

Neue Abenteuer auf der Schatzinsel

Komplettlösung v1.6

von Ludwig Kratz in Zusammenarbeit mit J.B. für



<http://www.gamepad.de/>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Vorbemerkung: Es gibt eine Karte im Spiel, die lange Wege erspart, und über die man sich zu Orten beamen kann! Gefundene und eingesammelte Gegenstände im Inventar können, wenn sie mit einem Schraubenschlüssel versehen sind, im Inventar zerlegt bzw. auseinander genommen werden und bei Bedarf wieder zusammengesetzt werden.

1. Kapitel:

Unser Held Jim findet sich eingeschlossen in seiner Kabine wieder. Da will sich jemand rächen und Jim muss versuchen, zu entkommen.

Er nimmt den **schwarzen Papierfetzen (Schwarzen Fleck)** von der Wand und auch das dicke **Seil**. Mit einem Klick darauf kann man nachlesen, was es mit diesem auf sich hat.

Rechts neben dem Bett findet man **ein Feuerzeug** und ein weiteres **Seil (Leine)**, weiterhin den **Sextanten** rechts vom Fenster nehmen (später findet man einen weiteren, sofern man diesen nicht mitgenommen hat). Ebenso oben am Deckenbalken einen **Marinechronometer** entwenden.

Öffnet unser Held das Fenster, erlebt er eine Überraschung und findet Long Johns Papageien mit einer Nachricht am Fuß. Genau lesen.

Im Inventar die beiden Seile zusammenknoten. Hat man den Verknotten-Button angewählt, klickt man **Pfeil unten, oben, unten** und wieder den **Pfeil nach rechts**.

Dann das verknotete Seil auf die **linke Armlehne** der Sitzbank unterhalb des Fensters anwenden (geht erst dann, wenn man durch die Tür ausführlich mit den Piraten geredet hat) und Jim bemerkt, dass zwei halbe Knoten ausreichen. Erneut den Knoten auswählen: Pfeil **rechts**, dann Pfeil **unten, unten**, Pfeil nach **rechts**, Pfeil nach **rechts** und danach durch das Fenster entkommen.

Es gibt zwei Wege, auf der Insel anzukommen. Hat man den **Marinechronometer** mitgenommen, dann strandet man dort, wie von John Long in seiner Nachricht erwähnt und jetzt im Folgenden beschrieben.



Am Strand (Weg 1): Am Bootsmast vorne einen „**Block**“ mitnehmen, wir gehen gerade aus einen Klick vorwärts den Strandweg entlang und finden links unten eine **orangefarbene Blume**. Dann einen weiteren Klick geradeaus und wir steuern auf **eine Bananenstaude**. Links von uns entdecken wir eine Hängematte sowie **eine Rumflasche**. Rechts auf einem Stein entnehmen wir **ein Widderhorn**. Es folgt eine Sequenz und wir können auffliegende Papageien erkennen.

Wir drehen uns einmal um und gehen den Weg in Richtung Seilbahn zum Fluss und klicken auf die Seilbahn am Baum. Es kommt eine **Wagenstrebe** angefahren, die wir ebenfalls nehmen, jedoch noch nicht benutzen können; sie ist defekt.

Zurück zur Hängematte und dann den Weg zum Strand rechts. Wir entdecken eine Feuerstelle und links daneben ein Steingebilde. Hier greifen wir das unter dem Tierkopf liegende, in Wachs **ingeschnürte Paket** und **das Brennholz**, welches wir in die Feuerstelle legen. Nun, Feuer haben wir ja dabei. Wir zerlegen das Paket im Inventar und erhalten: einen **Hammer (Schläger)**, einen **Eisenspachtel** (Kalfalkereisen) sowie einen **Werg** (Docht in Wachs).

Rechts von der Feuerstelle erkunden wir den Strand. Auf einer **Steingötzenfigur** sitzend, entdecken wir wieder den Papageien und sprechen mit ihm. Er plappert etwas von **Bananen** mit **Rum**. Dieser Steinfigur widmen wir uns später, da wir noch nicht alle Gegenstände beisammen haben.

Wir gehen weiter nach rechts und finden **zwei Federn**, eine **blaue** und eine **gelbe** sowie eine **rote Muschel**.

Wieder zum Fluss: Wir reparieren unsere kaputte Wagenstrebe und zerlegen dabei im Inventar den gefundenen **Block** vom Boot und kombinieren **Wagenstrebe, Achse** und **Rad** vom Block. Reparierte Wagenstrebe an der Seilbahn befestigen und ab gehts auf das andere Flussufer.

Hier werden wir von unheimlichen Tiergeräuschen empfangen, wir gehen dennoch geradeaus in Richtung Wasserfall und sichten Fußspuren am Flussufer, die wir anfassen und es erscheint eine skizzierte Sequenz mit einem unheimlichen Tier. Rechts davon befindet sich eine Höhle. Hier bestücken wir unser Inventar mit: **Messerklinge, leerem Stahlhelm, Schnur, zerbrochene Figur und Figur mit Holzbein**.

Das **Brennholz** wird auf die Feuerstelle gelegt und ein Feuer entzündet.

Danach weiter geradeaus in Richtung Meer. Hier entdecken wir auf einem magnetischen Stein ein **rostiges Messer**. Wir gehen zurück lassen die Höhle links liegen und kommen links an einen Felsvorsprung mit einem Baum, an dem Baurinde fehlt. Unterhalb des Baumes sehen wir einen **Ton-/Terrakottatopf**.

