

UNLOCK!

EXOTIC ADVENTURES

EXPEDITION: CHALLENGER
LÖSUNG

Schwierigkeit:

**SPOILER-WARNUNG:
LEST DAS DOKUMENT NUR,
WENN IHR WIRKLICH NICHT
MEHR WEITERKOMMT!**

▶ Lest zuerst das Überlebenshandbuch.

CHALLENGERS BÜRO

▶ Guckt euch das Gemälde genau an. Auf dem roten Kasten steht „Vierzehn“.
Nehmt Karte



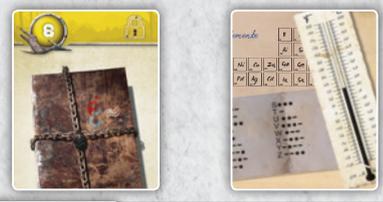
▶ Haltet das Blatt über die Kerze (aber bitte nicht über eine echte Kerze!), um den unsichtbaren Text sichtbar zu machen: $36 + 53 = 89$.
Nehmt Karte



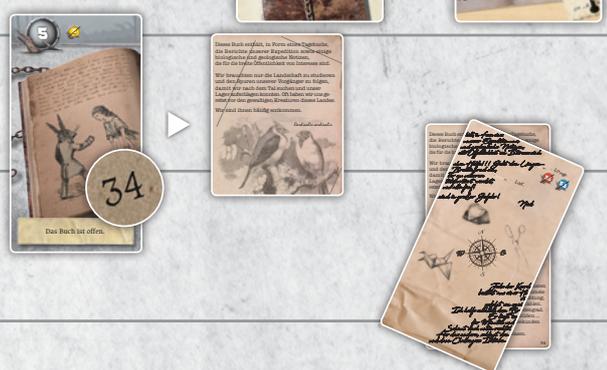
▶ Öffnet die Kokosnuss mit dem Schuhhölffel: $14 + 42 = 56$.
Nehmt Karte



▶ Auf dem Buchdeckel von Alice im Wunderland sind ein rotes F, ein blaues C und eine kleine Welle dargestellt. F steht für Fahrenheit und C für Celsius, die Welle stellt Wasser dar. Wasser kocht bei 212°F und gefriert bei 0°C. Der richtige Code lautet also **2120**. Nehmt Karte



▶ Die Seitenzahl ist 34.
Nehmt also Karte



▶ Legt Karte auf Karte , nehmt dabei die Markierungen zu Hilfe. Daraus ergibt sich ein neuer Text!

▶ Benutzt dann Maschine : Ned schreibt, dass der Breitengrad im Süden liegt, also „S“. Dann sollt ihr nach unten rechts gucken: Auf der Seite steht 34. Für den Längengrad müsst ihr den Hasen besiegen, dessen Hand einen Stein formt. Dagegen gewinnt Papier. Da Papier links der Windrose auf Karte (also im Westen) abgebildet ist, ist W gesucht. Challengers Initialen findet ihr auf der Rückseite des Überlebenshandbuchs: G.E. Diese Abkürzung findet ihr auch im Periodensystem mit der Ordnungszahl 32. Diese Zahl kommt in der Maschine nach W. Gebt also Lat. S34 und Long. W32 ein. Gute Reise!



Nehmt Karte



- ▶ Jetzt seid ihr in der Verlorenen Welt! Durchsucht das Lager und schaut noch mal ins Überlebenshandbuch, bevor ihr geht ...



ZUFÄLLIGE EREIGNISSE

- ▶ Hinweis: Ihr könnt jederzeit während des Abenteuers von diesen Ereignissen überrascht werden!

- ▶ Angriff der Velociraptoren: Feuer das Gewehr () ab, damit sie fliehen.



- ▶ Triceratops-Nest: Ihr müsst ganz leise sein, damit sie euch in Ruhe lassen. Andernfalls greifen sie euch verschreckt an. Das Mikrofon eures Geräts darf keinen Mucks hören!



- ▶ Die Erkundung kann losgehen! Geht nach oben und nehmt Karte , wo ihr die verborgene 94 erkennen könnt. Nehmt Karte .



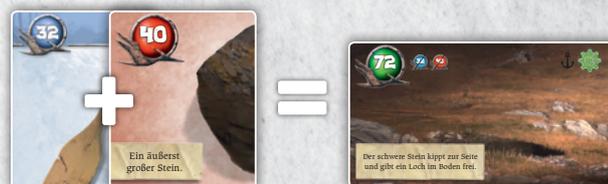
- ▶ Nehmt das Gewehr (). Solltet ihr keine Kugeln mehr haben, drückt das Gewehr, um es nachzuladen.



- ▶ Geht wieder nach oben und nehmt Karte , wo ihr ein Paddel () findet, und füllt eure Flasche mit Wasser: $\text{45} + \text{10} = \text{55}$. Nehmt Karte .



- ▶ Geht nun nach links und nehmt Karte . Hievt den Stein mit dem Paddel hoch: $\text{32} + \text{40} = \text{72}$. Nehmt Karte .



- ▶ In Maschine könnt ihr Morsecode hören. Es ist ein SOS-Signal. Bewegt einen Finger über den Bildschirm und hört genau hin. Es wird immer lauter, bis ihr ein Bestätigungsgeräusch hört. Ihr trifft Professor Summerlee!



