UNLOCK! KIDS

LÖSUNGEN

WICHTIG!

Schaut euch die Lösung erst an, 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.

Die Melodie des Meeres:

- ▶ Die Eulenhexe Macha 2
- ▶ Die Kräfte der Selkies 7

Wolfwalkers:

- ▶ Robyn, das Stadtmädchen 13
- ▶ Mebh, die Wolfwandlerin 18

Das Geheimnis von Kells:

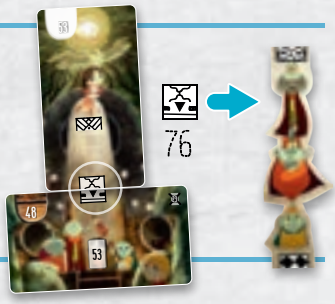
- ▶ Die Suche nach dem Auge 26
- ▶ Der Angriff der Wikinger 31

DIE EULENHEXE MACHA

Die Hexe Macha fängt die Gefühle magischer Wesen und sperrt sie ein. Ben und Saoirse wollen Machas Haus finden, um die Gefühle zu befreien. Saoirse hat die magische Muschelflöte ihrer Mutter dabei, die ihr bei diesem Abenteuer vielleicht behilflich ist. Helft Ben und Saoirse, die Gefühle zu befreien, aber nehmt euch vor Machas Eulen in Acht!

▶ Ben und Saoirse besuchen die Feen **23**. Hinter den Steinen verstecken sich Machas Eulen, also sollten sie den sicheren Weg durch die Tür wählen. Legt die Hand **17** an die Symbolhälfte unter der Tür an. Sucht das Symbol in der Symboltabelle und ihr landet in der Feenhöhle **48**.

▶ Während die Feen feiern, tauchen Machas Eulen **53** auf und schnappen Saoirse. Legt die Karte **53** an die Feenhöhle **48** an, dann eilen euch die Feen **76** zur Hilfe.

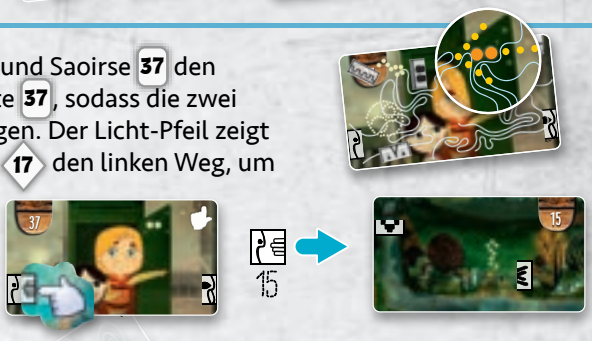


▶ Die drei Feen **76** strecken und recken sich, um Saoirse **53** an den Füßen zu packen, aber die Eule fliegt einfach weiter!

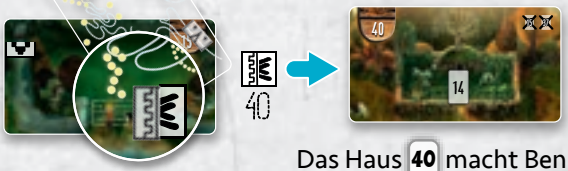
Zum Glück kann Ben **91** die Feen **76** im letzten Moment festhalten und so Saoirse retten **19**.

▶ Saoirse ist gerettet, aber jetzt greifen die Eulen die Feen an 19. Saoirse bläst in ihre Muschelflöte 42 und die Eulen verschwinden. Lichter erscheinen 25 und Ben und Saoirse verlassen die Feenhöhle 37.

▶ Die magischen Lichter 25 zeigen Ben und Saoirse 37 den richtigen Weg. Legt Karte 25 auf Karte 37, sodass die zwei großen Leuchtpunkte aufeinanderliegen. Der Licht-Pfeil zeigt dann nach links. Wählt mit der Hand 17 den linken Weg, um den Lichtpunkten zu folgen 15.

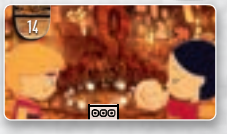


▶ Erneut weisen die magischen Lichter 25 Ben und Saoirse 15 den Weg. Sie gelangen zu einem kleinen Haus 40.

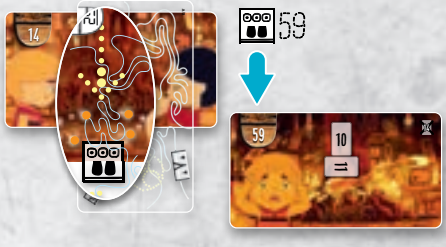


▶ *Im Dickicht 40 findet ihr die versteckte Zahl 29, eine Nessel.*

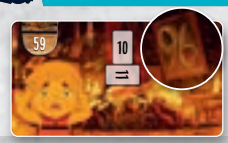
Das Haus 40 macht Ben und Saoirse neugierig und sie betreten es 14.



▶ Im Haus 14 sieht Saoirse wieder Lichter. Kombiniert mit den anderen Lichtern 25 führen sie sie in die Mitte des Zimmers 59!

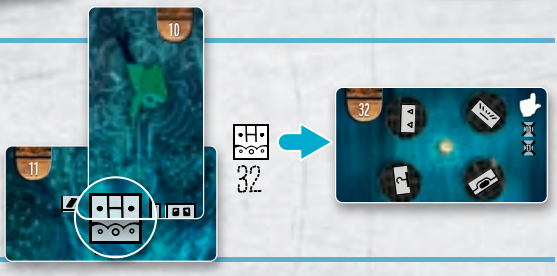


▶ Saoirse springt in die Wellen 59. Ben bekommt Angst und folgt ihr 10 11.



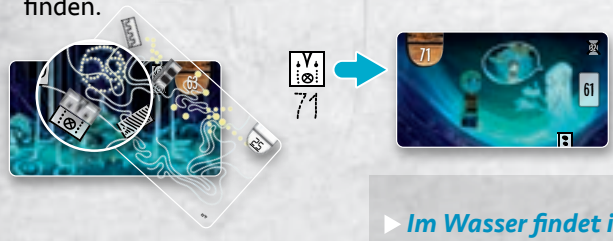
▶ *An der Wand findet ihr die versteckte Zahl 96, ein Gemälde vom Riesen Mac Lir.*

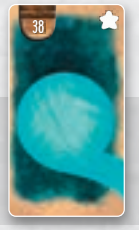
▶ Ben taucht ein 10 11, um Saoirse zu finden. Die Malereien auf dem Felsen leiten Ben, und er findet den Weg zurück an die Oberfläche 32.



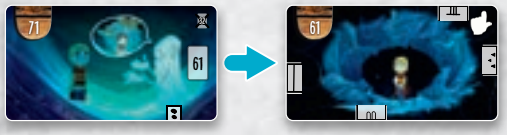
▶ Ben 32 möchte auf das Boot mit dem Paddel. Wählt mit der Hand 17 das Boot unten rechts, damit Ben seine Reise fortsetzen kann 63.

▶ Ben stößt auf lauter Strähnen 63. Das sind die Haarsträhnen des Großen Seanchaí, der Geschichtenerzähler. Jede seiner Haarsträhnen ist eine unvergessliche Geschichte. Mithilfe der Lichter 25 findet Ben die Strähne, der er folgen muss, um den Großen Seanchaí 71 zu finden.



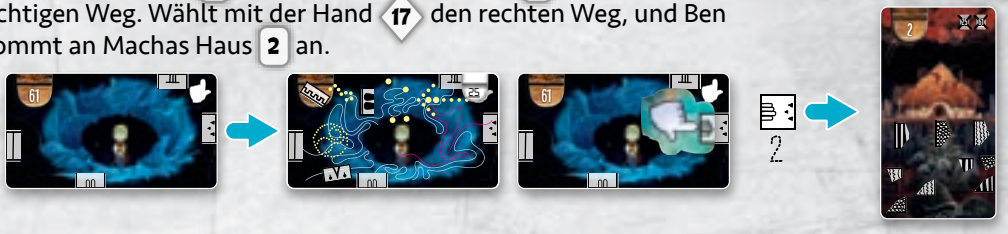


▶ *Im Wasser findet ihr die versteckte Zahl 38, eine Strähne des Großen Seanchaí.*

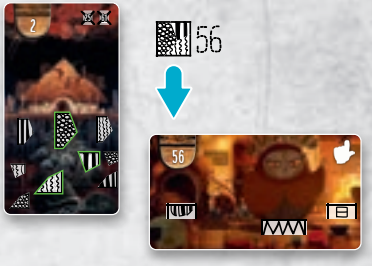


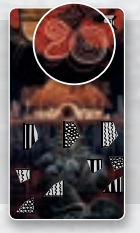
▶ Der Große Seanchaí 71 erzählt Ben, dass Eulen Saoirse geschnappt und zu Machas Versteck gebracht haben. Ben folgt der Strähne des Großen Seanchaí 61, um Saoirse zu finden.

▶ Ben hat sich verirrt 61, aber mithilfe der Lichter 25 findet er den richtigen Weg. Wählt mit der Hand 17 den rechten Weg, und Ben kommt an Machas Haus 2 an.



