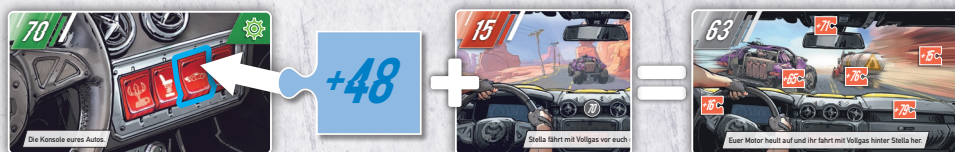


## DIE VERFOLGUNGSJAAG

- Wie könnt ihr Stella stoppen? Ist vielleicht etwas im Handschuhfach, das euch helfen könnte? Das geschlossene Schloss sieht aus wie eine 8. Um es zu öffnen, schaut auf das offene Schloss. Das sieht aus wie eine 6. Nehmt Karte **6**.



- Bevor ihr schießen könnt, müsst ihr näher an Stella ran. Drückt den Turboknopf in Maschine **70**:  
 $15 + 48 = 63$ .  
Nehmt Karte **63**.



- Jetzt ist Stellas Auto in Reichweite:  $6 + 65 = 71$ .  
Nehmt Karte **71**.



- Stellas Auto verliert nicht an Geschwindigkeit. Schießt auf den Tankwagen. Das austretende Öl könnte sie ins Schleudern bringen:  
 $6 + 76 = 82$ .  
Nehmt Karte **82**.



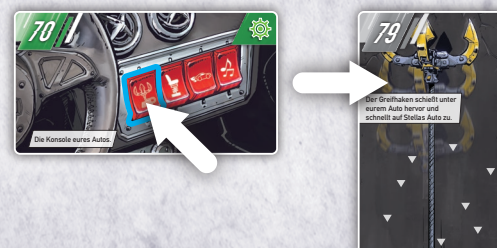
- Die linken Reifen von Stellas Auto haben weiße Markierungen (**71**). Lasst es an der weißen Markierung in der Öllache (**82**) vorbeifahren: Es bilden sich eine 3 und eine 9.  
Nehmt Karte **39**.



- Ihr seht nichts mehr! Öffnet Maschine **39** in der App und streicht mit eurem Finger über die ölverschmierte Windschutzscheibe, um sie zu reinigen.  
Nehmt Karte **24**.

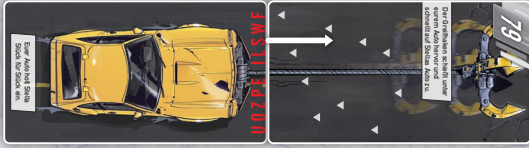


- Ihr müsst Stella daran hindern, über den Abgrund zu springen. Drückt den Greifhaken-Knopf in Maschine (**70**).  
Nehmt Karte **79**.





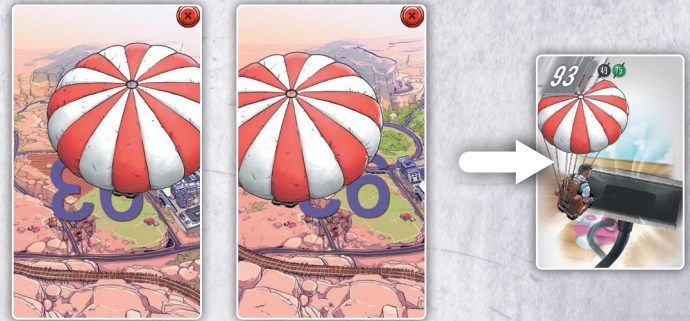
- ▶ Legt Karte **41** auf Karte **79** und zieht sie langsam auseinander. Das Drahtseil des Greifhakens zeigt euch, wie ihr die Karten übereinanderlegen müsst. Die grauen Pfeile zeigen auf die roten Buchstaben. Wenn ihr die Karten auseinanderzieht, zeigen die einzelnen Pfeile in folgender Reihenfolge auf die Buchstaben: PLUS ZWOELF: **24** + **12** = **36**. Nehmt Karte **36**.



- ▶ Toll! Jetzt hängt ihr an Stellas Auto, aber sie zieht euch mit in den Abgrund. Drückt den Schleudersitz-Knopf in Maschine **70**: **36** + **13** = **49**. Nehmt Karte **49**.



- ▶ Öffnet Maschine **75** in der App. Wenn ihr den Fallschirm hin- und herbewegt, seht ihr darunter eine 93. Nehmt Karte **93**.



- ▶ Ein riesiger Staubsauger ist drauf und dran, euch einzusaugen! Schaut in die App. Unten links seht ihr eine Steckdose. Drückt auf den Stecker, um ihn aus der Steckdose zu ziehen. Nehmt Karte **83**.



## DIE KLEINE STADT

- ▶ Wie könntet ihr den Zug anhalten? Schaut euch das Gebilde (**67**) an. Wenn ihr den wackeligen Baustein entfernt, bilden die übrigen roten Steine eine +9: **19** + **9** = **28**. Nehmt Karte **28**.



- ▶ Der Sheriff möchte sein Gold zurück und will euch im Gegenzug Stellas Aufenthaltsort verraten. Auf Karte **19** seht ihr, dass das Gold im dritten Waggon liegt. Ihr müsst also auf Karte **28** den Modifikator des dritten Waggons wählen, also +5: **55** + **5** = **60**. Nehmt Karte **60**.





- Vervollständigt jetzt den Stadplan. Legt die Karten **83** und **60** nebeneinander. Dadurch bildet sich eine **48**. Nehmt Karte **48**.



