

UNLOCK! KIDS

LÖSUNGEN



WICHTIG!



Schaut erst in dieses Heft, wenn ihr auch mit den Hinweisen wirklich nicht weiterkommt. Hier verraten wir euch die Lösung zu den Rätseln.

EINFÜHRUNG

Wenn ihr einmal nicht weiterkommt und die Lösung braucht, schlagt die Seite des entsprechenden Abenteuers auf.

Auf dem Bauernhof:

- ▶ Das Verschwinden von Frau Henne 2
- ▶ Der Geburtstag von Emelie Ente 4

Die Burg von Mac Unlock:

- ▶ Der verlorene Schatz von Mac Unlock..... 7
- ▶ Der bärtige Geist von Mac Unlock 9

Chaos im Park:

- ▶ Rotbarts Geheimnis 12
- ▶ Auf der Jagd nach Chaos-Kathi 15

DAS VERSCHWINDEN VON FRAU HENNE



Schlaue Detektive wurden gerufen, um Frau Henne wiederzufinden.

- Dieses Kuchenrezept in der Zeitung besteht aus verschiedene Zutaten. Im Verlauf des Abenteuers könnt ihr die Zutaten finden, um eine höhere Wertung am Ende des Abenteuers zu erhalten.



- Ihr steht vor dem Bauernhof **16**.
Dort zeigt euch der Bauer ein Foto von Frau Henne.

- *Wenn ihr genau hinschaut, entdeckt ihr eine leere Flasche **4** und ein Ei **8**.*



- Nun seid ihr am Hühnerhaus **33**.
Wenn ihr das Foto von Frau Henne **21** anschaut, seht ihr, dass Frau Henne braune, weiße und rote Federn hat. Im Brutkasten in der rechten unteren Ecke liegen alle drei Federfarben: Das muss Frau Hennes Kasten sein! Legt die Hand **26** an die Symbolhälfte und sucht das Symbol in der Symboltabelle. Dieses führt euch zu Karte **49**.

- *In einem anderen Brutkasten könnt ihr ein Ei **9** entdecken.*



- Nach dem Hühnerhaus erkundet ihr den Hof **4142**.

Dort erhaltet ihr einen Eimer **40** und geht in die Scheune **10**.

Wenn ihr den Eimer unter die Kuh stellt, könnt ihr ihn mit Milch füllen **36**.



- *Ihr könnt ein bisschen Milch aus dem Eimer **36** in die leere Flasche **4** umfüllen und erhaltet eine volle Flasche Milch **46** für den Kuchen. Diese bringt euch sogar 2 Sterne ★.*



- ▶ Zurück auf dem Hof **4142** ruft ihr eine Katze mit einem Kuscheltier im Maul **53** heran.

Die Katze sieht hungrig aus. Gebt ihr etwas Milch aus dem Eimer **36**. Die Katze lässt jetzt das Kuscheltier los **38**, um Milch zu trinken.



- ▶ *Auf dem Hof **4142** findet ihr an den Büschen einige Himbeeren **2**. Ihr pflückt ein paar für den Kuchen.*



- ▶ Die drei Küken zeigen in drei verschiedene Richtungen. Aber nur eins ist das Küken von Frau Henne. Dank der halben Eierschale **44** aus Frau Hennes Brutkasten **49** könnt ihr das richtige Küken leicht erkennen. Die beiden Eierschalen passen nämlich perfekt ineinander. Also folgt ihr der Richtung, in die das Küken zeigt, und erhaltet die Karten **2324**.



- ▶ Nun seid ihr im Wald. Ihr entdeckt Frau Hennes Federn auf einem Pfad ins Unterholz. Also wählt ihr diesen Pfad mit **26** und steht kurz darauf vor einem Bau ...



- ▶ *An den Büschen pflückt ihr ein paar Erdbeeren **13**.*



- ▶ Im Bau von Freddy Fuchs steht ein Bild von Freddys Kuscheltier. Er muss es verloren haben. Deshalb hat er sich Frau Henne geschnappt, die ihm ein Schlaflied gesungen hat. Ihr gebt Freddy sein Kuscheltier zurück und er lässt Frau Henne los.



