Der Beamte sieht dich ratlos an. »Und was hat das mit mir zu tun?«, will er wissen.
- 0521** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0531** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0535** Verständnislos mustert der Beamte den Schlüssel, den du ihm hinhältst.
- 0543** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0546** »Tja ... und?« Der Beamte zuckt mit den Schultern. »Wir haben hier alle so einen.«

- 0548** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0561** Die Tür dieses Raumes ist nicht verschlossen. Decke **Karte 40** auf.
- 0573** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0580** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0606** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0608** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0611** Du leuchtest den Mopp an. Er hat augenscheinlich ein langes Moppleben hinter sich.
- 0615** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0622** So sehr du dich auch anstrengst, es gelingt dir nicht, irgendeinen Teil des Mopps in das Schloss einzuführen.
- 0626** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0630** Ein Grabkreuz mit der wenig optimistischen Aufschrift »Kluffinger«. Du erinnerst dich, dass es in einem der letzten Fälle des Kommissars eine Rolle gespielt hat.
- 0638** Ein Nissan Qashqai in Braunmetall. Dir ist schleierhaft, wie man Autos in Fäkalfarben schön finden kann, aber das ist nicht dein Problem.
- 0642** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0644** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0649** Im Eimer befindet sich kein Wasser. Du kannst also nicht die Kammer aufwischen.
- 0707** Du betrittst ein kleines Vorzimmerbüro. Kinderfotos und -kritzeleien zieren den Schreibtisch sowie die Türen der umstehenden Aktenschränke. Auf der gegenüberliegenden Seite führt eine zweite Tür in einen angrenzenden Raum. Willst du sie ebenfalls öffnen, lies **Eintrag 1702**.
- 0708** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0723** Du bestäubst eine Seite des Geräts, die du noch nicht selbst angefasst hast, mit etwas Spurensicherungspulver aus dem Koffer. Als du es wegpustest, werden mehrere Fingerabdrücke sichtbar – Abdrücke der Person, die den Apparat zuletzt verwendet und anschließend hier versteckt hat! Mit einem Klebestreifen aus dem Koffer kannst du den Abdruck von der Oberfläche abnehmen und auf einer dafür vorgesehenen Pappkarte fixieren. Decke **Karte 34** auf.
- 0729** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0733** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0735** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0740** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0746** Das Gerät zeigt keine Reaktion, als du den Smartkey danebenhältst.
- 0811** Du leuchtest die Putzlappen an. Sie zeigen keinerlei Reaktion.
- 0815** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0822** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0826** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0829** Du willst die leckere Semmel doch nicht wirklich in einen dieser kruden Lappen einwickeln, oder?
- 0832** Ein brauner BMW X1. Keine schöne Farbe, denkst du bei dir. Aber du musst den Wagen ja nicht fahren.
- 0842** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0844** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0849** Im Eimer ist kein Wasser, du kannst also nichts feucht aufwischen.
- 0867** Neben der Tür dieses Büros ist ein Namensschild angebracht. KLUFFINGER steht in Blockbuchstaben darauf. Sonst nichts. Du öffnest die Tür und betrittst den dahinterliegenden Raum. Binnen weniger Augenblicke wird dir klar, dass du auch ohne Schild nicht lange hättest rätseln müssen, wem dieser Arbeitsplatz gehört ... Decke **Karte 8** auf.
- 0961** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0963** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0980** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1108** Decke **Karte 16** auf.
- 1111** Die Tür ist nicht verschlossen. Sie führt in eine kleine, wohnlich eingerichtete Teeküche, ausgestattet mit Mikrowellenherd und Geschirrspülmaschine. Auf dem Tisch steht eine Schale mit aufgeweichten Cornflakes, die sich offenbar gerade jemand zubereitete, als die Alarmsirene losging. Du siehst dich oberflächlich um, aber außer einem ansehnlichen Sortiment an Teebeuteln und einem noch ansehnlicheren Arsenal an Weißbierflaschen im Kühlschrank stößt du auf nichts Interessantes.
- 1115** Du leuchtest den Staubsauger an. Er weist Kratzer auf, die auf regelmäßige Benutzung schließen lassen.
- 1118** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1120** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1122** So lange du das Türschloss auch anleuchtest, es bleibt verschlossen.
