

# 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 Abenteurers auf.

#### Auf nach Gold Town:

- ▶ Das Erbe des alten Doug ..... 2
- ▶ Der Bankraub ..... 5

## DAS ERBE DES ALTEN DOUG

Der alte Doug vermachte euch seine Mine, aber er verrät euch nicht, wo sie liegt. Ihr müsst sie finden! Mit seinem alten Wagen **22** und der Hand **23** betretet ihr Gold Town **10 11 12 13**. Und die Nachricht solltet ihr auch mitnehmen.



Vor euch erstreckt sich Gold Town **10 11 12 13**. Die drei wichtigsten Gebäude sind der Saloon, die Bank und das Büro des Sheriffs. Sucht zuerst die drei Symbole in der Symboltabelle, die sich durch das Aneinanderlegen der vier Gold-Town-Karten gebildet haben. Sie führen euch in den Saloon **59 41**, die Bank **27** und das Büro des Sheriffs **36**.

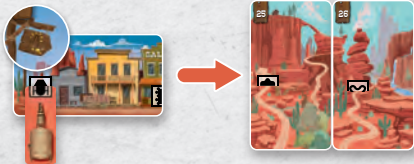


**DIE BANK:** Ihr betretet die Bank von Gold Town **27**. Vielleicht hatte der alte Doug hier einen Safe? Ihr zeigt dem Bankmitarbeiter seine Nachricht und er öffnet euch den Safe **60**. Darin findet ihr einen Kartenstück **66** und einen Pokerchip **56**.



**DAS BÜRO DES SHERIFFS:** In seinem Büro **36** pennt der Sheriff auf dem Tisch. Ihr borgt euch das Lasso **48**. Die Zelle von Chaos-Kathi ist zum Glück gut verschlossen.

**DIE BERGE:** Mit Dougs altem Wagen **22** könnt ihr den Weg aus der Stadt raus **10** befahren. Der Weg führt euch in die Berge **25 26**.



▶ Durch die Berge **2526** führen zwei Wege: Ihr könnt mit dem Wagen über die Berge **38** fahren und an den Fluss **47**.



▶ Vom Berg **38** aus entdeckt ihr eine Lore in einem Canyon. Ihr schwingt euer Lasso **48** und zieht die Lore **53** nach oben.



▶ *Im Canyon entdeckt ihr ein Hufeisen **5**. Ein schönes Andenken.*



▶ Am Flussufer **47** findet ihr neben dem Schuppen ein Sieb zum Goldwaschen **61**. Damit könnt ihr direkt ein Goldnugget **8** aus dem Fluss heraussieben!



▶ *Im Schuppen findet ihr auch ein Notenblatt **15**. Das wird euch im Saloon sicher weiterhelfen.*



▶ **DER SALOON:** Im Saloon **59 41** tummeln sich die Leute aus Gold Town. Ein wohlhabender Goldhändler sitzt an einem Tisch **59**. Ihr seht, dass er genau so ein Kartenstück hat wie das, was ihr im Safe vom alten Doug gefunden habt. Ihr bietet ihm das Goldnugget **8** im Gegenzug für das Kartenstück **7** an. Den Pokerspielern am Tisch **41** zeigt ihr euren Pokerchip **56**. Sie spielen mit euch das Hütchenspiel **1 2 3**.



► Zuerst müsst ihr die Karten **1 2 3** in die richtige Reihenfolge bringen. Dank der Person im Hintergrund findet ihr schnell die richtige Reihenfolge heraus:

**3 1 2**

Jetzt müsst ihr nur noch den Händen des Hütchenspielers folgen und mit der Hand das richtige Hütchen auswählen. Ihr erhaltet noch ein Kartenstück **31**.



► Auf dem Hut des Goldhändlers **59** findet ihr die versteckte Zahl **63**: ein schöner Hut! Das Notenblatt **15** vom Flussufer zeigt ihr dem Pianisten. Dafür schenkt er euch seine Mundharmonika **52**.



► Herzlichen Glückwunsch! Die Karte ist vollständig. Jetzt kennt ihr den Weg zur Goldmine vom alten Doug. Fügt ihr die Karte zusammen, tut sich in den Bergen ein neuer Weg **42** auf. Mit dem Wagen **22** gelangt ihr zur Goldmine **58**.



► Mit der Lore **53** fahrt ihr auf den Schienen **58** in die Mine **46**.



- Dank der zusammengesetzten Karte wisst ihr, dass ihr nach links fahren müsst **57**. An der nächsten Gabelung haltet ihr euch rechts **14**. Schließlich fahrt ihr noch einmal rechts **54**.



★ **HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!** ★  
**IHR HABT DAS GOLD VOM ALTEN DOUG GEFUNDEN! IHR SEID DES ERBES WÜRDIG!**

## DER BANKRAUB

Die Bank von Gold Town wurde ausgeraubt. Dahinter kann nur eine stecken: Chaos-Kathi hat wieder zugeschlagen!  
 Befragt alle Leute in Gold Town und verfolgt ihre Spur!



