



Der verlorene Piratenschatz

HANDBUCH für Heroes

Anleitungen und Texte



KOSMOS



Der verlorene Piratenschatz

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose Erklär-App herunter.



WICHTIG: Schaut euch das Spielmaterial und die Schachtel **noch nicht** genauer an!
Lest **zuerst gemeinsam** die Spielregeln in diesem Handbuch **laut vor** und führt
alle Anweisungen genau aus.

Inhaltsverzeichnis

Worum geht's bei diesem Spiel?	Seite 3
Spielmaterial	Seite 4
Spielvorbereitung	Seite 5
Spielablauf	Seite 6
Benötigt ihr Hilfe?	Seite 9
Das Abenteuer beginnt!	Seite 10
Ende eures Abenteuers	Seite 12

Worum geht's bei diesem Spiel?

„Hi – Hi – Heroes!!!“, schallt es immer wieder durch die Stadt – denn das ist der Powerspruch der Heroes. Fünf besonders mutige Tiere haben sich zum total geheimen Geheimclub der Heroes zusammengeschlossen. Wie echte Superhelden gehen sie den unterschiedlichsten Geheimnissen auf den Grund und lösen dabei jedes Rätsel ...

In diesem Abenteuer endet ein harmloser Museumsbesuch für die Freunde plötzlich auf dem offenen Meer und sie müssen sich gegen eine echte Piratencrew beweisen. Gelingt es ihnen, die räuberischen Piraten auszutricksen und den verloren geglaubten Schatz zu retten?

Helft den Heroes und löst **gemeinsam als Team** alle Rätsel! Dieses Handbuch für Heroes erklärt euch die Spielregeln und enthält Texte, die ihr für euer Abenteuer benötigt.

Die EXIT-Heroes



Spielmaterial



WICHTIG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!**
Wartet damit, bis das Spiel es euch erlaubt.



Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigt ihr mindestens eine **Schere**, ein **Lineal**, einen **Stift**, und bei Bedarf **Papier** für Notizen.

Spielvorbereitung

Legt die **Drehscheibe** auf dem Tisch bereit. Löst **alle Stanzteile** vorsichtig aus der Stanztafel. Legt sie zusammen mit den **Aufklebern**, der **Schnur**, und dem **Fernrohr-Blatt** zur Seite, an den Rand des Tisches. Ihr benötigt dieses Material erst später im Spiel.

Achtet darauf, dass ihr die Vorderseiten der Karten noch nicht seht!

Die **Karten** sortiert ihr nach ihren Rückseiten:

- Die **Abenteuer-Karten** legt ihr **nebeneinander** mit der Rückseite nach oben am Rand des Tisches aus, sodass ihr die Symbole gut erkennen könnt.



- Die **Rätsel-Karten** legt ihr als **kompletten Stapel** in die Mitte des Tisches. Bringt den Stapel nicht durcheinander.



Wo ist der Spielplan?

In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt, erfahrt ihr über die Karten. Am Anfang des Spiels lest ihr die **Einführung** zu eurem Abenteuer in diesem **Handbuch (Seite 10)**. Dort erfahrt ihr, mit welcher **Abenteuer-Karte** ihr starten dürft. Außerdem steht euch **die Drehscheibe zur Verfügung**.

Im Lauf des Spiels stoßt ihr auf weitere **Rätsel-Karten** und bekommt Spielmaterial wie seltsame Teile und weitere Abenteuer-Karten. Auch andere Teile des Spiels können zur Lösung eines Rätsels wichtig sein – zum Beispiel die Schachtel oder der Kartoneinsatz. Immer wenn der Text es euch **erlaubt**, nehmt ihr euch die entsprechenden Karten und Teile und dürft sie anschauen.

Um ein Rätsel zu lösen, müsst ihr einen **dreistelligen Zahlen-Code** finden. Diesen **Code** stellt ihr auf der **Drehscheibe** ein. Eine weitere Abenteuer-Karte dürft ihr immer nur dann anschauen, wenn ihr auf der Drehscheibe einen richtigen Code eingestellt habt und die Drehscheibe eine **passende Symbolfolge** anzeigt.

