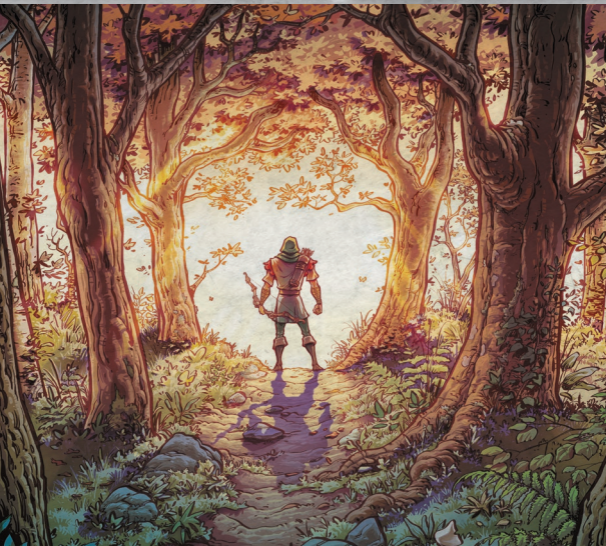


# UNLOCK!

LEGENDARY ADVENTURES

## LÖSUNG SHEFT



**WICHTIG: NUR LESEN, WENN IHR NICHT WEITERKOMMT.**

**LEST DIESES HEFT ERST, WENN IHR IM ABENTEUER FESTSTECKT UND EUCH DIE HINWEISE ODER LÖSUNGEN IN DER APP NICHT WEITERHELFFEN ODER WENN IHR DAS ABENTEUER BEREITS ABGESCHLOSSEN HABT.**



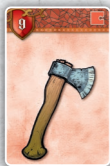




## Die Stadtmauer von Nottingham

► Euer Abenteuer beginnt am Tor von Nottingham. Ihr kommt nur in die Stadt, wenn ihr den Wegzoll zahlt, doch ihr habt keine Münzen. Falls ihr verzweifelt genug seid, könnt ihr versuchen, den Wächter mit eurer Axt zu „überreden“:  $20 + 9 = 29$ . Nehmt Karte  $29$ .

Der Wächter  $29$  zeigt sich unbeeindruckt und droht damit, euch in den Kerker zu werfen. Ihr könntet jetzt auf euer Recht bestehen oder euch erst einmal zurückziehen. Ihr solltet die zweite Option wählen und zur Kapelle ( $34$ ) gehen.

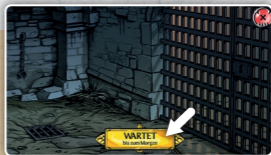


Wenn ihr das noch einmal wagt, verbringt ihr die Nacht im Kerker!

Wenn ihr euch allerdings dafür entscheidet, dem Wächter erneut zu drohen, werdet ihr die Nacht im Kerker verbringen:

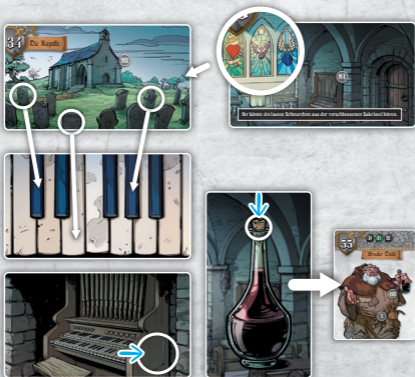
$29 + 9 = 38$ .

Nehmt Karte  $38$ . Damit habt ihr nichts gewonnen, sondern verliert nur kostbare Zeit.