Wir zerlegen das rostige Messer und kombinieren **Messerklinge, Messergriff** und **Schnürband** und fertigen einen Würgeknoten: **Pfeil rechts, oben, unten, Pfeil rechts und wieder Pfeil rechts**; fertig ist unser scharfes Messer. Neues Messer auf Baumrinde anwenden, Harz läuft heraus und Tontopf darunter halten.

Weiter geradeaus entdecken wir eine Höhle mit einem Gitter und einem am Galgen hängenden Skelett. Hier können wir vorerst nichts machen und wir benutzen die Seilbahn und gelangen zur anderen Flussseite.

Zweiter beschriebener Weg der Strandung:

Hat man den **Marinechronometer** zuvor nicht mitgenommen, dann diesen Weg:

Am Strand (2. Alternativweg): Das **rostige Messer** vom Stein nehmen und versuchen, es rechts am Mast für den Block dort zu benutzen, was aber damit nicht geht. Es im Inventar untersuchen und die **rostige Klinge** beseitigen.

Dann den Weg nach oben und aus der Höhle ergatteren wir: **eine Figur**, eine **zerbrochene Figur**, einen leeren Helm, eine Messerklinge und ein Seil. Das Holz von links auf die Feuerstelle legen.

Jetzt ein funktionstüchtiges Messer herstellen: Schaft benutzen mit Klinge und Seil und den Knoten auswählen: Pfeil, oben, unten, Pfeil, Pfeil; so wird das **Messer** repariert.

Zurück zum Strand und dort das Messer auf den **Block am Mast** benutzen und ihn lösen und ins Inventar befördern.

Jetzt wieder zurück und vor der Höhle den rechten Pfad benutzen. Wir schauen auf einen vergitterten Durchgang, aber hier ist kein Weiterkommen.

Schaut man auf das Gitter, dann liegt links an einem Baum mit Kerben ein Tontopf, der Harzreste enthält, den wir aber nicht mitnehmen können. Können wir mit dem Messer dem Baum etwas Harz entlocken? Versuchen wir es und fangen es dann gleich im Tontopf auf und der (**kalte Harz**) wird im Inventar zwischengelagert.

Oh Schreck, ein wildes Tier macht sich bemerkbar, aber greift uns nicht an.

Auf zum Gittertor gehen und sich alles ansehen. Oben baumelt ein Skelett; hier kann vorerst nichts erreicht werden.

Zurück und am Abzweig nach links. Über eine Schlucht ist ein Seil gespannt und wir können das Seil anklicken und bekommen so eine **defekte Laufkatze (Wagenstrebe)** Im Inventar den Block in seine Einzelteile zerlegen, was uns ein **Laufrad**, ein **Rad** bringt und den **Rest den Blocks, eine Achse**.

Jetzt kombinieren wir die defekte Laufkatze, das Laufrad und die Achse und wir können mit der **reparierten Laufkatze** über die Schlucht.

Wir nähern uns auf der anderen Seite dem bunten Dschungel und nehmen gleich links eine **orangefarbene Hibiskusblüte** mit.

Nach links wenden und im Dschungel **Bananen** und unter der Hängematte eine **Flasche Rum** mitgehen lassen. Dreht man sich nach rechts gibt es auch noch ein **Widderhorn**, das unser Held gleich mal bläst.

Jetzt in Richtung Strand und an einem Steinmonument ein **verschnürtes Paket** finden. Auch gleich die Feuerstelle bestücken. Das Paket auspacken und so einen **Hammer, Meißel** und ein **Oakum/Werg** finden.

Nun nach unten zum Strand und zum linken Ende. Auf dem Weg dorthin links auf einer Statue den Papagei entdecken und weiter hinten eine **rote Muschel** und **2**

Papageienfedern finden. Zurück zum Papageien und mit ihm reden. Er möchte **Nanasinrum**, das wir nun herstellen müssen.

Ab hier kreuzen sich beide Strandlandungen und es kann dieser Weg-Beschreibung gefolgt werden:

Im Inventar das **Messer** mit den **Bananen** kombinieren, um **Bananenstücke** zu bekommen. Dann die **Flasche Rum** im Inventar entkorken und die Bananenstücke mit der Flasche Rum kombinieren. Dieses Gesöff in den Helm schütten und es dem gierigen Papageien anbieten, der schon sehnsüchtig darauf wartet. Der Dank dieses gefederten Geschöpfes: eine **rote Feder**.

Nun in die Statue **links die rote Feder** und **rechts die gelbe Feder** legen, unten links **die rote Muschel** einsetzen. Der Papagei wird wegfliegen, nachdem wir noch unten rechts einen Zopf geflochten haben (**Pfeil rechts, oben, Pfeil rechts, oben, Pfeil rechts, Pfeil rechts, Pfeil rechts**) und in die Mitte der Skulptur die **orange-farbene Hibiskusblüte** gesteckt haben.



Jetzt zurück zur Höhle.:

Hier das Oakum/Werg als Docht mit dem Feuerzeug kombinieren und das Feuer an der Feuerstelle anzünden, für diejenigen, die zuvor noch kein Feuerzeug im Inventar

hatten. Jetzt verflüssigen wir über dem Feuer das Harz im Tontopf, kleben die zerbrochene Figur damit und platzieren dann beide Figuren auf dem Boden, rechts von der Feuerstelle.



