



Schwierigkeit:

DIE KÜCHE

► Ihr müsst eure neuste Erfindung, den Tier-O-Mat, unbedingt direkt ausprobieren! Scannt die Startkarte mit eurem Gerät. Zielt auf die Katze und schießt. Dann dürft ihr die Startkarte umdrehen.



► Die Sicherung ist herausgeflogen und im Raum ist es stockdunkel. Aber wie es sich gerade trifft, seid ihr nun im Körper eurer Katze, Roquefort, und Katzen können im Dunkeln sehen. Öffnet Maschine (7) und scannt die Küche (C) mit eurem Gerät.

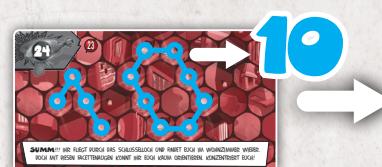
Nehmt die Karten 0, 23 und 88.



► Der einzige Weg aus der Küche hinaus ist durch das Schlüsselloch. Doch dafür müsst ihr klein genug sein. Drückt den Tier-O-Mat-Knopf in der App (1) und zielt auf den Fliegenschwarm (88). Nehmt Karte 1. Nutzt eure geringe Größe, um durch das Schlüsselloch aus der Küche zu fliegen: $1 + 23 = 24$. Nehmt Karte 24.



► Die Sicht durch Facettenaugen ist ungewohnt und verwirrend, doch wie alle Fliegen zieht euch das Licht an. Wenn ihr euch darauf konzentriert, erkennt ihr, dass die Lampen die Zahl 10 bilden. Nehmt Karte 10.



DAS WOHNZIMMER

► Das Wohnzimmer ist bald überflutet. Ihr müsst so schnell wie möglich das Haus verlassen. Transferiert euch dafür zuerst in den Körper des schnarchenden Bären, indem ihr den 1-Knopf drückt. Nehmt Karte 20. Nutzt dann all eure Kraft, um die Küchentür zu öffnen: $20 + 68 = 78$. Nehmt Karte 78.

Nutzt den Tier-O-Mat (1), um euch erneut in Roquefort zu transferieren. Nehmt Karte 6. Geht jetzt durch die Katzenklappe in den Garten: $6 + 74 = 80$. Nehmt Karte 80.



DER GARTEN

- Ihr seid im Garten (80), aber die Atombatterie ist auf dem Dachboden. Ihr müsst also einen Weg dorthin finden. Seht ihr den Fisch auf dem Kopf der Kuh? Im Körper des Fischs könntet ihr dem Wasser trotzen. Nehmt den Tier-O-Mat (18) und schießt auf die Kuh. Nehmt Karte 18.

Ihr erfahrt, dass Wanda, der Kugelfisch, sich aufbläst, wenn sie sich erschreckt. Kaut etwas Kaugummi, um eine Blase zu machen: $18 + 72 = 90$.

Nehmt Karte 90.



- Öffnet Maschine 90 undblast die Kaugummiblase. Pustet dafür in das Mikrofon eures Geräts, bis die Blase platzt. Ihr findet eine verborgene +8 im BOOM. Nutzt diesen Knall, um Wanda zu erschrecken: $65 + 8 = 73$.

Nehmt Karte 73.



- Beeilt euch und zückt euren Tier-O-Mat (18), um euch in den Körper von Wanda zu transferieren.

Nehmt Karte 15.

In diesem neuen Fischkörper könnt ihr ohne Probleme die Treppe hinauf schwimmen: $15 + 40 = 55$.

Nehmt Karte 55.



DAS BADEZIMMER

- Ihr seid nun im Badezimmer (55). Ihr müsst das Wasser abdrehen, aber in diesem Fischkörper ist es schwierig, das Hauptventil zu erreichen. Laut der Nachricht, die ihr in der Flasche gefunden habt (27), seid ihr nicht allein in diesem Raum. Findet James, die Maus. Von hier aus könnt ihr aber nur seine Reflexion im Spiegel sehen. Zielt mit eurem Tier-O-Mat (18) rechts über das Medizinschränkchen. Nehmt Karte 9.



