

UNLOCK! KIDS

HINWEISE



WICHTIG!



Schaut erst in dieses Heft, wenn ihr bei einem Rätsel wirklich nicht weiterkommt! Hier bekommt ihr dann einen Hinweis.

EINFÜHRUNG

Wenn ihr einmal nicht weiterkommt und einen Hinweis braucht, schlagt die Seite der entsprechenden Spielwelt auf. Lest nur den Abschnitt zu der Karte, mit der ihr Schwierigkeiten habt!

Die Melodie des Meeres	2
Wolfwalkers	5
Das Geheimnis von Kells	8

Wenn euch ein Hinweis nicht weiterhilft, findet ihr die **LÖSUNG** auf unserer Website. Scannt den QR-Code oder besucht uns auf www.asmodee.de/produkte/unlock-kids-irische-sagen





Karte 2

Wie kommt Ben in Machas Haus? Kann er vielleicht über die Steine hüpfen?

Karte 8

Jetzt hat Saoirse einen Mantel. Was braucht sie noch, um sich in eine Selkie zu verwandeln?

Karten 10 und 11

Die Malereien auf dem Felsen hinter Ben können bestimmt irgendwie verbunden werden.



Karte 13

Wohin soll Saoirse gehen? Vielleicht zeigen die Lichter ihr den Weg.

Karte 14

Manche Lichtpunkte sind größer als andere. Wo habt ihr diese Lichtpunkte noch gesehen?



Karte 15

Diese Lichter führen Ben und Saoirse auf den richtigen Weg. Ihr kennt sie doch auch von einer anderen Karte!



Karte 19

Kann Saoirse die Eulen vertreiben? Vielleicht mit einem magischen Gegenstand?

Karten 19, 56 und 71

Habt ihr die Symbolhälften unten auf den Karten entdeckt? Welche Plättchen könnt ihr mit ihnen kombinieren?



Karte 23

Machas Eulen verstecken sich hinter den Steinen. Welchen Weg wählt ihr, wenn ihr ihnen nicht begegnen wollt?



Karten 26, 27 und 28

Diese drei Karten müssen miteinander kombiniert werden. Könnt ihr sie so aneinanderlegen, dass sich ein passendes Bild ergibt?

Karte 32

Welches Boot sollte Ben wählen? Nur eines kann er lenken.

Karte 35

Saoirse ist müde ... Wer könnte sie tragen?

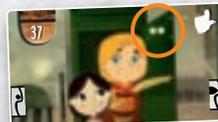
Karte 36

Was formen die Lichter?



Karte 37

In welche Richtung müssen Ben und Saoirse? Die zwei Lichtpunkte findet ihr doch auch auf einer anderen Karte, oder?



Karte 43

Saoirse findet einen seltsamen Umhang. Vielleicht kann sie ihn anziehen?

Karte 44

Diese Lichter scheinen Zahlen zu formen.



Karte 47

Wie bekommt Ben die Truhe auf? Er braucht einen Schlüssel!



Karten 48 und 53

Können ihr diese beiden Karten irgendwie aneinanderlegen?



Karten 50 und 68

Wie kann man diese beiden Karten passend aneinanderlegen?



Karte 53

Machas Eulen haben Saoirse geschnappt. Mithilfe der Feen könnt ihr sie festhalten!

Karte 55

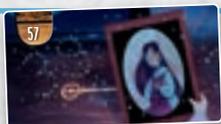
Conor, Bens und Saoirses Vater, macht sich Sorgen. Weiß er vielleicht, wo der Mantel ist?

Karte 56

Wo ist Saoirse? Vielleicht ist sie in einem anderen Raum.

Karte 57

Was formen die Lichter?



Karten 60 und 87

Können ihr diese beiden Karten irgendwie aneinanderlegen?



Karte 61

Ben muss sich für eine Richtung entscheiden, aber für welche? Die Strahlen erinnern euch an etwas auf einer anderen Karte.



Karte 63

Habt ihr diese Lichtform schon mal irgendwo anders gesehen?



Karten 65 und 78

Saoirse ist zu klein, um an den Mantel zu kommen. Wenn sie sich auf etwas stellt, kommt sie bestimmt dran.



Karte 66

Macha hat die Gefühle anderer Wesen in Gläser gesperrt. Gibt es eine andere Karte, die die Gläser zerspringen lässt?

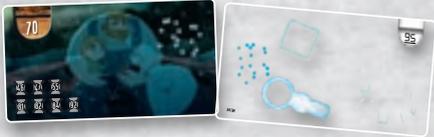
Karte 68

Was formen die Lichter?



Karte 70

Die Lichter formen etwas, aber es ist nicht vollständig ... Findet ihr die fehlenden Lichter auf einer anderen Karte?



Karte 73

Macha hat Saoirse fest im Griff. Wie kann Ben sie befreien? Gibt es vielleicht einen magischen Gegenstand, der helfen könnte?

Karte 74

Saoirse möchte sich in eine Selkie verwandeln, aber sie braucht einen Mantel und Wasser. Wo findet sie diese Dinge? Habt ihr ihr **Spiegelbild** gesehen?



