

UNLOCK!

SECRET ADVENTURES

Die
Abenteurer von
LÖSUNG

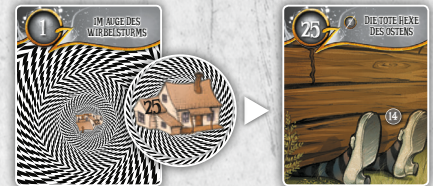
SCHWIERIGKEIT:

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

ANKUNFT IN OZ

- Im Auge des Wirbelsturms könnt ihr eine 25 sehen.

Nehmt Karte .



- Schlagt die Karte auf und geht zum Dorf der Munchkins.

Nehmt Karte .

- Um zum Spiegelschloss zu gelangen, nutzt die Rückseiten der Charakterkarten (, , und). Das erste Symbol, das Schloss, zeigt zur Straße, die wiederum zum Fluss zeigt usw. Der Storch am Ende zeigt auf die 7.



DAS SPIEGELSCHLOSS

- Sucht im Kartenstapel nach einer Karte, deren Anordnung der Farben der im Spiegelschloss entspricht. Nur eine Karte hat oben einen roten Edelstein, oben links einen blauen, oben rechts einen violetten, unten links einen grünen und unten rechts einen gelben: Karte .

Nehmt Karte .



- Das Schild zeigt in Richtung der Smaragdstadt. Verwendet wie zuvor die Rückseiten der Charakterkarten und folgt dem Weg. Dabei müsst ihr sowohl dem linken Weg () bis zur 5 folgen als auch dem rechten Weg () bis zur 2.

Nehmt Karte .



DIE SMARAGDSTADT

52

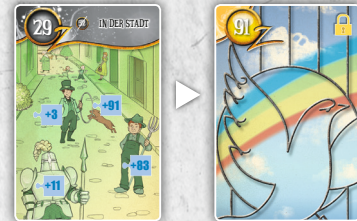
- Gelb und blau werden grün, wenn man sie übereinander legt. Die gelben Buntglas-scheiben würden also ohne die blauen Scheiben eine 2 bilden, die blauen eine 9.

Nehmt Karte **29**.



- Jede der folgenden Kombinationen ergibt 91: Ihr könnt entweder Dorothy den Hund fragen lassen, die Vogelscheuche den Bauern, den Blechmann die Wache oder den Löwen den Zähler.

Nehmt Karte **91**.



- Die Füße der Taube auf Karte **91** bilden eine 44. Nehmt Karte **44**, die euch erklärt, wie der Spiegel der Wahrheit zu verwenden ist. Wenn ihr damit Karte **91** abdeckt, erscheinen 4 Zahlen. Die Farben der Edelsteine auf dem Spiegel sind identisch mit denen des Regenbogens. Gebt die Zahlen entsprechend der Reihenfolge des Regenbogens von blau nach rot als Code in der App ein: **3412**.

Nehmt Karte **36**.



- Platziert die Aufgaben unter die Charaktere und geht dann weiter zum Verbotenen Wald (**C**): Folgt von oben rechts an den immer gleichen 3 Baumarten: Wenige Blätter, viele Blätter, dunkle Blätter, wenige Blätter, viele Blätter ... Es gibt auf diese Art nur einen Pfad, der euch nach oben links führt. Er formt eine 45.

Nehmt Karte **45**.

Folgt dort wie gewohnt dem Pfad auf den Charakterkarten, beginnend beim Wolf.

Nehmt Karte **15**.



DIE DÜRREN HÜGEL

15

- Bietet als Erstes dem verrußten Wächter Wasser (**84**) an: $-19 + 57 = 76$. Vergesst nicht, dass die Böse Hexe Angst vor Wasser hat.

Nehmt Karte **76**.

Kombiniert dann den Schürhaken mit dem Blechmann: $-10 + 80 = 90$.

Nehmt Karte **90**.



Er benötigt noch etwas Öl: $3 + 90 = 93$.

Nehmt Karte **93**.

Flickt die Vogelscheuche: $62 + 8 = 70$.

Nehmt Karte **70**.

Gebt dann dem Löwen die Lammkeule: $8 + 88 = 96$.

Nehmt Karte **96**.

Legt nun die Karten **93**, **70** und **96** aneinander, damit ihr wisst, welche Wachen vom Blechmann, von der Vogelscheuche und vom Löwen außer Gefecht gesetzt werden. Der Blechmann kümmert sich um die 8 und 9, die Vogelscheuche um die 5 und der Löwe um die 2 und 1. Die restlichen Wachen bilden den Code **3467**.

Gebt ihn in der App ein und nehmt Karte **24**.



- Um die böse Hexe zu besiegen, müsst ihr ihre Schwachstelle ausnutzen – Wasser: $19 + 24 = 43$.