- 1126** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1127** Die Grafik verschwindet, du kannst auf den Ordner zugreifen. Er enthält mehrere Textmemos, offensichtlich geschrieben vom Maulwurf, um ihn an verschiedene Dinge zu erinnern. Kluffingers Idee einer Suchaktion im Präsidium scheint ihn in Alarmbereitschaft versetzt zu haben. Ein Memo trägt dasselbe Datum wie Kluffingers Mail an Dich und lautet: »Handy verschwinden lassen! Geheimraum/Küche.« Eine andere Notiz, die dir ins Auge fällt, wurde offenbar erst heute Morgen angelegt. Sie lautet: »Funkempfänger für Telefonwanze muss weg! Gutes Versteck: Asservatenkammer.« Du erinnerst dich an

- diesen großen Raum ganz im Südwesten des Gebäudes, Kluffinger hat ihn dir einmal gezeigt. Dort, zwischen Aberhunderten Beweisstücken, ließe sich so ein verräterisches Gerät tatsächlich leicht unsichtbar machen. Du solltest dich dort umschauen!
- 1129** Du leuchtest die Salamisemmel an. Sie sieht gut aus, aber in deiner derzeitigen Situation hast du keinen rechten Appetit.
- 1142** Du leuchtest den Hammer an. Es verschafft dir keine tieferen Erkenntnisse.
- 1144** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1149** Du leuchtest in den Eimer. Auf dem Boden liegt ein zusammengeknülltes Stück Papier. Du nimmst es auf und glättest es. Auf dem Zettel steht: »0417, 4170, 1704 ...«
- 1150** Eine Taucherbrille. Ein mit Bindfaden befestigtes Etikett verrät, dass sie ein Beweisstück in einem Fall war, den dein Freund Kluffinger vor einiger Zeit bearbeitet hat.
- 1314** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1333** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1340** Du willst dich doch nicht ernsthaft mit einem Messer an Kluffingers Trommel zu schaffen machen, oder?
- 1346** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1347** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1349** Ein överschmierter Overall von der Art, wie ihn Mechaniker bei der Arbeit tragen. Du vermutest, dass er mit irgendwelchen polizeilichen Ermittlungsarbeiten zu tun hat.
- 1508** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1522** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1529** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1538** Eine Sense mit einem Dangelstahl zum Richten der Schneide. Ein Schildchen gibt Auskunft, dass das Werkzeug in einen Kriminalfall verstrickt war, den niemand anders als dein Freund Kluffinger bearbeitet hat.
- 1542** Du prügelst mit dem Hammer auf den Staubsauger ein, so fest du kannst. Decke **Karte 5** auf.
- 1549** Der Staubsauger passt nicht in den Eimer.
- 1515** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1617** Der Beamte sieht dich ratlos an. »Und was hat das mit mir zu tun?«, will er wissen.
- 1621** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1629** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1630** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1631** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1635** Verständnislos mustert der Beamte den Schlüssel, den du ihm hinhältst.
- 1639** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1641** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1643** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1646** »Tja ... und?« Der Beamte zuckt mit den Schultern. »Wir haben hier alle so einen.«
- 1648** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1702** Die Tür führt in ein geräumiges, nobel eingerichtetes Büro, das von einem wuchtigen Eichenholzschreibtisch dominiert wird. Die Rückwand ist bis zur Decke mit eichenen Einbauschränken versehen. Dicker Teppich auf dem Boden dämpft jeden deiner Schritte. Das Büro macht den Eindruck, als müsse es einem ranghohen Beamten gehören. Aber weshalb solltest du so jemanden bei deinen Ermittlungen ausnehmen? Aufmerksam untersuchst du den Schreibtisch, durchwühlst Unterlagen und Schubladen. Doch du findest lediglich belanglose behördliche Dokumente, die nichts mit Kluffinger oder seinen letzten Fällen zu tun haben. Schließlich gibst du auf und verlässt das Büro.
- 1719** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1721** Lodenbacher sieht dich ratlos an. »Was wollen Sie mir damit sagen?«, will er wissen.
- 1723** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1725** Du versteckst die zweifarbigen Fäden unter einigen Packungen Kopierpapier. Hier wird sie garantiert niemand finden! Entferne **Karte 45**.
- 1727** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1730** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1731** Die Beamtin sieht dich ratlos an. »Und was hat das mit mir zu tun?«, will sie wissen.
- 1732** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1735** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1738** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1740** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1743** Der Beamte sieht dich ratlos an. »Und was hat das mit mir zu tun?«, will er wissen.
