

# UNLOCK!

## MYSTERY ADVENTURES

DER SCHATZ AUF  
TONIPAL ISLAND

SCHWIERIGKEIT:

LÖSUNG

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

### GEFÄNGNISZELLE

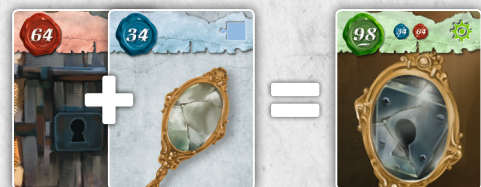
- ▶ Hebt den Spiegel vom Boden auf:

Nehmt Karte .



- ▶ Streckt euren Arm durch die Stäbe ( ) und nutzt den Spiegel, um euch das Schloss anzusehen:  $64 + 34 = 98$ .

Nehmt Karte .



- ▶ In der App (Maschine ) wählt ihr die Schlitzschrauben (nicht die Kreuzschlitzschrauben) an, um sie mit der Münze () als Schraubendreher zu lösen. Ihr erhaltet eine „+52“.  $52 + 5 = 57$ .

Verlasst eure Zelle mit Karte .



Hört euch an, was der Gefangene () zu sagen hat, und lest die Zeitung (). Der Code, den der Wächter jeden Tag ändert und sich merkt, ist einfach das Datum, das auf der Titelseite der Zeitung abgedruckt ist. Öffnet die Gefängnistür mit dem Code **2510** für „25. Oktober“ (gestern war der 24.).

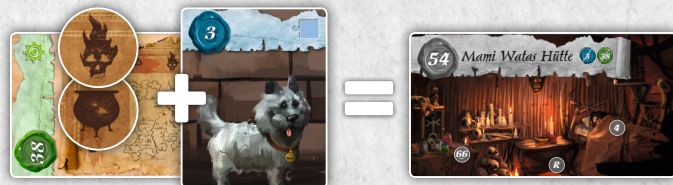
Nehmt Karte .



Wählt dann über Maschine euren nächsten Halt auf der Insel aus: Mami Watas Symbole aus der Zeitung findet ihr auch auf der Karte. Wählt die Kreuzung zwischen Kessel und brennendem Totenkopf aus und ihr erhaltet „+51“.

Folgt dem Hund, der weiß, wo es lang geht ():  $51 + 3 = 54$ .

Nehmt Karte .





- Auf Karte **(4)** könnt ihr dem Beo zuhören. Gebt den Code **4444** in die App ein.  
 „Du Holzbein!“, kreischt der Vogel. Dies ist der Hinweis, die Anzahl der Beine im Kochbuch  
**(R)** zu zählen. Ihr wollt die Aufwachsuppe kochen, um die Priesterin aufzuwecken:  
 2 Beine + 8 Beine + 4 Beine. Gebt diese Zahlen in Maschine **(66)** in der App ein und achtet  
 auf die Farben: 2 mal Orange, 8 mal Lila und 4 mal Pink. Ihr erhaltet „+36“.

Füllt den Trank **(36)** in die Schale **(59)** und nehmt Karte **(95)**.

Nutzt nun den Trank **(95)**, um Mami Wata **(4)** zu wecken: **(95) + (4) = (99)**.

Nehmt Karte **(99)**.



## AUF DEN PFADEN DER INSEL

- Auf dem Grabstein **(T)** steht der erste Buchstabe jedes Worts für eine  
 römische Zahl. In der Zeitung **(N)** seht ihr, dass M = 1.000, D = 500,  
 C = 100 und I = 1. Gebt den Code **1603** (MDCIII) in die App ein und der Sarg  
 kommt zum Vorschein.

Nehmt Karte **(H)**.

- Schaut euch die Tätowierung auf Smiths Arm **(W)** genau an: 10 + 3.

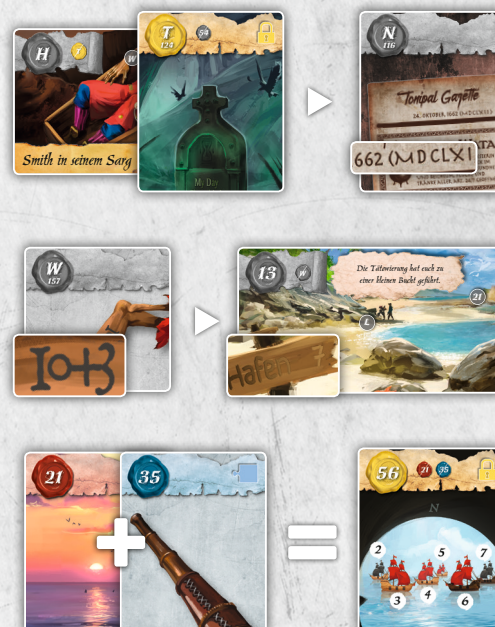
Nehmt Karte **(13)**.

Am linken Rand der Karte **(13)** findet ihr den Wegweiser zum Hafen **(7)**.

Nehmt Karte **(7)**.

- Werft mit eurem Fernrohr einen Blick auf den Horizont: **(21) + (35) = (56)**.

Nehmt Karte **(56)**.





## AM HAFEN

7

- Lauscht an der Tür der Taverne (U). Ihr erfahrt, dass die Segel von Johnsons Schiff rot sind. Auf der linken Seite von Karte 7 findet ihr ein Graffiti von Johnson in einem Boot mit hellbraunen Schiffsrumpf. Merkt euch diese 2 Hinweise für später.



