



Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

# Das Gold der Piraten

Für 1 - 4 Spielerinnen und Spieler ab 12 Jahren

**ACHTUNG:** Schaut euch das Spielmaterial (Puzzlebeutel, Rätseldokumente usw.) **noch nicht** genauer an! Lest **zuerst gemeinsam** die Spielanleitung **laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

## Worum geht's?

Rackhams Papagei, der alte Rumpy, ist am Strand von Tortuga mit einer Goldmünze im Schnabel gesichtet worden. Unzählige Monate ist es her, dass Rackham mit seiner Crew aufbrach, den legendären Schatz Blackbeards zu bergen. Der Legende nach war Blackbeard nicht zimperlich, von wem er Gold stahl, und so ranken sich abenteuerliche Geschichten um das sogenannte „Gold der Piraten“. Bis heute gelang es niemandem, das Versteck des legendären Schatzes zu finden. Doch wenn Rackham den Schatz wirklich gefunden haben sollte, wird das Fieber nach dem Piratengold wieder entflammen. Unzählige Schiffe werden sich auf die Suche nach Rackham und den verloren geglaubten Gold an Bord machen. Diese einmalige Chance, sich die Taschen voll mit Gold zu stopfen, könnt und wollt ihr euch nicht entgehen lassen. Ihr müsst in die Spelunke und bei einem der Kapitäne anheuern! Nur als Mitglied einer Schiffscrew habt ihr die Möglichkeit, die Spur des Goldes aufzunehmen...



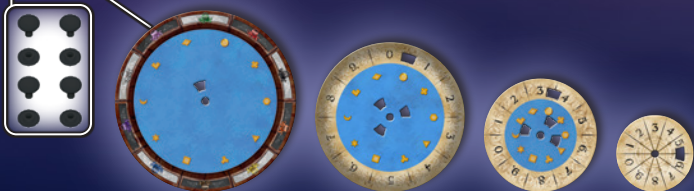
Doch das wird nicht einfach. Zuerst solltet ihr euch einen passenden Hut besorgen, schließlich wollt ihr nicht unangenehm auffallen. Als ihr in die verruchte Spelunke am Hafen eintretet, fällt euch sofort der vortreffliche Piratenhut auf, der in einem Vogelkäfig über den Köpfen des grölenden und trinkenden Piratenpacks hängt. *Drei Goldmünzen habt ihr noch, das sollte reichen, um zu erfahren wie ihr an den Hut herankommt.*

Lest euch aufmerksam die Anleitung durch, setzt die Decodier-Scheibe zusammen und nehmt euch den Puzzlebeutel, in dem ihr Teile mit graublauer Rückseite ohne ein Muster findet. Dann startet ihr euren Timer und legt die Spelunke zusammen. Nur wenn ihr gemeinsam rechtzeitig alle Codes knackt, könnt ihr das „Gold der Piraten“ ergattern. Denkt daran: Die drei Goldmünzen sind der Anfang zu eurem Glück!

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

## Spielmaterial

- 4 Puzzlebeutel
- 16 Rätseldokumente
- 9 seltsame Teile
- 4 Decodier-Scheiben unterschiedlicher Größe
- 4 2-teilige Druckknöpfe
- 4 seltsame Bootsteile
- 1 Anleitung inklusive Hilfe- und Lösungsteil



## Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten einen Kugelschreiber und einen Bleistift), eine Schere und bei Bedarf **Papier für Notizen**. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr**, am besten eine **Stoppuhr**. Alternativ könnt ihr auch den **digitalen Timer mit atmosphärischem Soundtrack** nutzen. Wählt dazu in der **KOSMOS-Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

# Spielvorbereitung

Legt die 16 Rätseldokumente so aufgefächert am Rand des Tisches bereit, dass ihr die Symbole auf der Vorderseite erkennen könnt. Achtet dabei darauf, dass ihr die Innenseiten der Rätseldokumente noch nicht seht!

Die 4 Puzzlebeutel könnt ihr zunächst in der Schachtel liegen lassen.

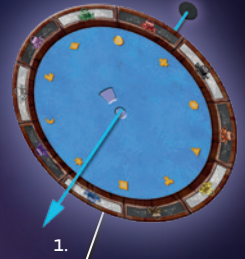
Löst die 4 Decodier-Scheiben sowie die sieben seltsamen Teile vorsichtig aus dem Karton heraus. Stecht gegebenenfalls mit einem spitzen Gegenstand das Loch auf dem seltsamen Teil „schmale Planke“ frei. Legt die Planke zusammen mit den anderen seltsamen Teilen inklusive des Transparentpapiers, des Steuerrads und der vier seltsamen Bootsteile sowie drei schwarze Druckknöpfe zur Seite an den Rand des Tisches. Ihr benötigt dieses Material erst später im Spiel.

## Baut nun die Decodier-Scheibe zusammen:

Nehmt euch den vierten zweiteiligen schwarzen Druckknopf und steckt das Teil mit der Vertiefung von hinten in das mittlere kleine Loch der größten Decodier-Scheibe (1).