- 1745** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1746** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1747** Du nimmst die zweifarbigen Fäden in die Hand. Und nun?
- 1748** Als du den Mann im rot-grün karierten Pullunder mit den Fäden konfrontierst, die du im Geheimraum sichergestellt hast, reagiert er entgeistert. »Ein Unding! Wie kommen Sie dazu, mich zu beschuldigen? Ja, ich war in der Geheimkammer! Der ehemalige Hausmeister hatte mir davon erzählt, ich wollte sie mir mal ansehen. Aber deswegen bin ich noch lange nicht der Maulwurf! Das ist absolut lächerlich! Wieso hören wir diese Person überhaupt an? Sie kann nichts von dem, was sie behauptet, beweisen!« Decke **Karte 32** auf.

- 1752 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1783 »Password correct« erscheint auf dem Bildschirm. Decke **Karte 11** auf.
- 1819 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1820 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1824 Urplötzlich dringt ein Quietschen aus der Rahmenkonstruktion, etwas klickt. Als du das Gemälde berührst, schwingt es in versenkten Angeln beiseite. Decke **Karte 44** auf.
- 1922 Eine neongelbe Lotus Elise. Schick, aber für deinen Geschmack zu unkomfortabel.
- 1927 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1930 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1935 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1938 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1942 Eine verwitterte Märchenfigur. Kurz fragst du dich, was sie hier verloren hat, dann erinnerst du dich an Kluffingers Bericht über einen zurückliegenden Fall, in dem das Ding eine Rolle spielte. In der Welt der Kriminologie gibt es offenbar nichts, was es nicht gibt.
- 1946 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2023 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2043 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2131 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2135 Verständnislos mustert Lodenbacher den Schlüssel, den du ihm hinhältst.
- 2140 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2143 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2146 Lodenbacher zuckt mit den Schultern. »Alle Beamten, die mit dem Pkw kommen, haben so einen.«
- 2148 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2226 Was willst du tun? Die Schraube in das Türschloss drehen? Nur weiter so, wenn du die Absicht hast, diesen Raum nie wieder zu verlassen!
- 2228 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2229 Nicht einmal MacGyver bekäme eine verschlossene Tür mit einer Salamisemmel auf!
- 2234 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2242 Nach wenigen Hammerschlägen wird dir klar, dass du das Türschloss auf diese Weise nicht aufbekommst.
- 2243 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2244 Vorsichtig führst du den Drahtbügel in das Türschloss ein. Er rutscht ein Stück weit hinein, doch dann bleibt er stecken, und es geht nicht weiter. Wenn du noch stärker drückst, riskierst du, dass er seine Winkelform verliert und als Dietrich nutzlos wird.
- 2249 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2329 Ein alter Jaguar XJS in dunklem Racing Green. Dies könnte der einzige Wagen in der Garage sein, der noch mehr Jahre auf dem Buckel hat als Kluffingers geliebter Passat.
- 2335 Du versuchst, mithilfe der Spurensicherungsausrüstung einen Fingerabdruck auf dem Zündschlüssel sichtbar zu machen. Doch alles, was das weiße Pulver zutage fördert, ist eine unkenntliche, verwischte Schweinerei, die vermutlich zum Großteil von deinen eigenen Fingern herrührt, als du den Schlüssel untersucht und eingesteckt hast.
- 2330 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2346 Kurz erwägst du, mithilfe der Spurensicherungsausrüstung Kluffingers Smartkey auf Fingerabdrücke zu untersuchen. Aber was sollte das bringen? Außer denen Kluffingers werden sich keine Spuren auf dem Plastik finden, darüber hinaus hast du selbst den Anhänger mehrfach angefasst und damit ohnehin alle verwertbaren Spuren zerstört.
- 2349 Ein älterer VW Polo. Jemand hat das arme Auto in Eigenregie mit rosa Matzlack gerollert. Die Arbeit ist grauenhaft ausgeführt, der Schriftzug »Make Love, not Crime« in der Heckscheibe macht die Sache auch nicht besser.
- 2535 Du versteckst den Autoschlüssel in einem Riesenkarton mit Kugelschreibern. Hier wird ihn garantiert niemand finden! Entferne **Karte 26**.
- 2536 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2541 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2546 Du lässt Kluffingers Smartkey in einer riesigen Schachtel mit Bleistiftspitzen verschwinden. Er wird Jahre brauchen, bis er ihn hier wiederfindet! Entferne **Karte 13**.