## Die Kapelle

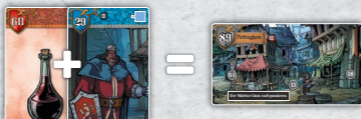
- In der Kapelle entdeckt ihr ein verstecktes Fach an der Orgel (81). Aber wie könnt ihr es öffnen? Schaut euch die Grabsteine (34) genau an. Sie sind genau wie die Orgeltasten angeordnet: 2 oben links, 3 oben rechts, und 7 in der unteren Reihe. Schaut euch außerdem die Symbole auf den Fenstern (90) an. Diese 3 Symbole befinden sich auch auf den Grabsteinen. Drückt die 3 Orgeltasten (gleichzeitig oder nacheinander), die an der gleichen Stelle wie die entsprechenden Grabsteine mit diesen Symbolen (Herz, Vogel, Engel) sind, und das Fach öffnet sich wie von Zauberhand! In dem Fach findet ihr eine Flasche mit Alkohol. Entkorkt sie, um Bruder Tuck zu wecken. Nehmt Karte 55.



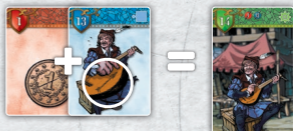
## Nottingham

- Der Wächter nimmt den guten Tropfen gerne an sich und lässt euch dafür passieren:  $60 + 29 = 89$ .  
Nehmt Karte  $89$ .

Wenn ihr den Wächter noch nicht bedroht habt, kombiniert stattdessen  $60 + 20 = 80$ . Nehmt Karte  $80$ .



- Ihr seid endlich in Nottingham. Jetzt müsst ihr herausfinden, wie ihr Robins Gefährten findet. Schaut euch die Laute des Barden ( $13$ ) genau an. Ihr erkennt den gleichen Pfeil wie auf der Bronzemünze von Bruder Tuck ( $1$ ). Der Mann ist bestimmt ein Vertrauter der Gefährten! Gebt ihm eure Münze, damit er für euch singt:  $1 + 13 = 14$ .  
Nehmt Karte  $14$ .



- Öffnet Maschine  $14$  in der App und lauscht aufmerksam den Worten des Barden. Achtet besonderes auf die folgende Stelle: „**Gefährten, behaltet stets das erste Wort.**“ Der Barde lässt euch mittels seines Lieds wissen, wie ihr Robins Gefährten im Sherwood Forest ( $40$ ) findet. Die ersten Wörter jeder Zeile bilden folgenden Satz: „**Zieht eins von Sherwood ab, die Gefährten warten.**“ Mit Sherwood ist Karte  $40$  gemeint. Wenn ihr davon 1 abzieht, erhaltet ihr 39.  
Nehmt Karte  $39$ .



**Zieht** los, meine Freunde, kämpft um euer Leben,  
**eins** gibt es, was wir tun sollten:  
**von** den Reichen nehmen und den Armen geben!  
**Sherwood** ist der Quell uns'rer Revolten.  
**Ab**, bekämpft die Herrscher sofort,  
**die**, die ihre Leute nur verraten!  
**Gefährten**, behaltet stets das erste Wort,  
**Warten** ist vorbei, Zeit ist's für Taten!



$$40 - 1 = 39$$

## Sherwood Forest

- ▶ Im Sherwood Forest kommt ihr an einem Fluss (39) vorbei. Schaut ihn euch genau an: der Schatten des Baumes bildet eine blaue +7. Es wäre eine gute Idee, den Baum zu fällen und als Brücke zu verwenden:

$$9 + 7 = 16. \text{ Nehmt Karte } 16.$$



- Öffnet Maschine **16** in der App. Lasst euch von diesem Stabkämpfer nicht unterkriegen! Pariert seine Schläge, indem ihr schnellstmöglich die blauen Knöpfe in der App drückt, sobald sie auftauchen – aber drückt nicht die mit den Schädeln! Wenn ihr das fünf Mal am Stück schafft, besiegt ihr den Mann. Wenn ihr es aber mal nicht schafft, versucht es immer weiter: Irgendwann wird euer Angreifer müder und langsamer. Nehmt Karte **50**.




- Nachdem ihr ihn besiegt habt, stellt sich der Mann als Little John heraus: Robins berühmter Waffenbruder. Um euch Robins Gefährten anzuschließen, müsst ihr zeigen, was ihr drauf habt. Doch wie könnt ihr den Konvoi finden? Es gibt nur eine Karte „irgendwo zwischen dem Eingang von Sherwood Forest (**40**) und hier (**50**)“, nämlich Karte **43**. Nehmt Karte **43**.