Jetzt schlagen wir mit dem Hammer auf folgende Steinplatten an der Schattenwand in dieser Reihenfolge:

Linke Figur: linke Hand (in der Mitte den Haken),
rechte Figur: Ende des Holzbeines,
linke Figur: rechte Hand (links oben den Dolch) und
rechte Figur: Pistole an der Hand.

So ergattern wir ein **2. Horn** und nehmen danach die Figuren wieder mit. Das Skelett am Galgen fällt herunter, also untersuchen wir es (auch der Papagei ist da und er redet von Münzen/Zaster).

Beim Skelett nehmen wir eine **kaputte Uhr** (für die, die den Weg ohne **Marinechronometer** gegangen sind, ansonsten ist die Uhr bereits im Inventar), ein **Glasauge** und den **Armhaken** sowie noch den **Kleidungsfetzen** vom Becken des Skeletts.

Klicken wir jetzt den Papageien an und vollenden den Reimgesang - richtige Reimsgesangfolge: (**Satz 3, 5, 3 u. 1**), dann wirft uns dieser den **Geldbeutel** runter.

Jetzt mit dem **Haken** links vom Gitter die hölzerne Klappe öffnen. Es erscheint eine Waagschale und wir lesen das Schild oberhalb der Klappe und kombinieren. Es müssen (entsprechend der Weltmeere) **7 Münzen** abgewogen werden, um auf 109

Schilling zu kommen (109 Schillinge mit dem richtigen Gewicht braucht man dafür zum schnellen Öffnen der Tür), damit sich das Gitter öffnet.

Wir legen in die Schale: (2 Louis d'or, 2 Guineas, 1 Piaster und 2 Pistareen). Haben wir alles richtig gewogen, öffnet sich das Gittertor. Links an der Wand nehmen wir die Fackel aus der Halterung und tränken sie im verflüssigten Harz. Nun stecken wir die Fackel zurück, zünden sie an und es erleuchtet der ganze dunkle Gang.

Nun durch den Tunnel und wir gelangen in ein ländliches, offenbar bewohntes Gebiet.

2. Kapitel:

Rechts liegt eine große Schere auf einer Holzkiste und wir finden eine Schale für Salz. Beides kann nicht ins Inventar übernommen werden.

Ein Bild vor, nach unten sehen und unser Held entdeckt eine Falle; trotzdem kann man bis zum verschlossenen Tor nach vorne gehen. Links finden wir einen störrischen Schafbock, bei dem wir besser auf Distanz bleiben.

Über die Karte zurück zum Strand und den Helm mit Salzwasser füllen.

Dann nach rechts zur Säule, neben der ja eine Feuerstelle ist und das Feuer anzünden und den Helm darüber halten, so dass man Meersalz produziert hat.

Über die Karte zurück zum Schafbock, das Salz in die Schale geben und dann den Schafbock anklicken. Das dumme Schaf löst die Falle aus und kann so eingefangen werden. Nun mit der Schere das Schaf scheren und ein Brandzeichen auf dem geschorenen Schaf entdecken. Unser Held zeichnet es ab und vollendet so die unvollständige Karte; so öffnet sich auch neben dem Gittertor der verschlossene Kasten.

Öffnungsmechanismus: Lesen, was auf dem schwarzen Papierfetzen (Fleck) im Inventar steht und 22:15 entdecken. Diese ist des Rätsels Lösung: Wir ziehen die Schwerter von links nach rechts heraus auf die Stellung 2, 2, 1 und 5 und das Gitter öffnet sich.

Nach vorne gehen und dann rechts an der Felsenbank mit der Echse vorbei. Unser Held kommt zu einem Steinkopf und hört furchterregende Geräusche, worauf er zunächst die Flucht ergreift. Jim stellt fest, dass das Fangnetz nun zerrissen ist und als er zurück zur Steinbank geht, findet er zwei runde Steinscheiben. Beide mitnehmen, den linken Weg entlang und die Steine in den Felsen mit den Löchern einsetzen.

Aus den Hinweisen im Spiel entnehmen wir: 1 Hase, 5 Affen und 13 Schlagen und müssen das entsprechend einstellen:



Dann drehen, sodass der Affe rechts steht und einen Strich für **5** einstellen.



Dann auf die Schlange einstellen und für die **13** wählen wir **2 Striche** und **3 Punkte**. So öffnet sich das Steintor komplett und wir können die Stufen hinauf. Am Höhlenkopf werden wir vom Papageien begrüßt. Das **Päckchen** und den **Sextanten** (nur falls noch nicht im Schiff genommen) nehmen.

Das Päckchen im Inventar entpacken und ein kleines **Modellboot**, eine **Segelmacher-Ausrüstung (Nadel und Faden)** sowie einen **Minimasten** bekommen.

Kombinieren wir das Segelmacherausrüstung mit dem Stoff vom Skelett, dann ergibt das ein Segel. Das Boot mit Segel und Miniaturmasten kombiniert gibt ein **Modellsegelboot**.

Jetzt zum Tisch mit der Karte. Die beiden Figuren aus dem Inventur und die dritte bei der Karte auf die Punkte in Mexiko stellen (**Säbelfigur links oben, Figur mit Handhaken in der Mitte und die andere unten**). Das Modellboot in die mittlere Halterung stellen.