★ BRAVO! IHR HABT DEN FALL GELÖST! ★

DER GEBURTSTAG VON EMELIE ENTE



Heute ist der große Tag! Emelie Ente hat Geburtstag und schmeißt eine große Party. Ihr überbringt die Einladung an ihre Freunde, damit alle zusammen Emelies großen Ehrentag feiern können!

- Auf der Einladung von Emelie stehen alle ihre Gäste: Sam Frosch, Tom Katze und James Maus.



- Die erste Einladung ist auf Karte **25**. Dort findet ihr den Umschlag **32** für Sam Frosch und ihre Adresse **2324**.

Ihr geht zu diesem Ort und findet euch im Wald wieder. Der linke Weg ist matschig und führt zu einem Teich. Ihr seht außerdem Froschabdrücke. Ihr wählt diesen Weg mit der Hand **26**. Das Symbol in der Symboltabelle führt zum Froschteich **35**.

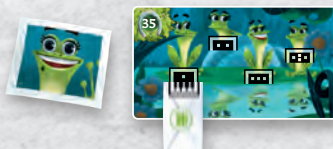


- *Am Teich findet ihr ganz versteckt Blumen **19**. Die sind doch ein schönes Geschenk für Emelie!*

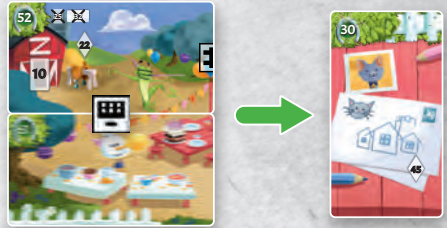


- Doch wie könnt ihr Sam von den anderen Fröschen unterscheiden? Auf dem Foto auf Karte **25** entdeckt ihr einen Schönheitsfleck rechts an Sams Hals.

Jetzt könnt ihr Sam durch die Spiegelung im Teich erkennen. Aber Achtung! Das Spiegelbild ist seitenverkehrt. Im Spiegelbild ist Sams Schönheitsfleck auf der linken Seite.



- ▶ Nachdem ihr die Einladung überreicht habt, führt ihr Sam zum Hof **52**, wo Emelie ihre Party vorbereitet **61**. Wenn ihr die beiden Karten zusammenlegt, erhaltet ihr Karte **30**. Darauf ist die zweite Einladung **45**.



- ▶ Auf dem Hof **52** entdeckt ihr einen Sattel **22** und den Eingang in die Scheune **10**. In der Scheune **10** legt ihr den Sattel **22** auf das Pferd. Jetzt habt ihr ein gesatteltes Pferd, das euch überall hinbringen kann!



- ▶ Mit Karte **30** habt ihr die Einladung für Tom Katze erhalten. Er scheint im Dorf zu wohnen. Im Wald habt ihr doch in der Ferne ein Dorf gesehen! Ihr geht zu den Karten **2324** und reitet mit dem Pferd **39** den rechten Weg entlang. Dieser führt euch ins Dorf **5051**.



- ▶ *Im Dorf pflückt ihr ein paar Himbeeren **2** und findet eine Flasche Milch **46**, perfekt für Emelies Party!*



- ▶ Zwei Katzen **53** **57** spielen im Dorf. Aber welche ist Tom? Ihr schaut euch die Katzen näher an und vergleicht sie mit dem Foto von Tom **30**. Ihr bemerkt, dass Tom ein Halsband mit einer kleinen Glocke trägt. Also ist die Katze auf Karte **57** Tom. Ihr überreicht ihm seine Einladung.

- ▶ *Ihr erkennt außerdem, dass das Kuscheltier in Toms Maul die Zahl **7** trägt. Ein schönes Geschenk!*



- Ihr bringt Tom zum Hof und er gesellt sich zu Emelie und Sam **11**. Er setzt sich neben Sam und ihr erhaltet die Karte **17**.



- Auf Karte **17** ist die letzte Einladung. Sie geht an James Maus, der in der Kanalisation lebt **14**. Um in die Kanalisation zu gelangen, kehrt ihr in das Dorf zurück und legt die Karte unter den Gullydeckel im Dorf **50**. So erhaltet ihr die Karte **3**, auf der ihr James vor seinem Haus findet.