- Öffnet Maschine **33** in der App. Ihr müsst euch so viele Informationen über den Konvoi merken, wie ihr könnt. Die Gefährten wollen sich bestmöglich auf ihren nächsten Raubzug vorbereiten, indem sie wichtige Details erfragen:




- *Wie viele Männer sind im Konvoi? 4.*
- *Wie viele Männer sitzen zu Pferde? 2.*

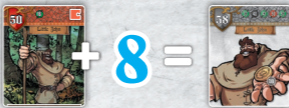


- Wie viele Männer tragen eine Rüstung? 3.
- Welche Waffe hat der Kutscher? Eine Armbrust.
- Gibt es neben der Fracht noch mehr zum Erbeuten? Ja, einen Beutel.
- Wo befindet sich dieser Beutel?  
Zu Füßen des Kutschers.
- Wie kommen wir an die Fracht im Inneren des Wagens? Durch eine Dachluke.
- Wie viele Pferde sind insgesamt im Konvoi? 6.
- Wo befinden sich die 6 Pferde? 4 ziehen den Wagen, 1 ist links davon, 1 ist rechts davon.
- Was ist das Symbol dieses Konvois? 









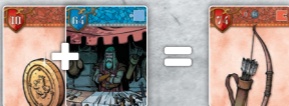
► Erstattet jetzt Little John Bericht über den Konvoi:

 + 8 = . Nehmt Karte .





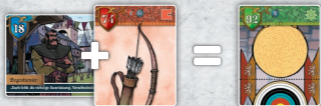
## Das Bogenturnier




► Laut Little John () sollte Robin in Nottingham sein. Wahrscheinlich nimmt er am Bogenturnier () teil, aber um ihn dort zu finden, braucht ihr selbst auch erst einen Bogen. Kauft euch einen, indem ihr dem Waffenhändler die Goldmünze gebt:  +  = . Nehmt Karte .







- ▶ Jetzt könnt ihr am Bogenturnier teilnehmen:







 +  = . Nehmt Karte .

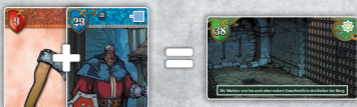


- ▶ Öffnet Maschine  in der App und faltet Karte  in der Mitte (oder steckt sie in einen Aufsteller). Lest die Anleitung in der App, wie ihr mit eurem Gerät zielen und Pfeile schießen könnt, und tretet gegeneinander an. Schießt in die Mitte, um mehr Punkte zu bekommen. Wenn die beste Punktzahl zu niedrig ist, dürft ihr alle noch einmal einen Pfeil abschießen. Nehmt danach Karte .



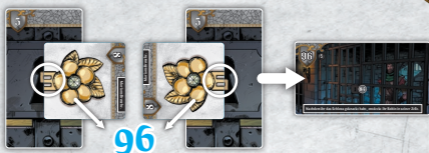
- ▶ Robin wurde festgenommen. Marian bittet euch, ihn zu befreien. Doch es ist schwierig, den Kerker unbemerkt zu betreten – außer ein Wächter bringt euch selbst hinein ... Droht dem Wächter erneut mit der Axt:  +  = . Nehmt Karte .

Provoziert ihn zwei Mal, falls ihr das noch nicht gemacht habt:  +  =  und dann  +  = .



## Der Kerker

- Wie erhofft werdet ihr in den Kerker geworfen. Jetzt müsst ihr einen Weg finden, aus eurer Zelle auszubrechen. Zum Glück konntet ihr die Brosche (8) verstecken. Wenn ihr sie von links und rechts in das Schloss (5) steckt, könnt ihr es knacken. Dabei seht ihr zwei Ziffern: 9 und 6. Nehmt Karte 96.



- Jetzt seid ihr an Robins Zelle. Versucht auch sein Schloss (84) wie zuvor zu knacken, um ihn zu befreien. Dabei seht ihr dieses Mal eine 3 und eine 6. Nehmt Karte 36.



