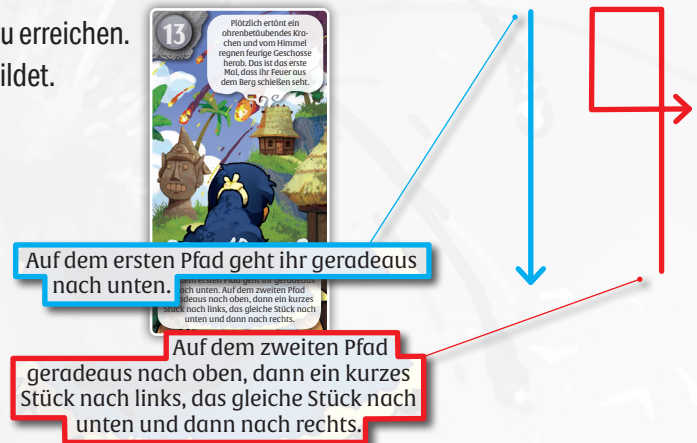




KILEA IST WÜTEND

- ▶ Folgt den Anweisungen auf Karte **13**, um das Haus der Prophetin zu erreichen. Der erste Pfad bildet die Zahl **1**, während der zweite Pfad die Zahl **9** bildet. Zusammen ergeben sie die Zahl **19**. Nehmt Karte **19**.



- ▶ Um das Haus zu betreten, müsst ihr die Tür (**19**) mit eurem Hammer (**24**) aufschlagen.
 $24 + 19 = 43$ ▶ Nehmt Karte **43**.



- ▶ Euer Boot wurde leider bei dem Vulkanausbruch zerstört. Doch wer hat eure Seile gestohlen? Die Fußspuren am Boden von Karte **97** gehen auf der Landkarte weiter, die ihr begonnen habt, zusammenzusetzen. Wenn ihr den Fußspuren dort folgt, erreicht ihr die Rückseite von Karte **13**, wo ihr eine versteckte **23** findet. ▶ Nehmt Karte **23**.



AM ENDE DIESES
LÖSUNGSHEFTS
FINDET IHR DIE
ENTWICKLUNG DER
LANDKARTE.



- Das gerissene Seil kann repariert werden. Das erste Teilstück bildet eine 1. Rechts davon findet ihr ein zweites Teilstück, das eine 2 bildet. Die anderen Seile sind nicht komplett zu sehen und bilden keine Zahlen. Nehmt Karte **12**.



→ **12**

- Um über die Affenbrücke zur anderen Insel zu kommen, müsst ihr die zerstörte Brücke (**64**) mit dem Seil (**12**) reparieren. $12 + 64 = 76$ ► Nehmt Karte **76**.



+



=



- Ihr überquert die Brücke, doch plötzlich steht euch eine Kreatur aus dem Verbotenen Untergrund im Weg. Sie anzugreifen wäre zwecklos. Stattdessen müsst ihr das Amulett nutzen, das euch die Prophetin gegeben hat.

$8 + 61 = 69$ ► Nehmt Karte **69**.



+



=



- Ihr müsst den brennenden Felsen ausweichen, die der Vulkan speit. Vier von ihnen fliegen direkt auf euch zu. Ihr müsst ihnen in dieser Reihenfolge ausweichen: Beginnt mit dem, der euch am nächsten (und damit am größten) ist (ganz rechts), dann dem zweitgrößten (ganz links), dann dem oben mittig und zum Schluss dem, der am weitesten weg ist (unten mittig). Geht ihr sie nach, bildet sich eine 4. ► Nehmt Karte **4**.



→ **4**

► Der Durchgang ist durch Lavaflächen und Felsbrocken blockiert (**4**), also müsst ihr euch den Weg freiräumen. Beginnt damit, den Fels links neben euch ein Feld wegzuschieben. Schiebt dann den Fels, der über euch ist, so weit nach oben wie möglich. Dann schiebt den Fels links neben euch ein Feld nach links und den Fels über euch auch ein Feld nach oben. Lauft links außen um die Lava-Fläche herum und schiebt den letzten Felsen in der obersten Reihe ganz nach rechts. Der Ausgang ist nun frei – geht hindurch. Die Maschine weist euch an, Karte **53** zu nehmen.