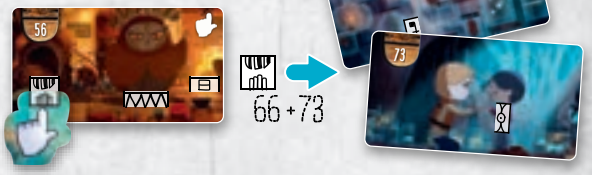
▶ Der Weg zu Machas Haus 2 ist steinig. Ben hüpft über die drei großen Steinen, um das Haus zu betreten 56.



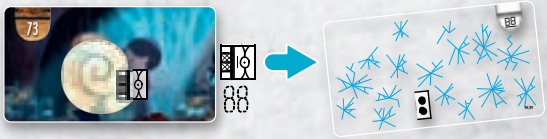


▶ *In den Wolken findet ihr die versteckte Zahl 20, einen seltsamen Stein.*

▶ Keine Spur von Saoirse in Machas Haus 56. Ben muss das Haus durchsuchen. Wählt mit der Hand 17 die Treppe, damit Ben die Stufen hochsteigt 66 73.



▶ Saoirse ist erstarrt 73. Ben hält ihr die Muschelflöte 42 an den Mund. Als sie sie bläst, entstehen Risse 88.



▶ Macha hat die Gefühle von Wesen gefangen und sie in Gläser gesperrt 66. Als Saoirse die Muschelflöte bläst, bilden sich Risse 88: Die Gläser zerspringen 49, die Gefühle sind frei!

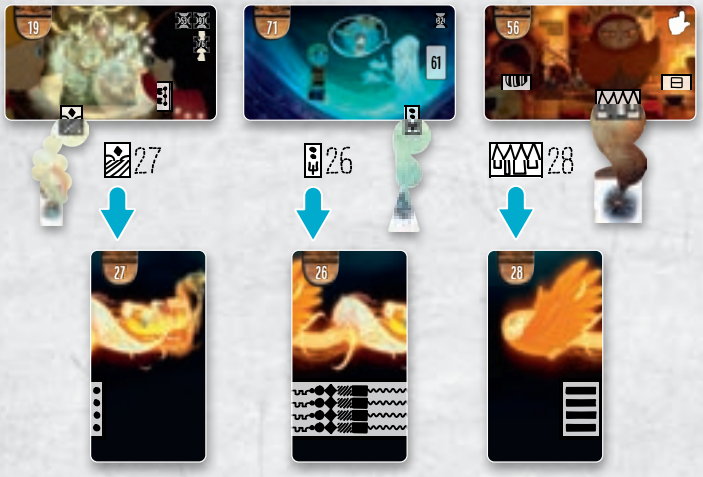
Ben und Saoirse schnappen sich die drei Gefühle: die Gefühle der Feen 12, die Gefühle des Großen Seanchaí 51 und Machas Gefühle 67.

▶ Ben und Saoirse bringen allen Wesen ihre Gefühle zurück:

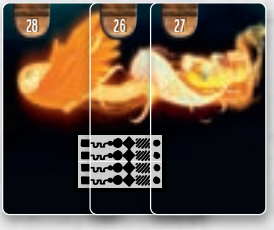
Sie geben die Gefühle der Feen 12 an die Feen 19, um sie zu befreien 27.

Sie geben die Gefühle des Großen Seanchaí 51 an den Großen Seanchaí 71 und befreien ihn 26.

Sie geben Machas Gefühle 67 an Macha 56, um sie zu befreien 28.



▶ Die Gefühle der magischen Wesen 28 26 27 sind frei 30.



⭐ GLÜCKWUNSCH! ⭐

BEN UND SAOIRSE KONNTEN DIE GEFÜHLE DER MAGISCHEN WESEN BEFREIEN. MACHA HATTE AUCH IHRE EIGENEN GEFÜHLE EINGESPERRT. BEN UND SAOIRSE HABEN AUCH SIE BEFREIT!

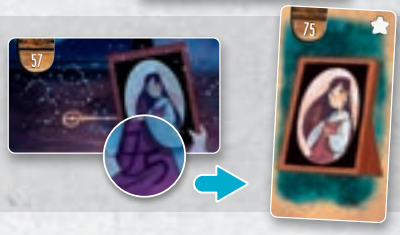
DIE KRÄFTE DER SELKIES

Saoirse hat immer gebannt den Geschichten über Selkies und ihre magische Melodie gelauscht. Eines Nachts bläst sie in die Muschelflöte ihrer Mutter. Magische Lichter erscheinen um sie herum. Neugierig folgt Saoirse den Lichtern.

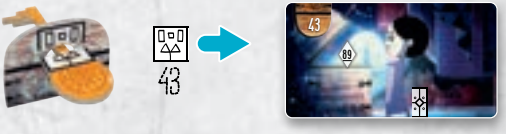
▶ Saoirse steht im Treppenhaus **44**. Die Lichter formen eine 24: Nehmt Plättchen **24**, eine Truhe. Auf dem Tisch bilden die Lichter eine 57 und führen Saoirse zu einem Foto ihrer Mutter **57**.

▶ Neben dem Foto **57** entdeckt Saoirse einen Schlüssel **39**.

▶ *Ihr betrachtet das Foto **57** ganz genau und findet die versteckte Zahl **75**.*

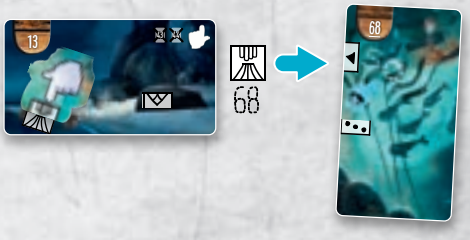


▶ Der Schlüssel **39** passt in das Schloss der Truhe **24**. Saoirse schaut nach, was sich darin befindet **43**.



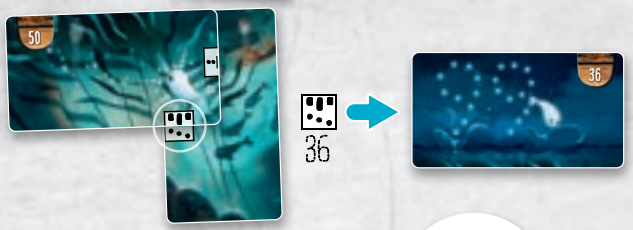
▶ In der Truhe **43** findet Saoirse einen seltsamen Umhang **89**, der ihr perfekt zu passen scheint. Sie läuft zum Strand **13**.

▶ Saoirse folgt den Lichtern **13**. Wählt mit der Hand **17** den Weg ins Meer **68**.

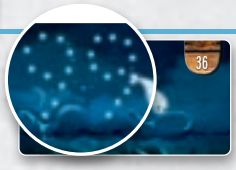


▶ Saoirse schwimmt zusammen mit den Robben durch das Meer **68**. Die Lichter formen eine 50, ein Weg in den Algendschungel **50**.

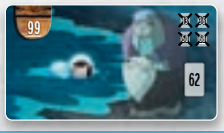
▶ Saoirse verwandelt sich in eine Robbe **50**! Sie ist eine Selkie **36**!



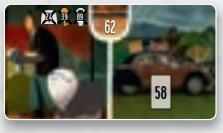
▶ Saoirse tollt durch die Wellen **36**. Die Lichter formen am Himmel eine 99, den Weg zurück zum Strand **99**.



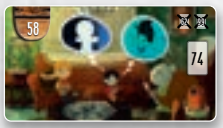
▶ Erschöpft wird Saoirse am Strand angespült **99**. Ihre Oma und ihr Hund Cú finden sie **62**.



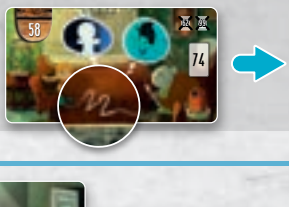
▶ Aus Sorge um Saoirses Sicherheit versteckt ihr Vater Conor den Umhang **62**. Ihre Oma nimmt Ben und Saoirse mit zu sich nach Hause **58**.



▶ Ben und Saoirse langweilen sich im Haus ihrer Oma **58** ... Saoirse möchte wieder Abenteuer erleben. Sie hat eine Idee **74**.

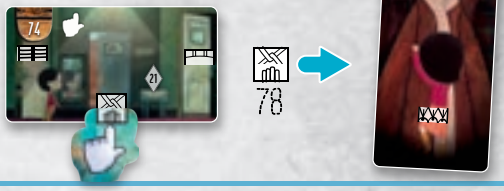


▶ ***Die Kabel von Bens Kopfhörer bilden die versteckte Zahl 22, Bens Walkman.***



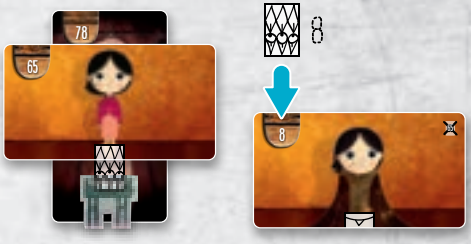
▶ Saoirse sucht einen Mantel und Wasser. Während sie durch den Flur läuft **74**, sieht sie sich im Spiegel **65**. Außerdem steht im Flur ein kleiner Tisch **21**.