- 2547 Mit Todesverachtung machst du dich daran, die Massen an Büroartikeln zu durchstöbern. Keine Papierpackung bleibt auf der anderen, kein Notizblock, der nicht durchgeblättert würde. Du findest nichts Aufschlussreiches – natürlich! Dafür hast du kostbare Zeit vertrödelt. Dreh die **Karte ZEIT** eine Position gegen den Uhrzeigersinn!
- 2549 »Sie sind kein Polizist«, erklärt Lodenbacher kopfschüttelnd, »daher wissens vielleicht nicht recht, wie das hier läuft: Sie können nicht einfach irgendwen beschuldigen, wenn Sie keinerlei Beweise für seine Schuld haben!« Er seufzt. »Kluffinger hätte sich besser an jemanden vom Fach gewandt. Wollen wir hoffen, dass wir den Maulwurf rechtzeitig entlarven können, bevor dem Kommissar etwas Schreckliches widerfährt.« Lodenbacher nimmt seine Halbbrille ab und gestikuliert damit den Gang hinunter. »Machens, dass Sie rauskommen, bevor einer der Beamten sie wegen Missachtung von Notfallvorschriften

- anzeigt!« Mit hängendem Kopf verlässt du das Gebäude. Decke **Karte 47** auf.
- 2629** Willst du dir später die Zähne an der Semmel ausbeißen?
- 2633** Ein C-Klasse-Mercedes, metallrot lackiert. In der Heckscheibe klebt ein A4-Blatt mit einem Aufruf zur Reduzierung von Fluglärm.
- 2642** Hast du im Werkunterricht nicht aufgepasst? Dies ist eine Schraube, kein Nagell!
- 2644** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2647** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2649** Klar, wirf die Schraube ruhig in den Eimer. Es liegen ja noch genügend davon herum.
- 2651** Ein quietschrüner Seat Ibiza, offenbar erst wenige Wochen alt. Leider ist der Seitenschweller auf der Beifahrerseite bereits derb deformiert – eine klassische Unachtsamkeit beim Seitwärtseinparken.
- 2730** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2735** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2738** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2744** Ein metallicblau lackierter Audi A3. Auf dem Beifahrersitz liegt ein brauner Lederblouson, wie ihn Indiana Jones in seinen Filmen trägt.
- 2746** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2749** »Code accepted«, verkündet das Display, woraufhin von Neuem die Liste mit den Audiofiles sichtbar wird. Hunderte davon sind auf dem Gerät gespeichert, sortiert in Ordner mit scheinbar willkürlichen Namen wie FULGUR, SOLIS oder STELLA. Willkürlich klickst du eine Datei an. Eine männliche Stimme dringt aus dem Lautsprecher. Sofort erkennst du sie als die von Richard Maier, Kluffingers rechter Hand. Er unterhält sich mit einem anderen Beamten über die Unterschiede des polizeilichen Dienstrechts in Bayern gegenüber anderen Bundesländern. Dir dämmert, dass der Besitzer dieses Geräts verschiedene Anschlüsse innerhalb des Präsidiums abgehört hat. Die Namen der Ordner scheinen den Bezeichnungen der Abhörwanzen zu entsprechen, die im jeweiligen Apparat stecken. Relevant für dich sind natürlich nur die Gespräche, die der Maulwurf von Kluffingers Apparat mitgeschnitten hat. Nur – wie sie finden? Um dich durch alle Ordner zu klicken, fehlt dir die Zeit. Decke **Karte 39** auf.
- 2942** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2943** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2944** Du öffnest die Semmel ziehst den Drahtbügel mehrmals durch den Belag. Nun ist er ordentlich eingefettet und sollte mühelos auch in engste Zwischenräume gleiten. Die Semmel selbst solltest du nun allerdings besser nicht mehr essen ... Decke **Karte 6** auf.
- 2946** Ein Karton, gefüllt mit Akten. Es sind zu viele, um sie alle durchzugehen, aber ein oberflächlicher Blick verrät dir, dass die meisten davon viele Jahre alt sind. Kluffingers Name taucht in den ersten zehn, die du zur Hand nimmst, nicht auf.
- 2949** Der Eimer erscheint dir nicht als der rechte Aufbewahrungsort für eine frische Salamisemmel.