- Öffnet Maschine **90** in der App und zieht das Auto an der Kurbel auf. Wenn ihr sie sehr schnell dreht, bildet sie ein H. Nehmt Karte **H**.



- Das Auto gibt Gas. Fahrt damit Richtung Wald:  $13 + 24 = 37$ . Nehmt Karte **37**.



## DER WALD

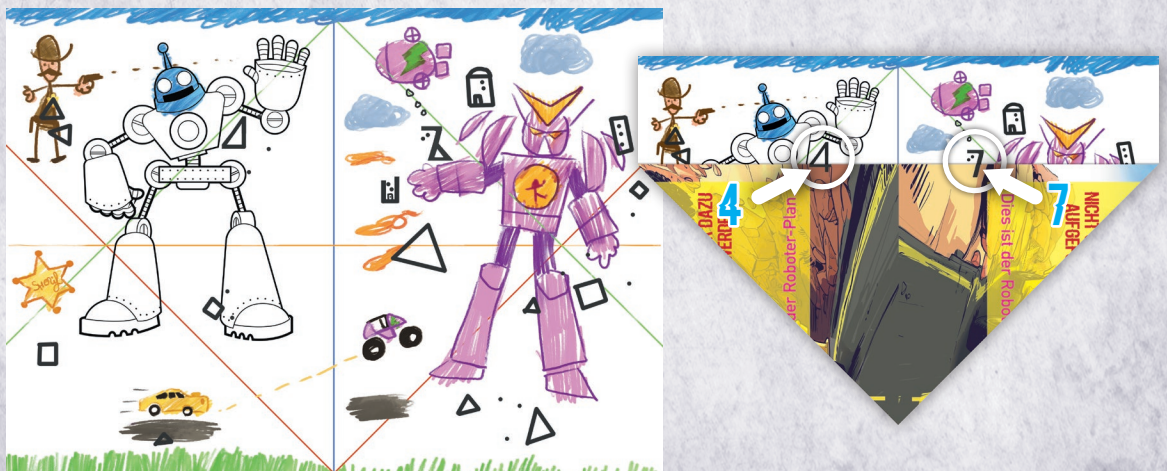
- Um Brummel und seine Schere zu besiegen, müsst ihr die Regeln von „Schere, Stein, Papier“ anwenden: Stein schlägt Schere. Sucht aus den Karten die Karte mit dem Stein auf der Rückseite heraus. Nehmt die Karte mit dem Stein (**29**).



- Setzt den Stein gegen die Schere von Brummel ein:  $37 + 29 = 66$ . Nehmt Karte **66**.



- Faltet den Roboter-Plan wie auf Karte **66** beschrieben. Wenn ihr das Flugzeug richtig zusammenfaltet, seht ihr eine **47**. Mit dem Flugzeug könnt ihr Stella endlich einholen! Nehmt Karte **47**.





- Fliegt mit dem Flugzeug Stella hinterher:  $5 + 47 = 52$ .  
Nehmt Karte **52**.



- Schaut euch die Flugspur des Flugzeugs (**52**) genau an: Sie bilden die Nummern 5 und 3, doch das Flugzeug fliegt zuerst die 3, dann die 5, was die Nummer 35 ergibt. Nehmt Karte **35**.



## DIE NEUE WELT

- Das auf Karte **80** erwähnte Monster ist die Flasche (**54**). Tee und Zeh müssen jeweils vernichtet (Tee) und verjagt (Zeh) werden. Also entfernt die Buchstaben T und C aus der Aufschrift der Flasche. Die übrigen Buchstaben ergeben ZWOELF. Nehmt Karte **12**.



- Bringt den Wassergeist zurück in sein Tal:  $12 + 20 = 32$ .  
Nehmt Karte **32**.



- Trocknet das Flugzeug mit dem Haartrockner:  $10 + 16 = 26$ .  
Nehmt Karte **26**.



- Schnell, fliegt Stellas Luftschiff hinterher:  $32 + 26 = 58$ .  
Nehmt Karte **58**.



- Nieder mit den Piraten! Greift sie mit eurem Katapult aus Löffel und Kleber an:  $58 + 18 = 76$ .  
Nehmt Karte **76**.





➤ Gegen Stellas Roboter ( **59** ) kommt ihr nur mit einem eigenen Roboter an! Legt die Karte **98** auf den passenden Roboter des Roboter-Plans und schaut euch die Gliedmaßen von Stellas Roboter genau an. So findet ihr heraus, wie ihr euren eigenen Roboter ausstatten müsst:

- das Schwert am rechten Arm blockiert ihr mit einem Schild am linken Arm eures Roboters;
- den Laser am linken Arm lenkt ihr mit dem Spiegel am rechten Arm eures Roboters ab;
- das Feuer aus dem rechten Fuß löscht ihr mit der Flasche Wasser am linken Fuß eures Roboters;
- den linken Metallfuß magnetisiert ihr mit dem Magneten am rechten Fuß eures Roboters.

Öffnet Maschine **59** in der App.

Wenn ihr einen der Knöpfe an den Gliedmaßen und dem Kopf des Roboters drückt, verändert er die Farbe.

Die Farben der Karten an den Gliedmaßen eures Roboters verraten euch, welche Farbe die Knöpfe jeweils haben müssen:

Rechter Arm: **GRAU**

Rechter Fuß: **GRAU**

Linker Arm: **BLAU**

Linker Fuß: **ROT**

Kopf: **BLAU** (wie der Kopf auf dem Plan)



**Gut gemacht!**  
**Euer Roboter besiegt den von Stella.**  
**Ihr habt sie geschnappt!**  
**Und jetzt ist Aufräumen angesagt ...**