- Vor euch erstreckt sich Gold Town **10 11 12 13**. Die drei wichtigsten Gebäude sind der Saloon, die Bank und das Büro des Sheriffs. Sucht zuerst die drei Symbole in der Symboltabelle, die sich durch das aneinanderlegen der vier Gold-Town-Karten gebildet haben. Sie führen euch in den Saloon **40**, die Bank **27** und das Büro des Sheriffs **20**.



► **DIE BANK:** Ihr betretet die Bank von Gold Town **27** und zeigt dem Bänker den Steckbrief von Chaos-Kathi. Der Bänker berichtet euch, wie Chaos-Kathi die Juwelen aus dem Safe gestohlen und in einen Beutel gesteckt hat **19**.



► *Im Ärmel des Bänkers entdeckt ihr eine Spielkarte **4**.*



► **DER SALOON:** Im Saloon **40/41** tummeln sich die Leute aus Gold Town. Ihr zeigt allen den Steckbrief von Chaos-Kathi. Der Barkeeper erzählt euch, dass Chaos-Kathi eine Flasche bestellt hat **51**.



► Der alte Doug berichtet, dass Chaos-Kathi sein Pferd gestohlen hat und davon geritten ist. Im Juwelensack war ein Loch, deshalb hat sie eine Spur hinterlassen **45**.

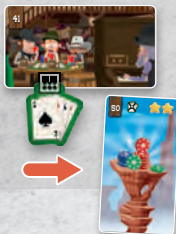
Er überlässt euch seinen Planwagen **24**, damit ihr Chaos-Kathi verfolgen könnt.



► Die Pokerspieler erzählen euch, dass Chaos-Kathi an der Bar saß und einen Schlüssel an einer rissigen Kette um den Hals trug **28**.



► *Mit den vier Assen vom Bänker **4** spielt ihr eine Runde Poker und schnappt euch den Jackpot **50**. Der Pianist ist in seine Musik vertieft und hat nichts mitbekommen.*



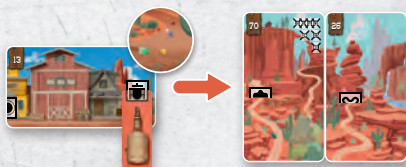
- ▶ **DAS BÜRO DES SHERIFFS:** Der Sheriff sitzt an seinem Schreibtisch **20** und ihr zeigt ihm den Steckbrief von Chaos-Kathi. Zerknirscht berichtet er euch, wie Chaos-Kathi ihn angegriffen hat **34**. So verwundet wie er ist, kann er sie nicht verfolgen, aber er überlässt euch sein Lasso **48** und sein Pferd **37**.



- ▶ Ihr spannt das Pferd des Sheriffs **37** vor den Planwagen vom alten Doug **24** und erhaltet das Wagenplättchen **22**.



- ▶ Mit dem Wagenplättchen **22** könnt ihr Chaos-Kathi verfolgen. Ihr folgt der Juwelenspur und fahrt mit dem Wagen den rechten Weg aus der Stadt hinaus in die Berge **7026**.



- ▶ In den Bergen **7026** steht ihr vor einer Gabelung. Dank der Aussage des Barkeepers erkennt ihr die Flasche am linken Weg. Ihr folgt dieser Spur und steht schließlich am Fuße einer Klippe **1617**.



- ▶ Am Fuße der Klippe **16/17** findet ihr einen Schlüssel **21**, den Chaos-Kathi verloren haben muss. Ihr seid ihr dicht auf den Fersen! Aber Geröll versperrt den Weg in ihre Höhle. Ihr nehmt das Dynamit **62** und sprengt den Eingang frei **9**.



- ▶ *Neben dem Höhleneingang **9** findet ihr die versteckte Zahl **63**: ein echter Cowboyhut.*



- ▶ Jetzt betretet ihr die Höhle **29** und findet den Safe von Chaos-Kathi **88**. Darin sind bestimmt die Juwelen! Die Kombination für den Safe hat sie rechts in den Felsen gehauen. Ihr setzt die 5 Teile des Safes zusammen und benutzt den Schlüssel **21**, um die richtige Kombination einzustellen. Sucht das Symbol, das sich zwischen den vier Schlüssellochern gebildet hat, in der Symboltabelle und öffnet den Safe **30**.



Als ihr die Juwelen aus dem Safe nehmt **30**, stellt Chaos-Kathi sich euch in den Weg **33**! Mit dem Lasso des Sheriffs **48** fangt ihr sie ein.

★ **HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!** ★

**IHR HABT CHAOS-KATHI WIEDER  
EINMAL DINGFEST GEMACHT.**

**AB INS KITCHEN MIT IHR!**

