

AN BORD

Ihr seid in eurer Kajüte und ruht euch aus. Öffnet Maschine 1. Ihr schließt eure Augen. Als ihr sie wieder öffnet, herrscht große Unordnung in eurer Kajüte. Tippt jeden umherfliegenden Gegenstand an und achtet auf die Unterschiede zu Karte 1. Im Bullauge entdeckt ihr ein Muster und das Gemälde über eurem Bett hat sich geändert. Habt ihr alle Gegenstände angetippt, drückt auf das Gemälde und anschließend auf den Seeigel in der Hand der Meerjungfrau.



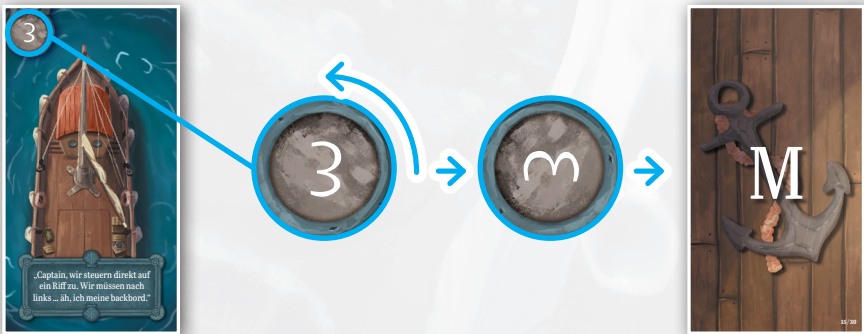
Als ihr aufwacht, sammelt ihr die Gegenstände in eurer Kajüte ein und begeben euch an Deck. Schaut euch die Rückseiten der Karten an, bis ihr die Karte findet, die das Deck zeigt.

Nehmt Karte 3.



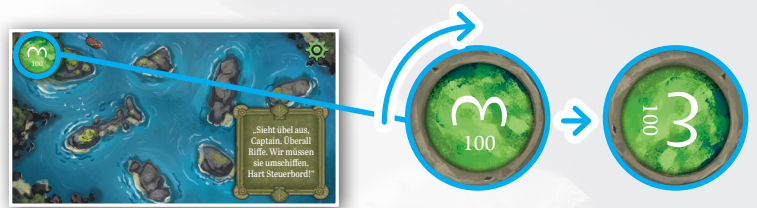
An Deck wird euch gesagt, dass euer Boot auf ein gefährliches Riff zusteuert. Ihr müsst nach backbord steuern, um auszuweichen. Dreht die Karte um 90° nach links: Aus der Kartennummer 3 wird ein M.

Nehmt Karte M.



- Die Strömung ist stärker als gedacht und ihr kommt gefährlich nah an die Riffe. Um euch hindurchzu-
manövrieren, müsst ihr nach steuerbord steuern, also
nach rechts. Dreht Karte **M** um 90° nach rechts, und
aus dem M wird eine 3.

Öffnet Maschine **3**.



- Die Gegenstände auf der Karte **62** sind angeordnet wie
die Riffe in Maschine **3**. Der Sand zeigt den sicheren
Weg um die Riffe, aber er ist unterbrochen. Um den Weg
zu vervollständigen, nutzt ihr die kaputte Sanduhr (**14**):

$$14 + 62 = 76$$

Nehmt Karte **76**.



- Öffnet Maschine **3** und steuert euer Boot durch die
Riffe, indem ihr dem Muster auf Karte **76** folgt.



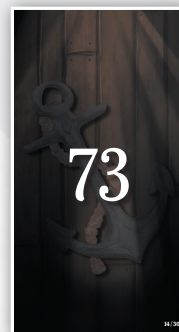
- Ihr habt eure Fischgründe erreicht. Jetzt müsst ihr den Kran mit dem Netz (**98**) auf eurem Boot (**3**) in Position bringen.
Dreht den Kran nach rechts, zum Fischschwarm steuerbord vom Boot. Es ergibt sich die Zahl 97.

Nehmt Karte **97**.



- Ein Ruck geht durch euer Boot. Ihr verliert das Gleichgewicht und stürzt über die Reling. Um euch herum wird alles dunkel, also nehmt ihr die Karte mit der dunklen Kartenrückseite.