- 2950** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2951** Als du aus dem Archivraum hinaus auf den Flur trittst, fällt dein Blick auf ein Fenster in der gegenüberliegenden Wand. Eine stählerne Feuerschutzterasse führt dort an der Außenseite des Gebäudes bis zum Boden hinab. Du spähest vorsichtig nach unten, doch niemand hält sich am Fuß der Steige auf. Offenbar haben alle Insassen das Gebäude auf konventionellem Weg verlassen. Du willst dich schon abwenden, da fällt dir unterhalb der Stahlkonstruktion ein kleines Vordach auf. Neugierig geworden, öffnest du das Fenster und steigst die Stufen hinunter. Wie sich zeigt, schützt das Vordach einen externen Zugang zur Tiefgarage des Präsidiums. Decke **Karte 30** auf.
- 2961** Ein roter Nissan Micra. Vom Rückspiegel baumelt ein Paar rosa-farbene Würfel aus Plüsch.
- 2973** Decke **Karte 21** auf.
- 3035** Du hängst den Schlüssel samt Hasenpfote an die Nachbildung des Eiffelturms. Der Besitzer wird sich ganz schön wundern, wenn er wieder in sein Büro kommt! Entferne **Karte 26**.
- 3046** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3049** Ein dicker schwarzer 7er-BMW, neueste Baureihe, Vollausrüstung. Bei der Polizei müsste man sein ...
- 3135** Verständnislos mustert die Beamtin den Schlüssel, den du ihr hinhältst.
- 3143** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3146** »Tja ... und?« Die Beamtin zuckt mit den Schultern. »Wir haben hier alle so einen.«
- 3148** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3235** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3246** Als du Kluffingers Smartkey vor das Empfängerfeld hältst, piepst es im Innern des elektronischen Schlosses leise, dann entriegelt das Schloss mit einem vernehmlichen Klacken. Du öffnest die Tür und trittst hindurch. Decke **Karte 15** auf.
- 3340** Aus einer spontanen Eingebung heraus klappst du den Schraubendreher aus dem Taschenmesser und machst dich daran, Kluffingers Diensttelefon auseinanderzunehmen. Du weißt nicht genau, wonach du suchst – bis es dir plötzlich aus der Sprechmuschel des Hörers entgegenpurzelt! Decke **Karte 14** auf.

- 3349** Ein violetter BMW Mini mit weißen Kontraststreifen. Ein hübsches Einkaufswägelchen, denkst du.
- 3489** Decke **Karte 23** auf.
- 3538** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3540** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3543** Verständnisslos mustert der Beamte den Schlüssel, den du ihm hinhältst.
- 3545** Der Schlüssel passt! Du öffnest die Tür und besteigst den Wagen. Decke **Karte 17** auf.
- 3546** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3547** Du nimmst den Autoschlüssel in die Hand. Und nun?
- 3548** Verständnisslos mustert der Beamte den Schlüssel, den du ihm hinhältst.
- 3549** Man muss kein Sprengstoffexperte sein, um diese Maschine als Bombe zu identifizieren. Ein Schild erklärt, dass sie eine Rolle in einem länger zurückliegenden Fall Klufingers gespielt hat. Du hoffst, dass sie zwischenzeitlich entschärft wurde.
- 3551** Lodenbacher sieht dich über den Rand seiner Halbbrille hinweg an. »Keine Ahnung, wer es sein könnte? Dann war Ihre Schnuffelei offenbar nicht sehr ergiebig. Klufinger hätte sich besser an jemanden vom Fach gewandt. Wollen wir hoffen, dass wir den Maulwurf rechtzeitig entlarven können, bevor dem Kommissar etwas Schreckliches widerfährt!« Er deutet den Gang hinunter. »Machens, dass Sie rauskommen, bevor einer der Beamten Sie wegen Missachtung von Notfallvorschriften anzeigt!« Mit hängendem Kopf verlässt du das Gebäude. Decke **Karte 47** auf.
- 3699** Ein Freizeichen ertönt. Nach mehreren Wiederholungen meldet sich eine gelangweilte Frau und erkundigt sich, was du willst. Du erklärst ihr, dass du als Folge eines Fehlalarms in der Tiefgarage des Kempfener Polizeipräsidiums eingeschlossen bist, und fragst, ob sie aus der Ferne die Verriegelung aufheben könne. Desinteressiert verkündet sie, sie werde sehen, was sich machen lasse, und hängt auf. Endlose Minuten vergehen. (Dreh die **Karte ZEIT** eine Position gegen den **Uhrzeigersinn**.) Schließlich entriegelt sich mit einem hörbaren Klicken das Schloss. Du kannst die Tür öffnen und das Präsidium von Neuem betreten. Decke **Karte 7** von Neuem auf.
