

UNLOCK!

EXOTIC ADVENTURES

Scheherazades letzte Geschichte

Schwierigkeit:

LÖSUNG

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



DER PALAST

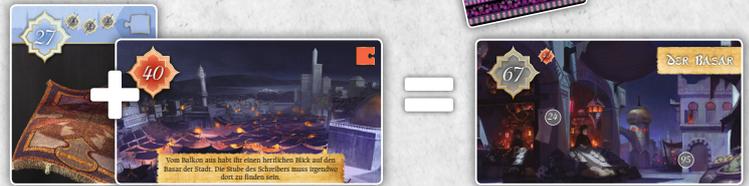
- Legt die drei Teppiche so übereinander, dass sie die Zahl 27 bilden.

Nehmt Karte .



- Fliegt mit dem Teppich zum Basar: $27 + 40 = 67$.

Nehmt Karte .



DER BASAR

- Die Tür des Schreibers ist verschlossen, doch das Fenster steht weit offen. Ihr könnt eine 32 sehen.

Nehmt Karte .



- Fliegt mit dem Teppich durch das Fenster: $27 + 32 = 59$.

Nehmt Karte .



- Fliegt zum gehobenen Stadtviertel: $27 + 50 = 77$.

Nehmt Karte .



DAS GEHOBENE STADTVIERTEL

- Das sind die drei Affen () , die Ali Baba bestohlen haben! Lest den Aushang () genau, um zwei Affen ausschließen zu können. Der Affe, der die Lampe geworfen hat, hatte keine Angst vor dem Gebrüll des Tigers. Das war offensichtlich der taube Affe rechts. Ein anderer hat Flöte gespielt und konnte die Lampe nicht fangen – nämlich der blinde Affe links. Also muss der stumme Affe in der Mitte die Lampe haben. Schnappt ihn!

Nehmt Karte .



DAS GEHOBENE STADTVIERTEL

- ▶ Steht bei dieser Gelegenheit auch gleich die Flöte vom blinden Affen.

Nehmt Karte .



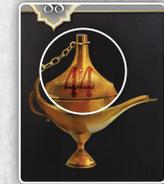
- ▶ Auf der Lampe ist eine 88 abgebildet.

Nehmt Karte .



- ▶ Auf der Lampe ist eine 44 abgebildet.

Nehmt Karte .



- ▶ Auf der Lampe ist eine 22 abgebildet. (Wie viel Platz ist eigentlich auf dieser Lampe?!)

Nehmt Karte .



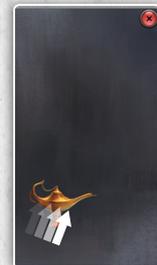
- ▶ Karte  ermutigt euch, beharrlich zu bleiben: 88, 44, 22 ... die nächste logische Zahl ist die 11.

Nehmt Karte .



- ▶ Reibt die Lampe in Maschine , bis der Flaschengeist erscheint.

Nehmt Karte .



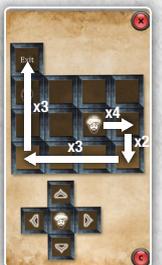
- ▶ Um den Code für die Pforte () herauszufinden, müsst ihr die Sterne dort zählen: 14 erloschene Sterne, und insgesamt 21 Sterne. (Vergesst nicht die Sterne auf der Gravur!) Gebt Code **1421** in der App ein.

Nehmt Karte .



- ▶ Um vor dem grässlichen Zyklopen in Maschine , sollt ihr ihm immer genau einen Schritt voraus sein. Drückt 4x rechts, 2x runter, 3x links und 3x mal hoch.

Nehmt Karte .



DAS GEHOBENE STADTVIERTEL

- Benutzt die Nadel des Flaschengeistes, um das Schloss zu knacken:

$$72 + 18 = 90$$

Nehmt Karte .



- Lest ganz genau die Zauberformel, die ersten Buchstaben jeder Zeile ergeben ein Wort!

Nehmt Karte .



- Sindbads Abenteuer sind auf der Karte dargestellt (.

Verbindet sie gemäß des Inhaltsverzeichnisses () um eine 13 zu bilden.

Nehmt Karte .



- Kehrt zum Palast zurück und fliegt mit dem Teppich in die Wüste: $27 + 60 = 87$.

Nehmt Karte .



DIE WÜSTE



- Auf den Karten , ,  und  sind oben rechts schwarze Pfeile. Legt sie passend auf die Pfeile auf Karte  und ihr könnt folgendes lesen: Eins-Acht-Zwei-Sieben. Gebt den Code **1827** in der App ein.

Nehmt Karte .



- Um die Steintür zu öffnen, müsst ihr laut „Sesam, öffne dich!“ sagen. Damit die Spracherkennung funktioniert, müsst ihr es zwischen den zwei Pieptönen sagen.

Nehmt Karte .



- Um die Schlange zu verzaubern, müsst ihr die Flöte des Affen mit ihr kombinieren: $5 + 3 = 8$.

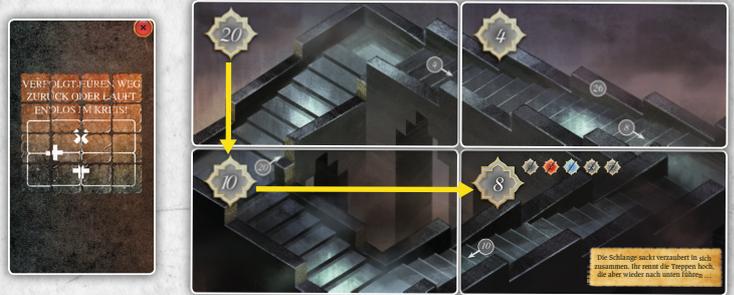
Nehmt Karte .



- Nachdem ihr Maschine 26 gelöst habt, wisst ihr, dass ihr eure Schritte zurückverfolgen müsst. Dafür müsst ihr folgende Rechnung durchführen:

$$4 \times 20 + 10 + 8 = 98$$

Nehmt Karte 98 .



- Euer Teppich ist zerstört, aber ihr könnt ihn mit der Nadel wieder flicken: $64 + 18 = 82$.

Nehmt Karte 82 .



- Geht zurück zu Scheherazade: $82 + 12 = 94$.

Nehmt Karte 94 .



- Ihr könnt jetzt Maschine 29 lösen. Scheherazades Armreif sieht aus wie das mittlere Symbol in der 3. Reihe. Klickt darauf, um Scheherazade dem Sultan eine letzte Geschichte erzählen zu lassen. Wählt also „Erzähl“ „unserre“ „phantastische“ „Geschichte“.



- Scheherazade ist gerettet! Herzlichen Glückwunsch!**