Spielablauf

Euer Ziel ist es, gemeinsam als Team **alle Rätsel zu lösen** und so Rätsel für Rätsel in eurem Abenteuer voranzukommen.

WICHTIG: Um die Rätsel zu lösen, könnt ihr **das Material beschriften, falten, zerschneiden**. Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig. (Ihr könnt das Spiel nur ein einziges Mal spielen – danach kennt ihr alle Lösungen der Rätsel und benötigt das Spielmaterial nicht mehr!)

Ihr rätselt euch **der Reihe nach** durch die Karten. Bekommt ihr Karten und seltsame Teile, schaut sie euch alle **genau an** und **lest die Karten laut vor**. Überlegt und kombiniert gemeinsam, wie ihr das Rätsel lösen könnt. Die Lösung ist ein **dreistelliger Zahlen-Code**. Stellt diesen **Code** dann auf der **Drehscheibe** ein.

Auf dem äußeren Ring der Drehscheibe sind **sieben Felder in verschiedenen Farben mit Fragezeichen** zu sehen. **Jede Farbe steht für ein Rätsel**. Achtet genau darauf, welche Farbe auf den Rätsel-Karten abgebildet ist! Stellt den dreistelligen Code unter dieser Farbe auf der Drehscheibe ein. Dabei ist wichtig, dass ihr den Code immer **VON AUßEN NACH INNEN** einstellt.

Dreht dann die Drehscheibe um, also auf ihre Rückseite. Dort befindet sich ein kleines **Lösungsfenster**. Das Lösungsfenster sagt euch, ob ihr mit eurem Code falsch oder vielleicht richtig liegt.

Beispiel:

Ihr habt als Lösung für das Rätsel in der Farbe **Lila** den **Code 1 2 3** ermittelt. Diesen Code stellt ihr unterhalb der lila Fragezeichen auf der Drehscheibe ein, **von außen nach innen**. Dreht dann die Drehscheibe auf ihre **Rückseite**, um den Code zu überprüfen.



➔ Ist der Code **FALSCH**?

Dann wird euch im **Lösungsfenster** auf der **Rückseite** der Drehscheibe ein **X** oder eine **andere Farbe** als die Farbe eures Rätsels angezeigt.

Überprüft die Rätsel-Farbe und den Code auf der Vorderseite der Drehscheibe. Hilft das nicht weiter, dann schaut euch das Rätsel noch einmal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen. Oder habt ihr die Ziffern des Codes vielleicht nur in einer falschen Reihenfolge eingestellt? Immer von außen nach innen!

➔ Ist der Code **VIELLEICHT RICHTIG**?

Dann wird euch im **Lösungsfenster** auf der **Rückseite** der Drehscheibe die **Farbe des Rätsels** angezeigt, das ihr lösen möchtet.

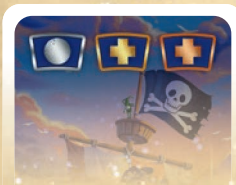
Schaut nun auf der Vorderseite, welche **drei Symbole** in den drei Sichtfenstern zu sehen sind. Wenn ihr die Symbole **von außen nach innen** ablest, erhaltet ihr eine **Symbolfolge**.

Sucht genau diese Symbolfolge auf den Rückseiten der ausliegenden Abenteuer-Karten!

Beispiel:

Ihr möchtet das **Rätsel Lila** lösen. Ihr habt den Code **1 2 3** auf der Drehscheibe eingestellt und im Lösungsfenster auf der Rückseite wurde euch ebenfalls die **Farbe Lila** angezeigt. Auf der Vorderseite der Drehscheibe erhaltet ihr in den Sichtfenstern dann – von außen nach innen gelesen – die Symbolfolge . Sucht nun die ausliegende Abenteuer-Karte mit dieser Symbolfolge.





➔ Ist der Code **WIRKLICH RICHTIG?**

Findet ihr eine **Abenteuer-Karte mit der Symbolfolge**, wie auf der Drehscheibe angezeigt, ist euer Zahlen-Code **RICHTIG!**

Nehmt euch sofort diese Abenteuer-Karte und lest sie laut vor!