- Ihr seid nun in einem Körper, der das Ventil erreichen kann, allerdings befindet sich dieser auf der anderen Seite des Raums. Um dort hinzugelangen, müsst ihr über das Wasser kommen. Faltet euch doch einfach ein Papierboot: $27 + 64 = 91$.

Nehmt Karte 91.

Lasst euer Boot (91) schwimmen und legt es auf das Wasser im Badezimmer (55). Dort könnt ihr $45+8$ lesen.

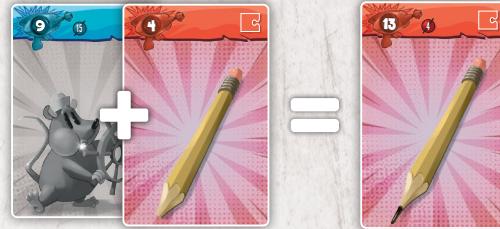
Nehmt Karte 53.



- Geht an Bord, um zum Hauptventil zu segeln: $9 + 53 = 62$. Nehmt Karte 62. Öffnet Maschine 62 und schließt das Ventil. Dreht dafür euer Gerät ein paar Mal im Uhrzeigersinn. Nehmt Karte 5.



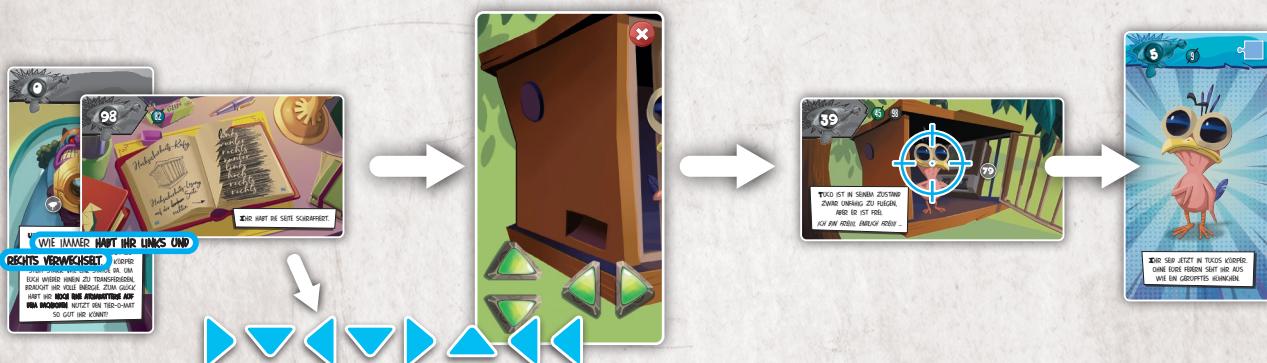
- Das Wasser fließt ab. Ihr kommt der Batterie näher. Spitzt jetzt den Bleistift mit euren Nagezähnen an: $9 + 4 = 13$. Nehmt Karte 13.



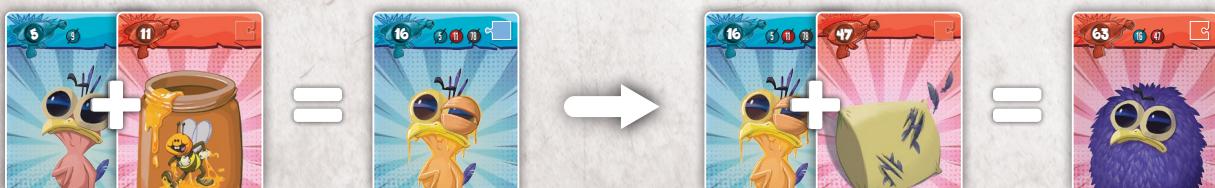
- Ihr könnt nun die Lösung für den Hochsicherheits-Käfig herausfinden. Wenn ihr euch die rechte Seite genau anseht, könnt ihr den Abdruck von Schrift erkennen. Ihr könnt mit dem Bleistift die Seite schärfieren, um die Lösung sichtbar zu machen. Beachtet, dass die Zahl 82 eine Referenz auf Seite 82 ist. Allerdings wollt ihr Seite 85 bekritzeln: $85 + 13 = 98$. Nehmt Karte 98.