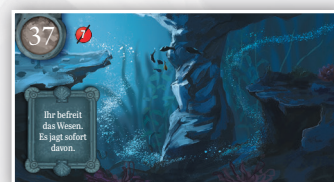
Nehmt Karte **73**.



- Als ihr wieder zu euch kommt, seid ihr unter Wasser, auf dem Meeresgrund. Ihr entdeckt ein Wesen, das sich in eurem Fischernetz verfangen hat (**7**). Ihr benutzt das Messer eures Rasierzeugs (**30**), um es zu befreien:

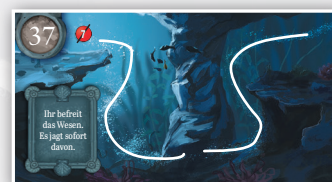
$$7 + 30 = 37$$

Nehmt Karte **37**.



- Das Wesen flieht und hinterlässt nur eine Spur aus Blasen. Die Blasen bilden die Zahl 25.

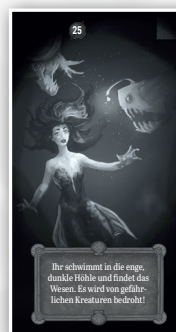
Nehmt Karte **25**.



- Ihr landet vor einer Wand mit mehreren Höhleneingängen (**25**). Mithilfe der leuchtenden Koralle (**39**) könnt ihr die Höhle identifizieren, in die das Wesen geschwommen ist. Wenn ihr die Karte vertikal spiegelt, seht ihr, dass die Enden der Koralle genau auf die Höhleneingänge passen. Ein Ende ist besonders. Höhle **+21** muss die richtige sein!

$$39 + 21 = 60$$

Nehmt Karte **60**.



- Ihr findet das Wesen in der Höhle (**60**), umzingelt von grauslichen Kreaturen. Es ist so dunkel in der Höhle, dass die Kartenfarbe und Nummer nicht zu erkennen ist, aber ihr seht ein Puzzlestück in der in der rechten oberen Ecke. Es muss sich um eine rote Karte handeln! Kombiniert Karte **60** mit der leuchtenden Koralle (**39**), um die Kreaturen zu vertreiben:

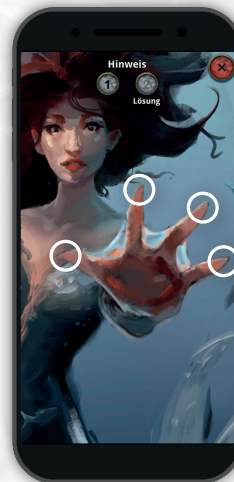
$$60 + 39 = 99$$

Nehmt Karte **99**.



DIE BITTE DER MEERMENSCHEN

- Ihr versucht mit dem Meermenschen in Kontakt zu treten. Öffnet Maschine **99** und legt 4 Finger auf ihre Fingerspitzen.
- Der Name des Meermenschen ist Shâ-nah. Sie bittet euch, bei der Suche nach einem Artefakt, dem Herz des Ozeans, zu helfen.



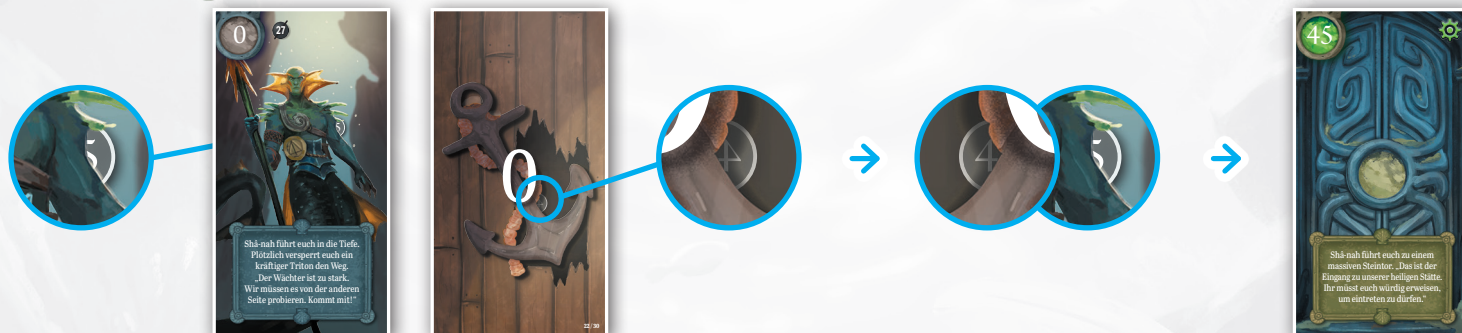
- Shâ-nah erzählt euch von der heiligen Stätte des Meervolks, die wiederum mitten im Reich der Tritons liegt. Das Reich der Tritons liegt am Grunde des Meeres, also sucht ihr die Karte mit der niedrigsten Kartennummer heraus.