➔ Findet ihr keine Abenteuer-Karte mit der entsprechenden Symbolfolge? Dann ist euer Code **DOCH FALSCH!**

Überprüft noch einmal folgende Punkte:

- Habt ihr den **Zahlen-Code in der richtigen Reihenfolge** eingestellt – von außen nach innen auf der Drehscheibe?
- Habt ihr den **Zahlen-Code unterhalb der Farbe des Rätsels** eingestellt, das ihr gerade lösen möchtet?
- Habt ihr die **Symbolfolge in der richtigen Reihenfolge** auf den Abenteuer-Karten gesucht?

Falls ihr alle diese Punkte erfüllt, aber trotzdem keine Abenteuer-Karte mit genau dieser Symbolfolge gefunden habt, dann schaut euch das Rätsel noch einmal genau an und versucht, auf einen anderen Code zu kommen.

Übersicht Spielablauf:

- 1) Rätsel lösen und dreistelligen Code finden.
- 2) Dreistelligen Code auf Drehscheibe unter entsprechender Rätselfarbe einstellen (von außen nach innen).
- 3) Drehscheibe umdrehen und die Rätselfarbe in Lösungsfenster prüfen.
- 4) Symbolfolge auf Vorderseite der Drehscheibe finden (von außen nach innen).
- 5) Abenteuer-Karte mit dieser Symbolabfolge nehmen und weiterrätseln.



WICHTIG: Ihr müsst die **Rätsel der Reihe nach lösen!** Ihr könnt und dürft euch erst die nächsten Karten nehmen, wenn ihr den jeweiligen Code zuvor geknackt habt und das Spiel es euch im Text erlaubt!

Benötigt ihr Hilfe? Dann greift zum Hilfe-Teil!

Falls ihr beim Rätseln mal nicht weiterkommt, kann euch das Spiel weiterhelfen. Auf der Rückseite dieses Handbuchs findet ihr den **Hilfe-Teil**. Dort könnt ihr für jedes Rätsel **2 Tipps** und die **Auflösung** nachlesen:



- Jeder **Tipp 1** erinnert euch noch einmal daran, was ihr alles für dieses Rätsel benötigt. Außerdem weist er euch darauf hin, worauf ihr achten solltet.
- Jeder **Tipp 2** hilft euch konkreter, wie ihr das Rätsel lösen könnt.
- Die **Auflösung** verrät euch den Lösungsweg und den richtigen Code für das Rätsel.

Scheut euch nicht, die Hilfen zu benutzen, wenn ihr mal nicht weiterkommt. Wie genau ihr die Hilfen benutzen könnt, wird im **Hilfe-Teil** im Abschnitt **Wie funktionieren die Hilfen?** erklärt.



Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel eures Abenteuers gelöst habt. Dann wird euch das Spiel darauf hinweisen, dass ihr das **Ende eures Abenteuers in diesem Handbuch lesen** dürft. Lest das Ende auf keinen Fall vorher!

LOS GEHT'S!

Worauf wartet ihr? Die Heroes brauchen euch! Lest jetzt den Anfang eures Abenteuers **Der verlorene Piratenschatz** auf der nächsten Seite: **Das Abenteuer beginnt!**

Folgt den Anweisungen, die ihr dort erhaltet.

Das Abenteuer beginnt!

Text zum Anhören
in der App



Hamster Häm sitzt gemütlich in seinem Ohrensessel der EXIT-Hero-Hauptzentrale und studiert keksknabbernd die Zeitung. Auch seine Freunde und Detektivkollegen Bella, Milo, Nele und Luis sind vor Ort und vertreiben sich die Zeit.

Hündin Bella prüft die Fanpost mit ihrer Spürnase, während Papagei Nele ihr buntes Gefieder putzt, Wanze Luis sein Abhörgerät säubert und der rastlose Kater Milo seine Glieder streckt.

Auf der Suche nach einem neuen Fall für die stadtbekannten Tierdetektive stößt Häm auf einen Artikel über ein Museumschiff, das im Hafen der Stadt anliegt. „*Piraten der Meere* heißt die Ausstellung, die dort gezeigt wird“, liest er den anderen vor. „Piraten? Das klingt spannend. Mein Urururgroßvater war Pirat! Die Ausstellung muss ich mir unbedingt mal anschauen“, krächzt Nele.

