

Königin Altipias Krone

Schwierigkeit:

ES BEGANN VOR LANGER ZEIT ...

▶ Euer Opa beginnt, euch die Geschichte von Königin Altipias Krone zu erzählen, die vor 30 Jahren begann. Wenn ihr euch die Kartenrückseiten anseht, findet ihr eine, die genau dazu passt: „vor 30 Jahren“. Nehmt diese Karte und dreht sie um.

Um in die Villa zu gelangen, benötigt ihr ein Steinchen für eure Steinschleuder. Ihr findet eines neben dem Fels auf der Wiese (23). Kombiniert eure Steinschleuder (11) mit dem Steinchen (23), um eure Waffe zu laden.

11 + 23 = 34.

Nehmt Karte 34.



▶ Ihr müsst für eine Ablenkung sorgen, um unbemerkt in die Villa zu gelangen. Zielt mit eurer Steinschleuder (34) auf das Fenster (+9), um die Leute abzulenken.

34 + +9 = 43.

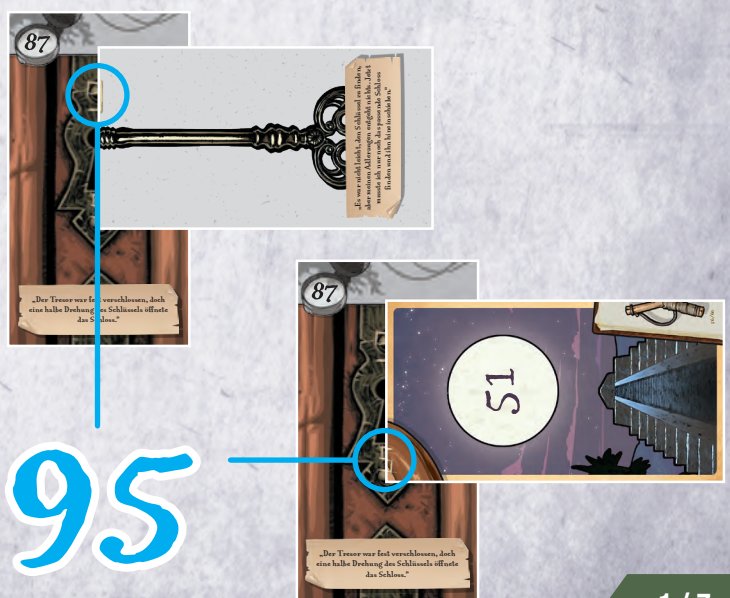
Nehmt Karte 43.



▶ Nehmt den Schlüssel (51) vom Tisch (43) und steckt ihn in das Schloss (87). Auf beiden Seiten der Schlüssel-Karte findet ihr ähnliche Kratzer wie oben und unten auf dem Schloss. Beim ersten Einstecken des Schlüssels bildet sich aus den Kratzern oben am Schloss eine 9.

Wenn ihr dann den Schlüssel auf die Rückseite dreht, bildet sich eine 5.

Nehmt Karte 95.

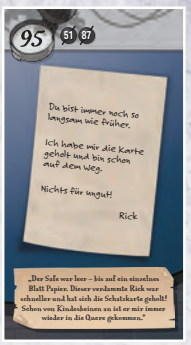


▶ Rick, der langjährige Erzfeind eures Opas, war leider schon am Tresor und hat einen Zettel hinterlassen (95). Schon früher als Kind ist Rick eurem Opa immer in die Quere gekommen.

Euch wird klar, dass ihr noch weiter in die Vergangenheit müsst, um herauszufinden, wie diese Rivalität begann.

Schaut euch die Rückseiten der Karten an. Eine davon bezieht sich auf die Zeit, in der euer Opa ein Kind war: „vor 60 Jahren“.

Nehmt diese Karte und dreht sie um.







▶ Legt die Karten in folgender Reihenfolge zu einem Panorama aneinander: 97, 52 und Q. Nehmt die Schuhe (73) und legt sie mit der Hacke an die Fahne. Geht dann, wie auf der Schatzkarte angegeben (M) viereinhalb Schritte weiter. Die Distanz messt ihr mit den Schuhen, jeder Schuh ist ein Schritt. Nehmt dann eure Schaufel (84) und grabt an der Fundstelle.





▶ Es stellt sich heraus, dass Rick euren Opa ausgetrickst hat, um an Süßigkeiten zu kommen. Trotzdem behauptet euer Opa, mit einem „lockeren Dreifachsalto“ wieder aus dem Loch gesprungen zu sein – eine unglaublich herausragende akrobatische Leistung. Ganz eindeutig eine beschönigende Ausschmückung der Geschichte, oder auch Seemannsgarn. Wenn ihr euch die Kartenrückseiten anseht, findet ihr eine Antwort auf seine Übertreibungen: „Aber Opa, das ist doch Quatsch!“.