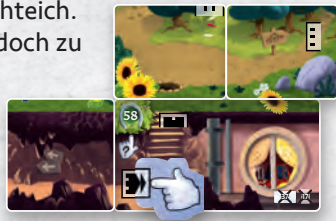


- Ihr überreicht James seine Einladung und er führt euch weiter durch die Kanalisation **58** Richtung Hof.

- Auf dem Auto in James Wohnung seht ihr die versteckte Zahl 5.**
Ein weiteres Geschenk für Emelie!



Dank der Zeichen auf den Schildern könnt ihr erahnen, wo ihr euch ungefähr befindet. Wenn ihr jetzt nach oben steigt, geht ihr in Richtung Froschteich. Aber ihr wollt doch zu Emelies Party!



- Ihr erhaltet Karte **56**, wo ihr die Mausefalle meidet. Ihr steigt nach oben und findet euch auf dem Hof wieder. James gesellt sich zu seinen Freunden **1**.



★ HURRA! IHR HABT ALLE FREUNDE VON EMELIE GEFUNDEN! DIE FEIER KANN BEGINNEN! ★

DER VERLORENE SCHATZ VON MAC UNLOCK



Auf einer Postkarte habt ihr Hinweise auf einen Schatz in Mac Unlocks Burg gefunden. Ihr macht euch sofort auf die Suche!

- Ausgerüstet mit einem Schlüsselbund **14** strandet ihr an einer kleinen Bucht **48/49**.

- *Im Sand versteckt liegt eine Goldmünze **17**!*



- Ihr erkundet die Bucht und kommt über einen Hügel **45** zu einer Tür **12**.

Ihr schließt die Tür **12** mit einem Schlüssel eures Schlüsselbunds **14** auf, denn einer der Schlüssel hat genau die gleiche Form wie das Fenster in der Tür!

Legt den Schlüssel an die Tür und sucht das Symbol in der Symboltabelle auf der Postkarte. Dieses führt euch zu Karte **25**.



- In der Hütte **25** findet ihr eine Axt **40**, einen zweiten Schlüsselbund **29** und eine Taschenlampe **37**.



- *Ihr entdeckt ein Buch **11** im Schatten des Regals.*



- Zurück auf Karte **45** nutzt ihr die scharfe Klinge der Axt **40**, um den Holzsech in kleine Bretter **44** zu zerteilen.



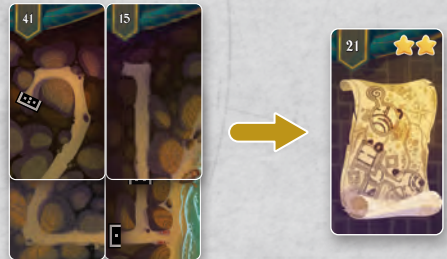
- Zurück in der Bucht **48/49** reißt ihr die Mauer mit der stumpfen Seite der Axt ein. Dahinter führt ein Weg zwischen die Klippen.



- Zwischen den Klippen **50** erleuchtet ihr die Wege mit eurer Taschenlampe **37**. Karte **15** führt in eine Sackgasse. Aber keine Sorge, hier gibt es keine Fallen! Der Weg auf Karte **51** führt euch über Karte **41** zu einer zerbrochenen Strickleiter **2**.



- Wenn ihr die Tunnel aneinanderlegt, erscheint die Zahl **21**, ein Grundriss von der Burg.



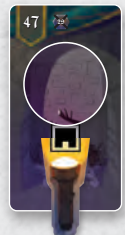
- Ihr repariert die zerbrochene Strickleiter **2** mit den Brettern **44** und klettert über die reparierte Strickleiter **13** in die Burg.



- In der Burg **38** öffnet ihr die Tür mit dem Schlüsselbund **29**. Das Fenster in der Tür hat wieder die gleiche Form wie der passende Schlüssel. So kommt ihr zu Karte **47**.

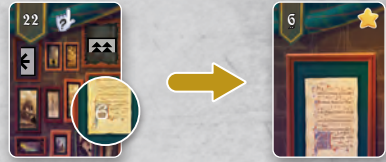


- Der Raum **47** ist sehr dunkel. Mit der Taschenlampe **37** leuchtet ihr in den Kamin und seht Symbole an seiner Rückwand **35**.



