

Du
entscheidest
selbst!

Mascha Matysiak • Nikolai Renger

DAS FUNDBÜRO DER VERLORENEN SCHÄTZE

Geisterspuk



Ravensburger





Erlebe weitere magische Abenteuer
im Freizeitpark!

Bisher in der Reihe
„Das Fundbüro der verlorenen Schätze“
erschieden:

Flammensturm
Poseidons Dreizack
Geisterspuk



© 2026 Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460, 88194 Ravensburg
Alle Rechte vorbehalten.
Der Nutzung für Text- und Data-Mining
wird ausdrücklich widersprochen.

Mit besonderem Dank an die Familie Mack und den Europa-Park.
Produktion & Redaktion MACK Magic: Anne Tintinger,
Tobias Munding, David Ginnuttis, Maria Ladehof
© 2026 MACK Magic

Text: Mascha Matysiak
Illustrationen: Nikolai Renger
ISBN 978-3-473-46453-1

ravensburger.com/service

Mascha Matysiak

DAS FUNDBÜRO DER VERLORENEN SCHÄTZE



Geisterspuk

Mit Illustrationen von Nikolai Renger



Ravensburger

HALLO! SCHÖN, DASS DU DA BIST!

Begleite Paul bei seinem fantastischen Abenteuer im Freizeitpark!

Eine bunte und verrückte Welt voller Geheimnisse wartet auf dich.

In diesem Buch lernst du neben Paul auch seinen Onkel Herrn Nox kennen. Er leitet das Fundbüro im Park. Dabei kümmert er sich nicht nur um alltägliche vermisste Gegenstände und Personen, sondern auch um magische ...

Willst du ihm und Paul bei der Suche helfen? Dann wirst du immer wieder vor Entscheidungen gestellt:

Welcher Spur willst du mit Paul folgen?
Soll es richtig spannend werden? Oder ist dir das zu gefährlich?

Beendest du das Abenteuer etwas früher?
Oder tauchst du lieber noch tiefer ein?

Manchmal musst du eine knifflige Aufgabe lösen, um weiterzukommen. Immer darfst du aber selbst entscheiden, wie die Geschichte weitergeht. Und wenn dir eine Wendung nicht gefällt – kein Problem! Es gibt noch andere. Du musst sie nur finden.

Mach dich bereit für ein Abenteuer im Freizeitpark. Lerne fantastische Wesen und seltsame Gestalten kennen. Triff Entscheidungen und hilf mit, ein magisches Geheimnis zu lüften.

VIEL SPAß!



Paul verbringt den Tag bei seinem Onkel Albert Nox. Der arbeitet im Fundbüro mitten in einem Freizeitpark. Er sammelt vergessene Gegenstände von Besuchern. Und Dinge aus der magischen Welt des Parks. Sie steckt voller Rätsel, seltsamer Wesen und geheimnisvoller Kräfte. Auch dort geht immer wieder etwas verloren. Den meisten Besuchern bleibt diese Welt verborgen.





Im Park angekommen, macht Paul vor Schreck große Augen. An den Wegen stapeln sich Kürbisse mit grimmigen Gesichtern. In den Bäumen hängen Spinnen aus Plastik. Sie wackeln, als wären sie echt. Aus Lautsprechern heult der Wind. Und irgendwo rasseln Ketten. Es ist Halloween!