▶ Wählt mit der Hand 17 den Kleiderschrank 74, und Saoirse findet dort einen Mantel 78.

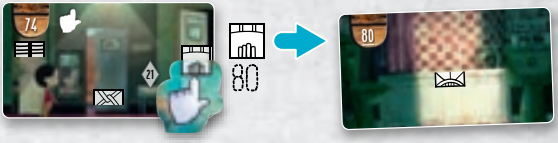


▶ Saoirse ist zu klein, um den Mantel vom Bügel zu nehmen 78. Sie 65 klettert auf den kleinen Tisch 21 und holt sich den Mantel 8!

Jetzt hat Saoirse einen Mantel.
Ab ins Wasser!



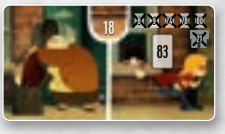
▶ Wählt mit der Hand 17 im Flur 74 den Weg ins Badezimmer 80.



▶ Saoirse 8 setzt sich mit dem Mantel in die Badewanne 80. Vielleicht kann sie sich so wieder in eine Robbe verwandeln 9?

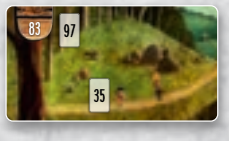
▶ Leider verwandelt sich Saoirse nicht in eine Robbe. Ihre Oma ist sauer, dass sie den Mantel ruiniert hat, und wirft ihn in die Tonne 18.

▶ Ben und Saoirse nutzen die Gelegenheit und hauen ab. Sie wollen zurück nach Hause 83.



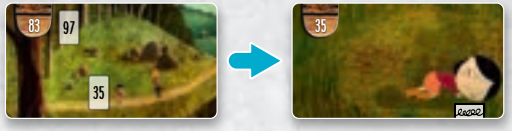
▶ *Auf der Mülltonne seht ihr die versteckte Zahl 45, der Mantel.*

▶ Ben und Saoirse laufen durch den Wald 83. Zwischen den Bäumen sind seltsame Schatten 97.

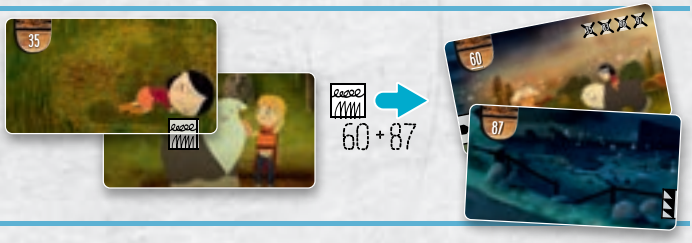


▶ Einer der Schatten **97** sieht aus wie Cú! Wählt mit der Hand **17** den Schatten in Hundeform.
Es ist wirklich Cú **86**! Ben freut sich sehr, ihn wiederzusehen!

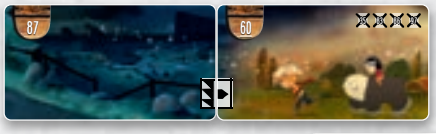
▶ Saoirse fühlt sich nicht wohl **83**. Sie ist müde und kann nicht weiterlaufen **35**.



▶ Cú **86** trägt Saoirse **35** auf seinem Rücken. Sie folgen dem Weg nach Hause **60** **87**.



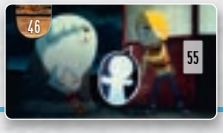
▶ Ben, Saoirse und Cú folgen dem Weg **60**. Der Leuchtturm ist nicht mehr weit weg **87**. Es ist schon dunkel, als sie den Leuchtturm erreichen **46**.



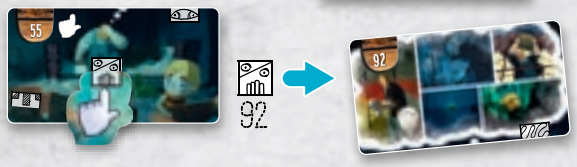
▶ *Auf dem Felsen in der Ferne* **87** *findet ihr die versteckte Zahl* **4**, *ein Bild vom Leuchtturm.*

▶ *Auf dem Weg* **60** *findet ihr die versteckte Zahl* **33**, *eine Karte.*

▶ Saoirse geht es immer schlechter **46**! Ben muss den Umhang finden **55**!



▶ Conor ist besorgt **55**. Ben fragt ihn, wo der Umhang ist. Wählt Conor mit der Hand **17** und er erzählt, was er mit dem Umhang gemacht hat **92**.

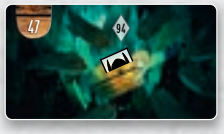


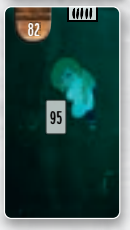
- Conor erzählt Ben, dass er den Umhang im Wasser versenkt hat **92** **55**.
  Sie müssen ihn aus dem Meer holen **84**.

- Conor, Ben, Saoirse und Cú fahren mit einem kleinen Boot raus aufs Meer **81**.

- Ben springt ins Wasser **81**. Lichter formen eine 47.
  Es ist die Truhe, in der der Mantel steckt **47**.

- Ben hat die Truhe gefunden **47**. Eine Robbe bringt ihm den Schlüssel **94**.
  Ben öffnet die Truhe **47** mit dem Schlüssel **94**. Er schnappt sich den Mantel und schwimmt zurück an die Oberfläche **82**.



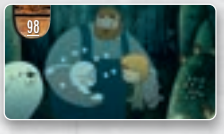


- Ben hat den Mantel **82** und schwimmt zurück zum Boot **81**. Mit dem Mantel **95** muss er Saoirse retten **70**.

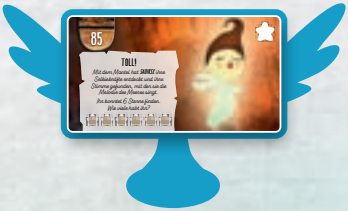
- Zurück auf dem Boot **70** legen Ben und Conor Saoirse den Umhang **95** um, um Saoirse zu heilen **93**.

▶ Ben, Saoirse, Conor und Cú werden auf einem Felsen angespült **93**, aber Saoirse rührt sich immer noch nicht **98**.

▶ Die Melodie der Selkies ist angeblich magisch. Saoirse muss ihre Stimme finden und die Melodie singen, damit es ihr besser geht. Saoirse **98** singt **95** und erweckt ihre Selkiekräfte **85**.



85



⭐ TOLL! ⭐

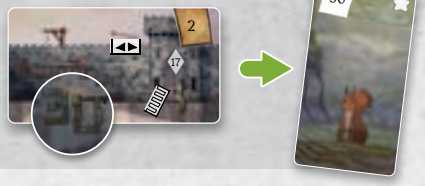
IHR HABT SAOIRSES SELKIEKRÄFTE ERWECKT. JETZT HAT SIE IHRE STIMME GEFUNDEN UND KANN DIE MELODIE DES MEERES SINGEN.

ROBYN, DAS STADTMÄDCHEN

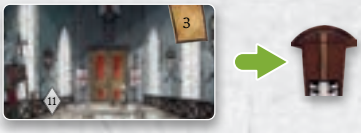
Robyn möchte eine berühmte Wolfsjägerin werden und träumt von großen Abenteuern. Leider darf sie die Stadt nicht verlassen. Jeden Tag muss sie verschiedene Arbeiten erledigen, deshalb hat sie kaum Zeit, um das Schießen mit der Armbrust zu üben. Helft ihr dabei, sich aus der Stadt zu schleichen, damit sie auf die Jagd gehen kann.

- Robyn ist in der Stadt **2** gefangen. Sie fragt sich, wie sie über die Stadtmauern von Kilkenny **17** klettern kann.

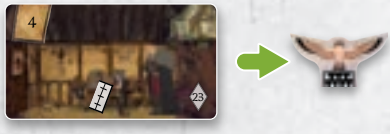
- *Unten an der Mauer seht ihr die versteckte Zahl **30**, ein kleines Eichhörnchen.*



- Robyn erledigt ihre Aufgaben in der Burg **3**. Die Wache schläft tief und fest, sodass Robyn unbemerkt die Armbrust **11** nehmen kann.



- Nach der Arbeit geht Robyn nach Hause **4**. Ihr Falke Merlyn **23** wartet schon auf sie.



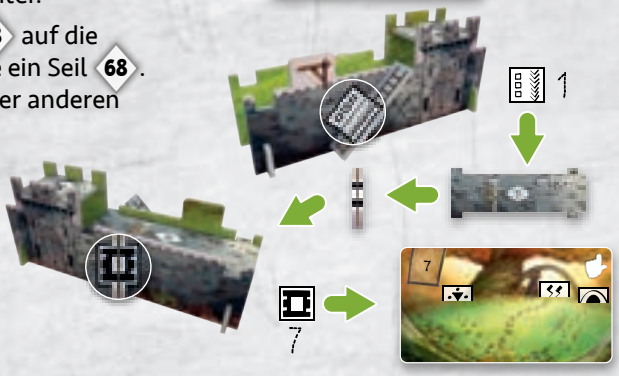
- An der Stadtmauer **2** schickt Robyn Merlyn **23** los, um den Pfeil **24** zu holen.