Setzt dann der Größe nach, beginnend mit der zweitgrößten Scheibe, die drei anderen Scheiben auf den Druckknopf (2). Die Ziffern auf den äußeren Ringen der drei Scheiben müssen nach oben schauen. Zum Schluss verschließt ihr den Knopf mit dem Kopfteil des schwarzen Druckknopfs. Drückt hierzu beide Teile fest zusammen, bis das Kopfteil in die Vertiefung schnappt und ihr ein Klickgeräusch hört.

Überprüft, ob eure Decodier-Scheibe nun so aussieht wie die beiden Abbildungen rechts. Lassen sich die Scheiben gut drehen? Wenn ja, legt die Decodier-Scheibe griffbereit an den Rand des Tisches. Wenn nicht, überprüft, ob ihr die beiden Teile des Druckknopfs richtig zusammengedrückt habt. Die beiden Teile sollten sich nicht leicht voneinander lösen lassen.



1.

2.



Vorderseite



Rückseite



## Wo ist der Spielplan?

In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt und wie die Orte aussehen, in denen ihr euch aufhaltet, zeigen euch die 4 Puzzlebilder, die ihr nach und nach puzzelt und entdeckt.

Die vier Puzzles unterscheidet ihr anhand der Rückseite. Es gibt vier verschiedene Rückseiten:



1 Puzzle mit Fischen auf der Rückseite



1 Puzzle mit Ankern auf der Rückseite



1 Puzzle mit nur graublauer Rückseite ohne ein Muster



1 Puzzle mit Sternen auf der Rückseite

Im Lauf des Spiels bekommt ihr genau erklärt, welchen Puzzlebeutel ihr wann aus der Schachtel nehmen dürft.

*Beispiel: Zu Beginn des Spiels stehen euch nur der Puzzlebeutel, in dem ihr die Puzzleteile mit graublauer Rückseite ohne ein Muster findet, und die Decodier-Scheibe zur Verfügung.*



Während des Spiels kommen **Rätseldokumente** hinzu. Ein Rätseldokument dürft ihr immer dann nehmen und euch anschauen, wenn ihr auf der Decodier-Scheibe einen Code eingestellt habt und durch die erschienenen Symbole auf das entsprechende Rätseldokument verwiesen wurdet. Es kann auch vorkommen, dass ihr in einem Text explizit auf ein Rätseldokument verwiesen werdet. Dann dürft ihr euch das entsprechende Rätseldokument vom Tischrand nehmen.

Die **seltsamen Teile** dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr **ausdrücklich** darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt. Bis dahin müssen sie am Tischrand bleiben!

## Spielablauf

Euer Ziel ist es, auf einem Schiff anzuheuern und den legendären Schatz Blackbeards – das Gold der Piraten – zu finden. Das wäre sicher einfacher, wenn nicht jede Menge Rätsel auf euch warten würden, ohne deren Lösung ihr nicht weiterkommt!


**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!)

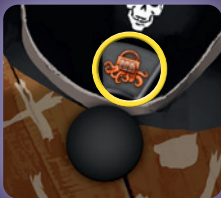
Ihr rätselt euch der Reihe nach durch die verschiedenen Orte. Immer wieder stoßt ihr auf verschlossene Gegenstände. Sie sind mit kleinen farbigen Schlössern verriegelt, die nur mit einem dreistelligen Zahlencode geöffnet werden können.

Seht ihr ein Rätsel, dann schaut euch das zur Verfügung stehende Material, das ihr schon benutzen dürft, genau an. Das können seltsame Teile, Rätseldokumente, einzelne Puzzle-teile, die Anleitung oder die Schachtel sein. Überlegt und kombiniert gemeinsam, wie ihr das Rätsel lösen könnt, um den richtigen dreistelligen Code herauszufinden. Diesen Code stellt ihr dann auf der **Decodier-Scheibe** ein.

Auf dem äußeren Ring der Scheibe sind zehn verschiedenfarbige Schlösser abgebildet. Jedes Schloss steht für einen gesuchten Code. Achtet genau darauf, **welches Schloss** auf den Gegenständen im Puzzlebild abgebildet ist! Stellt den dreistelligen Zahlencode unter diesem Schloss auf der Scheibe ein – **von außen nach innen**. Dreht dann die Decodier-Scheibe auf ihre Rückseite. Im Sichtfenster der größten Scheibe erscheint eine Abbildung. Diese sagt euch, ob ihr mit dem Code eventuell richtigliegt.

**Beispiel:**

Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem **weißen Schloss**  den Code **9 7 3** ermittelt. Diese Kombination stellt ihr unterhalb des weißen Schlosses auf der Decodier-Scheibe ein – **von außen nach innen**. Dreht dann die Decodier-Scheibe auf ihre Rückseite, um den Code zu überprüfen.