DIE VERLORENE WELT

- ▶ Geht nach oben und nehmt Karte .



- ▶ Geht ein weiteres Mal nach oben und nehmt Karte .



- ▶ Geht nach rechts, nehmt Karte  und kombiniert die Kralle mit dem Schnürsenkel vom Schuh, um eine primitive Angelschnur zu erhalten: $16 + 7 = 23$.



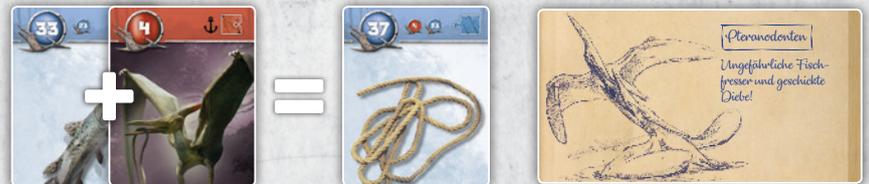
Nehmt Karte .

- ▶ Angelt mit eurer neuen Schnur im See. (Ihr müsst nicht extra dorthin gehen, da die Karte keinen Anker zeigt.) $23 + 10 = 33$.



Nehmt Karte .

- ▶ Geht nach ganz unten links, nehmt Karte , und gebt dem Pteranodon den Fisch (laut Überlebenshandbuch ist er ein Fischfresser): $33 + 4 = 37$.



Nehmt Karte .

- ▶ Benutzt Maschine , indem ihr die beiden Steine gegeneinander schlagt, um Funken zu erzeugen. Schaut euch diese genau an und ihr könnt eine 18 erkennen:



$26 + 18 = 44$. Eure Fackel brennt nun.

Nehmt Karte .

- ▶ Geht wieder zurück nach oben (Karte ) und betretet die Höhle mithilfe der Fackel: $44 + 13 = 57$.



Nehmt Karte .

- ▶ Benutzt das Seil, um die Steilwand zu erklimmen: $37 + 51 = 88$.



Nehmt Karte .

- ▶ Geht wieder nach rechts (Karte ) , um den Code der Kreidezeichnungen zu lösen. Wenn ihr den Farben auf der Steintafel () folgt, könnt ihr die gleichen Symbole wie auf Karte  abbilden. Um das richtige herauszufinden, müsst ihr euch die Farbe der Kreide, die ihr gefunden habt, anschauen: die weißen Pfeile sind also die richtigen. Nun müsst ihr die Stelle dieses Symbols in jeder Zeile auf Karte  herausfinden: 1. Zeile: 3; 2. Zeile: 6; 3. Zeile: 7; 4. Zeile: 4. Der Code lautet also **3674**.



Nehmt Karte .

DIE VERLORENE WELT

- ▶ Ihr seid nun im Dorf der Ureinwohner. Benutzt Maschine , um einen Sud für Roxton herzustellen. Ned beschreibt das Rezept im Überlebenshandbuch:

- Blutkraut: Die Schüssel mit den roten Pflanzen;
- Goldblüten: Die Schüssel mit den großen, gelben Blüten;
- Pilze: Die einzige Schüssel mit Pilzen;
- Riesenhirschblüten: Die Schüssel mit violetten Blüten. Diese Blüten findet ihr beim Hirsch auf Karte .



Drückt nun den „Kochen“-Button und gebt den Code **0094** ein, um Lord Roxton zu heilen.

- ▶ Überquert den See () mit dem Kahn:  +  = .

Ihr seid in den Stromschnellen!

Nehmt Karte .



- ▶ Öffnet Maschine . Um den richtigen Pfad zu wählen, benötigt ihr die Höhlenmalerei (). Stellt euch zwischen den Fingern Pfeile wie in der Maschine vor und drückt sie entsprechend der Anzahl an Punkten. Von links nach rechts: Der 2., 4., 1., 2. und dann der 3. Pfeil.

Nehmt Karte .



- ▶ Ihr befindet euch nun auf einem Schlachtfeld, Karte . Redet mit Zambo und gebt ihm Wasser zu trinken. Als Dank erhaltet ihr eine Karte, die euch durch den Dschungel führen wird:  +  = .

Nehmt Karte .



- ▶ Geht nun in den Dschungel und nehmt Karte . Vertraut auf Zambos Karte, achtet dabei aber immer auf die Richtung, in die ihr schaut: geradeaus, biegt links ab, dann rechts, rechts, links, links und rechts.

Nehmt Karte .



- ▶ Ihr seid an der Siedlung der Affenmenschen. Achtet genau auf die Trommelschläge in der App, sie geben euch den Code vor: 3 Schläge, 5, 1, und dann 4. Gebt Code **3514** in der App ein.

Nehmt Karte .



- ▶ Ned ist befreit, aber ihr seid umzingelt! Blast in den Parasaurolophus-Schädel, um einen T-Rex anzulocken. Öffnet dafür Maschine  und pustet so lange in das Mikrofon eures Gerätes, bis ihr etwas hört. Der Tyrannosaurus kommt!



- ▶ Ihr konntet mit allen Überlebenden nach London fliehen.
Gut gemacht!