- Mit dem Pfeil **24** und der Armbrust **11** übt Robyn zu Hause **4** das Schießen. Sie trifft direkt ins Schwarze **9**!

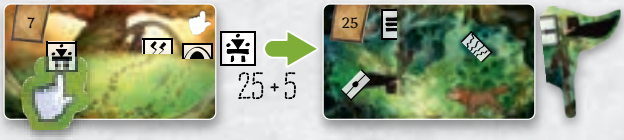
  Jetzt ist sie bereit für einen größeren Pfeil **29**.

- Robyn sieht eine Leiter an der Stadtmauer **2** hängen. Sie schießt mit dem Pfeil **29** und der Armbrust **11** auf das Seil, das die Leiter hält. Bingo! Die Leiter **18** fällt herunter.

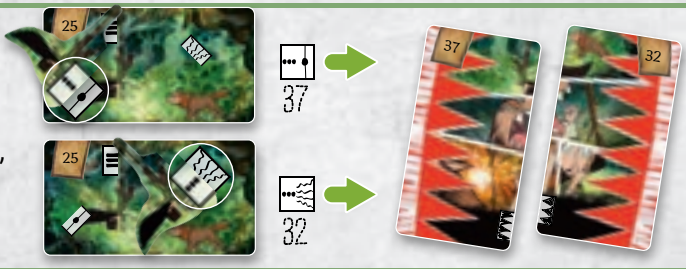
- Robyn klettert mit der Leiter **18** auf die Mauer **17**. Oben **1** findet sie ein Seil **68**. Das kann sie benutzen, um an der anderen Seite der Mauer **17** hinunter zu klettern. Endlich ist sie frei **7**!



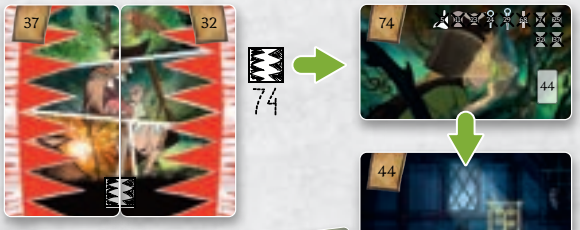
- Robyn ist endlich im Wald **7**. Sie folgt natürlich der Wolfsspur. Wählt die linke Spur mit der Hand **59**. Robyn läuft tiefer in den Wald **25**.



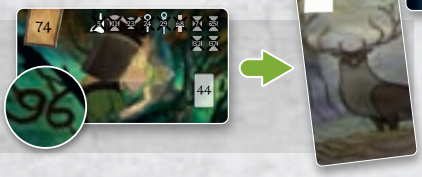
- Robyn läuft in eine Falle **25**!
  Sie versucht sich selbst **5** zu befreien, indem sie hin **37** und her **32** schwingt.



- Robyn ist immer noch gefangen, als ein Wolf auftaucht und in das Seil beißt, dass Robyns Bein umschlingt. Leider beißt der Wolf in dem Tumult versehentlich in Robyns Arm **37** **32**.
- Robyn ist geschockt **74** und flüchtet sich nach Hause **44**.



- *Im Schatten der Bäume* **74** *erkennt ihr die versteckte Zahl* **96**, *ein Hirsch.*



▶ Robyn schläft ein **44**. Während ihres unruhigen Schlafs entströmt ihrem Mund eine magische Aura. Nehmt Karte **39**.

▶ In ihren Träumen **39** sieht Robyn einen Wolf **27**.

▶ Robyn **44** verwandelt sich in einen Wolf **27**. Robyn ist jetzt eine Wolfwandlerin **40**!

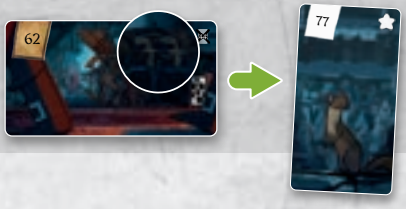
▶ Jetzt steht Robyn in ihrer Wolfform **42** **56** in ihrem Zimmer **40**. Sie kann jetzt besser riechen und hören **45**.

Ein Geruch steigt ihr in die Nase **40** und sie nutzt ihren gestärkten Geruchssinn **45**, um zu schauen, woher der Geruch kommt **41**. Ihr Vater riecht gefährlich.

▶ Achtung! Robyns Vater sieht Robyn als Wolf. Er ist gefährlich für Robyn **41**! Robyn muss abhauen: Sie springt **42** durchs Fenster **40** und versteckt sich in den Gassen der Stadt **62**.

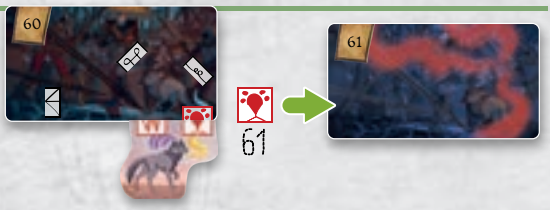
▶ Soldaten streifen durch Stadt **62**. Robyn schleicht **56** an ihnen vorbei **60**.

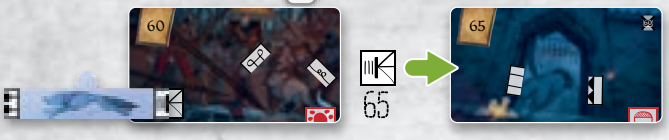
▶ *In der Gasse **62** seht ihr die versteckte Zahl **77**, ein Wiesel.*



▶ Die Soldaten 60 haben Robyn entdeckt. Robyn nutzt ihre Nase 45, um herauszufinden, in welche Richtung sie flüchten kann 61.

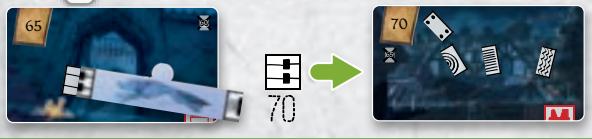
Sie läuft 42 weg von den Soldaten 60 und kommt am Stadttor 65 an.





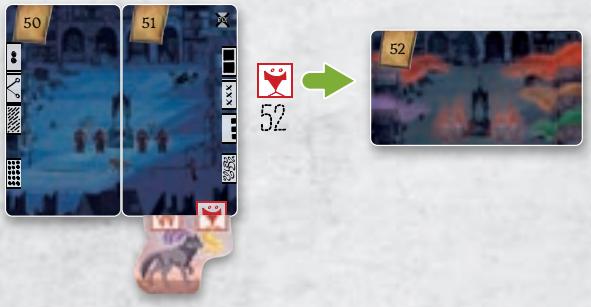
▶ Robyn wird von den Soldate verfolgt. Aus allen Richtungen schießen sie Pfeile auf sie. Sie muss entscheiden, in welche Richtung sie flieht 65. Sie setzt ihre Ohren ein 45, um zu lauschen, ob von irgendwoher Soldaten kommen 66.

Von rechts kommen tatsächlich Soldaten 66. Sie 42 flieht nach links 65 und findet sich auf den Dächern der Stadt wieder 70.



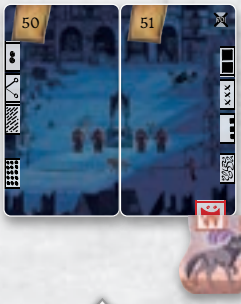
▶ Von allen Seilen sausen Pfeile auf Robyn zu 70. Sie spitzt ihre Ohren 45, um zu lauschen, wie die Pfeile fliegen 71. Sie 42 springt zwischen den Pfeilen hindurch 70 und landet auf dem Marktplatz 50 51.

▶ Robyn muss durch eine der Gassen flüchten 50 51. Sie schnüffelt 45 und macht unterschiedliche Gerüche 52 aus!

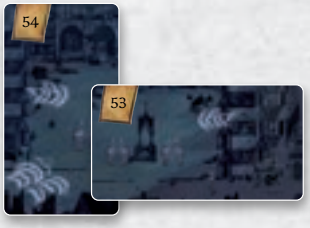


- Die roten Schwaden sind der Geruch von Soldaten. Diese Gassen sollte sie unbedingt vermeiden. Und der lila Geruch ist ihr Vater. Auch er ist eine Gefahr für Robyn. Der grüne und orange Geruch sind ungefährlich.

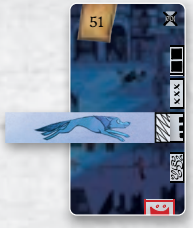
- Robyn lauscht **45** und hört, dass aus einigen Gassen Geräusche kommen **53** **54**. Wo Geräusche sind, sind auch Menschen, also vermeidet sie diese Gassen lieber. Jetzt bleiben nur noch zwei Gassen übrig, aber vor einer steht ein Soldat und hält Wache.