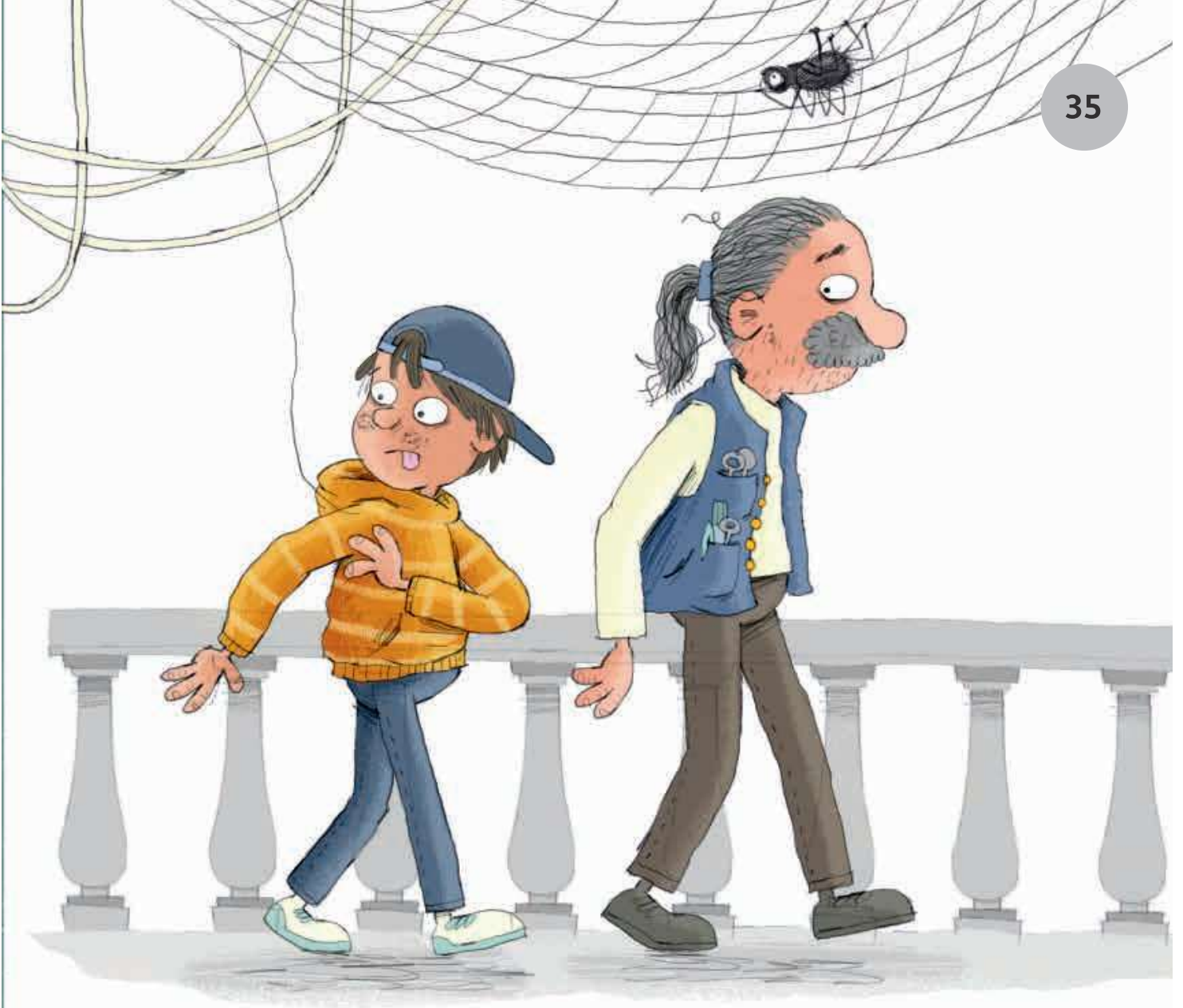
Zum Glück hat Paul das Fundbüro gleich erreicht.

LIES WEITER AUF S.34.



„Gut, dass du kommst“, begrüßt Herr Nox seinen Neffen. „Wir müssen nach Italien.“ „Italien?“, fragt Paul verwirrt. Sein Onkel lacht. „Nicht ins echte Italien.“ Er schiebt Paul aus der Tür. „Wir gehen in den Themenbereich Italien hier im Park. Im Geisterschloss gibt es ein Problem.“ Pauls Beine fangen an zu zittern.