- Robin soll gehängt werden! Ihr müsst schnell zu seinen Gefährten und sie warnen! Doch um hier lebendig rauszukommen, müsst ihr die Geheintür im Schlafgemach finden. Sie führt zu den Katakomben, durch die ihr in Sicherheit gelangen könnt. Robin (11) erklärt euch, dass ihr das Schlafgemach GENAU am Ende vom Korridor finden könnt. Das Ende des Wortes **KORRIDOR** ist der Buchstabe R. Nehmt Karte R.



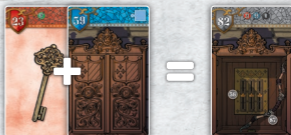
- ▶ Um zur Geheimtür zu gelangen, benötigt ihr einen Schlüssel. Doch wie kommt ihr daran, ohne den Sheriff zu wecken? Er schläft unruhig und schnarcht. Ihr kennt doch bestimmt eine Methode, um einen Schnarcher ruhig zu stellen, oder? Öffnet Maschine **67** in der App und haltet dem Sheriff die Nase zu. Danach lässt er den Schlüssel los. Falls das nicht funktioniert, versucht die Zuhalt-Bewegung mit weiter gespreizten Fingern. Nehmt Karte **23**.



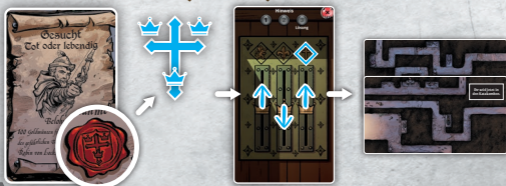
- ▶ Verwendet jetzt den Schlüssel, um den Schrank zu öffnen:

$$23 + 59 = 82$$

Nehmt Karte **82**.



- ▶ Die Geheimtür zu den Katakomben ist durch einen seltsamen Mechanismus geschützt. Die Lösung findet ihr auf dem Fahndungsplakat, auf dem ein Siegel mit dem Wappen von Nottingham ist: 3 Kronen auf einem Kreuz. Öffnet Maschine **56** in der App und drückt den Knopf mit der Krone. Schiebt dann gleichzeitig alle 3 Kronen auf die gleichen Positionen wie auf dem Wappen: die äußeren nach oben und die mittlere nach unten. Nehmt die Karten **77** und **78**.



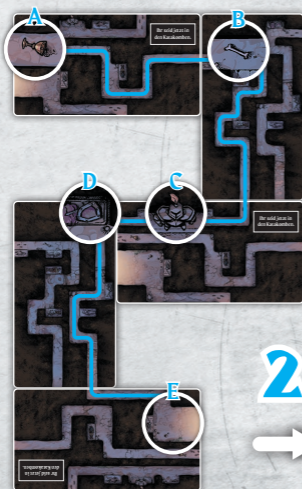
## Die Flucht

▶ Jetzt seid ihr in den Katakomben, aber um Robin zu retten, müsst ihr euren Weg durch dieses Labyrinth finden!

Die eingeritzten Symbole (24) in eurer Zelle zeigen euch den Weg: Beginnt beim **KELCH** (77) und legt Karte 78 im rechten Winkel an diese Karte, um den Pfad beim **KNOCHEN** weiterzuführen.

Die Fußabdrücke zeigen euch, in welche Richtung ihr gehen müsst. Erweitert dann mit Karte 77 den Pfad so, dass er sich am **HELM** fortsetzt. Danach muss der Pfad über das **SCHILD** am Ausgang (**SONNE**) enden. Die Form, die die beiden Karten bilden, während ihr dem Pfad folgt, ist eine 2.

Nehmt Karte 2.

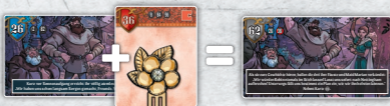


- Ihr könnt kaum verschnaufen, bevor einige Wächter auf euch zustürmen. Ihr könnt sie nur durch einen Trick loswerden. Öffnet Maschine **87** in der App, um euren neuen Bogen zu verwenden, und schießt genau auf das Seil, das das Fallgitter hält. Dadurch schneidet ihr den Wächtern den Weg ab! Nehmt Karte **26**.