- Ihr habt die Lösung für den Hochsicherheits-Käfig gefunden (98). Denkt aber daran, wie ihr hierher gekommen seid: Ihr habt wie immer rechts und links verwechselt (0). Um den Fehler zu beheben, müsst ihr auch bei der Lösung links (◀) und rechts (▶) vertauschen. Öffnet Maschine 45 und gebt die folgende Sequenz ein: rechts, runter, links, runter, rechts, hoch, links, links. Nehmt Karte 39. Zielt mit dem Tier-O-Mat (🎯) auf Toco, den Vogel, um euch in seinen Körper zu transferieren. Nehmt Karte 5.



- Ihr seid nun in Tocos Körper. Aber ohne Federn werdet ihr nie fliegen können. Um das Problem zu lösen, müsst ihr erst in den Honig hüpfen: $5 + 11 = 16$. Nehmt Karte 16. Dann wälzt ihr euch in den Federn des Kissens: $16 + 47 = 63$. Nehmt Karte 63.



► Erfüllt euch einen eurer größten Träume und fliegt los! Nutzt die Gelegenheit, um hoch zum Griff der Dachbodenluke zu fliegen: **14** + **63** = **77**.

Nehmt Karte **77**.

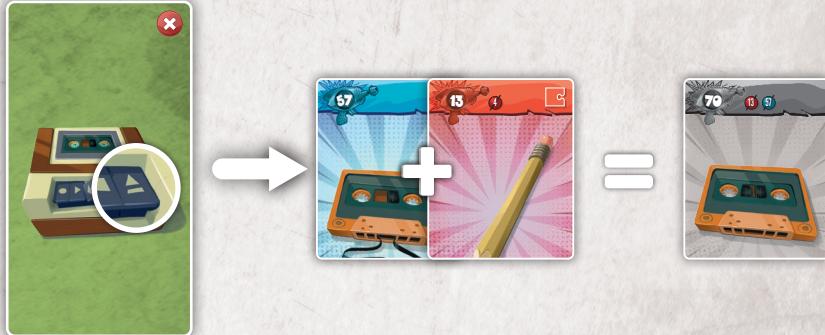


DER DACHBODEN

► Öffnet Maschine **79**. Die Kassette scheint das Ende erreicht zu haben, aber die Rückspultaste ist kaputt. Holt die Kassette heraus, indem ihr **▲** drückt. Nehmt Karte **57**.

Um die Kassette von Hand zurückzuspielen, nehmt ihr den Bleistift: **57** + **13** = **70**.

Nehmt Karte **70**.



► Um die Kassette wieder in den Rekorder zu legen, müsst ihr den Anweisungen folgen: Öffnet Maschine **79** und haltet den **▢**- und den **▶**-Knopf gleichzeitig gedrückt, dann drückt ihr 3 Mal den **▲**-Knopf. Sobald die Kassette eingelegt ist, drückt ihr **▶**, um das Band abzuspielen. Das sanfte Gesumme der Mücken wird Joy, die hungrige Topfpflanze (**48**), in den Wahnsinn treiben. Fliegt mit eurem Gerät über sie (die Kamera eures Geräts muss auf Karte **48** ausgerichtet sein).

Nehmt Karte **36**.



► Legt die Tentakel-Tapete aneinander (**48** und **49**) und setzt Joys neue Gestalt (**35**) auf ihren Topf. Jede der 4 Zungen zeigt auf eine Farbe auf der Tapete im Hintergrund. Das ist die Kombination für den strahlenbeständigen Tresor (**30**).

Öffnet Maschine **30** und wechselt die Farbe der Knöpfe. Von oben nach unten: **lila** **orange** **grün** **blau**.

Nehmt Karte **12**.



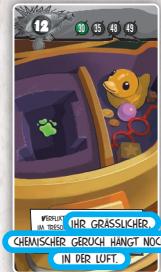
► Seht euch das Skelett des T-rex genau an (**77**), um eine verborgene **38** zu erkennen. Nehmt Karte **38**.

