

UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

LÖSUNG

Die Insel des Doktor Goorse

SCHWIERIGKEIT:

**SPOILER-WARNUNG:
LEST DAS DOKUMENT NUR,
WENN IHR WIRKLICH NICHT
MEHR WEITERKOMMT!**



GELBES TEAM



- Fahrt mit dem Metalldetektor (36) über die Fußspuren (20):

$$36 + 20 = 56$$

Nehmt Karte 56.



- In der Augenhöhle des Skeletts (71) ist ein Strohalm verborgen.

Nehmt Karte 17.



- Stellt euch bei Karte 83 vor, dass ihr den Glaskasten von oben betrachtet, wo das Auge ist. Die roten Striche bilden das englische Wort „SIX“. Nehmt Karte 6. Benutzt außerdem die Lupe 23, um das Maya-Alphabet zu lesen: $6 + 23 = 29$.

Nehmt Karte 29.



- Findet heraus, wohin die heruntergefallenen Zahlen auf Karte P gehören. Jede Zeile und Spalte muss in der Summe 34 ergeben. Es fehlen also, von oben rechts: 9, 15, 6, 8 und 10.



GRÜNES TEAM



- Die Wandmalerei auf Karte 18 ist in Wirklichkeit ein Code. Dreht die Karte um 180° und ihr seht, dass es sich um gespiegelte Zahlen handelt: in blau sind 2 Zweien gespiegelt, in lila 2 Fünfen, in rot 2 Siebenen und in grün 2 Dreien.

Diese Farben findet ihr auch auf dem Funkgerät (77). Gebt den Code **2573** in der App ein und nehmt Karte C. Gebt dann die Botschaft auf dieser Karte an das andere Team weiter. Durch Karte 69 kann das gelbe Team euch „11 plus 22“ antworten. Bildet die Summe und nehmt Karte 33 – die Teams können jetzt miteinander kommunizieren!



- ▶ Wenn ihr euch eure Karten beschreibt, erkennt ihr eine Verbindung zwischen den Karten **P** und **34**: Nehmt die Zahlen von Karte **P**, deren Positionen auf Karte **34** dargestellt sind. Gebt den Code **7286** in der App ein.



KOMMUNIKATION ZWISCHEN DEN TEAMS

- ▶ Das gelbe Team kann sich jetzt die Steinplatte auf Karte **E** anschauen. Wenn ihr dem Weg vom Eingang oben links zum Ausgang oben rechts folgt, ergibt sich eine 25. Nehmt Karte **25**.



- ▶ Arbeitet dann wieder zusammen: Beschreibt euch gegenseitig die Karten **J** und **51**.

Dabei werdet ihr merken, dass beide Karten in jeder Zeile ein Symbol an der selben Stelle teilen. 1. Zeile: Zeichen 2; 2. Zeile: Zeichen 4; 3. Zeile: Zeichen 3; 4. Zeile: Zeichen 5.



Daraus ergibt sich der Code **2435**, durch den das grüne Team Karte **46** erhält.

Jetzt müsst ihr nur noch eine Sache zu tun, um wieder vereint zu sein: Legt die Karten **V** und **79** mit dem Rücken aneinander. Auf beiden Karten ist ein Gitter, das so eine 4 in gelb und eine 2 in grün bildet.



ZUSAMMEN

- ▶ Entfernt den Spiegel (**26**) mit eurem Hammer und Meißel von der Wand: $26 + 38 = 64$. Nehmt Karte **64**.



- ▶ Gießt die Cola (**21**) über die verrostete Tür des Maya-Tempels, um eine Botschaft sichtbar zu machen: $21 + 70 = 91$. Nehmt Karte **91**.



- ▶ Kombiniert den Strohalm (**17**) mit Karte **58**, um eine funktionierende Sonnenuhr zu erhalten. Nehmt Karte **75**.



- ▶ Mit dem Maya-Alphabet (**29**) könnt ihr die Botschaft von Karte **91** entziffern. Das Alphabet besteht wie das lateinische Alphabet aus 26 Elementen. Ersetzt die Zeichen also durch die entsprechenden Buchstaben: Z, W, A, N, Z, I, G + eine Sonne. Der Schatten des Strohhalms zeigt auf der Sonnenuhr (**75**) auf die 8, rechnet also $20+8 = 28$ und nehmt euch das letzte Stück der Schallplatte, Karte **28**.



ZUSAMMEN

- ▶ Platziert den Spiegel (64) in die Hände der Statue (31) und nehmt Karte 95.



- Platziert dann das Amulett (56) in die Steinsäule (24) und nehmt Karte 80.



- ▶ Nun kann der Laser (L) unten rechts (Karte 80) und oben rechts (Karte 95) reflektiert werden, sodass er in die Obsidiantür strahlt (Karte 14).



- ▶ Zielt Richtung Osten: „+9“. Der Laserstrahl wird vom Kristallschädel reflektiert: $-9 + 80 = 89$ („+4“).



Nehmt Karte 89.

Dann wird der Laserstrahl vom Spiegel in der Statue reflektiert:

$$-4 + 95 = 99 \text{ („+47“)}.$$

Nehmt Karte 99.

Zum Schluss landet der Laserstrahl in der Tür: $+47 + 14 = 61$.

Nehmt Karte 61.



- ▶ Hört euch nun die Schallplatten an (Karten 32, 65, und 28), um den Code für die Tür (61) herauszufinden.

Zählt die Anzahl des Wieherns (5), der Schreie (3), des Zischens (3), der Flügelschläge (2) und des Löwengebrülls (4). Setzt dann die Zahlen entsprechend der Kreaturen auf der Tür zusammen. Jede Kreatur besteht aus zwei Wesen:

Die Sphinx ist ein Mensch mit einem Löwenkörper: $3 + 4 = 7$

Die Schlange ist gefiedert: $3 + 2 = 5$

Medusa ist ein Mensch mit Schlangenhaaren: $3 + 3 = 6$

Pegasus ist ein Pferd mit Flügeln: $5 + 2 = 7$

Dadurch erhaltet ihr den Code **7567**. Gebt ihn in der App ein und nehmt Karte 11.



NUR NOCH 10 MINUTEN

- ▶ Platziert die 4. Karte oben links, sodass das Rechteck komplett ist. Geht ein paar Schritte zurück und ihr erkennt im Kontrast zwischen dem hellen Boden und den dunklen Gebäuden eine 63.

Die 6 setzt sich aus dem Landeplatz und dem Feld darunter zusammen, die 3 aus den beiden grünen Karten rechts.

Nehmt Karte **63**.

- ▶ Im Cockpit (**63**) findet ihr durch die gleiche Methode zwei Zahlen für den letzten Code.

Zuerst legt ihr die Karten so zurecht, dass sie eine 95 ergeben, dann so, dass sie eine 56 ergeben. Das Flugzeug startet durch den Code **9556**.

Puh! Endlich dürft ihr diese verfluchte Insel verlassen!