Ausgang

Fels
Lava-Fläche

Charakter

Controller

► Der Fischer leiht euch eine Laterne (**14**) und ein altes Boot. Entzündet mit der Laterne den Leuchtturm (**30**), um sicher zu eurem nächsten Ziel zu navigieren.

14 + **30** = **44** ► Nehmt Karte **44** .



+



=



► Nutzt den Kompass und das Boot (**33**), um die nächste Insel zu erreichen. Ihr müsst allerdings die Riffe umschiffen. Platziert Karte **33** auf der Landkarte, wo ihr den Fischer getroffen habt. Richtet dann den Kompass so aus, dass das N nach Norden zeigt (wie die Windrose rechts auf der Landkarte vorgibt). Findet die schwarze Nadel, die zum Leuchtturm zeigt, ohne ein Riff zu kreuzen. In der Abbildung unten seht ihr, dass die richtige Nadel die **+16** ist. **+16** + **33** = **49** ► Nehmt Karte **49** .



► Folgt diesen Schritten, um den Eingang zum Verbotenen Untergrund zu finden:

Die Karten **35**, **11** und **97** helfen euch, dieses Rätsel zu lösen. Mit Karte **35** könnt ihr die Statuen identifizieren, die ihr auf der zusammengesetzten Landkarte finden müsst. Die Statue oben links kann auf der Rückseite von Karte **13** gefunden werden, die unten rechts auf Karte **30**. Die Statue oben rechts seht ihr auf der Rückseite von Karte **61** und die letzte Statue seht ihr auf der Vorderseite von Karte **97**. Dieser Ort ist auch auf der Rückseite von Karte **19** abgebildet, wo die Statue von Rauch verhüllt ist. Legt Karte **11** nun auf die Landkarte an Ort B2 – sie passt dort an den Pfad. Wenn ihr die Statuen wie auf Karte **35** angegeben verbindet, erkennt ihr, dass sie sich bei **+15** kreuzen. **+15** + **11** = **26** ► Nehmt Karte **26**.



► Der Eingang ist durch einen Felsbrocken versperrt (**26**). Ihr müsst ihn mit eurem Hammer (**24**) zerschlagen, um hineinzugelangen.

24 + **26** = **50** ► Nehmt Karte **50**.



► Im Verbotenen Untergrund ist es sehr dunkel (**60**). Setzt euer Amulett (**8**) ein, um mehr sehen zu können.

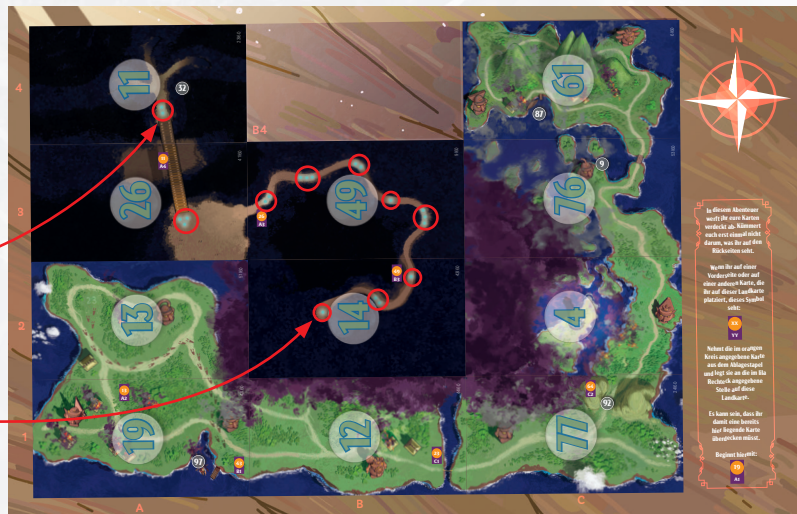
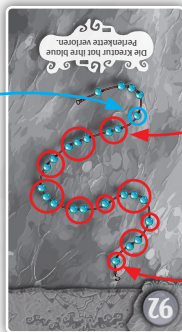
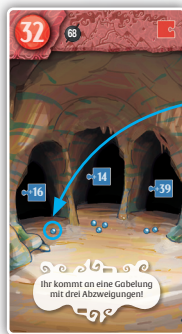
8 + **60** = **68** ► Nehmt Karte **68**.