- 3842** Ein schwarzer Ter-BMW. Auf der Heckklappe kleben Sticker mit den unleserlichen Logos verschiedener Heavy-Metal-Bands.
- 3846** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3999** Die Tür führt in ein spartanisch eingerichtetes Besprechungszimmer. Zehn unbequem aussehende Stühle aus Leder und Chrom stehen um einen großen Tisch. Halbvolle Kaffeetassen und ein unangestaster Teller Kekse deuten darauf hin, dass hier ein Gespräch im Gange war, als der Feuersalarm losging. In der Luft hängt die Ahnung eines teuren Rasierwassers, neben einer Tasse liegt ein massivgoldener Füllfederhalter. Kurz fragst du dich, welches hohe Tier hier wohl heute zum Gespräch empfangen wurde, dann schließt du die Tür wieder, um dich anderswo umzusehen.
- 4046** Du klappst eine Klinge aus und fuhrwerkst damit am Gehäuse des Smartkey herum. *Krrrks!* Toll – jetzt ist er hinüber. Entferne **Karte 13**.
- 4049** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4056** Du nimmst den Koffer aus dem Regal und öffnest ihn. Decke **Karte 46** auf.
- 4182** Quietschend fährt im Innern des Schrankes ein Riegel zurück. Als du die obere Lade erneut probierst, lässt sie sich öffnen. Decke **Karte 43** auf.
- 4244** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4249** Probehalter schlägst du mit dem Hammer gegen den Eimer. Der Klang ist enttäuschend – Stahl auf Plastik. Und natürlich passiert nichts.
- 4252** Bis du diesen Raum, der abgelegen in der südwestlichsten Ecke des Gebäudes liegt, erreicht hast, sind noch einmal zehn Minuten verstrichen. Verdammst! Dreh die **Karte ZEIT** um eine Position gegen den **Uhrzeigersinn** und decke **Karte 35** auf.
- 4346** »Tja ... und?« Der Beamte zuckt mit den Schultern. »Wir haben hier alle so einen.«
- 4348** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4449** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4546** Das Türschloss des Wagens macht keine Anstalten, auf dein Schwenken mit dem Smartkey zu reagieren.
- 4550** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4646** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4647** Du nimmst Klufingers Smartkey in die Hand. Und nun?
- 4648** »Tja ... und?« Der Beamte zuckt mit den Schultern. »Wir haben hier alle so einen.«
- 4811** RRRRRINGGGGG! Das Gesicht des Mannes im rot-grün karierten Pullunder wird bleich wie die Wand, als aus einer seiner Innentaschen das unmissverständliche Klingeln eines Handys tönt. Offenbar hatte er, seit er das Gerät wieder aus dem Geheimraum entfernt hat, noch keine Gelegenheit, es anderswo zu verstecken. Er stammelt: »... wird meine Mutter sein – muss rasch rangehen!«, und versucht, sich mit eiligen Schritten den Flur hinunter zu entfernen. Doch er kommt nicht weit: Die bereitstehenden Uniformierten packen ihn und legen ihm Handschellen an. »Schladerer!« Fassungslos starrt der ehemalige Polizeipräsident den Maulwurf an. »15 erfolgreiche Jahre im Polizeidienst – und nun das! Was habens sich bloß dabei gedacht? War das Angebot des Schutzpatrons und seiner Verbündeten wirklich so unwiderstehlich,

- dass Sie bereit waren, dafür das Leben eines Kollegen in Gefahr zu bringen?« Der Mann im Pullunder erwidert nichts, starrt nur dumpf zu Boden. Als Polizist weiß er, dass es besser ist, nur in Anwesenheit eines Anwalts den Mund aufzumachen. Ein Nicken von Lodenbacher, und die Beamten führen ihn ab. Decke **Karte 48** auf.
- 5011** Ein roter Passat Kombi. Der Laderaum ist bis zur Decke vollgestopft mit Kinderspielzeug, Stoffdecken und gefüllten Plastiktüten.