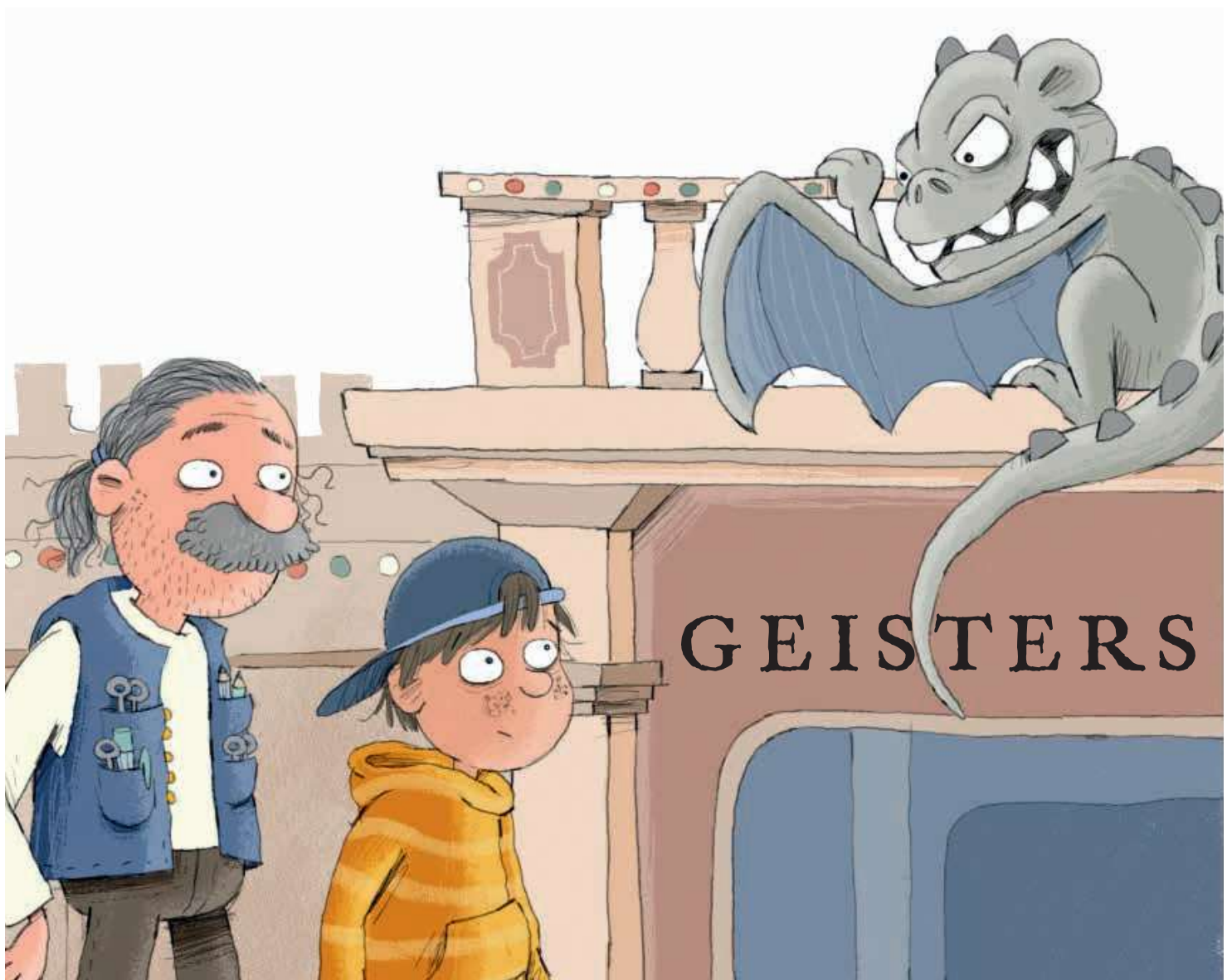




Stolpernd folgt er seinem Onkel.
Über dem Weg hängen weiße Netze. Sie
sehen aus wie riesige Spinnweben. Ein
Faden bleibt an Pauls Jacke kleben.
„Igitt!“ Schnell wischt er ihn weg.

LIES WEITER AUF S.70.

Gleich darauf erreichen sie das Geisterschloss. Es hat eine rote Fassade mit kleinen Türmen. Vor zwei Säulen stehen weiße Statuen. Eigentlich ganz hübsch, findet Paul. Es erinnert ihn an einen alten Palast. Dann entdeckt er die Skelette auf dem Dach. Und über dem Eingang hängt eine Gestalt aus Stein. Sie sieht aus wie ein Drache.





Ein Schauer läuft Paul über den Rücken.
Herr Nox zeigt hinauf. „Das ist ein Dämon.
Ein netter Kerl. Er wacht über das
Schloss.“