► Ihr kommt an eine Gabelung mit drei Abzweigungen.

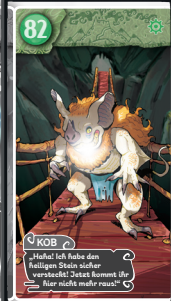
Mit der blauen Perlenkette (92), die die Kreatur verloren hat, könnt ihr wie unten abgebildet den Weg durch den Untergrund nachvollziehen. Dreht die Karte um 180°, das hilft euch, den richtigen Pfad zu finden. Nehmt die Abzweigung mit einer Perle +16 .

16 + 32 = 48 ► Nehmt Karte 48 .

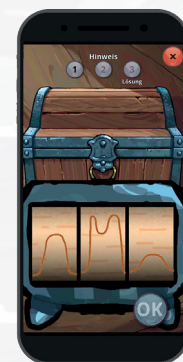


DIE KREATUR AUS DEM VERBOTENEN UNTERGRUND KEHRT ZURÜCK

► Legt Karte 16 links an Karte 82 an und bildet ein Panorama. Die Kreatur aus dem Verbotenen Untergrund versperrt euch den Weg. Ihr solltet sie zuerst mit Fays Licht desorientieren. Scantet Karte 16 mit eurem Gerät, um ihr Licht zu aktivieren. Schwenkt dann euer Gerät auf die Kreatur auf Karte 82, um sie zu blenden. Sobald die Kreatur geblendet ist, schüttelt das Gerät, dann stolpert sie und fällt in die Tiefe. So erhaltet ihr Karte 95 .

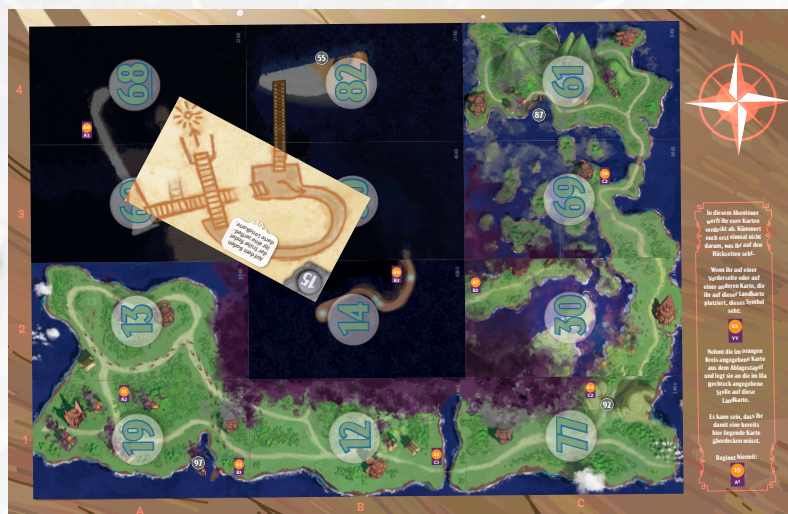


► Die Zeichnung der Statue (94) hilft euch dabei, die Truhe zu öffnen. Wenn ihr euch die Landkarte genau anschaut, könnt ihr im Nordosten eine ähnliche Statue finden, auf der Rückseite von Karte 61 . Das Relief dieser Insel gibt euch die benötigten Informationen, um die Truhe (86) zu öffnen: 1 mittelhoher Berg, 1 hoher Berg mit Doppelspitze und 1 kleiner Berg. Nachdem ihr diese Berge in eurem Gerät eingestellt habt, werdet ihr angewiesen, Karte 20 zu nehmen.



► Diese Zeichnung (15) wird euch helfen, den Verbotenen Untergrund zu verlassen. Manche der Elemente auf der Zeichnung passen zu denen auf der Landkarte. Legt Karte 15 wie abgebildet auf den Teil der Landkarte mit dem Verbotenen Untergrund. Die Brücken und Tunnel bilden die Zahl 45 .

► Nehmt Karte 45 .