Die Segel des Modellbootes so lange drehen, bis der Papagei die Segel-Kommandos ausposaunt, handelt und die beiden Fenster öffnet.

Den nun sichtbaren **Schafsschädel** nehmen und sich auch das Bild merken, das man durch das Fenster erblickt.

Das Schiff wieder einstecken, die Höhle verlassen und auch die Steinräder wieder mitnehmen.

Zurück bis zur Wegverzweigung und dann ganz vor bis zum Sumpfgebiet. Dreht unser Held sich um, dann kann er vom Boden etwas **trockene Tonerde/Lehm** ergattern.

Nun will unser Held weiter, bleibt aber im Sumpf/Treibsand stecken. Pepita wirft ihm ein **Seil** zu.

Dieses Seil wird zunächst einmal im Inventar ausgerollt zu einem **langen Seil** und dann der Haken darauf benutzt. Das Seil wird mit dem Haken verknotet (**Pfeil unten, oben, Pfeil rechts, Pfeil rechts, Pfeil oben und Pfeil rechts**). So bekommen

wir einen **Wurfanker/Enterhaken**, werfen diesen an den Baum gegenüber und ziehen uns so aus der Gefahrenzone.

Drüben angelangt sollten wir **einige Äste** finden, die wir im Sumpf deponieren, um unseren Rückweg zu sichern.

Weiter vor bis zum Baum an der Klippe. Hier kann ja wohl etwas aufgehängt werden und so kombinieren wir den Schafschädel mit den beiden Hörnern und platzieren ihn am Baum. Dann noch das Glasauge darauf anwenden, das aber nach unten fällt. Möglicherweise kann es ja hier mit einem Seil abwärts gehen und so wird unser Enterhaken wieder auseinander genommen und das Seil mit der Wurzel verknötet: **Pfeil rechts, oben, Pfeil rechts, oben, Pfeil rechts, unten, Pfeil rechts, oben, Pfeil.**

3. Kapitel:

Mine: Nach unten und das **Glasauge** wieder nehmen, aber unser Jim scheint sich ein wenig Fieber im Sumpf geholt zu haben!?! Die Moskitos waren wohl hungrig. Dennoch wird die **Schatzfundstelle** markiert und unser Held wendet sich **2x nach rechts** und geht dann nach vorne in Richtung verlassenes und ziemlich verfallenes Minenbergrwerk. Hier stößt er abermals auf Pepita, die vor Schreck in einen Minenschacht fällt. Unser Held, schwankt, ob er diese „wandelnde Katastrophe“ nicht doch lieber dort unten in der Kälte und Dunkelheit verrecken lässt, entscheidet sich letztendlich doch, den Retter in der Not zu spielen - nicht ohne Eigennutz.



<http://www.gamepad.de>

Den **Block**/die **Umlenkrolle** über dem Schacht nehmen. Sich umdrehen und das **Megaphone** auf der Kiste ergattern. Die Kiste öffnen und ein **langes Seil** ins Inventar befördern. Sich nach rechts wenden und die **Spitzhacke**, das **Lauftrad**, die **Achse** und das **kurze Seil** aus der geöffneten Kiste nehmen.

Jetzt eine **2. Umlenkrolle** herstellen. **Beide Umlenkrollen/Blöcke** dann mit dem **Seil** kombinieren und so einen **Flaschenzug** bekommen. Diesen dann an dem Haken über den Schacht befestigen und wieder müssen wir knoten: **Pfeil rechts, unten, Pfeil rechts und Pfeil rechts.** So wird das Seil festgebunden. Jetzt das kurze Seil noch am unteren Teil des Flaschenzuges anbinden mit: **Pfeil rechts, oben, unten, unten, Pfeil rechts, Pfeil rechts.** Das ergibt eine Schlinge zum Reinsetzen.

Jetzt noch die **Spitzhacke** auseinander nehmen. Den **Hebebaum/Stab** dann auf die Vorrichtung anwenden, an der das Seil festgemacht ist, sodass man kräftig drehen

kann. Dann das Seil hinunterlassen. Jim holt Pepita hoch, doch plötzlich wird er nach dem anstrengenden Drehen und durch das Fieber ohnmächtig. Pepita ist verschwunden. Sie hätte sich ja zumindest einmal bedanken können. Frechheit! **Flaschenzug** und **Stab** könnten noch nützlich sein, also sie wieder ins Inventar befördern.

Sich umdrehen und das Metallkistchen öffnen und im alten spanischen Logbuch alles lesen. Die zerfallene Hütte/Schmiede betreten, aber hier ist im Moment nichts zu tun.

Die Schmiede verlassen, sich nach rechts wenden und auf die Bretterwand zugehen. vorgehen. An dieser Bretterwand eine **Notiz** über einen **Kräutertee** gegen das Sumpffieber finden. Über die Strickleiter klettern und dort - in einem Baum, auf der sich ein niedliches achtbeiniges Krabbeltier niedergelassen hat; eingeritzt - ein **Herz** mit den Initialen **(P+J)** finden.

Wir müssen aber wieder schleunigst gesund werden und uns um unseren Tee kümmern.

Unser Held schneidet das **herzförmige Baumrindenstück** mit dem Messer aus dem Baum aus. Dann den Helm mit frischem Wasser füllen (neben dem Baum).