„Da musst du aber schnell sein“, erwidert Häm, „das Schiff liegt nämlich nur noch bis heute Abend im Hafen.“

Aufgeregt flattert Nele mit den Flügeln „Worauf warten wir dann noch? Das Piratenabenteuer ruft!“

„Ahoi!“, stimmen die anderen ihr zu und schnappen sich ihre Sachen. Doch Häm unterbricht ihre Vorfreude.

„Wartet mal! Nicht so schnell! Das ist interessant!“ Er hält sich die Zeitung näher vors Gesicht.

„Was ist?“, will Luis ungeduldig wissen.

„Gleich neben dem Artikel über das Museumsschiff ist eine Meldung über einen Diebstahl im Rathaus. „Eine Schatzkarte ...“, setzt Häm an, doch schüttelt dann enttäuscht den Kopf.

„Vergesst es – da scheint die Polizei schon zu ermitteln.“

Erleichtert schnappen sich die Freunde ihre Sachen und Nele krächzt: „Yo-ho-ho! Keine Landratte kann uns jetzt noch aufhalten! Hier kommt die Hero-Crew!“



Nehmt euch **JETZT** die Abenteuer-Karte mit der Symbolfolge    und lest sie laut vor. Dann startet euer Abenteuer!

Los geht's ihr
Landratten! Startet
mit uns in ein
neues Abenteuer!



WICHTIG! Nicht umblättern!
Auf der Rückseite befindet sich das Ende eures Abenteuers.



Das Ende eures Abenteuers

Noch bevor die Heroes richtig durchschnaufen können, holt Skip das Fernrohr hervor, das sie zuvor gemeinsam repariert hatten. Aufgeregt schaut er hindurch „Das kann doch nicht wahr sein!“

„Was ist?“, fragt Luis.

„Schau mal – in den Bäumen“, er hält ihm das Fernrohr hin.

Luis blinzelt fragend hindurch „Sind das Affen?“

„Jetzt weiß ich, wieso mir die Insel so bekannt vorkam. Calob ist meine Heimatinsel, von der ich vor Jahren von den Piraten verschleppt wurde! Ich muss zurück!“ Ohne zu zögern, setzt Skip zum Sprung ins Meer an, doch Bella schnappt ihn am Hemd.

„Warte! Was machen wir denn mit dem Schatz?“

Mit einem kräftigen Schubs schiebt der Affe die schwere Schatztruhe ins Meer. Er zwinkert den verblüfften Heroes zu: „Nun ist er wirklich verloren.“

Noch während sie dem versinkenden Schatz hinterherschauen, springt Skip ins Meer. Bevor er in Richtung Insel schwimmt, dreht er sich noch einmal zu den Heroes um und verabschiedet sich: „Ahoi, meine heldenhaften Freunde! Es war mir eine Ehre, euch kennenzulernen!“

Die Heroes winken ihm nach. „Was für ein mutiger Affe!“, schwärmt Nele. „Aber schade, dass wir nicht einmal einen Blick in die Truhe geworfen haben!“

Häm lächelt und zieht ein kleines Tuch hervor. Darin glitzern ein paar Münzen. „Ganz leer gehen wir nicht aus“, sagt er und verteilt eine Münze an jeden „als Andenken“. Die Freunde werfen strahlende Blicke auf ihre Beute.

Milo nimmt das Fernrohr, das Skip dagelassen hat, und schaut hindurch. „Ich sehe am Horizont eine Insel! Von dort aus schaffen wir es bestimmt nach Hause!“

„Perfekt, dann heißt es jetzt zurücklehnen und endlich etwas mampfen. Das haben wir uns verdient!“

Mit einem Hüpfen springt er in eines der Proviantfässer.



Auch ihr wart Teil der Crew und habt heldenhaft gerätselt! Schneidet euch die Münzen als Andenken aus.



Inka & Markus Brand und KOSMOS danken allen Testspielerinnen und Testspielern.



Die Autoren:

Inka & Markus Brand leben in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen. Natürlich sind sie begeisterte Rätsel- und Live-Escape-Fans.