- ▶ Auf der Rückseite des Kamins **35** sind seltsame Symbole eingeritzt. Außerdem findet ihr dahinter einen Geheimgang **55**. Ihr betretet ihn und folgt ihm zu Karte **22**. Ihr steht vor einer Wand mit Gemälden.

- ▶ *Auf einem eingerahmten Papier findet ihr die Zahl **6**.*



- ▶ An der Wand mit den Gemälden **22** müsst ihr ein Gemälde auswählen, um den Schatz zu finden. Aber welches? Die Symbole an der Rückwand des Kamins **35** sehen der Bilderwand sehr ähnlich. Ihr erkennt sowohl die Formen der Gemälde als auch das ein oder andere Gesicht, aber alles ist um 90° gedreht. Das X markiert das Gemälde, das euch zum Schatz führt. Wenn ihr das Gemälde wählt, führt es euch zu Karte **33**: der Schatz **5**!



★ HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! IHR HABT DEN SCHATZ VON MAC UNLOCK GEFUNDEN! ★

DER BÄRTIGE GEIST VON MAC UNLOCK



Auf einer Postkarte lest ihr von Gerüchten, dass in der Burg von Mac Unlock ein Geist sein Unwesen treibt. Ihr begeht euch sofort auf Geisterjagd!

- ▶ Ihr landet mit dem Heißluftballon am Fuß eines Hügels **26/27**. Die Kamera **46** ist im Gepäck und wird euch sicher das ein oder andere Erinnerungsfoto bescheren.

- ▶ *Wenn ihr Karte **26** und **27** zusammengelegt habt, findet ihr im Gras eine Goldmünze **17**.*



- Am Fuße des Hügels **2627** macht ihr mit der Kamera **46** ein Foto vom Schaf zu eurer Linken. Legt die Kamera über das Schaf und sucht das Symbol in der Symboltabelle auf der Postkarte. Dies führt euch zu Karte **31**.



- Wenn ihr euch das Foto **31** genauer anschaut, entdeckt ihr eine Schottenmütze **4** hinter dem Felsen. Ihr nehmt sie mit, man weiß ja nie ...
Ihr folgt dem Weg zur Burg und trifft einen Schotten, der Dudelsack spielt **34**.

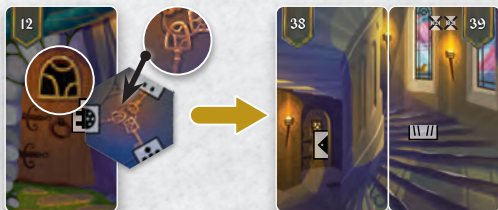
- Während ihr seiner Melodie lauscht, entdeckt ihr die versteckte Zahl **6** zwischen den Noten. Außerdem seht ihr im Hintergrund das Monster von Loch Ness! Schnell zückt ihr die Kamera **46** und schießt drauf los. Zusammen mit der Symbolhälfte auf dem Felsen ergibt sich ein Symbol, das euch ein Foto von Nessie **42** beschert. Das hätte euch sonst keiner geglaubt!*



- Jetzt geht ihr auf den Schotten **20** zu und gebt ihm seine Schottenmütze **4**. Auf Karte **32** überreicht er euch dankbar einen Schlüsselbund **29**.



- Ihr folgt weiter dem Weg zur Burg und steht irgendwann vor einer Tür **12**. Sie ist verschlossen, aber zum Glück habt ihr ja einen Schlüsselbund **29**. Das Fenster in der Tür hat zum Glück die gleiche Form wie der passende Schlüssel. So betretet ihr das Schloss **3839**.



- Im Schloss **3839** fällt euch sogleich die atemberaubende Aussicht vom Fenster auf und ihr macht ein Foto **24**. Beim Betrachten des Fotos fällt euch die Fackel **19** auf und ihr nehmt sie mit.



- Ihr geht zur Tür auf Karte **38** und benutzt euren Schlüsselbund **29**. Wieder verrät euch das Fenster, welchen Schlüssel ihr nutzen müsst. Hinter der Tür ist ein dunkler Raum **47**.



- In dem dunklen Raum **47** zündet ihr mit der Fackel **19** den Kamin an. So seht ihr einen weiteren Teil des Raums **7**.



- Nachdem ihr die Karten **7**, **8** und **10** zusammengelegt habt, könnt ihr die große Halle erkunden.