Nehmt Karte **43**.



- Ihr benötigt für Karte **85** den Spiegel der Wahrheit, den ihr viermal auf das Bücherregal legen müsst. In der Reihenfolge der römischen Zahlen links könnt ihr dadurch folgende Zahlenwörter lesen:

VIER

NULL (Rückseite)

NEUN (Kopfüber)

FUENF (Rückseite kopfüber)

Der richtige Code lautet **4095!**

Nehmt dann das Grimoire, das ihr am Anfang beiseite gelegt habt. Lest abwechselnd die Wörter auf beiden Seiten der Karte:

„Schwarze Magie für Laien erfordert nur die richtige Formel. Für die geflügelten Affen nehmt die beiden Ziffern der goldenen Kappe zusammen und sie werden euch folgen.“

Addiert also die 3 und 9 der goldenen Kappe (**39**) und nehmt Karte **12**.



- Addiert bei jedem der Charaktere 9 zur Kartennummer und benutzt den Spiegel der Wahrheit auf der neuen Karte. Ihr könnt ihn meist so platzieren, dass die Löcher die passende Farbe abdecken.

Dorothy: Der grüne Kreis ist auf Karte **9** außerhalb der Karte. Die Hand zeigt auf den Berg, welcher wiederum auf die 6 auf Karte **0** zeigt.



Der Blechmann: Die Hand auf dem Spiegel zeigt auf Karte **89** auf die Hexe, die wiederum auf die 8 auf Karte **0** zeigt.



Die Vogelscheuche: Auch auf Karte **17** zeigt der Spiegel auf die Hexe (was wieder 8 ergibt)



Der Löwe: Der Spiegel zeigt auf Karte **97** auf den Storch, der wiederum auf Karte **8** auf die 7 zeigt.



- Gebt den Code **6887** in der App ein und nehmt Karte **21**.

Öffnet Maschine **73** in der App: die wiederholenden Farben lila, blau, gelb, rot, blau, lila, rot und blau findet ihr auf der Karte von Oz: Lila ist Norden, blau ist Osten usw. Drückt also N, O, W, S, O, N, S und O in Maschine **21**, um Glinda zu treffen. Wie könnt ihr „den falschen Weg“ nehmen? Ganz einfach, dreht die Karte mit dem Verbot der Einfahrt um.



- Um nach Kansas zurückzukehren, müssen die Hacken der Silberschuhe dreimal aneinander geschlagen werden **53** + **(14 x 3)** = **95**.

Nehmt Karte **95**.

Ihr könnt das Abenteuer jetzt beenden, indem ihr den Code **1111** in der App eingibt und euren Freunden nicht helft – oder ihr helft ihnen bei ihren optionalen Aufgaben.





► Ihr braucht noch drei Medaillen, um euren Freunden zu helfen:

- Legt den Spiegel der Wahrheit so auf die Karte von Oz, dass die Löcher über den glänzenden Flecken der jeweiligen Farbe liegen. Im blauen Loch findet ihr dann eine 59 im blauen See.

Nehmt Karte **59**.



- Daneben könnt ihr bei den kämpfenden Bäumen eine 33 sehen.

Nehmt Karte **33**.



- „OZ“ in der Kartenecke lässt sich umgedreht als 20 lesen!

Nehmt Karte **20**.

Ihr habt die 6 Medaillen: Karten **31**, **77**, **87**, **59**, **33** und **20**.



Die Vogelscheuche:

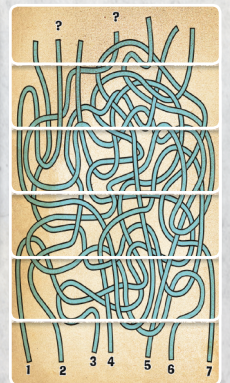
Schaut euch die Rückseiten der Medaillen an. An jeder Stelle, an der ein Juwel ist, kommt jeweils eine Farbe auf keiner der sechs Karten vor. Es gibt zum Beispiel keine, auf der oben ein grüner Edelstein ist, oben rechts kein blauer usw. Die einzige Karte, die die Zusammenstellung der fehlenden Farben an den Positionen hat, ist Karte **50**.



Der Löwe:

Legt die Medaillen so übereinander, dass ihr die zwei Wege im Fadenlabyrinth nachverfolgen könnt.

Nehmt Karte **75**.



Der Blechmann:

Drückt in der Maschine die Kartennummern der 6 Medaillen und der 4 Freunde, um ein Herz zu formen.

Nehmt Karte **66**.



► Zusammen ergeben diese Aufgaben den letzten Code: **1939**.

Gut gemacht! Ihr habt gemeinsam dieses große Abenteuer gemeistert.