- Reinigt das Fenster mit der zerschlissenen Decke: 9 + 51 = 60. Nehmt Karte 60.



- Entweder versucht ihr mit der Wache (28) zu verhandeln oder ihr kämpft. Im ersten Fall müsst ihr ihm erzählen, dass ihr auf einer Mission für Johnson und Gouverneur Senun seid (sein Name steht in der Zeitung N). Im zweiten Fall müsst ihr euren Säbel ziehen: 28 + 42 = 70. Nehmt Karte 70.



Befolgt dann die Anweisungen von Karte 60, um die Angriffe abzuwehren, die auf Karte 70 abgebildet sind: 5643. Nehmt Karte F.

## IM BÜRO DES HAFENMEISTERS

F

- Das Schiffsverzeichnis (J) zeigt euch, dass Johnsons Schiff mindestens 2 feuerbereite Kanonen an Bord hat. Die Kanoniere am Strand (L) sagen, dass die Salty Peril von Osten her kommt (von der rechten Seite). Das einzige Schiff auf Karte 56 mit roten Segeln und hellbraunen Rumpf, das nach links fährt und mindestens 2 feuerbereite Kanonen hat, ist Schiff 4. Gebt den Code 6664 ein und nehmt Karte Y.



- Haltet den Piraten mithilfe der Voodoo-Puppe (84) und den Nadeln (67) auf. Johnson ist bereits einäugig, einarmig und einbeinig. Steckt die Nadeln also in sein rechtes Auge, seine rechte Hand, seinen rechten Fuß und sein Herz (Maschine 84). Ihr erhaltet „+16“. 16 + 67 = 83. Nehmt Karte 83.



- Karte G gibt euch die Adresse der Zuckerrohrplantage: Nehmt Karte 27.





## AUF DER ZUCKERROHRPLANTAGE

27

- Stellt mit dem Destillierapparat (Maschine **90**) Rum her.

Lest die Anleitung für eine Liter-Flasche Rum und gebt die korrekten Mengen an:

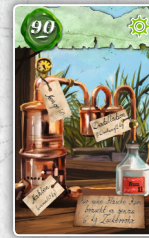
- Mahlen: 2;
- Menge: 100;
- Destillation: 3.

Ihr erhaltet „+15“. Addiert diese 15 zu 9 (der Hälfte von 18). Karte **18** zeigt nämlich 12 kg Zuckerrohr, ihr benötigt jedoch nur 6 kg, also die Hälfte.

Nehmt Karte **24**.

Gebt die Flasche Rum (**24**) an Crabby Sammy: **24** + **29** = **53**.

Nehmt Karte **53**.



## SMITHS TRUHE

V

- Die Schlüssel (**53**) helfen euch dabei, die Nachricht auf der Truhe (**V**) zu entschlüsseln. Dreht Karte **53** um 90° nach rechts und legt die kleinen weißen Pfeile passend übereinander. An jeder Zeile geben euch die 3 weißen Markierungen Buchstaben, die zusammen das Wort „Fuenfundsiebzig“ bilden.

Nehmt Karte **75**.

Die Musikbox (**E**) muss nun geöffnet werden. Nutzt dafür die Karten **B** und **75**. Legt die Juwelen aus dem Schädel in die passenden Aussparungen im Taschenkompass. Das kleine „W“ auf dem Kompass steht für „Westen“. Auf der Musikbox seht ihr eine „3“ im Osten.

Folgt nun der Reihenfolge auf dem Schloss der Musikbox:

- Rot auf der 8;
- Grün auf der 4;
- Gelb auf der 6;
- Blau auf der 2.

Gebt den Code **8462** in die App ein und nehmt die Karten **43** und **Z**.



## ES GEHT WEITER ...

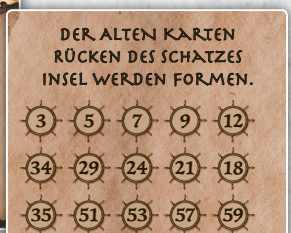
Z

- Folgt den Anweisungen auf Karte **Z** und puzzelt aus den Rücken der aufgelisteten Karten eine 5x5 große Schatzkarte.

Füttert den Papagei (**65**) mit dem Keks (**12**): **12** + **65** = **77**.

Nehmt Karte **77**.

Er ist nun gesprächiger und sagt: „Kein Pirat erblickt ihn mehr!“





## ... UND WEITER ...

- Lest die Calligramme auf Karte 43 in folgender Reihenfolge:



- Der Spruch „kein PI-RAD R-BLICK-t ihn MEER“ hilft euch herauszufinden, wo ihr das Vergrößerungsglas (A) auf die Karte legen müsst:

1a und 1a': zieht von beiden Monstern aus eine gerade Blicklinie bis sie sich kreuzen;

1b: findet den Matakana;

2a: findet seinen Zwilling auf der Karte;

2b: findet das Schiff, auf das dieser zeigt;

3a: geht zwei Karten (zwei Masten) in Richtung Süden;

3b: findet das andere Schiff;

4: findet die 4 Ecken auf der Karte.

- Legt am Ende das Vergrößerungsglas (A) an die Ecken auf der Karte an. Der Griff und die Karte bilden den finalen Code: 9937.

Der Schatz von Tonipals Insel ist ganz euer!  
War doch ein Kinderspiel, nicht wahr?