- *Ihr findet ein verstecktes Buch **11** und nehmt es mit.*



- Der Geist von Mac Unlock erscheint direkt vor euren Augen! Schnell knipst ihr mit eurer Kamera ein Foto **18**. Jetzt habt ihr einen Beweis – die Gerüchte sind also wahr!



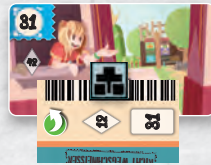
★ **HUT AB! IHR HABT MAC UNLOCKS GEIST GEFUNDEN!** ★

ROTBARTS GEHEIMNIS



Ihr steht vor den Pforten des Unlock!-Vergnügungsparks. Während ihr die Attraktionen genießt, findet ihr vielleicht auch Rotbarts Schatz!

- Am Eingang des Parks **31** erhaltet ihr eine Karte des Parks **42** und zeigt euer Ticket vor. Legt dafür das Ticket an die Drehtür. Im Gegenzug erhaltet ihr eine Eintrittskarte für die Attraktion *Irrgarten von König Artus* **55**.

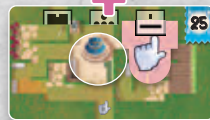


- Ihr gelangt zum *Irrgarten von König Artus*, indem ihr die Eintrittskarte dieser Attraktion **55** auf der Parkkarte **42** an den Eingang des Irrgartens legt. So kommt ihr in den ersten Teil des Irrgartens **25**.

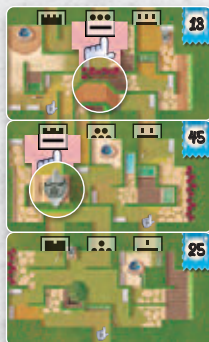


- Jetzt müsst ihr einen Weg durch den Irrgarten wählen. Wenn ihr auf die Eintrittskarte für diese Attraktion schaut, entdeckt ihr drei Symbole. Sie helfen euch, den Weg durch den Irrgarten zu finden. Das erste Symbol ist ein Brunnen, also nehmt ihr den Weg, der am Brunnen entlangführt, und wählt ihn mit der Hand **12**. So kommt ihr in den nächsten Teil des Irrgartens **45**.

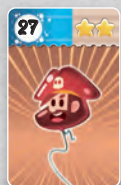
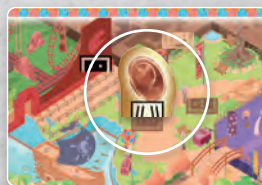
- Neben dem Brunnen findet ihr außerdem eine Münze für den *Ballonstand* **1**.



- Nehmt als Nächstes den Weg vorbei am Ritterhelm zu Karte **13** und dort den Weg entlang der Rosen. So landet ihr am Ausgang des Irrgartens **11**.



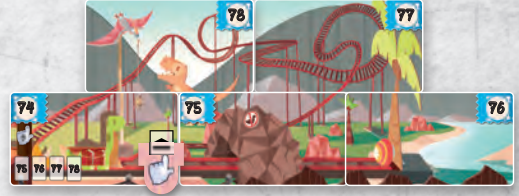
- Auf der Parkkarte könnt ihr die Münze **1** beim *Ballonstand* gegen einen *Piratenballon* eintauschen.



- ▶ Vom Ritter auf Karte **11** erhaltet ihr eine Eintrittskarte für die *Dino-Achterbahn* **37**. Außerdem findet ihr im Schnabel des Rabens einen Fetzen Papier **35**. Legt die Karte **37** auf der Parkkarte **42** bei der *Dino-Achterbahn* an.



- ▶ Legt die Karten **74**, **75**, **76**, **77** und **78** zusammen. Der Diplodocus-Wagen steht in den Startlöchern, aber er ist zu groß für den Tunnel! Deshalb entscheidet ihr euch mit der Hand **12** für die andere Strecke.



- ▶ Der Diplodocus saust davon. Jetzt steht ein Triceratops-Wagen vorne **79**. Hinter dem Triceratops entdeckt ihr einen Fetzen Papier **21**, den der Pterodactyl dank des Diplodocus fallen gelassen hat.

- ▶ *Links findet ihr eine Münze für den Zuckerwattestand* **20**.