Nehmt diese Karte und dreht sie um.





▶ Natürlich ist euer Opa nicht so schnell aus dem Loch gekommen, wie er behauptet hat. Nachdem er die Wahrheit zugegeben hat, erzählt er davon, wie er den Tempel der Königin Altipia 32 Jahre später fand. Da die erste Begegnung mit Rick 60 Jahre her ist und er 32 Jahre später den Tempel fand, bedeutet das, dass er den Tempel von jetzt gesehen vor 28 Jahren besuchte.

Schaut euch die Kartenrückseiten an. Eine davon passt zu dem bestimmten Zeitpunkt: „vor 28 Jahren“.

Nehmt diese Karte und dreht sie um.

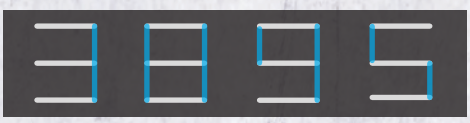




▶ Auf dem Weg zum Tempel passierte euer Opa ein paar Säulen auf dem Fluss. Am Tempel angekommen sah er, dass Rick und seine Halunken bereits vor ihm dort angekommen waren. Sie gingen gerade in den Tempel und das Tor fiel hinter ihnen zu. Euer Opa traf auf Claire, die von Rick betrogen wurde. Die beiden waren fest entschlossen, den Mechanismus am Eingang des Temepls zu knacken, um hineinzugelangen. Für den richtigen Code müsst ihr euch die Säulen (G) und (39) genau ansehen. Die leuchtenden Linien zeigen euch die Zahlen, die ihr braucht. Wenn ihr die vertikalen Linien von der einen Seite und die horizontalen Linen der anderen Seite übereinanderlegt, ergeben sie von links nach rechts: 3, 8, 9 und 5. Stellt euch vor das Tor (91) und schreibt die Zahlen in den Sand.





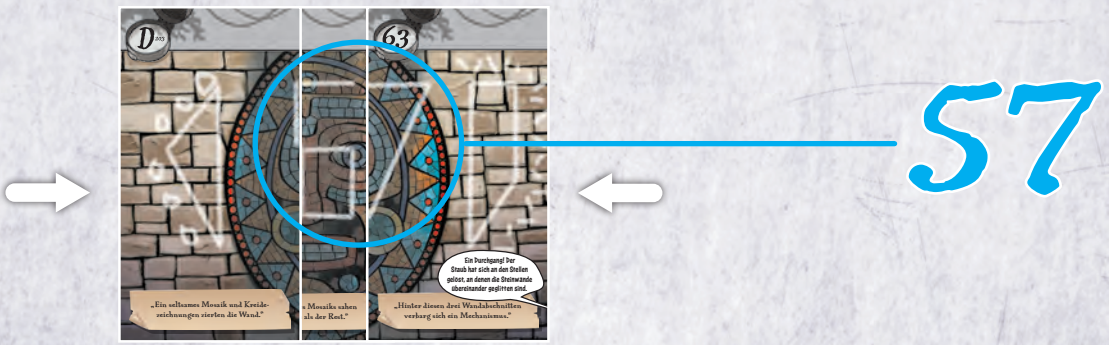




▶ Legt die Karten (D), (46) und (63) nebeneinander, um das ganze Mosaik zu sehen. Die Kreidelinien und der Text wird euch zu einem geheimen Durchgang führen. Schiebt die linke Karte über die in der Mitte, bis der staubige Teil komplett den sauberen Teil überdeckt. Tut das gleiche mit der rechten Karte. Die Kreidelinien bilden dann die Ziffern 5 und 7.

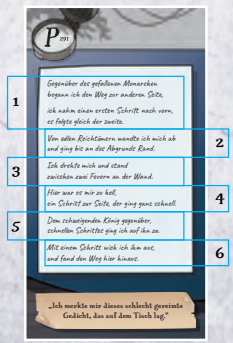
Nehmt Karte (57).





▶ In der Villa (43) habt ihr ein Gedicht (P) gefunden, das euch jetzt helfen wird, über die Kacheln in dieser Kammer (57) zum Durchgang auf der anderen Seite zu kommen.

Folgt dem Pfad in diesem Bild:





▶ Ihr geratet in eine Sackgasse, doch in der Wand findet ihr ein Loch (+91), in das das bläuliche Stein-Ei (5) passt, das ihr am Tempeleingang gefunden habt.