- 5117** Du ziehst die Pappkiste aus dem Regal, um einen Blick hineinzuwerfen. Bevor du den Deckel öffnen kannst, fällt dir jedoch ein Gerät auf, das jemand so in den Hohlraum dahinter, zwischen mehrere andere Objekte, geschoben hat, dass es von der Kiste verdeckt wurde. Interessiert ziehst du es hervor. Decke **Karte 36** auf.
- 5162** Eine grüne LED glüht auf, dann entriegelt sich das Schloss des Safes mit einem Summen. Du öffnest die Klappe. Decke **Karte 19** auf.
- 5204** Ein schwarzer 3er-BMW, älteres Baujahr. Nichts Besonderes.
- 5214** Zähneknirschend beobachtest du, wie der Minutenzeiger der Analoguhr an der Wand unaufhaltsam, über das Zifferblatt kriecht. Irgendwann öffnet sich mit einem Schepern das riesige Lamellentor. In der Tür vor dir klickt es mechanisch, dann lässt auch sie sich wieder öffnen. Das kann nur eins bedeuten ... Lies **Eintrag 7979**.
- 5317** Dieses Büro ist nicht mit einem Namensschild versehen. Du probierst die Tür. Sie ist unverschlossen, Decke **Karte 25** auf.
- 5354** Ein älterer Opel Corsa mit abgefahrenen Reifen auf rostigen Stahlfelgen. Der rote Lack ist so stark von der Sonne ausgebleicht, dass er fast rosa wirkt.
- 6022** Decke **Karte 22** auf.
- 6102** Die Eingabemaske verschwindet, eine Desktopansicht erscheint. Leider kannst du nicht erkennen, als welcher Nutzer du jetzt angemeldet bist. Du rufst das Mailprogramm auf. Neben unzähligen langweiligen, den Alltag auf der Dienststelle betreffenden Mails stößt du auf einen Ordner namens »Kluftinger«. Du öffnest ihn – und staunst: Hier sind haufenweise Mails abgelegt, die Kluftinger in den vergangenen Tagen an Freunde und Kollegen gesendet hat! Offenbar hat einer der Nutzer dieses Rechners den PC des Kommissars angezapft und dessen Mails mitgelesen. Nach kurzem Suchen findest du diejenige, die Kluftinger an dich geschickt hatte – die mit dem Plan für deine Suche im Präsidium. Das bedeutet, der Maulwurf wusste über die heutige Aktion Bescheid! Wütend nimmst du dir die Festplatte des PCs vor. Du entdeckst einen Ordner namens »MEMOS«. Ein Symbol verrät, dass er einer separaten Zugriffssicherung unterliegt. Das könnte interessant sein ... Decke **Karte 28** auf.
- 6279** Ein dunkelblauer VW Golf, tiefergelegt, mit Breitreifen und oberarm-dicken Endrohren. Am Rückspiegel hängt eine Baseballkappe.
- 6283** Ein Klickern und Klackern ertönt aus dem Innern der stählernen Luke, dann springt sie durch Federkraft einen Fingerbreit auf. Du öffnest sie ganz, ziehst den Schreibtischstuhl vor die Öffnung und kletterst hindurch. Decke **Karte 45** auf.
- 6311** Eine schwere Frachtkiste aus Holz, verschlossen mit einem ebenso schweren Schloss. Ohne den passenden Schlüssel würde es Stunden dauern, sie aufzubrechen – und du hast keinen.
- 6370** Ein schwarzer BMW X5. Auf der Fahrerseite hat ein unfreundlicher Zeitgenosse sich mit einem Schlüssel verewigt: Ein gut zwei Meter langer Kratzer verläuft über beide Türen sowie den hinteren Kofflügen.