EXIT-Konzept: KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Illustration: Theresa Tobischall

3D-Rendering: Andreas Resch

Rätselsounds: www.novosonic.com

Grafik: Fine Tuning

Redaktion: Christin Ganasinski

Technische Entwicklung: Monika Schall

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 687335

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.



Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Richtig eingefädelt ist die Schnur in der Schachtelunterseite wie abgebildet gespannt.
Laut Rätsel-Karte U markiert das X der Schnur den echten Schatz. Auf diesem lest ihr die erste Zahl eures Codes – die 4.
Von diesem Schnittpunkt aus folgt ihr der längsten Schnur. Auf dem Weg stolpert ihr über 3 Proviantfässer, die die zweite Zahl eures Codes – die 3 – bilden.
Die Schnur endet an einem Floß mit der Zahl 6. Diese bildet die letzte Zahl des Codes.



Stellt den Zahlen-Code 4 3 6 auf der Drehscheibe bei **Türkis** ein.



Ihr erhaltet dann die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun die Abenteuer-Karte mit dieser Symbolfolge nehmen.



AUFLÖSUNG

Legt ihr die gesuchten Rätsel-Karten wie auf der Notiz auf Rätsel-Karte Q abgebildet aus, bilden sich zwei Worte:



Die Schatzinsel Calob findet ihr an abgebildeter Stelle auf der zusammengesetzten Schatzkarte.



Auf der Notiz erfahrt ihr durch die Angabe des Schiffssystems wie das Koordinatensystem für den Code gelesen wird. So könnt ihr auch die Position von Calob lesen und

erhaltet den Code.



Stellt den Zahlen-Code 5 1 4 auf der Drehscheibe bei Rot ein.

Ihr erhaltet dann die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun die Abenteuer-Karte mit dieser Symbolfolge nehmen.

AUFLÖSUNG

Der Pirat mit dem weißen Bart fordert euch auf, die Fässer zu zählen.



Auf den Steuer-rad kann ihr 4 Fässer zählen.

Habt ihr sie ge-zählt, dreh ihr das Steuer-rad um 3 Positionen gegen den Uhrzeigersinn.

Als Nächstes schaut ihr auf den rosa Stern.

Der Pirat gibt vor, dass ihr die Federn zählen soll. Ins-gesamt könnt ihr 6 Federn zählen.

Gezählt dreht ihr das Steuer-rad um drei Posi-tionen gegen den

Uhrzeigersinn und schaut auf den gelben Stern. Dort fordert euch die Piratin auf, die Säbel zu zählen.

Ihr findet 4 Stück.

Somit habt ihr die drei Zahlen für den Code gefunden.

Ordnet den Code von Pirat 1 zu 3.

Stellt den Zahlen-Code 4 6 4 auf der Drehscheibe bei Grün ein.

Ihr erhaltet dann die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun die Abenteuer-Karte mit dieser Symbolfolge nehmen.

TIPP 1

Unter dem Kartoneinsatz in der Schachtelunterseite findet ihr die Schachtelinsel. Macht, was auf Rätsel-Karte T steht, und spürt mit euren Fingerspitzen die sechs hohlen Kokosnüsse auf den Seiten der Schachtel auf. Traut euch und stecht mit einem Stift ein Loch durch jede hohle Nuss. Ein genau-er Blick auf die Palmen hilft beim richtigen Einfädeln der Schnur.



Benötigt:



An jedem Stamm einer hohlen Schachtelunterseite findet ihr die Schachtelinsel. Macht, was auf Rätsel-Karte T steht, und spürt mit euren Fingerspitzen die sechs hohlen Kokosnüsse auf den Seiten der Schachtel auf. Traut euch und stecht mit einem Stift ein Loch durch jede hohle Nuss. Ein genau-er Blick auf die Palmen hilft beim richtigen Einfädeln der Schnur. Habt ihr die Schnur durch alle sechs Kokosnüsse gefädelt, geben die gespannte Schnur und die Notiz auf Rätsel-Karte U vor, wie ihr zum Code gelangt.

Lest den Code von Schatz zu Floß.

TIPP 2



AUFLÖSUNG



Richtig
zusammen-
gebaut sieht
das Fernrohr
wie abge-
bildet aus.