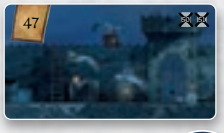
53 - 54

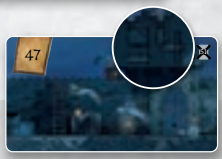


- Robyn **56** flieht durch die einzige Gasse ohne Gefahr **51**. Endlich ist sie an der Stadtmauer **47**!

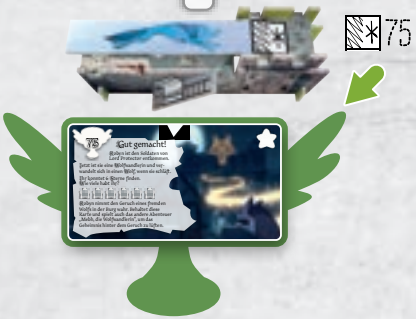


47





- Ihr seht, dass Robyn mit einem großen Satz auf die Stadtmauer springt **47**, also lasst ihr sie **56** ebenfalls auf die Stadtmauer **17** springen. Endlich ist sie aus der Stadt entkommen **75**!



- *Auf der Stadtmauer seht ihr die versteckte Zahl **94**, ein Häschen, das sich auf dem Turm versteckt.*

GUT GEMACHT!

ROBYN IST JETZT EINE WOLFWANDLERIN MIT BESONDEREN KRÄFTEN. ABER IHRE GESCHICHTE IST NOCH NICHT VORBEI! SPIELT DAS ANDERE ABENTEUER, UM ZU ERFAHREN, WIE SIE AUSGEHT!

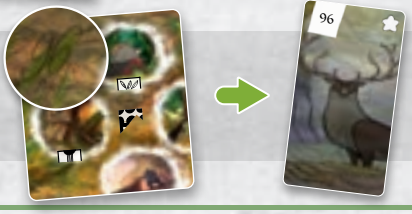
MEBH, DIE WOLFWANDLERIN

Mebh ist eine Wolfwandlerin. Wenn sie wach ist, ist sie ein Menschen, aber wenn sie schläft, verwandelt sie sich in einen Wolf. Als Beschützerin des Waldes schützt sie den Wald und seine Bewohner vor den Menschen. Ihre Mutter ist auch eine Wolfwandlerin, aber sie ist seit einiger Zeit nicht mehr aufgewacht. Mebh muss die Wolfform ihrer Mutter finden.

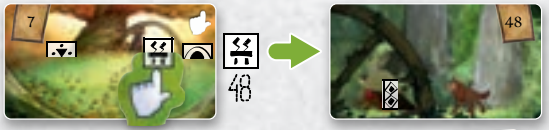
▶ Mebh spürt mehrere Menschen im Wald 13.

Als erstes kümmert sie sich um den Menschen, der Fallen im Wald auslegt. Wählt mit der Hand 59 die obere Aufgabe 13 und Mebh nimmt die Spur auf 7.

▶ *Auf dem Waldboden 13 seht ihr die versteckte Zahl 96, die Spuren eines Hirschs.*

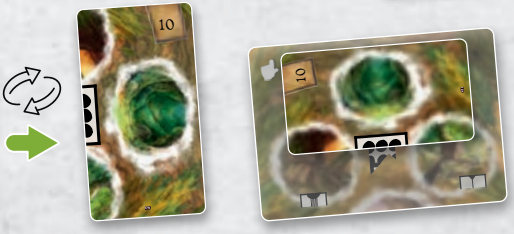


▶ Mebh sieht in der Ferne einen Mann. Wählt mit der Hand 59 die passenden Fußspuren 7. Mebh schleicht sich heimlich an den Mann heran 48.



▶ Der Mann legt eine Falle aus 48. Um ihn zu vertreiben, beißt Mebh 43 ihm in den Hintern 43 und verjagt ihn aus dem Wald 10.

▶ Mebh hat einen Mensch verjagt. Dreht Karte 10 um und legt sie auf den Wald 13. In diesem Teil des Waldes ist wieder Frieden eingekehrt.

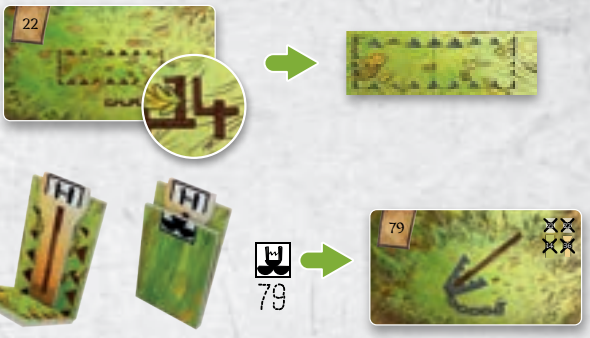


▶ Jetzt möchte Mebh kontrollieren, ob weitere Fallen im Wald ausliegen. Wählt mit der Hand 59 die linke Aufgabe 13. Sie schaut sich den Teil des Waldes ganz genau an 21.

▶ Auf den ersten Blick sieht alles sicher aus 21. Mebh nimmt einen Stock 36 und prüft den Waldboden 22.

▶ Mhm, irgendwas kommt Mebh hier faul vor 22. Da ist doch eine Falle im Gras versteckt 14.

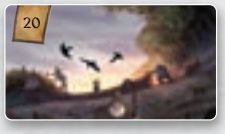
▶ Mebh muss die Falle entschärfen. Sie steckt den Stock 36 in die Falle 14, die daraufhin zuschnappt 79!



▶ Mebh hat die Falle unschädlich gemacht. Dreht Karte 79 um und legt sie auf den Wald 13. Dieser Teil des Waldes ist wieder sicher.

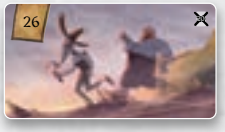
▶ In einem anderen Teil des Waldes bemerkt Mebh Holzfäller, die Bäume umhauen. Wählt mit der Hand 59 die untere Aufgabe 13, damit Mebh die Holzfäller verjagen kann 20.

20



▶ Allein kommt Mebh nicht gegen die Holzfäller an 20. Deshalb ruft sie das Wolfsrudel 64 zur Hilfe. Die Wölfe schüchtern die Holzfäller ein. Legt das Wolfsrudel 64 so auf Karte 20, dass die Löcher die Holzfäller zeigen. Dann seht ihr ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle finden könnt. Nehmt Karte 26.

26



▶ Die Holzfäller stürzen Hals über Kopf aus dem Wald 26. Dreht Karte 26 um und legt sie auf den Wald 13. Diese Holzfäller lassen sich so schnell nicht mehr blicken!

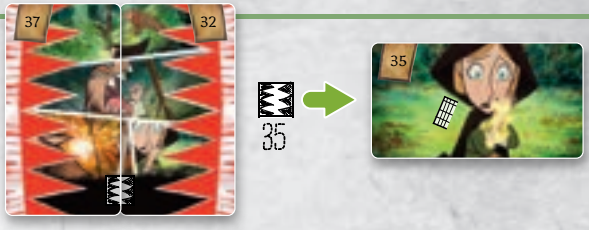
▶ Jetzt ist nur noch ein Mensch im Wald. Wählt mit der Hand 59 die rechte Aufgabe 13 und Mebh kümmert sich darum 25.

25

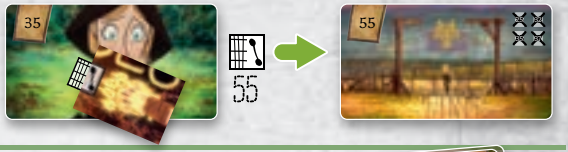
▶ Der Mensch ist ein Mädchen und es ist in einer Falle gefangen 25! Mebh 43 beißt das Seil durch, damit das Mädchen aus dem Wald verschwinden kann. Dabei kommt es zu einem großen Durcheinander 32 37.

32 + 37

▶ In dem Durcheinander **37** **32** kann Mebh das Mädchen zwar befreien, beißt ihm aber auch versehentlich in den Arm **35**.



▶ Mebh wollte das Mädchen nicht verletzen **35** und setzt ihre Kräfte **6** ein, um die Wunde zu heilen **55**.

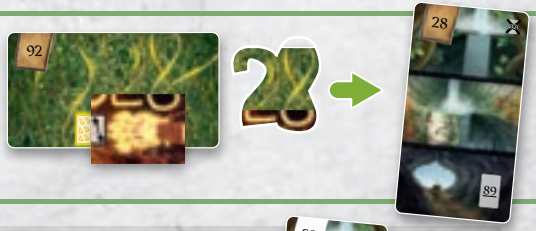


▶ Das Mädchen läuft weg. Dreht Karte **55** um und legt sie auf den Wald **13**. Auch dieser Teil des Waldes ist jetzt menschenfrei.

▶ Mebh hat ihre Aufgaben erledigt **13**. Kein Mensch ist mehr im Wald!

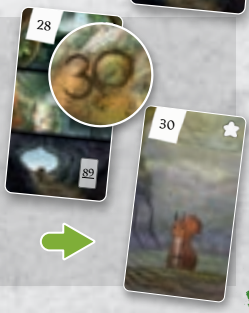
Liegen alle Karten auf den erledigten Aufgaben, bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet: Mebh kehrt zurück nach Hause **92**.