- 6840** »Butze!«, dringt die Stimme von Erika, Klufingers Ehegattin, aus dem Lautsprecher, kaum dass du eine Datei aus dem ASTRA-Ordner anklickst. »Du musst jetzt sehr stark sein: Mir ist bei der Wäsche ein kleines Malheur mit deinem Daheimrum-Gewand passiert...« Rasch beendest du die Wiedergabe. Die Privatsphäre Klufingers geht dich nun wirklich nichts an! Stattdessen klickst du dich Datei für Datei durch die mitgeschnittenen Gespräche, wobei du nur in jene länger als zehn Sekunden hineinhörst, die potenziell mit den Folgen des »Schutzpatron«-Falles und dem Maulwurf im Präsidium zu tun haben könnten. Nach kurzer Zeit stößt du auf ein Gespräch, in dem es konkret um das Handy geht, mit welchem der Verräter die Informationen nach außen geschleust hat. Dem Dateinamen zufolge wurde das Gespräch vor wenigen Tagen geführt. Klufinger spricht darin mit Maier, der gerade im Auto unterwegs ist. »Der falsche Hund kann seine Gespräche kaum über die Hauptleitung führen, folglich muss er sein Handy griffbereit irgendwo im Präsidium aufbewahren«, hörst du Klufinger dozieren. Auf Maiers Frage, wo er, Klufinger, das Handy in solch einem Fall verbergen würde, antwortet der Kommissar lachend: »Es gibt ein Versteck in diesem Gebäude, von dem selbst du keine Ahnung hast. Außer mir und dem ehemaligen Hausmeister kennt es niemand, und der ist lange im Ruhestand. Da wäre das Ding sicher wie in Abrahams Schoß. Aber natürlich hat unser Maulwurf keine Ahnung von der Existenz dieses Ortes.« Klufinger berichtet seinem Assistenten von einer Geheimkammer in einem der Räume des Präsidiums – dem nordöstlichsten ohne Fenster im ersten Obergeschoss. Angeblich ist der Öffnungsmechanismus der getarnten Tür hinter einem Gemälde verborgene. Als die Aufzeichnung endet, rotieren deine Gedanken. Ein Geheimraum, mitten im Präsidium ... den der große Unbekannte dank des mitgehörten Gesprächs nun ebenfalls kennt? Könnte er so dumm – oder so genial – sein, das verräterische Handy just dort

- zu verstecken? Du musst es herausfinden! Entferne **Karte 14**.
- 6969** Zeit vergeht ... Zeit, die du eigentlich mit lebenswichtigen Nachforschungen zubringen solltest! Nach einer Stunde ertönen draußen die Tritte schwerer Feuerwehrtiefel. Du hämmerst gegen die Tür der Kammer und rufst um Hilfe. Wenige Minuten später bist du wieder in Freiheit. Erleichtert, zugleich aber maßlos enttäuscht, gesellst du dich zu der Menschenmenge, die sich nach der Evakuierung des Präsidiums auf der Straße gebildet hat. Noch einmal wird sich das Gebäude kaum für eine Stunde räumen lassen ... Decke **Karte 47** auf.
- 7041** *Klick!* Das Schloss öffnet sich! Du ziehst es aus der Metallöse und öffnest die Tür des Spinds. Decke **Karte 4** auf.
- 7145** Die Tür dieses Büros ist abgeschlossen – vermutlich von demselben übereifrigen Hauswart, der dich in der Putzkammer eingesperrt hat. Ohne passenden Schlüssel bekommst du sie nicht auf. Du musst dich wohl oder übel anderswo umsehen.
- 7881** Eine schwarze Mercedes A-Klasse, Limousinenausführung, schwarze Lederausstattung. Vom Rückspiegel baumelt ein Nazar-Boncugu-Amulett.
- 7979** Die Stunde ist um! Die Feuerwehr gibt das Gebäude wieder frei – und prompt kommt dir auf dem Flur eine Gruppe Menschen entgegen, offenbar alles Polizeibeamte. Als sie dich erblicken, wirken sie zunächst irritiert, dann verärgert. Offenbar hält man dich für einen insubordinierbaren Verweigerer von Anweisungen, möglicherweise gar für den Verursacher des Fehlalarms. Dir wird abwechselnd heiß und kalt. Dummerweise kennst du keinen der Beamten. Ein älterer Herr mit gut frisierem weißem Haar, sonnengebräuntem Teint und elegant geschnittenem Janker kommt dir jedoch vertraut vor, wenn auch nur aus Kluffingers Erzählungen. Dies muss Dietmar Lodenbacher sein, ehemals hiesiger Polizeipräsident. Wenn du dich recht erinnerst, ist er mittlerweile fürs Innenministerium in München tätig. Möglicherweise hat er heute seinen einstigen Untergebenen im Präsidium einen Besuch abgestattet. Da er von den sechs die meiste Autorität ausstrahlt, wendest du dich an ihn. In knappen Sätzen erläuterst du ihm Kluffingers Plan, während der Sperrung des Gebäudes nach dem Handy des Maulwurfs zu forschen. Decke **Karte 31** auf.
- 8946** Decke **Karte 29** auf.



MIX
 Papier aus verantwortungsvollen Quellen
FSC® C130350