Steckt das Stein-Ei in das Loch: 5 + +91 = 96.

Nehmt Karte 96.

Kaum habt ihr das Stein-Ei in das Loch gesteckt, gibt der Boden nach, und Opa und Claire fallen Hals über Kopf in eine unterirdische Kammer. Opa erzählt, dass er im herumliegenden Geröll etwas suchte, was ihnen helfen könnte. Im Geröll findet ihr jedoch nur die Anweisung, ein paar Karten abzuwerfen. Diese Karten gibt es aber gar nicht! Stattdessen ergeben sie eine Gleichung: 8 x 6 = 48.

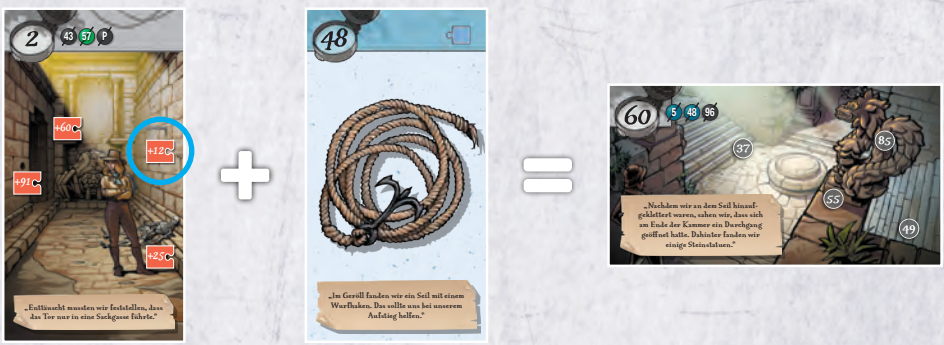
Nehmt Karte 48.



▶ Um wieder hochzuklettern, müsst ihr den Wurfhaken (48) an der Eisenstange (+12) befestigen, die aus der Wand auf Karte 2 ragt.

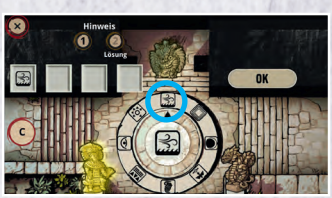
48 + +12 = 60.

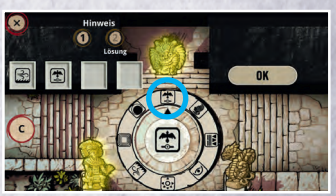
Nehmt Karte 60.

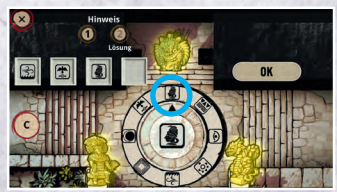


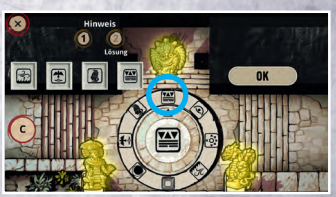
▶ Im Inneren der Kammer (55) findet ihr 3 Könige und Götter: Atacoatl, Mozum und Acatal. Jeder von ihnen hat eine bestimmte Eigenschaft, von der Claire erzählt. Wählt in der App für den ersten König das Symbol für starke Winde und sintflutartige Regenfälle. Zum zweiten Gott gehört das Symbol des Vogels, der in den Himmel fliegt. Wählt beim dritten Gott das Symbol, das einen Vater (einen Mann) repräsentiert. Zuletzt müsst ihr noch ein viertes Symbol auswählen, das Altipia, die Göttin dieses Tempels, darstellt. Dieses Symbol kann am Tempeleingang auf Karte 3 gefunden werden. Das sieht dann wie folgt aus:



1


2


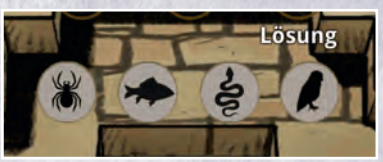
3


4


▶ Nun habt ihr alle Tiere, um das Tor (72) zu öffnen. Legt die Karten mit den Tieren, den Vogel, die Spinne, die Schlange und den Fisch dafür in aufsteigender Reihenfolge bereit: 1, 2, 3 und 4. Wählt die Tiere in dieser Reihenfolge in Maschine 72 aus, dann öffnet sich das Tor.