Zurück zur Schmiede, den Brennofen mit **Holz** (rechts) bestücken und dann anzünden.

Den mit Wasser gefüllten Helm auf das Feuer anwenden, dann im Inventar den Helm mit heißem Wasser und der **herzförmigen Rinde** kombinieren und unser Held trinkt das Gebräu und fühlt sich besser.

Jetzt zurück zum Strand, die **Spitzhacke** wieder herstellen und diese dann auf das **X** benutzen.

Wir stoßen auf die Schatzkiste, die aber durch ein weiteres Rätsel gesichert ist.

Zunächst mal den **beschädigten Schieberegler** rechts nehmen. Dann den **Sextanten** im Inventar auseinandernehmen, wodurch man unter Anderem einen kleinen quadratförmigen **Spiegel** und eine **Linse** erhält. Den kleinen Spiegel mit dem Schieberegler benutzen, so reparieren und Schieberegler wieder einsetzen. Dann die **Linse links** in die kleine Halterung einsetzen.

Die Taschenuhr auseinander nehmen, um **2 Zahnräder** zu bekommen. Die **Zahnräder** unten am Kistenpuzzle platzieren. Und das **Glasauge** rechts in das Loch des Schädels stecken.

Unten über den Zahnrädern gibt es einen goldfarbenen Schalter zur Einstellen, der festlegt, ob der linke oder rechte Spiegel auf den Schienen benutzt werden soll. Rechts zwei weiße Hebelchen, mit denen man den Spiegel bewegen kann.

Den Schalter in die Stellung nach rechts bringen und dann den **Spiegel** auf der **rechten Schiene ganz nach oben rechts** verschieben. Anschließend den Spiegel anklicken, sodass er waagrecht steht, also nicht gekippt.

Nach links schalten und den **Spiegel** auf der **linken Schiene schräg** stellen und dann in eine Position fahren, so dass der Lichtstrahl durch die Linse auf den weißen Stein fällt., dieser verfärbt sich rot, und so öffnet sich dann die Kiste und wir können einen **kleinen Schatz** und ein **Steuerrad** ergattern.



Das Abenteuer ist noch nicht zuende. Wir lesen die Inschrift auf der Metallplatte in der Kiste. Gibt es noch einen **zweiten, wertvolleren Schatz???????**

Den **Sand** links von der Kiste nehmen und dann zurück zur Mine.

Das **Steuerrad/Drehrad** am Wasserbottich/Wasserfass einsetzen und aufdrehen.



Jetzt das **Drei-Master-Bootsmodell** auf das Wasser setzen. Nach vorne gehen und es bleibt hängen, aber an der Mastspitze hängt der letzte **Teil der Karte**. Sie nehmen, die Karte wird vervollständigt und wir erleben eine Überraschung.

Mit Pepita ausführlich reden und **.....?** und hierbei die ganze Geschichte erfahren. Doch bald verlässt sie uns wieder und Jim muss alleine weiterkommen.

Kapitel 4: Piratenlager:

Nach rechts weitergehen und über die Strickleiter nach oben. Unser Held entdeckt ein Piratenlager.

Die Hütte kann betreten werden und wir sichten eine alte Kanone, ein Pulverfass, Kanonenreinigungsgegenstände, einen Glimspat mit Docht. Diese lassen wir vorläufig außer acht. An der Rückwand **Schläuche (Röhren)**, einen **Angelhaken** und einen **perforierten Taucheranzug** finden und einstecken; außerdem die **Angelrute** rechts am Holzregal mitgehen lassen.

An dem sitzenden Piraten draußen ist vorerst kein Vorbeikommen möglich, wir könnten entdeckt werden. Vorsicht ist geboten. Was tun? Auch der andere Weg zurück zum einsamen Baum in Richtung Sumpfbereich wimmelt von diesen Schurken und Halunken. Es ist zu gefährlich. Also wieder über die Karte zurück zur Festung/Piratenhütte. Wir suchen nach einer Möglichkeit, unentdeckt an diesen Piraten vorbeizukommen.

Wir schauen uns um und sichten am Baum die schwarze Piratenflagge – und nicht nur das, durch Klicken auf den Flaggenmast gelangen wir nach oben auf das Dach und belauschen die Piraten, die offensichtlich Pepita gefangen haben.

Jetzt die **Segelmacher-Ausrüstung** im Inventar anklicken und **Nadel** mit **Faden/Schnur** zerlegen.

Den **Angelhaken**, die **Angelrute** und die **Segelmacher-Schnur** nun kombinieren und verknoten mit: **Pfeil rechts, unten, Pfeil rechts, oben, Pfeil rechts, unten, Pfeil rechts, Pfeil rechts, Pfeil rechts** und Jim sollte eine **funktionierende Angel** haben.

Jetzt den **Tabakbeutel** und das **Pulverhorn** angeln. Beides ab ins Inventar, nachdem es vom Haken gelöst wurde, dann das Pulverhorn in den Tabakbeutel entleeren. Den **präparierten Tabaksbeutel** mit der Angelrute wieder auf den Tisch der Piraten stellen. So können dann beide Piraten außer Gefecht gesetzt werden. Sie ordentlich mit dem kurzen Seil fesseln und binden mit: **(Pfeil rechts, unten, Pfeil rechts, unten, Pfeil rechts)**.