Karte 80

Jetzt hat Saoirse Wasser. Was braucht sie noch, um sich in eine Selkie zu verwandeln?

Karte 81

Was formen die Lichter? Ben muss den Mantel finden, bevor er zurück zum Boot schwimmt.



Karte 82

Ben hat den Mantel. Zurück zum Boot!



Karte 86

Ben hat Cú gefunden! Dieser treue Freund kann Saoirse sicher bis zum Leuchtturm tragen.

Karte 91

Ben möchte Saoirse festhalten, aber die Eulen fliegen schon zu hoch. Vielleicht können die Feen helfen?

Karte 92

Wem gehören diese Erinnerungen?

Karte 97

Einer dieser Schatten erinnert euch doch an einen geliebten und vertrauten Freund.

Karte 98

Seht ihr die Lichter um Saoirse? Zusammen mit einer anderen Karte findet sie vielleicht ihre Stimme.



Karte 2

Mit dieser Leiter könnte Robyn über die Mauer klettern, aber wie könnte sie das Seil lösen?

Karte 4

Seht ihr die Zielscheibe? Zeit für ein kleines Schießtraining!

Karte 7

Robyn, das Stadtmädchen

Robyn möchte Wölfe jagen. Welcher Spur sollte sie folgen?

Karte 7

Mebh, die Wolfwandlerin

Mebh spürt Menschen im Wald. Sie sollte die Spur aufnehmen!

Karte 10

Ist euch aufgefallen, dass die Rückseite dieser Karte anders aussieht?

Karte 20

So viele Holzfäller! Allein kann Mebh sie nicht vertreiben.

Karte 22

Habt ihr die Kette im Gras gesehen? Formt sie etwa eine Zahl?

Karte 25

Robyn, das Stadtmädchen

Kann Robyn sich selbst befreien? Vielleicht kann sie Schwung holen und nach dem Ast greifen?

Karte 25

Mebh, die Wolfwandlerin

Mebh möchte das Mädchen befreien. Kann sie das Seil vielleicht durchbeißen?

Karte 26

Ist euch aufgefallen, dass die Rückseite dieser Karte anders aussieht?

Karte 31

Robyn und Mebh sollten dem Geruch folgen, um Moll zu finden.

Karten 32 und 37

Diese Karten könnt ihr aneinanderlegen.

Karte 35

Das Mädchen ist verletzt! Mebh muss ihre besonderen Kräfte einsetzen, um das Mädchen zu heilen.

Karte 40

Seht ihr die Schwaden unten rechts? Robyn kann ihre neuen Wolfssinne einsetzen und herausfinden, woher der Geruch kommt!



Robyn ist jetzt ein Wolf. Ihr Vater sieht sie als Gefahr. Sie muss fliehen!

Karte 41

Robyn kann Gerüche jetzt viel besser wahrnehmen!



Karte 44

Seht ihr das goldene Symbol über Robyn? Sie scheint sich zu verwandeln! Wo könntet ihr dieses Symbol finden?

Karte 47

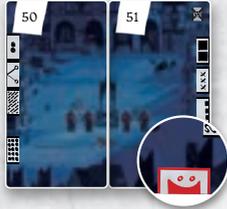
Robyn sollte auf die Mauer springen, um sich in den sicheren Wald zu flüchten.

Karte 48

Mebh möchte, dass der Mensch den Wald verlässt. Kann sie ihn irgendwie vertreiben?

Karten 50 und 51

Robyn sollte all ihre Wolfssinne einsetzen und den Soldaten ausweichen, um einen sicheren Fluchtweg zu finden.



Karte 52

Manche Gerüche sind gefährlich, manche sind harmlos. Erkennt ihr die Farben der Gerüche?

Karten 53 und 54

In Gassen, aus denen Lärm dringt, sollte Robyn nicht gehen.

Karte 55

Ist euch aufgefallen, dass die Rückseite dieser Karte anders aussieht?

Karte 58

Der Wolf kommt euch bekannt vor. Sein Gesicht erinnert euch an irgendwen.

Karte 60

Die Soldaten haben Robyn entdeckt. Vielleicht kann sie einen Fluchtweg erschnüffeln!



Karte 61

Robyn sollte nicht in Richtungen laufen, die nach Soldaten riechen.

Karte 62

Robyn muss sich aus der Stadt schleichen.

Karte 65

In welche Richtung sollte Robyn laufen? Sie könnte ihre Wolfsöhren spitzen!



Karte 66

Robyn hört Soldaten auf der rechten Seite. Sie sollte in die andere Richtung laufen!

Karte 69

Wohin müsst ihr die Karte legen, damit Mebh und Robyn darauf springen können?

Karte 70

Von überall werden Pfeile geschossen. Welchen Sinn sollte sie einsetzen, um die Pfeile zu verorten und ihnen auszuweichen?



Karte 71

Dank ihrem guten Wolfsgehör kann Robyn die Pfeile verorten und einen sicheren Fluchtweg wählen.