**Dennach führen euch
rote Muscheln zum Code.**



Auf dem Fernrohr
sind verschiedene
Muschelteile ab-
gebildet, unter
anderem auch rote.
Dreht ihr die Ringe
nun so, dass ihr
drei vollständige
rote Muscheln
erhaltet, könnt
ihr darin jeweils
Zahlen erkennen.

Lest die Zahlen von klein nach groß.

Stellt den Zahlen-Code **3 5 6**
auf der Drehscheibe bei Blau ein.

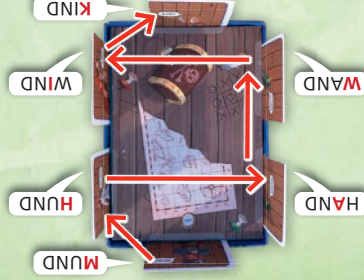
Ihr erhaltet dann die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun die Abenteuer-Karte
mit dieser Symbolfolge nehmen.

AUFLÖSUNG

Die Tiere sitzen wie folgt am Tisch:
Affe Skip sitzt vor Kopf des Tisches
direkt vor dem Kompass. Sein Wort
lautet: **"MUND"**, Kater Milo sagt:
"HUND". Nur der Anfangsbuchstabe
ist in den beiden Worten anders.
Skip blickt nach links, weshalb
Milo dort Platz nimmt.



Milo schaut geradeaus. An diese Stel-
le setzt sich Luis, denn sein Wort lau-
tet **"HAND"**. Luis schaut nach rechts
wo sich Nele hinsetzt. Denn sie sagt:
"WAND". Nele schaut geradeaus, dort
setzt sich Bella hin, denn ihr Wort
lautet **"WIND"**. Bella schaut nach links,
wo sich als letzter Häm platziert,
denn sein Wort lautet **"KIND"**. Um den
Code zu finden, schaut nun der Reihe
nach, welches Tier vor der Truhe, vor
dem Messer und vor dem roten Apfel
sitzt. Jedes Tier trägt eine Zahl.
Stellt den Zahlen-Code **7 4 6**
auf der Drehscheibe bei Lila ein.
Ihr erhaltet dann die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun die Abenteuer-Karte
mit dieser Symbolfolge nehmen.

Rätsel Rot: Schatzinsel finden

TIPP 1



Mit Rätsel-Karte P könnt ihr sicher-
lich die Schatzkarte auf der Tisch-
platte vervollständigen. Die Notiz
auf Rätsel-Karte Q verrät, wie ihr
die Schatzinsel findet. Ihr braucht
Material, das ihr schon einmal im
Spiel verwendet habt. Auf der Notiz
ist dieses abgebildet. Kommen euch
Form und Farbe bekannt vor? Dann
schaut dort auf die andere Seite!



Benötigt:

TIPP 2

Die Rätsel-Karten sind das ge-
suchte "bereits genutzte Material".
Auf ihren Rückseiten scheinen vor
allem die Flaggen wichtig zu sein!
Entdeckt ihr Parallelen zu der
Abbildung auf Rätsel-Karte Q?
Dann wisst ihr, wie ihr die Rätsel-
Karten auslegen sollt und seid der
Schatzinsel nicht mehr fern.
Praktisch! Die Schatzkarte hat
Koordinaten. Wie diese gelesen
werden, verrät die Position des
Schiffs auf der Notiz.

Die Position der Schatzinsel bildet

Rätsel Grün: Kurs halten

TIPP 1



Habt ihr das Steuerrad auf der
Rückseite der Drehscheibe gefunden
und die Steuerrad-Karten wie auf
Rätsel-Karte R abgelegt?
Dann befolgt die Anweisungen
auf Rätsel-Karte S und dreht das
Stuerrad um 4 Positionen mit dem
Uhrzeigersinn. Blickt dann auf den
orange Stern der Drehscheibe.
Hier steht der Pirat mit dem weißen
Bart und erklärt, was zu tun ist.