Jetzt vom Tisch die **Gewehrkugeln** und vom **Boden die Netznadel (Stricknadel)** nehmen und neben einer Kiste eine **ungeladene Pistole** finden.

Nach unten klettern und rechts am Strand entlang. Aber er wird gesehen und vom Schiff aus beschossen.

Wieder nach oben und auf das Hüttendach und so stellt unser Held fest, dass er von seinem eigenen Schiff beschossen wird. Das darf nicht sein! Also in die Hütte, den **Schießpulverschaufel/Stopfer/Kanonenbürste** von der Wand nehmen und damit die Kanone säubern.

Jetzt das Fass rechts von der Kanone öffnen, die **leere Pulverschaufel** von der Wand mir **Pulver** füllen und dieses dann auf die Kanone benutzen. Mit dem **Stopfer** von der Wand alles in der Kanone festdrücken.

Den **Flaschenzug** aus dem Inventar rechts neben der Kanone benutzen. Die **Spitzhacke** auseinander nehmen und den **Stock/Stab** auf das Loch links von der Kanone anwenden, sodass wir sie ausrichten können. Jetzt brauchen wir Munition.

Über die Karte zur Schmiede. Draußen Wasser im Helm holen.

Jetzt im Inventar das **Wasser, den Sand und die Tonerde** kombinieren. Diese Mischung jetzt in den rechteckigen leeren Holzbehälter links vom Tisch geben. Dann die Halbkugel mit Loch auf den mittleren Pfosten setzen und einen Holzrahmen darüber.



Mischtrog zum Befüllen von Sand, Lehm und Wasser.



Die gefüllten Rahmenform mit der Form rechts auf den Steinboden absetzen und Gleiches wiederholen, aber vor dem Einfüllen der Mixtur noch rechts das schraubenähnliche Gebilde benutzen, so dass nach dem Einfüllen der Mixtur oben ein Loch verbleibt. Beide Rahmen nun aufeinander setzen.



Nun die **hergestellte Mixtur** aus dem **Tiegel** hier hineingießen.

Den **Blasebalg** begutachten und feststellen, dass er ein **Loch** hat, das geflickt werden muss. Also die **Angel** wieder auseinander nehmen und den Faden dann mit der Nadel kombinieren und den **Blasebalg** flicken. Nun das **Rohr** bei der Feuerstelle an den **Blaseblag** anschließen, damit die Luft umgeleitet wird. Dann den **Blasebalg** über die **Kette** bedienen. Nun den Tiegel über dem Feuer mit den **Münzen** des Schatzes füllen, so dass sie schmelzen, die **Zange** vorne benutzen und so das **geschmolzene Metall** in die Form schütten. Das obere Formteil abnehmen, die Mixtur in den Kasten, den Rahmen weglegen und wir können die wertvollste **Kanonenkugel** der Welt entnehmen. (Sollte sich jemand heiße Füße holen, Prozedur einfach wiederholen, jedoch darauf achten, in welchem Kasten das Loch zu formen ist ☺).

Jetzt den **Wasserbeutel/Taucheranzug** aus dem Inventar mit den Schläuchen kombinieren und dieses seltsame Gebilde nach dem Entfernen des Rohres am Blasebalg anbringen.

Blasen wir es auf, dann bekommen wir einen **Tauchapparat**.

Nun zurück zum Seeräuberlager und der Kanone. Diese in senkrechter Stellung mit der **goldenen Kugel** bestücken, sie nach vorne ausrichten und dann den **Stab** wieder rausnehmen. Dann das **Seil** hinter der Kanone anklicken, um sie nach vorne zu schieben.

Links an einem Pfosten ein **Eisengebilde/Glimspat mit Docht** finden und darauf das **Oakum/Werg** aus dem Inventar anwenden. Es dann anzünden und dann auf die Kanone halten.

Hier Stab einsetzen.



So versenkt unser Held sein eigenes Schiff.

Das **Pulverhorn** am **Pulverfass** füllen und dann die **Pistole** mit **Pulver** und Kugeln bestücken, um sie zu laden. Danach das Pulverhorn erneut füllen.

Nun über die Strickleiter nach unten zum Strand, Nahe der Götzenfigur.

Kapitel 5:

Zum Wrack tauchen (rechts am Strand). Die **goldene Kanonenkugel** zurück ergattern, mit dem Messer einen **Schwamm** lösen. Rechts eine **weitere Schatzkiste** in einer **Muschel** sehen. Den **Stab** von der **Spitzhacke** nehmen, um die Muschel daran zu hindern, dass sie sich schließt und uns verletzt. Jetzt die **Schatzkiste** nehmen. Sie im Inventar öffnen und sie entpuppt leider nicht als erhofften Schatz, da sie eine **Zange** und eine **Amputationssäge** enthält. Auch den Stab in der Muschel wieder nehmen.

Sich umsehen und auf dem Schiffswrack **6 römische Zahlen** entdecken: **IV, VIII, XV, XVI, XXIII, XLII**. Danach dann zurück an die Oberfläche.

Auf zum Boot am Strand, das ja ein Leck hat. Links vom Boot findet unser Held **vernagelte Holzbretter**, er löst die Nägel mit der Zange und sägt dann die Bretter zurecht. Anschließend wird das Leck zugenagelt. Wir haben noch **Oakum/Werg** im Inventar und dichten damit alles ab. Perfekt und wasserdicht wird alles aber erst, wenn wir das Harz über dem Feuer bei der Statue verflüssigen und es auf die reparierte Stelle streichen.