Karten 75, 87 und 99

Wenn ihr die drei Karten aneinanderlegt, könnt ihr den Rest der Geschichte erleben.

Karte 76 und 93

Robyn und Mebh vereinen ihre Kräfte, um Moll zu heilen, aber allein schaffen sie es nicht!

Karte 79

Ist euch aufgefallen, dass die Rückseite dieser Karte anders aussieht?

Karte 81

Kann Robyn die Kanone drehen?

Karte 82

Moll ist verletzt. Vielleicht kann Mebh erneut ihre Kräfte einsetzen, um sie zu heilen.

Karte 83

Ihr müsst den Pfeil vorsichtig aus Molls Körper ziehen, um sie zu retten.



Karte 84

Habt ihr das Symbol  bemerkt? Ihr braucht den Schachtelboden.



Wohin jetzt? Unter der Klippe geht es steil nach unten ...

Karte 90

Mit welchem der drei Schlüssel könnt ihr den Käfig öffnen?

Karte 91

Robyn ist umzingelt. Allein kommt sie nicht gegen die Soldaten an.

Karte 92

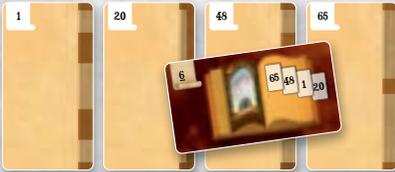
Seht ihr die magisch leuchtenden Lianen? Vielleicht könnt ihr sie vervollständigen.





Karten 1, 20, 48 und 65

Die Reihenfolge dieser Karten kennt ihr bereits! Ansonsten sehen sie aus wie Seiten aus einem Buch, genauso wie die Karten **71**, **72**, **73**, **74**, **75**, **76** und **77**, wenn ihr sie umdreht. Am rechten Rand sind die Karten dunkler. Das scheint der Buchrücken zu sein. Wenn ihr alle Karten in die richtige Reihenfolge bringt und versetzt aufeinander legt, seht ihr ein Symbol.



Karten 10, 11 und 12

Das Muster dieser Karten kennt ihr vom Körper von Crom Cruach. Könnt ihr sie vielleicht mit Crom Cruach kombinieren?



Karte 13

Brendan braucht eine Gänsefeder. Seht ihr irgendwo eine?

Diese Karte könnt ihr an andere Karten und Gegenstände anlegen. Wo passt sie hin?

Seht ihr die Gänsefeder? Welche beiden Symbolhälften müsst ihr kombinieren, um sie aufzusammeln?

Karte 16

Kennt ihr diese Zeichen irgendwoher? Wenn ja, schnappt euch Stift und Papier und befolgt die Anweisungen.



Wenn ihr die Zeichen nicht kennt, dann müsst ihr erst einer anderen Spur folgen, bevor ihr hier weiterkommt.

Karte 18

Sammelt die Feder und bringt sie den Mönchen.

Karten 19 und 49

Ihr könnt diese Karten aneinanderlegen. Im Laufe des Abenteuers kommt der Wikinger dem Kloster immer näher.

Ganz oben auf Karte **19** ist eine weitere Symbolhälfte, die ihr an die Mauern des Klosters anlegen könnt.



Karte 21

Bruder Aidan möchte das Auge von Colm Cille haben. Kennt ihr das Symbol nicht von einer anderen Karte?



Karten 23, 24, 25 und 26

Ihr könnt diese Karten aneinanderlegen.



Karte 27

Hinter dem Skriptorium ist ein Spalt in der Mauer. Wenn Brendan dadurch schlüpft, kann er in den Wald.



Karte 34

Die Mönche suchen eine Gänsefeder. Ihr findet sie woanders.



Karte 35

Hier ist Handarbeit gefragt. Wählt die Sache, die ihr braucht.

Karte 37

Habt ihr den Wikinger vorgesetzt?



Karte 38

Auf Karte 39 zeichnet Brendan. Habt ihr Stift und Papier? Dann legt es unter den Holzrahmen und folgt den Anweisungen. Was kommt dabei heraus?



Karte 46

Habt ihr den Wikinger vorgesetzt?



Karte 47

Brendan muss auf den Baum klettern, um die Beere zu pflücken. Er muss nur der richtigen Route folgen.

Karten 50, 51, 52 und 53

Diese Karten könnt ihr aneinanderlegen, aber wie? Schaut euch das Muster auf dem Körper von Crom Cruach genau an.



Karte 54

Das geheimnisvolle Mädchen kann euch vielleicht bei der Suche nach der Beere helfen. Habt ihr das Symbol auf dem Stein gesehen?



Karte 57

Habt ihr den Wikinger vorgesetzt?



Karte 59

Bruder Aidan sucht eine ganz besondere Beere und gibt Brendan auch einen Hinweis, wo er sie finden kann. Wenn ihr im Laufe des Abenteuers eine Beere findet, solltet ihr sie ihm hier vorbeibringen!

Karten 71, 72, 73, 74, 75, 76 und 77

Ihr müsst die Seiten in die richtige Reihenfolge bringen. Achtet auf die Jahreszeiten!