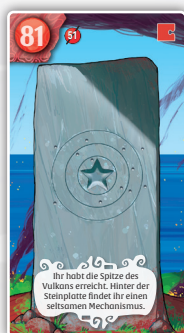
► Folgt diesen Schritten, um den richtigen Weg zum Vulkankrater zu finden: Legt die Karten 36 , 58 , 70 und 80 auf die Landkarte. Positioniert Karte 70 auf Karte 55 und stellt sicher, dass die Pfade aneinanderpassen. Platziert Karte 80 auf Karte 70 . Positioniert Karte 58 über die rechten Ecken der Karten 70 und 80 . Platziert zuletzt Karte 36 , so dass sie die Karten 80 , 58 und 87 überlappt. Schaut euch nun die Pfade entlang des Vulkans an. Nur ein Pfad führt ohne Hindernis zum Krater hinauf. Dieser Pfad ist der, der auf Karte 51 nach rechts führt und dort mit +30 markiert ist. $51 + 30 = 81$

► Nehmt Karte 81 .



► Der heilige Stein (10) muss in die Steintafel an der Spitze des Vulkans (81) eingesetzt werden. $10 + 81 = 91$

► Nehmt Karte 91 .

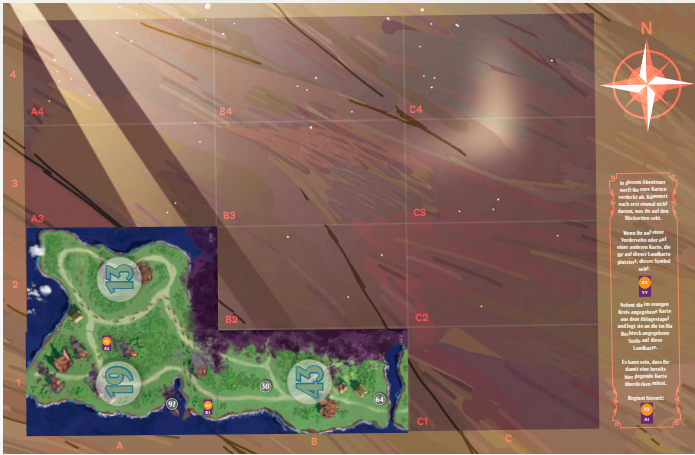


- Die Punkte, die auf der Steinplatte (91) eingraviert sind, stehen für die Statuen auf dem Archipel. Rotiert die Ringe, bis die Punkte mit den Positionen der Statuen auf der zusammengesetzten Landkarte übereinstimmen. Sobald die Punkte richtig ausgerichtet sind, drückt auf „OK“.

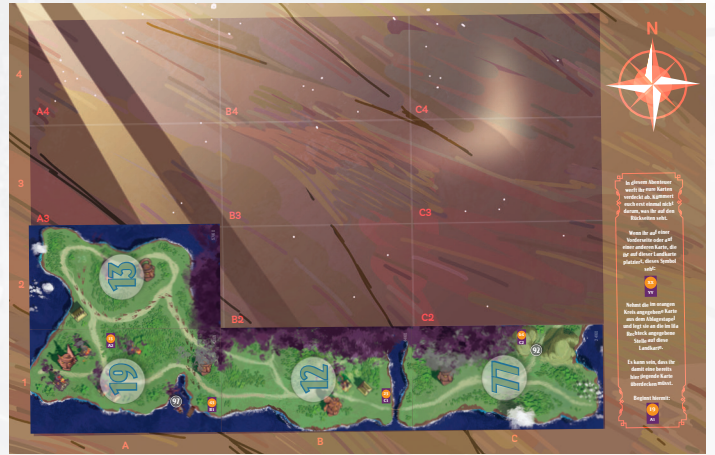


„Ihr habt die Inseln gerettet!
Nun da Kileas Flammen des Zorns
gelöscht wurden und nicht mehr in
Feuerbällen auf die Inseln regnen, haben
sich die Menschen entschieden, in ihre
Heimat zurückzukehren. Sie sind erfüllt
mit Freude und Dankbarkeit, und errichten
eine Statue zu euren Ehren, die euren Mut
würdigt. Ihr werdet als Helden gefeiert!“

A



B



C



D



E



F



