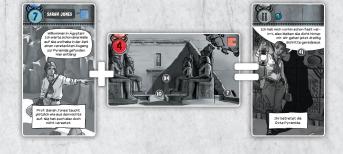


DER EINGANG

Ihr steht vor dem Eingang der Roten Pyramide, die von einer Mumie heimgesucht werden soll. Die Ägyptologin Prof. Sarah Jones (7) taucht plötzlich auf und führt euch zum Eingang des Bauwerks (4): 7 + 4 = 11.

Nehmt Karte 11.



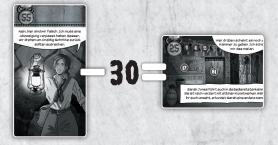
DER KORRIDOR

Ihr betretet die Pyramide und geht durch die schier endlosen Gänge. Drückt in der App den —-Knopf und gebt die Zahl des Korridors (45) ein. Der Wind flüstert euch zu: "55".

Nehmt Karte 55.



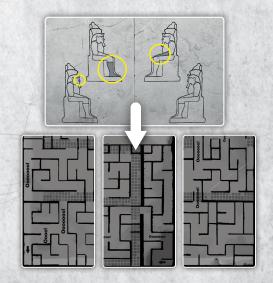
► Ihr scheint zu weit gegangen zu sein und müsst 30 Schritte zurück gehen: (55) – 30 = (25).
 Nehmt Karte (25).



DIE BEDIENSTETENKAMMER

Pharaonen die Statuen vor der Pyramide (4) zeigen. Ihr seht auch, dass bei 3 der 4 Statuen ein Körperteil fehlt: hinten rechts: linker Arm; hinten links: rechtes Bein; vorne links: Nase. Öffnet Maschine 1 und wählt die fehlenden Körperteile der Statuen auf den Bildnissen aus.

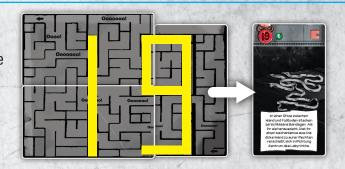
Nehmt die Karten C, R und 5.



DAS LABYRINTH

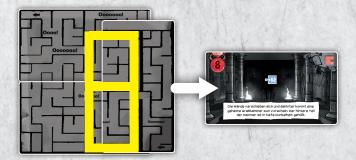
Um den Ausgang zu finden, müsst ihr das Labyrinth korrekt zusammensetzen und dann die Fliesen betrachten. Die Stimme hilft euch, das Labyrinth korrekt auszurichten. Die Fliesen bilden die Zahl 19.

Nehmt Karte 19.



Ihr zieht an den Bandagen (19) und löst einen Mechanismus aus, der die Wand verschiebt. Schiebt dafür Karte von der rechten Seite in Richtung Zentrum des Labyrinths. Die Fliesen bilden jetzt die Zahl 8.

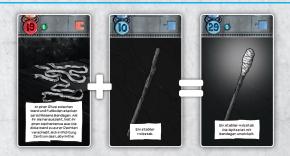
Nehmt Karte (3).



DIE GRABKAMMER

Ihr tretet in die Grabkammer, aber der hintere Teil des Raums ist in tiefe Dunkelheit gehüllt. Wickelt zuerst die Bandagen (19) um den Holzstab (10): 19 + 10 = 29.

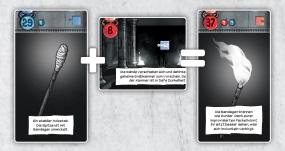
Nehmt Karte 29.



► Ihr habt jetzt eine improvisierte Fackel (29). Um sie anzuzünden, müsst ihr sie in eine der Feuerschalen (8) tauchen:

29 + **8** = **37**.

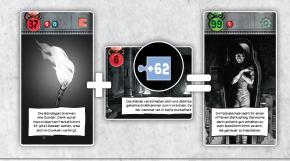
Nehmt Karte 1.



Mit der angezündeten Fackel (37) geht ihr zum hinteren Teil der Kammer 462, um zu sehen, was sich im Dunklen verbirgt:

37 + ≈ +62 = 99.