Nutzt den Knochen, um Leo aus seinem Hundehaus zu locken: **28** + **38** = **66**.

Nehmt Karte **66**.



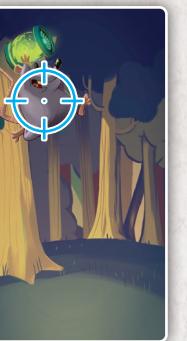
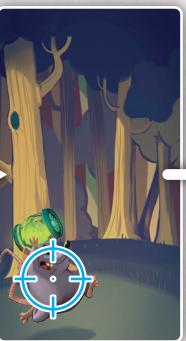
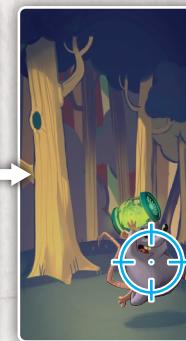
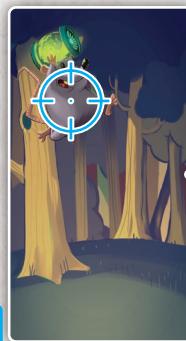
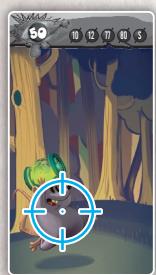
► Die Batterie ist nicht mehr in dem strahlenbeständigen Tresor (12). Doch mit einem guten Geruchssinn kann ihr ihrer Spur wahrscheinlich folgen und sie so finden. Dafür braucht ihr Leo. Nehmt euren Tier-O-Mat (1) und zielt auf Leo (66). Nehmt Karte 3.



► Öffnet Maschine 3 und riecht an dem Fleck der radioaktiven Flüssigkeit, die aus der Atombatterie ausgetreten ist (12), indem ihr die Kamera eures Geräts darauf haltet. Folgt der Fährte, indem ihr die Kamera über den Dachboden (77) bewegt. Der Geruch dringt durch die Luke ins Badezimmer (66), dann führt die Spur ins Wohnzimmer (10) und schließlich in den Garten (80). Bewegt die Kamera eures Geräts in dieser Reihenfolge über die Karten, nehmt dann Karte 50.

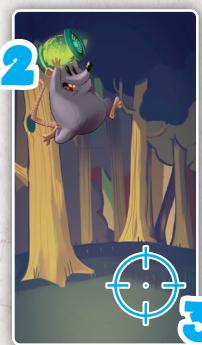


DIE ATOMBATTERIE



► Um die Batterie zurückzugewinnen, müsst ihr nur einmal mit dem Tier-O-Mat (1) treffen. Aber James, dieses Schlitzohr, weicht jedem eurer Schüsse aus (50). Er scheint euch immer einen Schritt voraus zu sein ... Achtet auf seine Bewegungen. Er taucht immer wieder an denselben 4 Orten auf. Seht seine nächste Bewegung voraus und schießt dahin, wo er als nächstes auftauchen wird:

- Falls James auf Position 1 ist, schießt auf 2;
- Falls James auf Position 2 ist, schießt auf 3;
- Falls James auf Position 3 ist, schießt auf 4;
- Falls James auf Position 4 ist, schießt auf 1.



► Der Tier-O-Mat beginnt, sich langsam aufzuladen. Ihr könnt warten, bis er fertig ist, oder nachhelfen, indem ihr euer Gerät an eine Stromquelle anschließt. Das wird euren Tier-O-Mat sofort aufladen.

**Wartet, während er auflädt
(90 Sekunden)**



**Schließt euer Gerät an eine Stromquelle an
(sofort aufgeladen)**



► Sobald die Waffe wieder vollständig aufgeladen ist, könnt ihr einen letzten Transfer durchführen (). Zielt auf euren Professoren-Körper () und schießt!

KAZOOOOOM!

Aus dem Tier-O-Mat schießt ein riesiger Blitz.

Plötzlich seid ihr zurück in eurem Körper, ihr seid wieder der Professor! Während ihr euren brillanten Verstand zurückerlangt, gratuliert ihr euch selbst zu dieser genialen Erfindung und überlegt, euch mit einem wohlverdienten Bad zu belohnen.