Nehmt Karte **0**.



- Auf dem Weg zur heiligen Stätte begegnet ihr einem Triton (0), der euch nicht passieren lassen wird. Shâ-nah möchte es von der anderen Seite probieren. Hinter der Schulter des Tritons seht ihr einen Teil der Zahl 5. Wenn ihr die Karte umdreht, seht ihr hinter dem Anker einen Teil der Zahl 4. Zusammen ergibt sich die Zahl 45.

Nehmt Karte 45.



- Ihr habt den Eingang zur heiligen Stätte der Meermenschen (45) gefunden. Um eintreten zu können, müsst ihr das Symbol der Meermenschen finden. Auf dem Schild der Statue (A) seht ihr das Symbol der Tritons kombiniert mit dem Symbol der Meermenschen. Auf dem Amulett des Wächters (0) seht ihr das Symbol der Tritons. Wenn ihr das Symbol der Tritons vom kombinierten Symbol „abzieht“, erhaltet ihr das Symbol der Meermenschen: ein Diamant. Öffnet Maschine 45 und zeichnet das Symbol ein.



- Auf dem Schloss des Steintors (38) seht ihr einen Handabdruck. Legt einfach eure Hand (5) auf das Schloss, aber denkt daran, dass Meermenschen nur 4 Finger haben. Also zieht 1 von der Kartennummer eurer Hand ab und kombiniert sie mit dem Steintor:

$$38 + 4 = 42$$

Nehmt Karte 42.



- Jetzt seid ihr in der heiligen Stätte (**42**), aber sie ist in vollständige Dunkelheit getaucht. Mit dem Spiegel eures Rasierzeugs (**30**) lenkt ihr Licht auf die Kristalle:

$$42 + 30 = 72$$

Nehmt Karte **72**.



DAS HERZ DES OZEANS

- Ihr findet den Stein (**72**), in dessen Mitte das Herz des Ozeans liegen sollte. Doch es ist nicht da. Shâ-nah ist verzweifelt; ihr Volk ist verloren. Die Szene erinnert euch an das Gemälde in eurem Traum (**M**), den ihr am Anfang des Abenteuers hattet. Sogar der Seeigel ist da. Öffnet Maschine **10** und drückt auf den Seeigel. Ihr wacht auf und seid zurück auf eurem Schiff.



- Jetzt versteht ihr euren Traum! Ihr müsst das Herz des Ozeans zurückgeben. Die Vertiefung in der heiligen Stätte (**72**) lässt darauf schließen, dass das Herz des Ozeans eine runde Steinscheibe ist, auf der ein achtzackiger Stern abgebildet ist. So einen habt ihr in eurer Kajüte gesehen. Öffnet erneut Maschine **1** und drückt auf die runde Scheibe links vom Gemälde. Das ist das Herz des Ozeans!



Die Scheibe habt ihr vor kurzem mit eurem Netz aus dem Meer gefischt. Ihr schnappt sie euch und eilt an Deck, wo ihr die Scheibe zurück ins Wasser werft. Kurz schwimmt sie auf den Wellen, bevor sie langsam versinkt ...

Jahrzehnte später seid ihr schon lange in eurem wohlverdienten Ruhestand. Aber eure Geschichte erzählt ihr noch immer allen, die sie hören wollen: Als der Stein versunken war, tauchte eine Hand mit vier Fingern aus den Wellen auf und winkte euch zu, bevor sie mit dem Platschen einer smaragdgrünen Flosse verschwand.