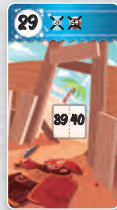
- ▶ Der Triceratops hat die richtige Größe, um durch den Tunnel zu fahren. Ihr wählt die Strecke mit der Hand **12** und fährt über eine geheime Brücke **80**. Dort nehmt ihr die Kokosnuss **54** mit und dann geht's an Bord des Piratenschiffs **48/49**!



- ▶ *Mit der Münze **20** könnt ihr leckere Zuckerwatte **18** am Zuckerwattestand **42** kaufen.*



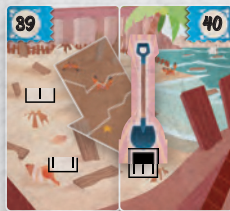
► Ihr seid an Bord des Piratenschiffs **48/49** und nehmt Kurs auf die Piratenbucht! Doch leider versperrt euch die Rotbartfigur den Weg. Deshalb nehmt ihr die Kokosnuss **54** und ladet damit eine Kanone. Ihr nehmt die rechte Kanone, denn nur bei dieser prallt die Kokosnuss so an den Bannern ab, dass sie das Ziel trifft. Der Durchgang **29** zur Piratenbucht ist frei. Aber vergesst nicht, die Schaufel **33** und den Fetzen Papier **44** mitzunehmen.



► Auf Karte **29** findet ihr eine Münze **34** für den Greifautomaten. Wenn ihr die Münze **34** in die Maschine auf Karte **42** werft, erhaltet ihr ein Dino-Kuscheltier **50**!



► In der Piratenbucht **39/40** legt ihr die Papierfetzen **35**, **21** und **44** zusammen. Sie bilden einen Pfeil. Ihr erkennt an den Krebsen und Seesternen, wie ihr den Pfeil auf die Karten legen müsst. Dort müsst ihr also graben! Ihr nehmt eure Schaufel **33** und grabt den Schatz aus!



★ SUPER! IHR HABT ROTBARTS GEHEIMEN SCHATZ GEFUNDEN! ★

AUF DER JAGD NACH CHAOS-KATHI



Ihr steht vor den Pforten des Unlock!-Vergnügungsparks. Genießt die Attraktionen und durchkreuzt die Pläne des berühmten Cowgirls Chaos-Kathi, die den Park auf den Kopf stellt!

- ▶ Am Eingang des Parks **31** erhaltet ihr eine Karte des Parks **42** und zeigt euer Ticket vor. Legt dafür das Ticket an die Drehtür. Im Gegenzug erhaltet ihr eine Eintrittskarte für die Attraktion *Zombie-Schießbude* **53**.



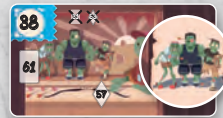
- ▶ *Ihr beginnt das Abenteuer mit Karte **64**. Dies ist eine Liste mit Gegenständen, die die Leute im Park verloren haben. Wenn ihr sie findet, erhaltet ihr eine höhere Wertung am Ende des Abenteuers.*



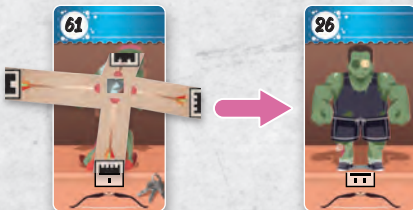
- ▶ Ihr gelangt zur *Zombie-Schießbude* **38**, indem ihr die Eintrittskarte dieser Attraktion **53** auf der Parkkarte **42** an den passenden Eingang legt.



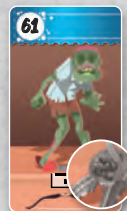
- ▶ *Auf dem Poster an der Schießbude sind die Schwachpunkte der Zombies verzeichnet!*



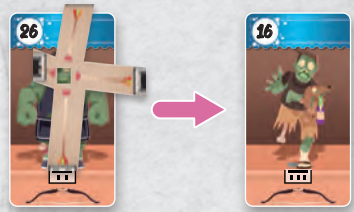
- ▶ Ihr steht dem ersten Zombie **61** gegenüber. Dank des Plakats auf Karte **38** wisst ihr, dass sein Schwachpunkt sein Bauch ist. Ihr nehmt also die Pfeile **57** und legt sie so auf den Bogen von Karte **61**, dass ihr den Bauch trifft.