Jetzt das Boot benutzen und Jim begibt sich ins Inselinnere zu den Wasserfällen in sein nächstes Abenteuer.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

6. Kapitel:

Am Wasserfall: Hier das Boot am Ring an der Felswand festmachen. Nachdem Jim das Boot festgeknotet hat - mit: Pfeil **unten**, **unten**, **oben**, Pfeil **rechts** und Pfeil **rechts**, kann er das Boot verlassen.

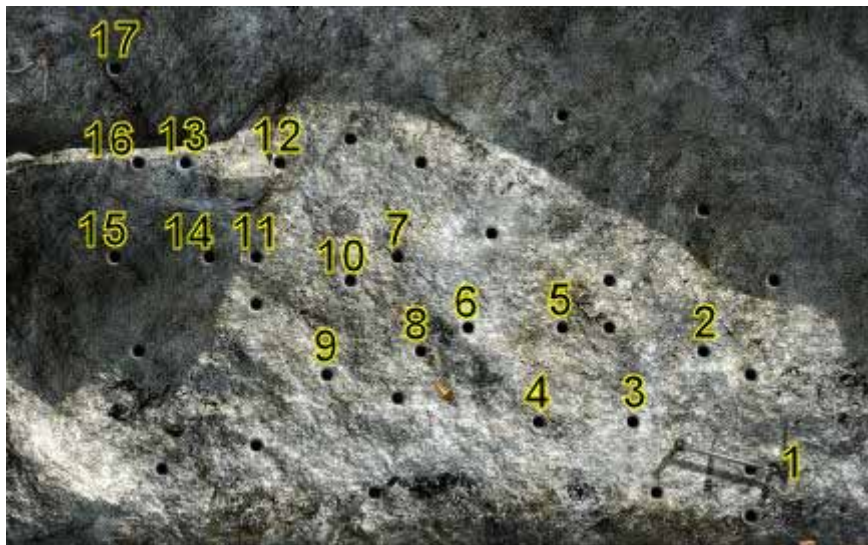
Sich das Skelett ansehen. Der Fluss ist wegen der Piranhas zu gefährlich.

Mit dem Papageien links reden; Jim wird von Pepita vor den Piraten gewarnt.

Die **Glocke** betätigen und mit den Piraten reden. Schließlich lassen diese einen Korb herunter und wir könnten ihnen unsere **Goldkugel** geben, was wir aber vorerst nicht tun.

Stattdessen legen wir die mit dem **Korken** verschlossene **Flasche Rum** in den Korb. Die Auswirkung des Rums lässt nicht lange auf sich warten, einer von drei Piraten überlebt.

Erneut mit dem Papageien reden und **Zwillingsdolche** erhalten, mit denen wir dann an der Felswand nach oben klettern können, indem wir die Enden jeweils in die richtigen Löcher platzieren.



Mit Long John Silver über alles reden. Sich alles ansehen und dann die Stufen anklicken und nach oben gehen.

Jim erblickt Morgan und Pepita und schießt auf Morgan. Das darauffolgende Geschehen entwickelt sich von selbst. Morgan ist außer Gefecht gesetzt und Long John und Jim sind oben bei ihr, können sie aber nicht von den Ketten befreien. Ein **Schlüssel** ist im Fluss gelandet, es könnte womöglich einen **zweiten** geben. Mit dem verletzten Morgan reden, doch er denkt gar nicht daran, uns zu helfen! Wir müssen uns etwas einfallen lassen.

Wir sehen uns in der Behausung um, und nehmen den **Spiegel** vom Tisch und ebenso die **Schieferplatte mit dem Stift**. Vor dem toten Piraten die **Rumflasche** aufnehmen und sie im Inventar öffnen.

Abermals auf Morgan zugehen und den zu verbluten drohenden Piraten fachmännisch verarzten. Das richtige Handwerks- und Betäubungszeugs haben wir ja im Gepäck.

Danach erneut eine kleine Unterhaltung mit Morgan führen. Hinweise über den "gelben Hund" erhalten, und wie wir Pepita aus ihrer "unbeweglichen, misslichen Lage" befreien können.

Rechts von Long John die Höhle verlassen. Und gleich über die Karte ins **Fallental**, wo wir den Ziegenbock eingefangen haben.

Nach vorne durch das Gitter und rechts am Weg einen weiteren Piraten mit Gewehr entdecken. Zurück zum Baum mit dem Netz und es mit der Fischernetz-Nadel reparieren, und so die Falle wieder aktivieren.

Jetzt in den **Felsenkopf**, also linker Weg, die Treppe bei den Stein-Drehscheiben hoch, und aus dem Mund (Felsloch unterhalb der beiden runden Ausguck-Fenster) das **Megafon** benutzen.

Der Pirat erschrickt, flüchtet und wird in der Netzfalle gefangen. Sich ihn näher anschauen und am Gürtel etwas bummeln sehen, einen **Schlüssel**. Dies könnte doch die Befreiung für Pepita sein. Es gelingt.

Mit John reden und erfahren, dass die zusammengeschmolzene Kugel keinen Schatz darstellt. Man soll aber Diamanten finden, wenn ein weiteres Rätsel gelöst wird.

