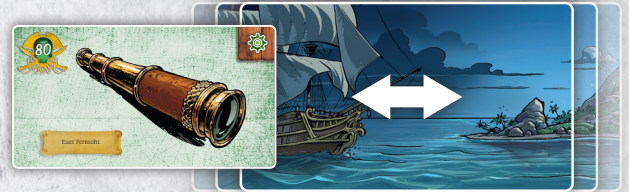


Der Schatz des Oktopus



- ▶ Euer Fernrohr (80) ist das perfekte Werkzeug, um eure Umgebung zu beobachten. Öffnet Maschine (80), haltet euer Gerät mit ausgestrecktem Arm weit vor euch und dreht euch langsam im Kreis. Ihr entdeckt mehrere Orte, aus denen ihr einen auswählen könnt. Hier ist die optimale Route für dieses Abenteuer beschrieben.



- ▶ Unter euren möglichen Zielen nimmt eins davon plötzlich vor euren Augen Gestalt an: eine felsige Insel, anscheinend unbewohnt. Der Wind drängt euch in diese Richtung. Drückt den „HINFAHREN“-Knopf in der App. Nehmt Karte (70).



- ▶ Pflückt die Blume (6), die auf der verlassenen Insel wächst. Öffnet dann wieder Maschine (80) und sucht die Küstenstadt Port Royal. Sobald ihr sie gefunden habt, drückt den „HINFAHREN“-Knopf in der App. Nehmt Karte (26).



- ▶ Welch ein Glück! Ihr begegnet einer Blumenhändlerin (50) am Dock. Ihr beschließt, ihr euren Fund zu zeigen: $50 + 6 = 56$. Nehmt Karte (56).



- ▶ Die Blumenhändlerin bittet euch, sie dorthin zu bringen, wo ihr die Blume gefunden habt. Schnell kehrt ihr zur verlassenen Insel (70) zurück. Legt die Karte der Blumenhändlerin (56) so auf die Karte der Insel (70), dass die Blume auf ihrem Umhang genau an die rosafarbene Blume auf der Insel (70) passt. Die gelben Blüten bilden dann eine 8. Nehmt Karte (8).



- Ihr kehrt nach Port Royal (26) zurück. Entschlossen, die Stadt zu betreten, geht ihr zum Soldaten (7). Er wird euch nur hinein lassen, wenn ihr die Hafensteuer bezahlt. Leider seid ihr pleite. Baron Samedi (4), euer zahmes Äffchen, könnte den Soldaten wahrscheinlich um seinen Münzbeutel erleichtern: $7 + 4 = 11$. Nehmt Karte 11.



- Euer Äffchen ist in die Stadt (11) gerannt, aber ihr habt alles, was nötig ist, um es zu euch zurückzuholen. Baron Samedi lässt sich schnell von den Erdnüssen (8) anlocken: $11 + 8 = 19$. Nehmt Karte 19.



- Zeit, wieder durch euer Fernrohr (80) zu schauen! Ihr seht eine Galeone der East India Company in der Ferne. Es leuchten immer wieder Lichter auf und ihr entscheidet euch dazu, den Anker zu lichten und näher heranzufahren (drückt den „HINFAHREN“-Knopf in der App). Nehmt Karte 17.



- Ihr findet heraus, dass die aufleuchtenden Lichter eine Art CODE sind. Auf der verlassenen Insel habt ihr eine Öllampe (73) und eine Nachricht (13) von einem Gestrandeten gefunden, in der der EDOC der East India Company erwähnt wird. CODE, EDOC? Zündet eure Öllampe an und lasst den Code der East India Company rückwärts aufleuchten: Aus „Punkt, Strich, Punkt, Punkt“ wird „Punkt, Punkt, Strich, Punkt“. Jetzt kennt ihr den Code der East India Company: +3. $17 + 3 = 20$. Nehmt Karte 20.



