

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.

Chaos im Park:

- ▶ Rotbarts Geheimnis 2
- ▶ Auf der Jagd nach Chaos-Kathi 5

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 fahrt 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 der Parkkarte **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.



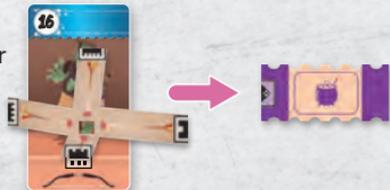
- Auf Karte **61** findet ihr den ersten verlorenen Gegenstand: einen Schlüsselbund **2**.



- 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 findet 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! Genau wie das Käppi **30** auf Karte **66**.*



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