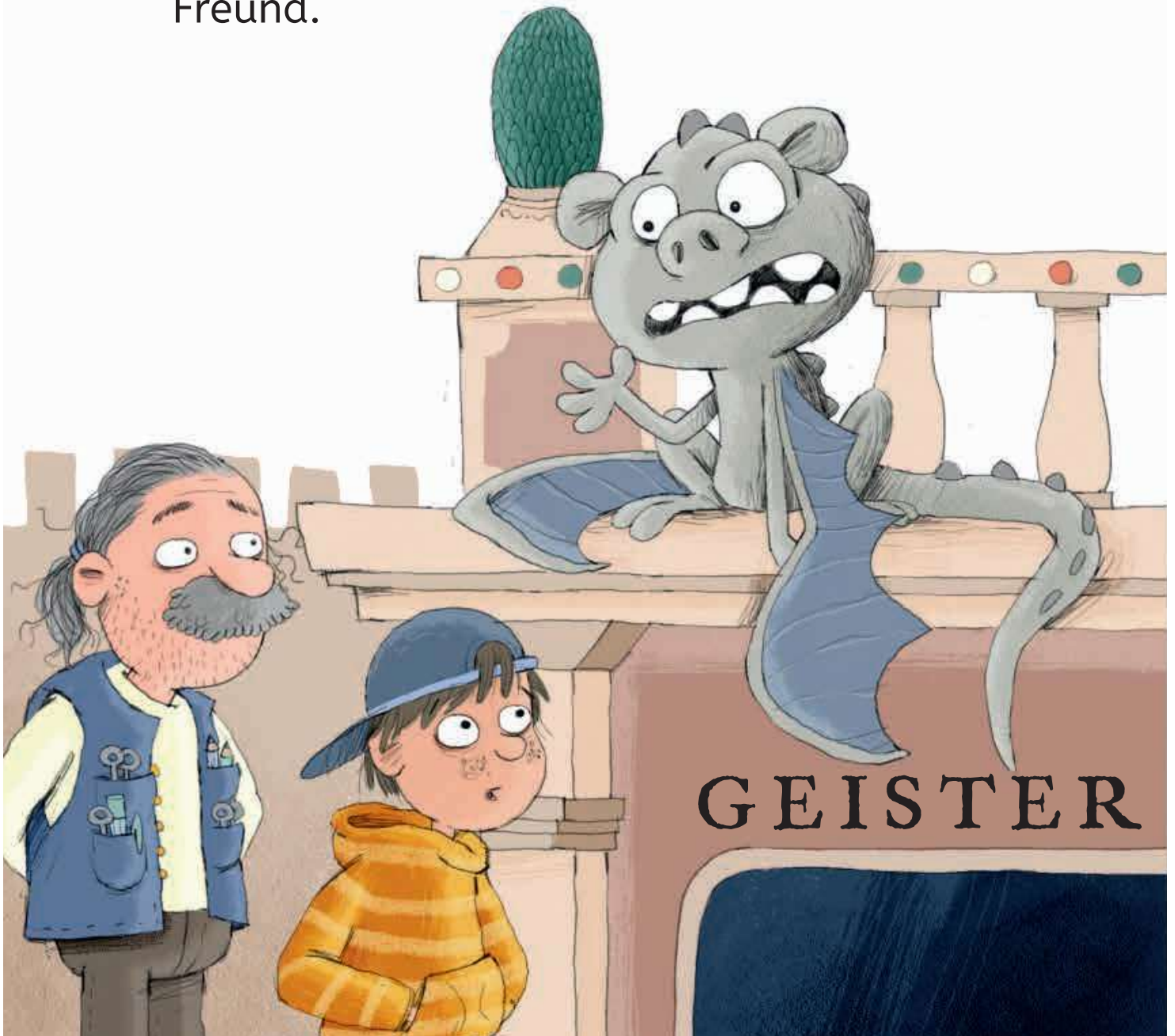
„Luzi ist verschwunden“, flüstert eine
Stimme. Paul blinzelt. Hat sich der Dämon
gerade bewegt?

„Wir sind verzweifelt“, sagt wieder jemand.
Jetzt ist Paul sicher, dass es der Dämon
war.

LIES WEITER AUF S.46.

Tatsächlich wimmert der: „Unser kleiner Geisterschatz ist viel zu jung für die Welt hier draußen.“

„Luzi ist 515 Jahre alt“, bemerkt Herr Nox. Der Dämon lässt die Flügel hängen. „Aber sie kennt sich hier draußen nicht aus. Kannst du uns helfen? Du bist doch unser Freund.“



„Selbstverständlich.“ Beruhigend streicht Herr Nox über den Schwanz des Dämons.

„Ich habe bisher noch alles gefunden.“

„Vielleicht gibt es irgendwelche Hinweise“, traut Paul sich zu sagen. Seine Stimme klingt rau. Er fühlt einen dicken Kloß im Hals.

Herr Nox nickt. „Am besten fangen wir gleich mit der Suche an. Die Frage ist nur, wo?“

Da bewegt sich etwas beim Wandbild neben dem Eingang.

SOLL PAUL MIT SEINEM ONKEL DORTHIN GEHEN? DANN LIES WEITER AUF S.20.

ODER MÖCHTEST DU PAUL UND SEINEM ONKEL INS GEISTERSCHLOSS FOLGEN, UM DORT NACH HINWEISEN ZU SUCHEN? DANN LIES WEITER AUF S.54.

DAS FUNDBÜRO DER VERLORENEN SCHÄTZE



Aufregung im Geisterschloss: Geistermädchen
Luzi ist verschwunden und spaziert nun fröhlich
durch den Freizeitpark! Was hat sie bloß vor?
Hilf Paul, Luzi zu finden, und erlebe ein
spannendes Halloween-Abenteuer!



Du entscheidest, wie die
Geschichte weitergeht:

Welche Spur
verfolgst du?

Welches Rätsel
knackst du zuerst?