- Zurück bei Robins Gefährten gebt ihr Marian die Brosche zurück, die leider keine Hilfe bei Robins Rettung war:

$$\mathbf{26} + \mathbf{36} = \mathbf{62}. \text{ Nehmt Karte } \mathbf{62}.$$



## Der Galgen

- Um Robin vor seinem schrecklichen Schicksal zu bewahren, entfernt zuerst den Plastikeinsatz aus der unteren Hälfte der Spielschachtel, stellt sie auf die Seite und legt dann die Rückseite des Fahndungsplakats hinein, sodass die Illustration verlängert wird. Stellt dann die Gefährten (**98**) mithilfe der Markierung vor dem Galgen auf (steckt die Karte in den Aufsteller aus der Schachtel). Nachdem alle an ihren Posten stehen, müsst ihr das Seil zerschießen (**71**). Zuerst müsst ihr euch so positionieren, dass ihr richtig steht. Ihr könnt von dort allerdings das Seil nicht direkt treffen, weil Marian im Weg ist. Das heißt, dass der Pfeil irgendwo abprallen muss.

Doch worauf könnt ihr schießen? Schaut euch die erleuchteten Umrisse im Hintergrund mit einem geschlossenen Auge genau an und ihr erlangt die benötigte Erleuchtung für einen legendären Schuss: die Axt des Henkers. Zielt mit dem Bogen (87) darauf, um durch den abprallenden Pfeil das Seil des Galgens zu zerschneiden. Öffnet Maschine 87 in der App und schießt auf die Axt des Henkers.



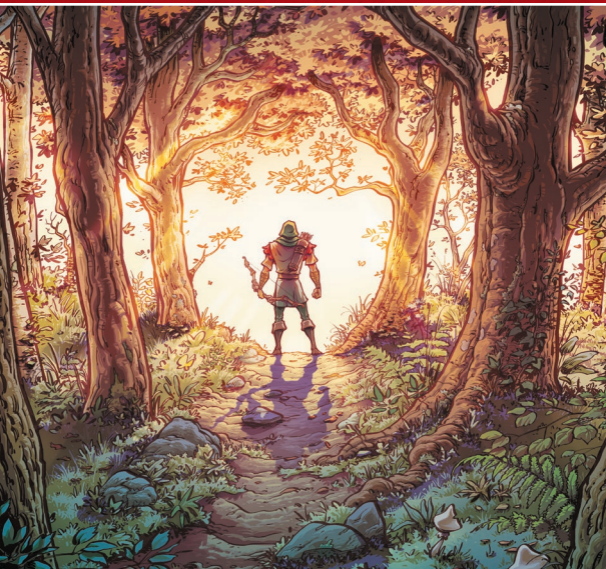
einen indirekten Schuss versuchen. Beobachtet den Aufbau genau und haltet Ausschau nach einer Erleuchtung.



Das war wahrlich ein legendärer Schuss! Der Pfeil prallt zuerst an der Axt des Henkers ab, dann am Krug von Bruder Tuck, woraufhin er das Seil sauber durchtrennt. Robin ist gerettet! Ihr nutzt die entstehende Verwirrung und flieht mit den Gefährten in Robins Versteck. Bis König Richard zurück ist, werdet ihr zusammen für Gerechtigkeit in England sorgen.

**GUT GEMACHT!**

**WICHTIG: NUR LESEN, WENN IHR  
NICHT WEITERKOMMT.**



**LEST DIESES HEFT ERST, WENN IHR IM  
ABENTEUER FESTSTECKT UND  
EUCH DIE HINWEISE ODER LÖSUNGEN  
IN DER APP NICHT WEITERHELFFEN  
ODER WENN IHR DAS ABENTEUER  
BEREITS ABGESCHLOSSEN HABT.**