Nehmt Karte (99)



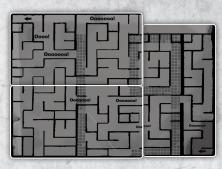
Skarabäus lässt sich gar nicht so einfach verscheuchen. Tippt ihn an, bis er den Kopf der Mumie erreicht. Buh! Hoffentlich habt ihr euch nicht zu sehr erschreckt.



ZURÜCK DURCHS LABYRINTH

Die Mumie erwacht plötzlich zum Leben und stürzt sich auf euch! Ihr rennt durch das Labyrinth, in der Hoffnung, die Mumie schnell abzuschütteln. Setzt das Labyrinth wie ursprünglich zusammen (C), R und 95) und flieht mithilfe der Pfeile und dem Geheul. Unterwegs stolpert ihr über irgendetwas, aber ihr könnt es kaum erkennen.



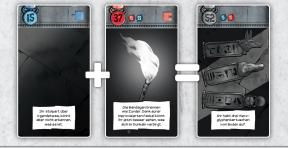


Nehmt Karte 15.

Benutzt eure Fackel (37), um euch genau anzusehen, worüber ihr gestolpert seid (15). 15 + 37 = 52.

Ihr findet drei Hieroglyphenkartuschen!

Nehmt Karte 52.



Ihr setzt euren Weg durch das Labyrinth fort und trefft wieder auf Sarah!

Nehmt Karte (91).



Jetzt, da Sarah Jones wieder da ist, ist ihr Knopf in der App wieder aktiv. Drückt ihn, um mit der Professorin zu reden und euer Abenteuer fortzusetzen. Ihr erzählt ihr, dass die Mumie euch verfolgt, aber sie wirkt skeptisch und schlägt vor, dass ihr euren Weg fortsetzt. Schließlich kommt ihr vor einem imposanten Steinportal an.

Nehmt Karte

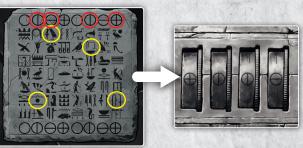


DER AUSGANG

In die Wand sind vier Räder (4) eingelassen. Seht euch die Symbole auf der Hieroglyphenkartusche mit dem Skarabäus (52) genau an (der Skarabäus ist auch auf dem Portal und vielen anderen Karten zu sehen). Findet die Spalten, in denen die Hieroglyphen auf der Steintafel (17) abgebildet sind, und seht euch die Symbole in der obersten Zeile

an. Dreht die Räder in der App auf diese Symbole, in derselben Reihenfolge, in der die zugehörigen Hieroglyphen auf der Skarabäus-Kartusche abgebildet sind.





Eine Falle wird ausgelöst und eine Steinkugel (2) rollt auf euch zu! Zum Glück zieht Sarah euch gerade noch rechtzeitig zur Seite ziehen. Ihr nutzt den abschüssigen Gang (91), um die Kugel auf das Steinportal zurollen zu lassen:

Nehmt Karte (93)

Öffnet Maschine (33), um mit der Steinkugel zu zielen. Die Tür erinnert euch an das verschlossene Portal am Haupteingang der Pyramide (34). Das Portal hat von außen einen großen Riss an der rechten Seite, also sollte die Wand aus eurer Perspektive von innen auf der linken Seite am instabilsten sein. Richtet euer Gerät auf die linke Seite aus und drückt auf die Steinkugel.



GESCHAFFT!

Endlich seid ihr im Freien! Ihr lauft noch ein gutes Stück weiter, bis euch die Puste ausgeht. Die Sonne scheint tröstend auf euch herab und vertreibt den Schrecken der Dunkelheit. Was ihr da drin erlebt habt, war einfach nur ein Albtraum. Ihr seid immer noch schweißgebadet. Professorin Jones glaubt euch kein Wort und hält immer noch eine Sinnestäuschung für die plausibelste Erklärung. Sie wäre aber bereit, eine weitere Expedition zu starten, um dem Phänomen auf den Grund zu gehen, dieses Mal mit besserer Ausrüstung. Aber wollt ihr euch wirklich noch mal ins Reich der Mumie wagen? Und könnt ihr Sarah Jones überhaupt vertrauen? Schließlich erschien die Mumie erst, als Sarah weg war, und verschwand, als ihr die Professorin wiedergetroffen habt. Eines steht fest: Beim nächsten Mal werdet ihr Sarah Jones nicht von der Seite weichen!