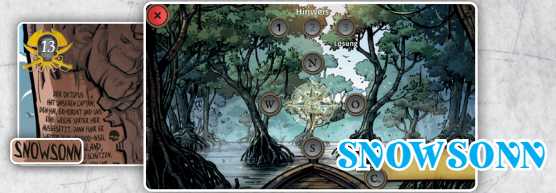
- Als der Kapitän der Galeone zu erkennen glaubt, dass ihr keine Piraten seid, lädt er euch an Bord ein und bietet euch an, sein Ruderboot an euch zu verkaufen. Das ist der perfekte Zeitpunkt! Durch euer Fernrohr (80) seht ihr eine Insel, die von einem Riff (23) umgeben ist. Ihr braucht ein kleineres Boot, um sie sicher zu erreichen. Ihr geht auf den Handel ein und bezahlt den Kapitän (20) mit eurem unrechtmäßig erworbenen Münzbeutel (19). Er gibt euch das Ruderboot: $19 + 20 = 39$. Nehmt Karte 39.



- ▶ Mit dem Ruderboot (39) könnt ihr auf der kleinen Insel (23) anlegen, die vorher nicht zugänglich für euch war: $39 + 23 = 62$.
Nehmt Karte 62.



- ▶ Ihr wagt euch tiefer in die Mangrovenwälder der Voodoo-Insel (62), die laut der Nachricht des Gestrandeten (13) auch als SNOWSONN Island bekannt ist.
Der Name der Insel gibt euch die Richtungen vor, denen ihr folgen müsst. Öffnet dafür Maschine 62: **Süden, Norden, Osten, Westen, Süden, Osten, Norden, Norden**.



- ▶ Ihr erkennt, dass ihr den Fluch brechen müsst, der auf der Schatztruhe liegt. Sie wird von einem Oktopus beschützt und ein lilafarbener Nebel umwabert sie. Wählt die Schatztruhe, den Oktopus und den lilafarbenen Schmetterling in Maschine 62 aus. Es taucht ein schwarzer Wirbel auf. Ihr bemerkt, dass er sich in die andere Richtung dreht als die Wirbel, die auf allen Karten außer Karte 66 zu sehen sind.
Nehmt Karte 66.



- ▶ Der Fluch der Schatztruhe ist gebrochen! Öffnet Maschine 99 und richtet die 3 Tentakel richtig aus. Betrachtet dafür den Bug des Schiffs (80), die Halskette der Voodoo-Priesterin (66) und die Oktopus-Pfeife (sie ist auf dem Cover der Box abgebildet 1). Die Truhe öffnet sich endlich, aber ihr findet nur einen Totenschädel darin.
Nehmt Karte 90.



- ▶ Der Schatz ist vermutlich unter dem Totenschädel. Die Voodoo-Priesterin gibt euch eine Mixtur, durch die ihr die Gebeine des Oktopus' finden könnt. Laut der Schriftrolle (31) hat der Oktopus sein Leben in Port Royal beendet. Verwendet die Mixtur (27) in Port Royal 11:

$27 + 11 = 38$.
Nehmt Karte 38.



- ▶ Eine rote Nebelfahne schlängelt sich durch die Stadt in Richtung Friedhof und bildet dabei eine 55.
Nehmt Karte 55.



- ▶ Auf dem Metallschild des Sargs steht, dass das Schicksal in euren Händen liegt. Es sind nur noch 3 Karten übrig. Dreht sie um! Nehmt die Karten **75**, **85** und **95**.
- ▶ Jetzt müsst ihr nur noch die Sünden des Oktopus' in chronologischer Reihenfolge anordnen. Die Abzeichen auf jedem Dreispitz helfen euch dabei. Zuerst hat er John Rickon getötet (**31**, also **95** als 1.), dann hat er dessen Crew auf der Papageieninsel ausgesetzt (**13**, also **75** als 2.), danach hat er die Voodoo-Priesterin getroffen und ihr Herz gebrochen (**90**, also **85** als 3.) und schließlich hat er sich sein eigenes Leben in Port Royal genommen (**31**, also **55** als 4.).
- ▶ Wählt die passenden Goldzähne am Schädel in der Truhe (**99**) in der entsprechenden Reihenfolge aus: Hai, Papagei, Schlange, Oktopus.



Es macht Klick und unter dem Totenschädel öffnet sich ein doppelter Boden. Dort liegen unschätzbar wertvolle Kostbarkeiten auf einem Bett aus Goldmünzen. Der Schatz gehört euch! Endlich könnt ihr wieder in See stechen, denn obwohl ihr jetzt reich seid, wollt ihr das Piratenleben nicht aufgeben. Ihr blickt hinaus auf das weite Meer und in diesem Moment wird euch klar, dass der wahre Schatz des Oktopus darin bestand, seine Geheimnisse zu lüften.

GLÜCKWUNSCH!