▶ Um zu ihrer Höhle zu kommen **92**, muss Mebh ihre Kräfte **6** einsetzen. Das Dickicht formt die Zahl 28. Nehmt Karte **28**.

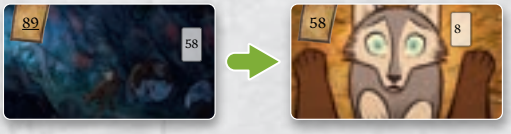


▶ Mebh trottet nach Hause **28**. Ihre Mutter schläft nach wie vor **89**.

▶ *Auf dem Weg nach Hause **28** seht ihr die versteckte Zahl **30**, ein kleines Eichhörnchen.*

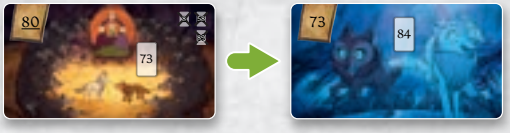


▶ In der Höhle **89** wird Mebh auf einmal von einem fremden Wolf angefallen **58**!



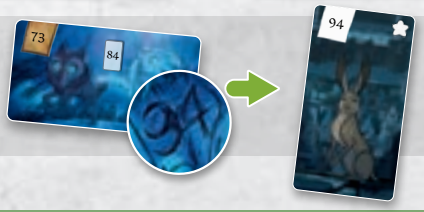
▶ Mebh kennt den Wolf nicht **58**, aber trotzdem kommt er ihr irgendwie bekannt vor. Das Gesicht kennt sie doch **8**! Das ist doch das Mädchen, das sie aus dem Wald gejagt hat. Es muss sich durch den Biss ebenfalls in eine Wolfwandlerin verwandelt haben **80**.

▶ Mebh und die neue Wolfwandlerin Robyn lernen sich kennen **80**! Mebh zeigt Robyn, wie sie ihre neuen Kräfte einsetzen kann, und Robyn freut sich, dass sie eine Freundin gefunden hat. Gemeinsam erkunden sie den Wald **73**.



▶ Ihr Erkundungstrip durch den Wald **73** endet an einer Klippe **84**.

▶ ***Im Wald 73 seht ihr die versteckte Zahl 94, ein Hase, der sich vor den Wölfen versteckt.***



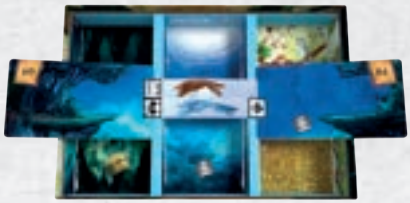
▶ Mebh und Robyn stehen am Rand der Klippe **84**. Vor ihnen erstreckt sich der Abgrund .

- Nehmt den Schachtelboden (131) und legt Karte **84** rechts an den Abgrund. Es bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt Karte **69**.

  Die Klippe an der anderen Seite des Abgrunds **69** legt ihr links an den Abgrund (131). Es bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt Plättchen **42**.

- Mebh **33** und Robyn **42** springen gemeinsam über den Abgrund und erreichen die andere Seite

  Legt Mebh **33** und Robyn **42** über den Abgrund (131). Es bilden sich zwei Symbole, die ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt die Karten **87** und **99**.



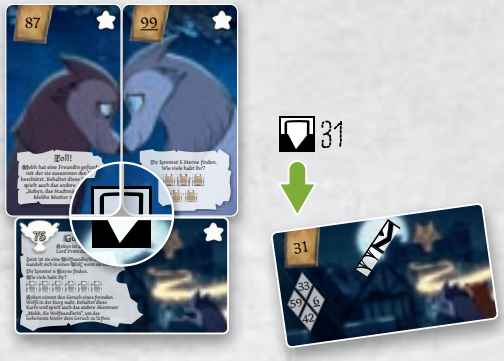
⭐ TOLL! ⭐

MEBH HAT ALLE MENSCHEN AUS DEM WALD VERTRIEBEN UND EINE NEUE FREUNDIN GEFUNDEN! ABER MEBHS UND ROBYNS GESCHICHTE IST NOCH NICHT ZU ENDE! SPIELT DAS ANDERE ABENTEUER, UM ZU ERFAHREN, WIE SIE AUSGEHT!

MOLLS RETTUNG

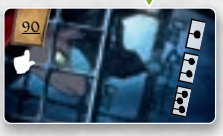
Wenn ihr die beiden Abenteuer *Robyn, das Stadtmädchen* und *Mebh, die Wolfwandlerin* gespielt habt, könnt ihr die letzten Karten der Abenteuer aneinanderlegen. Der Geruch, den Robyn in der Stadt wahrgenommen hat, stammt von Mebhs Mutter Moll.

Robyn und Mebh müssen in die Stadt, um Moll zu retten **31**!



▶ Mebh **33** und Robyn **42** jagen durch die Stadt **31**.
Molls Geruch führt sie zur Burg **85**!

▶ In der Burg **85** finden Mebh und Robyn Moll, als Wolf eingesperrt in einem Käfig **90**.



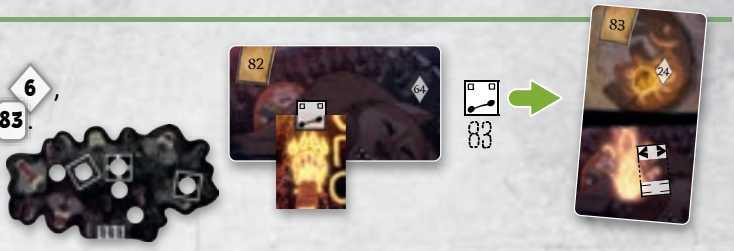
▶ Robyn und Mebh müssen den Käfig **90** öffnen. Die Schatten an der Wand verraten, welcher Schlüssel der richtige ist. Wählt mit der Hand **59** den obersten Schlüssel, um Moll zu befreien **95**.

▶ Mebh **33**, Robyn **42** und Moll **95** sind vereint. Sie fliehen gemeinsam **86**.

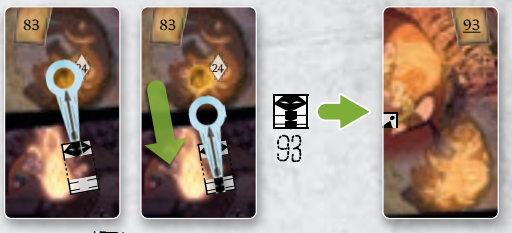
▶ Die drei Wölfe springen aus einem Fenster **86**. Die Soldaten laden die Kanone **81** und Moll wird durch einen Pfeil verletzt **82**.

▶ Moll ist verletzt **82**!
Mebh setzt ihre Kräfte ein **6**, um ihre Mutter zu retten **83**.

Das Wolfsrudel **64** kommt zur Hilfe ...



▶ Moll wurde von einem Pfeil getroffen. Mebh zieht den Pfeil **24** vorsichtig aus Molls Körper **83**, um ihre Mutter zu retten **93**.



▶ Robyn kümmert sich um die Kanone. Sie **42** springt auf die Kanone **81** und wendet sie in eine anderer Richtung. Aber jetzt ist sie von Soldaten umzingelt **91**.

▶ Die Soldaten treiben Robyn in die Enge **91**.
Alleine schafft sie das nicht!
Zum Glück eilt das Wolfsrudel **64** zur Hilfe.

Legt das Wolfsrudel **64** so auf Karte **91**, dass die Löcher die Soldaten und Waffen zeigen. Dann seht ihr ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle finden könnt. Nehmt Karte **76**.

▶ Die Soldaten lassen von Robyn ab. Jetzt kann Robyn Mebh helfen **76**, Moll zu heilen.

Robyn **76** und Mebh **93** vereinen ihre Kräfte, doch auch das reicht noch nicht aus. Erst als das Wolfsrudel **64** mithilft, wird Moll geheilt. Nehmt Karte **97**.

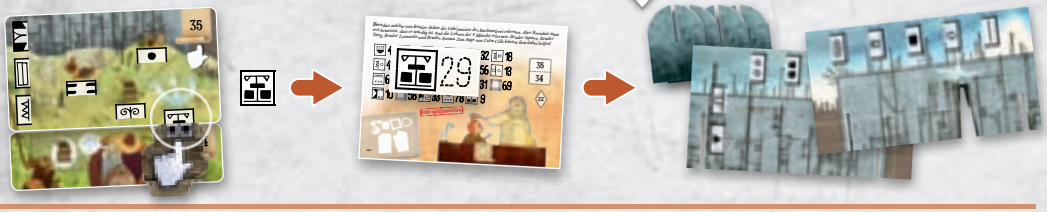
JUHU!

MEBH UND ROBYN HABEN MOLL GEFUNDEN, SIE AUS DER BURG BEFREIT UND IHRE WUNDE GEHEILT!