Nun gut: Unser Held sieht sich in seinem Umfeld alles genau an.

Letztendlich setzt Jim die beiden Scheiben ein und Pepita erzählt vom Maya Kalender. Nochmals mit Pepita reden. Es gibt noch einiges zu tun.

Über die Karte zum Kap der Angst. Hier gibt es einen **Magnetenstein**, auf den wir die **Nadel des Segelnäh-Sets** benutzen und sie dadurch magnetisieren.

Zur Mine oder einer anderen Wasserstelle und den **Helm** mit **frischem Wasser** füllen.

Zurück zum Wasserfall: In der Schlangenhöhle das **Wasser** ins **Becken füllen** und den **äußeren Steinring** mit dem **Schwamm** reinigen. Ein Symbol anklicken und hören, was John uns darüber erzählt.

Es müssen nun die wichtigen Kardinal-Punkte gefunden werden und dazu kombiniert John die **magnetische Nadel** mit dem **Korken** und setzt diesen **Kompass** dann auf das Wasser ins Becken. So erkennt man die Symbole für die Himmelsrichtungen:



Vom Süden bis zum weißen Norden sind es wie viele Tage?

Das Zeichen für **Süden** hat **einen Punkt**, also stellen wir links auf der Scheibe das Zeichen für **Süden (auf 3:00 Uhr)** und rechts gegenüber den Punkt ein **(auf 9 Uhr)**. Das Zeichen für **Norden** hat ebenfalls **einen Punkt**.

Jetzt drücken wir den Knopf und zählen, wie oft wir gedrückt haben, bis sich das Zeichen für **Norden** und das Zeichen mit dem "einen Punkt" auf **3:00 Uhr/9:00 Uhr** gegenüber stehen. Es waren **39 x** (39 Tage).



Von Süden nach Westen - wie viele Tage zu zählen?

Wieder das Zeichen für **Süden** und den **einen Punkt (auf 3:00 Uhr/9:00 Uhr)** gegenüberstellen und jetzt zählen, **wie oft wir drücken** müssen, bis das Zeichen für

Westen (Affe mit der 7) auf 3:00 Uhr steht und ihm gegenüber auf 9:00 Uhr die 7 (1Strich + 2 Punkte). Es sind 32 x (32 Tage).

Und von Westen nach Norden - welche Zahl hinzufügen?

Jetzt das Zeichen für Westen und das Zeichen für 7 sich gegenüberstellen (es müsste eigentlich schon so stehen) und zählen, wie oft wir drücken müssen, damit sich das Zeichen für Norden und der "eine Punkt" gegenüberstehen; es müssten 7x (7 Tage) sein.

Nun müssen wir die Fragen beantworten, d. h. die richtige Zahl einstellen und zwar darf von jeder Farbe nur 1 Button gedrückt werden.

Die 1. Antwort war 39, also drücken bei

weiß: 1 Strich mit 4 Punkten,

violett: 3 Striche mit 4 Punkten,

gelb: 2 Striche mit 1 Punkt.

Die 2. Antwort war 32, also drücken bei:

weiß: 1 Strich mit 4 Punkten

violett: 2 Striche mit 2 Punkten

gelb: 2 Striche mit 1 Punkt

Die 3. Antwort war 7, also drücken bei

weiß: 2 Punkte

violett: 3 Punkte

gelb: 2 Punkte.



Wurde hier alles korrekt eingegeben, erfolgt eine Darstellung des Tisches mit den drei Kugeln im Zentrum des Kreises – **ähnlich** der nachfolgenden Abbildung, die jedoch der Wandabbildung angepasst werden muss.



Wir sollten zuvor speichern, damit wir ausprobieren können, ansonsten funktioniert unsere angegebene Lösung nicht mehr.

Die Kugeln in der Mitte müssen alle **blau** sein!

Also, zunächst ausprobieren, was sich wo tut und dann kombinieren.

Nachfolgend die Lösung:

Die weiße linke Taste **2x** drücken.

Von uns aus gesehen links nun die linke **violette** Taste **2x** drücken.

Weißer linke Taste **1x** drücken.

Weißer rechte Taste **2x** drücken.

Von uns aus gesehen links nun die linke **gelbe** Taste **1 x** drücken.

Von uns aus gesehen rechts nun die rechte **violette** Taste **1 x** drücken.

Von uns aus gesehen rechts nun die rechte **gelbe** Taste **2 x** drücken.

Die rechte weiße Taste **1 x** drücken.

Von uns aus gesehen rechts nun die rechte **gelbe** Taste **1x** drücken.

Von uns aus gesehen links nun die linke **gelbe** Taste 1x drücken.

War alles richtig und stimmt es mit der hinteren Wand/Tür überein, dann gibt die Wand den Blick auf den funkelnden Schatz frei, aber auch die Schlangen, die den Schatz beschützen sollen, fallen von der Decke. Eine kommt Long John gefährlich nahe.

Jetzt muss schnell gehandelt werden: den Spiegel auf den Boden stellen (in den Kreis, wohin das Sonnenlicht scheint) und wir können das Happy End genießen.



CD ROM & Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

*Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung **nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf.** Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!*

Dank an dieser Stelle auch an **MaGtRo** von
<http://www.gameboomers.com>
die uns genehmigte, ihre englische Lösung als Grundlage zu verwenden.

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden. - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).