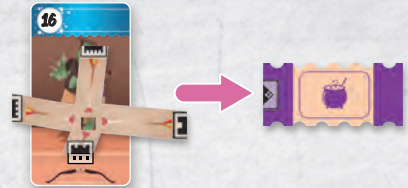
- ▶ *Auf Karte **61** findet ihr den ersten verlorenen Gegenstand: einen Schlüsselbund **2**.*



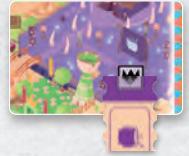
- ▶ Jetzt steht ihr einem kräftigen Zombie **26** gegenüber. Ihr legt die Pfeile **57** so in den Bogen von Karte **26**, dass ihr sein Auge trifft.



- ▶ Der letzte Zombie **16** hat nur noch ein Bein. Ihr legt die Pfeile **57** so in den Bogen von Karte **16**, dass ihr sein Knie trifft. So erhaltet ihr eine Eintrittskarte für die Attraktion *Oma Voodoos Zelt* **43**.



- ▶ Legt das Plättchen **43** auf der Parkkarte **42** an das Versteck von Oma Voodoo an. So kommt ihr in ihr Zelt **14 15**.



- ▶ Chaos-Kathi hat Oma Voodoo geschrumpft. Jetzt müsst ihr die richtigen Zutaten für einen Wachstums-Trank finden. Ihre Hexenbücher zeigen unterschiedliche Rezepte.

- ▶ *Der Dino-Aufweck-Trank wird Oma Voodoo zwar nicht wachsen lassen, aber ihr erhaltet ein großes Dino-Kuscheltier. Dafür nehmt ihr das Horn eines Einhorns, eine Phönixfeder und ein Drachenei. Zusammen mit dem Kessel ergeben die Symbolviertel ein ganzes Symbol.*

Im Regal findet ihr außerdem die versteckte Zahl **3** – eine Uhr!



- ▶ Das zweite Rezept von links ist der richtige Trank für Oma Voodoo. Also nehmt ihr das Hühnerbein, die Voodoo-Puppe und den Zombiefuß. Zusammen mit dem Kessel ergeben die Symbolviertel ein ganzes Symbol.

Das führt euch zu Karte **32**. Oma Voodoo ist wieder groß! Sie gibt euch die Reste des Wachstums-Tranks **19** und eine Eintrittskarte für die Attraktion *Spukhaus* **62**.





Legt das Plättchen **62** auf der Parkkarte **42** an den Eingang der Attraktion. So kommt ihr zum Spukhaus **72**.

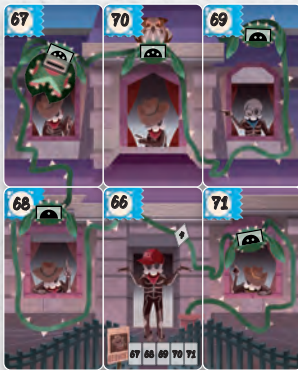


► Das ist also das Spukhaus von Chaos-Kathi. Die Tür des Spukhauses ist leider verschlossen. Also kümmert ihr euch erst einmal um die mickrige Pflanze vor der Tür. Ihr gießt sie mit dem Rest des Wachstum-Tranks **19**. Die Pflanze wächst und öffnet die Tür des Spukhauses **66**.



► Ihr legt die Karten **66 67 68 69 70 71** zusammen und seht jetzt das komplette Haus. Ihr erhaltet außerdem den Kopf der fleischfressenden Pflanze **4**.

An jeder Öffnung steht eine Chaos-Kathi, doch welche ist die echte? Ihr sucht das mit dem Plakat gesuchte Cowgirl auf Karte **68**. Dieses deutet auf die echte Chaos-Kathi **67**. Ihr schnappt sie mit dem Pflanzenkopf **4**. Gefesselt liegt sie nun vor euch **51**.



► Die Brille auf Karte **69** bildet doch die Zahl **60**! Die hat Chaos-Kathi bestimmt einem Parkbesucher geklaut! Genauso wie das Käppi **30** auf Karte **66**.



★ GUT GEMACHT! IHR HABT DIE PLÄNE VON CHAOS-KATHI DURCHKREUZT! ★