DIE SUCHE NACH DEM AUGE

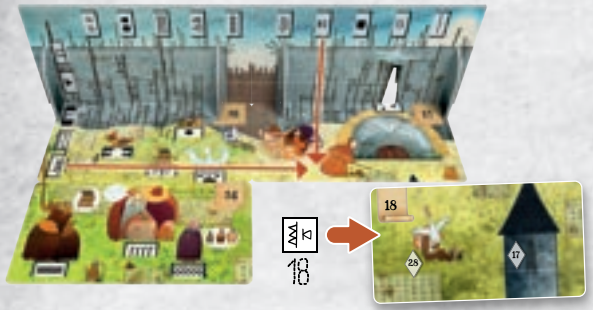
Brendan möchte die Kunst der Buchmalerei von Bruder Aidan erlernen. Aber zuerst muss er sich beweisen, indem er das Auge von Colm Cille findet und die Lehren der 4 Mönche erlernt: Bruder Square, Bruder Tang, Bruder Leonardo und Bruder Assoua.

▶ Bruder Square, Bruder Tang, Bruder Leonardo und Bruder Assoua brauchen eine Gänsefeder **34**. Brendan sieht eine Gans **35** und versucht sie mit der Hand ◇**22** zu fangen. Die Gans wird aufgeschreckt und fliegt vor der Mauer ◇**29** umher.

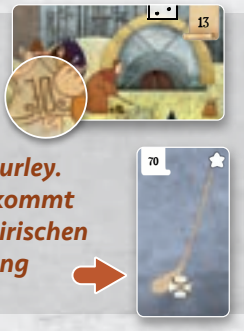


▶ Um die Gans vor der Mauer ◇**29** zu fangen, muss Brendan ihre genaue Position bestimmen. Schaut, wo die Gans fliegt, und kombiniert die beiden Symbolhälften, die sich in gerader Linie senkrecht und waagerecht zur Gans befinden. Nehmt Karte **13**.

▶ Die Gans ist wieder entwischt **13**! Wo ist sie jetzt? Brendan schaut sich um und entdeckt sie unter dem Rock der Bäuerin **13**. Legt die Karte passend an die Stadtmauer an und kombiniert die beiden Symbole senkrecht und waagerecht zur Bäuerin. Nehmt Karte **18**.



▶ *Neben der Bäuerin* **13** *seht ihr die versteckte Zahl* **70**, *ein Hurley. Der Schläger kommt in der typisch irischen Sportart Hurling zum Einsatz.*



▶ *Die Steine des Turms* **18** *sind seltsam geformt. Ihr seht die versteckte Zahl* **64**, *einen Schlüssel.*

▶ Brendan fängt die Gans und schnappt sich ein paar Federn **28**.

Bei der Jagd hat Brendan auch den Turm **17** entdeckt.

Wenn ihr den Turm zusammensetzt, bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle finden könnt. Brendan geht in den Turm **33**.

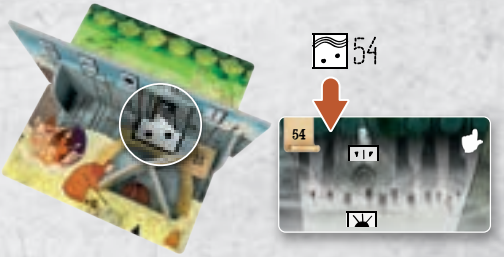
▶ *Abt Cellach geht im Turm **33** seinen Studien nach. Ihr seht die versteckte Zahl **4**, Kreide.*

▶ Brendan bringt die Federn **28** zu den Mönchen **34**. Jetzt darf er das Skriptorium **41** betreten.

▶ Wenn ihr das Skriptorium **41** zusammengesetzt habt, bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle finden könnt. Brendan betritt das Skriptorium **59**, wo die Mönche Bücher schreiben und illustrieren.

▶ Im Skriptorium sitzt Bruder Aidan **59** und beauftragt Brendan, eine Beere zu besorgen, die er zur Herstellung von Tinte benötigt. Diese Beere gibt es nur im Wald. Brendan muss sich also aus dem Kloster schleichen **27**.

▶ Eigentlich darf Brendan das Kloster nicht verlassen. Deshalb sucht er einen Durchschlupf in der Mauer **13**. Tatsächlich findet er einen Spalt **29**. Er quetscht sich hindurch **27** und erreicht tatsächlich den Wald **54**.

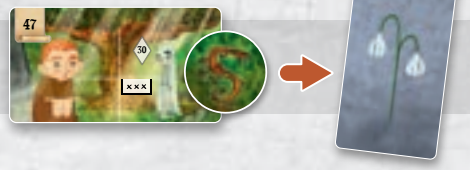


▶ Im Wald **54** stößt Brendan auf Aisling, eine geheimnisvolle Waldfee. Brendan will sie nach der Beere fragen. Wählt Aisling mit der Hand **41**, und sie führt euch zum Beerenbaum **47**.

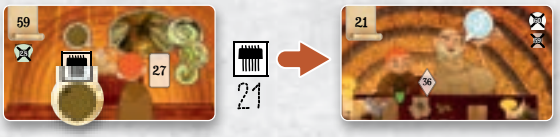
▶ Brendan **47** hat zwar den Baum gefunden, aber die Beeren wachsen nur ganz weit oben **30**.

Um die richtige Kletterroute zu finden, müsst ihr den Baum wie gezeigt zusammensetzen. Es ergibt sich eine durchgehende Route und ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Brendan pflückt eine Beere **60**.

▶ ***Am Baum 47 findet ihr die versteckte Zahl 5, ein Blümchen.***



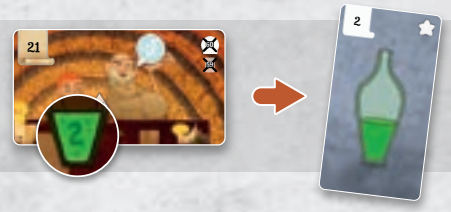
▶ Brendan bringt die Beere **60** zu Bruder Aidan **59**, der daraus Tinte herstellt **21**.



▶ Die Tinte braucht Brendan, um die Kunst der Buchmalerei zu erlernen **21**. Leider fehlt ihm noch ein wichtiges Hilfsmittel: Das Auge von Colm Cille, ein Kristall, durch den man kleinste Details erkennen kann.

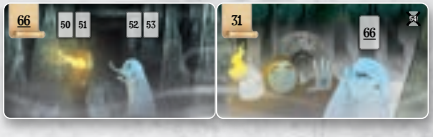
Brendan malt das Zeichen des Auges auf seine Hand **36**. Das wird ihm bei der Suche bestimmt behilflich sein.

▶ ***Auf dem Schreibpult findet ihr die versteckte Zahl 2, ein Fläschchen.***

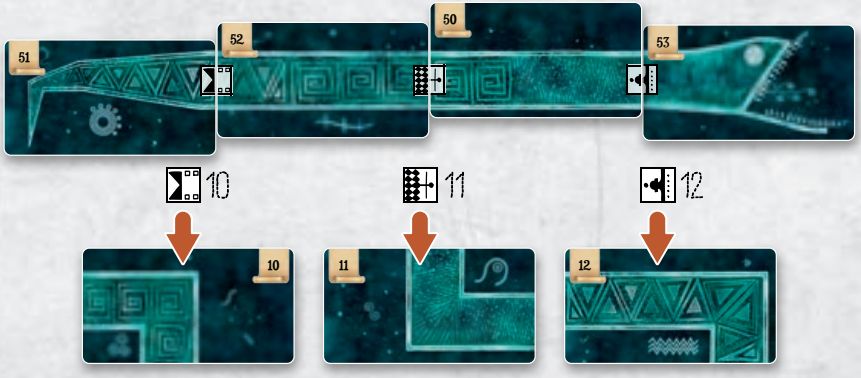


▶ Brendan erinnert sich, dass er das Symbol des Auges schon einmal irgendwo gesehen hat, im Wald bei Aisling **54**! Er zeigt ihr seine Hand **36**. Aisling zeigt ihm den Weg zum Auge **31**.

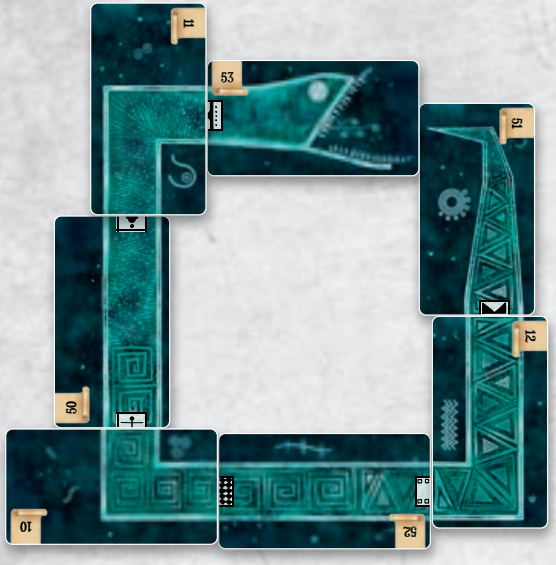
▶ Aisling selbst hat Angst **31** und möchte Brendan nicht begleiten. Aber sie Zeigt Brendan den Eingang zu Crom Cruachs Höhle **66**.
Brendan ist sehr aufgeregt, aber schließlich fasst er sich ein Herz und betritt die Höhle, um Crom Cruach entgegen zu treten **50** **51** **52** **53**.