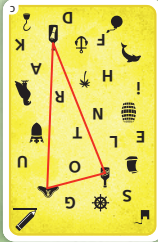
Benötigt:

TIPP 2

Befolgt die Anweisung des Piraten
und zählt, was er verlangt!
Danach gibt der Pirat an, in welche
Richtung ihr das Steuerrad drehen
sollt. Jeder Pfeil ist eine Position.
Welcher Pirat sitzt an dem nächsten
wichtigen Stern? Und was für eine
Aufgabe hat er?
Merk auch, wie viel ihr jeweils zählt.
Lest den Code von **Pirat 1** zu **3**.

AUFLÖSUNG

Habt ihr die drei Symbole Piratenhut, Rumflasche und Flaschenpost auf Rätsel-Karte C verbunden, seht ihr in der Mitte die Buchstaben O T R.



Mit den Buchstaben O T R könnt ihr die drei Worte **ROT**, **ORT** und **TOR** bilden.

Auf Rätsel-Karte D findet ihr zu jedem Wort ein passendes Bild.



Jedem Bild ist eine Zahl

zugeordnet.

Ordnet diese Zahlen wie angegeben: mittlere Zahl, kleinste Zahl, größte Zahl.

Stellt den Zahlen-Code **5 4 6** auf der Drehscheibe bei **Gelb** ein.



Ihr erhaltet dann die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun die Abenteuer-Karte mit dieser Symbolfolge nehmen.

AUFLÖSUNG

Zusammengelegt sieht der gesuchte Pirat wie abgebildet aus. Laut Nele versteckt er etwas hinter seinem Rücken.



Dreht ihr die 3 Piraten-Teile um, entdeckt ihr auf der Rückseite einen Schlüssel.

Auf dem Schlüssel sind drei Zahlen zu

erkennen. Lest diese von oben nach unten.



Stellt den Zahlen-Code **2 5 3** auf der Drehscheibe bei **Orange** ein.



Ihr erhaltet dann die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun die Abenteuer-Karte mit dieser Symbolfolge nehmen.

Rätsel Blau: Fernrohr bauen

TIPP 1



Benötigt:

Befolgt die Anweisungen zum Zusammenkleben der Fernrohrteile genau! Die Rätsel-Karte 1 gibt an, in welcher Reihenfolge ihr die Ringe über das Fernrohr schieben sollt. Beachtet dabei die Symbolabfolge. Den oberen Teil des Ankers findet ihr auf dem Fernrohr selbst. Danach beschreibt Rätsel-Karte 1, wie ihr zum Code kommt.

TIPP 2

Wenn ihr das Fernrohr zusammengebaut habt, macht ihr euch auf die Suche nach dem goldenen Pfeil auf dem Fernrohr. Achtet darauf, dass sich die Ringe dabei nicht versstellen. Habt ihr den Pfeil gefunden, könnt ihr mit dem Hinweis des Pfeils die gesuchten drei Muscheln vervollständigen. Traut euch und dreht jetzt die Ringe! Lest den Code: **von klein nach groß.**

Rätsel Lia: Spielen und Truhe

TIPP 1



Benötigt:

Um die Truhe zu öffnen, müssen sich alle Tiere richtig an den Tisch setzen. Die richtige Sitzordnung erfährt ihr, indem ihr das Spiel der Schildkröte spielt. Mit Rätsel-Karte N bereitet ihr es vor. Danach kann mit den Regeln von Rätsel-Karte O losgespielt werden. Vor allem die Worte und Blickrichtungen der Tiere scheinen dabei bedeutend.

TIPP 2

Ist das Spiel aufgebaut, sitzt Affe Skip vor dem Kompass am Tisch. Um nun auch die anderen Tiere an den Tisch zu setzen, sind ihre Worte und Blickrichtungen entscheidend. Skip flüstert: "MUND" und schaut nach links. Laut Spielanleitung sitzt das Tier mit dem Wort, in dem nur ein Buchstabe anders ist, links von ihrem Platz sitzen. Danach lohnt sich ein genauer Blick auf die Tiere und die Tischplatte. Lest den Code **Tier vor der Truhe, Tier vor dem Messer, Tier vor dem roten Apfel.**

TIP 1

Rund um die Kiste auf Rätsel-Karte B liegen viele Dinge. Und auch auf dem Pergament auf Rätsel-Karte C sind viele Dinge in Symbolform abgebildet. Findet ihr drei Dinge, die auf beiden Karten vorkommen? Dann sind sicherlich ein Lineal und ein Stift hilfreich.