2 4 3 1

NICHT ALLES LIEF NACH PLAN …

▶ Nachdem ihr die Karte genommen habt, die euch Maschine 72 gegeben hat, hört ihr ein Schnarchen. Das ist Opa! Er ist mitten in der Geschichte eingeschlafen. Ihr müsst ihn sanft wachrütteln … natürlich mit eurem Gerät! Als er aufwacht, erzählt er weiter.

Folgt den Anweisungen in der App.



▶ Ihr habt die Schatzkammer betreten. Leider sind Rick und seine Halunken direkt hinter euch, und versuchen, ebenfalls hineinzukommen. Benutzt Maschine 72 erneut, um sie aufzuhalten: Schließt das Tor, indem ihr den Hebel daneben zieht.



▶ Verdammt! In letzter Sekunde gelingt es Rick noch, unter der herabsinkenden Tür hindurchzuschlüpfen. Er richtet seine Pistole auf euch und fesselt euch schnell an Händen und Füßen. Legt alle offenen Karten wie angewiesen ab.

Zum Glück hat Rick Opas Taschenmesser (44) nicht gefunden, das er immer in seiner Tasche trägt. Verwendet das Messer, das jemand von euch zu Beginn des Abenteuers in die Tasche gesteckt hat, um Claires und Opas Fesseln durchzuschneiden.

44 + +13 + +13 = 70.

Nehmt Karte 70.



▶ Mit diesem Vorsprung gelangt Rick zur Krone, bevor ihr ihn aufhalten könnt. Als er jedoch die Krone vom Podest nimmt, löst er eine Falle aus: Lava strömt aus den Wänden in die Kammer und Rick landet in einem Käfig hoch oben über dem Boden. Er lässt die Krone fallen, doch zum Glück landet sie auf einem Fels darunter. Bevor ihr darüber nachdenkt, wie ihr sie erreichen könnt, müsst ihr einen Weg finden, der Falle zu entkommen und einen sicheren Bereich zum Stehen finden. An der Decke hängt ein angeknackster Stalaktit. Ihr müsst ihn abbrechen, um ihn als Insel in der Lava zu benutzen. Bastelt euch dafür aus dem Ast (15) und den Resten des Seils (18) eine Steinschleuder.

18 + 15 = 33.

Nehmt Karte 33.

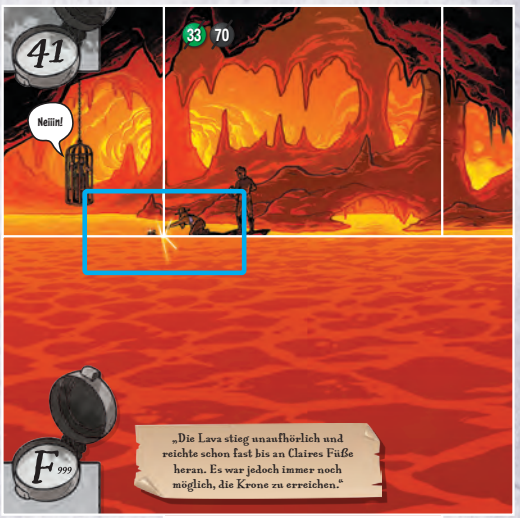


▶ Zielt mit eurer Steinschleuder (33) auf den Stalaktit an der Decke.



▶ Jetzt steht ihr auf dem Fels und Claire versucht, die Krone von Königin Altipia zu erreichen. Legt dafür die Karten (41), (92) und (F) wie unten gezeigt übereinander. Wenn ihr genau hinseht, könnt ihr erkennen, dass die Reflektionen von der glänzenden Krone den Buchstaben (K) bilden.

Nehmt Karte (K).



▶ „Claire! Vorsicht!!!“ Als Claire sich vorbeugt, verliert sie das Gleichgewicht und die Krone gleitet ihr aus den Fingern. In diesem Moment beschloss Opa, seinen größten Schatz zu retten … doch was ist das? Öffnet Maschine (7) und richtet euer Gerät auf Claire aus. Ja, Claire, auf Karte (98), denn sie ist eure Oma. Natürlich hat Opa sie der Krone vorgezogen!



„Gut gemacht, das ist natürlich richtig! Ich beschloss, Oma zu retten. Leider haben wir es nicht mehr geschafft, die Krone zu holen, nachdem sie in die Lava gefallen war. Und dieser Halunke Rick – ich weiß bis heute nicht, wie er es geschafft hat, sich zu befreien. All die Jahre hat er weiterhin meine Abenteuer ruiniert. Zum Glück war Claire bei jedem Schritt an meiner Seite und hat mir geholfen, vor allem das eine Mal, als ich mich verkleiden musste, um ihm zu entkommen. Hab ich euch die Geschichte schon mal erzählt?“