▶ In der Dunkelheit vor Brendan erscheint Crom Cruachs Gestalt **50** **51** **52** **53**.
Legt die Karten so zusammen, dass die Muster auf dem Körper von Crom Cruach zusammenpassen. Habt ihr den Körper zusammengelegt, ergeben sich drei Symbole, die ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt die Karten **10** **11** **12**.



▶ Um Crom Cruach zu besiegen, muss Brendan die Schlange so lenken, dass sie sich selbst in den Schwanz beißt. Legt die Karten **50** **51** **52** **53** **10** **11** **12** wie gezeigt zusammen. Es bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt Karte **32**.



JUHU!

BRENDAN HAT DAS AUGE VON COLM CILLE UND KANN JETZT DIE GEHEIMNISSE DER BUCHMALEREI ERLERNEN!

DER ANGRIFF DER WIKINGER

Brendan möchte die Kunst der Buchmalerei erlernen, aber die Wikinger stürmen auf das Kloster von Kells zu. Helft Brendan bei seinen Studien und sucht nach dem legendären Buch von Kells.

▶ Noch sind die Wikinger weit vom Kloster entfernt, aber sie rücken immer näher. Nehmt den Wikinger 14 und stellt ihn auf das untere Feld von Karte 49. Es bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt Karte 19.

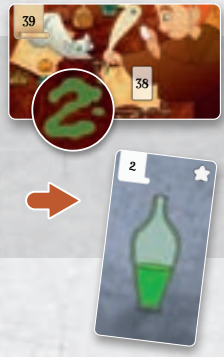
Legt Karte 19 an Karte 49 an. Es bildet sich ein weiteres Symbol, das ihr in der Symboltabelle finden könnt: die Klostermauer 29.

▶ Die Wikinger werden bald an der Mauer sein. Legt den Pfad der Wikinger 19 49 an die Klostermauer 29 an. Sucht das Symbol in der Symboltabelle und nehmt die Karten 23 24 25 26.

▶ *Im Klosterhof 25 findet ihr die versteckte Zahl 70, einen Hurley. Der Schläger kommt in der typisch irischen Sportart Hurling zum Einsatz.*

▶ Brendan eilt zum Skriptorium, zum Unterricht mit Bruder Aidan. Setzt das Skriptorium 41 zusammen und stellt es auf Karte 24. Es bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle finden könnt. Nehmt Karte 39. Brendan übt die Buchmalerei mit seiner Gänsefeder.

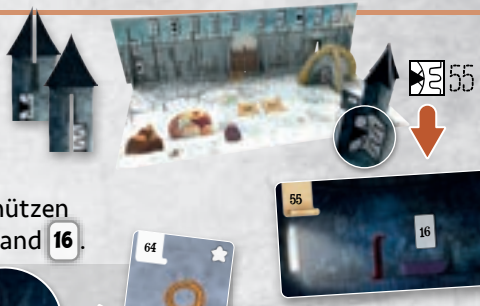
▶ *Auf dem Tisch 39 seht ihr die versteckte Zahl 2, eine Flasche mit grüner Tinte.*



▶ Für die Buchmalerei nutzt Brendan den Holzrahmen 38, um sein Pergament einzuspannen. Nehmt den Rahmen 15 und folgt den Zeichenanweisungen 38.

Legt ein Blatt Papier unter den Rahmen 15. Verbindet immer die zwei Symbole am Rahmen, und zwar so, wie es auf Karte 38 steht. Es ergibt sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Brendan hat eine Blume und das Auge von Colm Cille gezeichnet 37. Mit dem Kristall 8 kann er noch feinere Zeichnungen anfertigen.

▶ Während Brendan übt, rücken die Wikinger 14 näher an das Kloster 49.



▶ Brendan muss auch seinem Onkel helfen, dem Abt des Klosters. Er geht zu ihm in den Turm 17. Setzt den Turm zusammen und es bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle finden könnt. Nehmt Karte 55. Abt Cellach grübelt, wie man das Kloster beschützen kann, und notiert sich wichtige Dinge an der Wand 16.

▶ *An der Wand 55 seht ihr die versteckte Zahl 64, einen Schlüssel.*

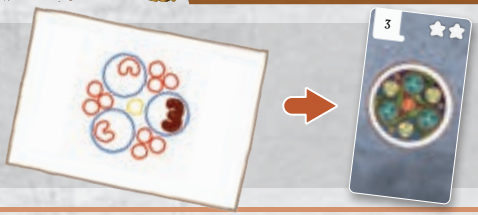
▶ Brendan zeichnet anhand der Notizen des Abts eine Karte vom Kloster. Legt ein Blatt Papier unter den Rahmen 15. Verbindet immer die zwei Symbole am Rahmen, die auf Karte 16 zu sehen sind. Es ergibt sich eine Zahl. Nehmt Karte 46.

▶ Dank der Zeichenübung versteht Brendan jetzt, wie er das Auge von Colm Cille verwenden muss. Nehmt das zweite Stück des Auges 40.

▶ Die Wikinger 14 rücken wieder näher an das Kloster 19.

▶ Brendan setzt das Auge von Colm Cille zusammen. Setzt die Teile des Kristalls 40 8 zusammen und legt ein Blatt Papier darunter. Dreht den inneren Ring so, dass die beiden gelben Markierungen sich treffen, und malt dann alle gelben Löcher mit einem Stift nach. Dreht dann den inneren Ring so, dass die roten Markierungen sich treffen, und malt alle roten Löcher nach. Verändert dabei nicht die Position des äußeren Rings. Wiederholt das für die anderen beiden roten Markierungen und für die blauen Markierungen. Nehmt dann den Kristall vom Blatt und sucht das Symbol, das sich auf eurem Blatt ergeben hat, in der Symboltabelle. Nehmt Karte 57.

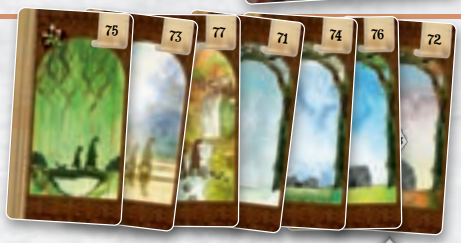
▶ *In eurer Zeichnung entdeckt ihr die versteckte Zahl* **3**, *eine kunstvolle Malerei.*



▶ Brendan hat eine wirklich schöne Buchmalerei erschaffen **57**. Leider stehen die Wikinger jetzt direkt vor der Mauer des Klosters. Rückt die Wikinger **14** an das Kloster **19**. Es bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt Karte **43**.

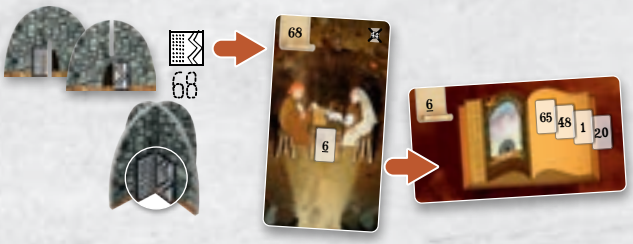
▶ Die Wikinger überfallen das Kloster. Brendan und Bruder Aidan müssen fliehen **44**!

▶ Während sie fliehen, nehmen Brendan und Bruder Aidan noch die Seiten des Buchs von Kells mit **71** **72** **73** **74** **75** **76** **77**. Die Seiten sind dabei aber völlig durcheinandergeraten.



▶ Sortiert die Seiten, indem ihr Brendans und Bruder Aidans Reise durch die Jahreszeiten nachvollzieht. Sie ziehen lange umher, bevor sie einen neuen Unterschlupf bauen **63**.

▶ Brendan und Bruder Aidan bauen eine Hütte **63**. Setzt die Hütte zusammen. Es entsteht ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt Karte **68**. Brendan und Bruder Aidan können endlich das Buch von Kells zusammenfügen **6**.

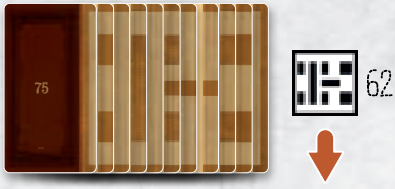


▶ Da sind die fehlenden Seiten des Buchs von Kells **6**! Nehmt die Karten **65** **48** **1** **20**.

▶ Brendan und Bruder Aidan schließen das Buch. Der Buchrücken scheint ein Symbol zu ergeben.

▶ Dreht die restlichen Seiten des Buches um, und schiebt sie versetzt übereinander.

▶ Legt alle Seiten versetzt übereinander (die leeren Seiten nach hinten). Die Reihenfolge der Seiten ist: **75** **73** **77** **71** **74** **76** **72** **65** **48** **1** **20**. Der Buchrücken bildet ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle findet. Nehmt Karte **62**.



⭐ GUT GEMACHT! ⭐

BRENDAN UND BRUDER AIDAN HABEN DAS BUCH VON KELLS ZUSAMMENGESETZT.