Benötigt:



Tipp 2

Der Piratenhut, die Flasche Rum und die Flaschenpost kommen sowohl auf Rätsel-Karte B als auch C vor. Verbindet ihr die drei Symbole geraden Linie, könnt ihr in der Mitte drei Buchstaben erkennen. Ob diese in eine sinnvolle Reihenfolge gebracht werden können? Vielleicht sogar mehrfach? Danach macht ein Blick auf die Bilder auf Rätsel-Karte D sicherlich Sinn und führt zum Code.

Lest den Code mittlere Zahl, kleinste Zahl, größte Zahl.

Rätsel Orange: Piraten zusammensetzen

Für Auflösung GANZE Seite umklappen

Tipp 2

Nachdem ihr die drei richtigen
Piraten-Teile zusammengelegt
habt, hilft die Aussage von
Papagei Nele weiter.
Schaut ihr an der vorgeschlagenen
Stelle nach, findet ihr den Code.
Lest den Code von oben nach
unten.

Tipp 1

Damit ihr den gesuchten Piraten zusammenlegen könnt, ist es hilfreich, wenn ihr die 15 Piraten-Teile erst einmal so auslegt, dass die Teile der Piraten nach oben zeigen.

Benötigt:



1. Zu welchem Rätsel möchten

¿Por qué?

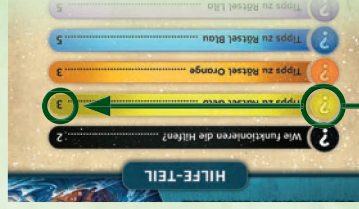
Schaut euch an, welche Farbe das Rätsel hat, das ihr gerade lösen möchtet.



2. Richtige Tipp-Seite finden

Sucht in der Übersicht auf Seite 1 die Farbe eures Rätsels. Schaut dann, auf welcher Seite in diesem Heft ihr die Hilfen zu diesem Rätsel findet.

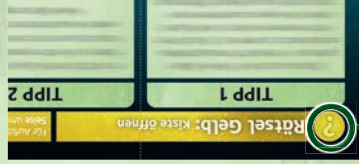
diesem Rätsel findet.



Überprüft, ob ihr wirklich die richtige Seite aufgeschlagen habt.

Tipp 1

D: Kiste öffnen



3. Tipps zum Rätsel lesen

Lest Tipp 1 und überlegt, ob ihr das Rätsel nun lösen könnt. Kommt ihr beim Rätseeln trotzdem nicht weiter, lest auch noch Tipp 2.

4. Die Auflösung anschauen

Möchtet ihr nicht mehr weiter-rätseln? Dann schaut euch die Auflösung eures Rätsels an! Klappt dafür entweder die halbe oder die ganze Tipp-Seite um, je nach Anweisung in der Farbe eures Rätsels:

eures Rätsels:

Für Auflösung HALBE

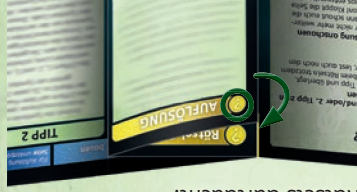
Seite umklappen



Klappt die **HALBE** Seite mit den

Linie zur Heftmitte um. Versichert euch, dass die richtige Farbe des Rätsels auftaucht.

Rätsels auftaucht.



Für Auflösung GANZE
Seite umklappen



Klappt die **GANZE** Seite um.
Schaut euch die Auflösung unter
der Farbe des Rätsels an.

Tipps zu Rätsel Türkis 9

Tipps zu Rätsel Grün 7

Tipps zu Rätsel Rot 7

Tipps zu Rätsel Lila 5

Tipps zu Rätsel Blau 5

Tipps zu Rätsel Orange 3

Tipps zu Rätsel Gelb 3

Wie funktionieren die Hilfen? 2

HILFE-TEIL

Der verlorene Piratenschatz



Schaut nur in dieses Heft, wenn ihr beim Rätseln **nicht** weiterkommt!