**➔ Ist der Code falsch?**

Dann wird euch im kleinen Sichtfenster auf der Rückseite der Decodier-Scheibe ein **X** oder ein **Schloss** in einer **ANDEREN** Farbe angezeigt. Überprüft die Schlossfarbe und den Code auf der Vorderseite. Hilft das nicht weiter, dann schaut euch das Rätsel noch einmal an, um auf einen anderen Code zu kommen.






**➔ Ist der Code eventuell richtig?**

Dann seht ihr im Sichtfenster auf der Rückseite der Decodier-Scheibe das **Schloss** in der **GLEICHEN** Farbe wie das Schloss, das ihr gerade öffnen möchtet.

Dreht nun die Decodier-Scheibe wieder auf ihre Vorderseite. In den drei Sichtfenstern auf den drei kleinsten Scheiben seht ihr drei Symbole. **Von außen nach innen** gelesen, bilden sie eine ganz bestimmte Symbolreihenfolge. Sucht genau diese Kombination auf den Rätseldokumenten.



**Beispiel:**

Ihr wollt das Buch mit dem **weißen Schloss** öffnen. Nachdem ihr den Code unterhalb des weißen Schlosses auf der Decodier-Scheibe eingestellt und dann auf der Rückseite der Scheibe das **weiße Schloss** im Sichtfenster gesehen habt, erhaltet ihr in den Sichtfenstern auf der Vorderseite der Decodier-Scheibe die Symbole   . Sucht nun das **Rätseldokument** mit dieser Symbolfolge aus dem Stapel heraus.



### ➔ Ist der Code **wirklich** richtig?

Findet ihr ein Rätseldokument mit der Symbolfolge wie auf der Decodier-Scheibe angegeben, ist der Zahlencode **richtig**. Nehmt euch **sofort** das Rätseldokument und **schaut** es euch an. Es sagt euch, wie es weitergeht.

### ➔ Ist der Code **doch** falsch?

Findet ihr **kein** Rätseldokument mit der entsprechenden Symbolfolge, überprüft noch einmal die Reihenfolge des Zahlencodes und gleicht die auf der Decodier-Scheibe eingestellte Schlossfarbe mit der des zu öffnenden Schlosses sowie die auf der Vorderseite erschienene Symbolreihenfolge mit der auf den Rätseldokumenten ab. Ist der Code trotzdem falsch, dann schaut euch das Rätsel noch einmal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen.



**WICHTIG:** Ihr müsst die **Rätsel der Reihe nach lösen!** Das heißt: Ihr dürft euch erst das nächste Rätseldokument nehmen oder das nächste Puzzle legen, wenn ihr den jeweiligen Code zuvor geknackt habt oder das Spiel es euch im Text erlaubt!

## Benötigt ihr Hilfe?

Falls ihr mal nicht weiterkommt, kann euch das Spiel Hilfestellungen geben. Zu jedem Code gibt es 3 passende Hilfen in der entsprechenden Schlossfarbe.

Jede Hilfe „1. Tipp“ gibt euch einen ersten nützlichen Tipp und verrät euch, was ihr benötigt bzw. was ihr zunächst tun könnt, um das entsprechende Rätsel zu lösen.

Die Hilfen „2. Tipp“ helfen euch konkreter, eine Lösung für das entsprechende Rätsel zu finden.

Die Hilfen „Auflösung“ verraten euch den Lösungsweg und den richtigen Code bzw. die richtige Symbolfolge für das nächste Rätseldokument.

Der grüne Hilfebereich beginnt auf der Rückseite dieser Anleitung. Dort seht ihr auf Seite 1, wo ihr welche Tipps findet. Schaut euch nur den Tipp genauer an, den ihr gerade für euer Rätsel benötigt. Eine kurze Anleitung dazu findet ihr auf Seite 2 im Hilfebereich.

Scheut euch nicht, Hilfen zu nutzen, wenn ihr nicht weiterkommt. Habt ihr eine Hilfe genutzt und hat sie euch einen **NEUEN Hinweis gegeben** / die Lösung verraten, kreuzt ihr in der genutzten Hilfe das Kästchen unten rechts an. Zählt am Ende des Spiels die angekreuzten Hilfen und Lösungen zusammen. Sie fließen in die Wertung mit ein.



## Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das geheime Versteck von Blackbeards Schatz gefunden und das letzte Rätsel gelöst habt. Ein Rätseldokument wird euch dies mitteilen.

## Wertung

Es ist ein toller Erfolg, die vier Puzzles gelegt und alle Rätsel gelöst zu haben! Wer darüber hinaus wissen möchte, wie gut er gepuzzelt und gerätselt hat, kann in der Tabelle unten nachschauen.

Zählt für die Anzahl der verwendeten Hilfen die angekreuzten Kästchen im Hilfebereich. Es zählen nur die Hilfen, die euch NEUE Hinweise gegeben/Lösungen verraten haben!

	Keine Hilfe	1 – 2 Hilfen	3 – 5 Hilfen	6 – 10 Hilfen	> 10 Hilfen
< 100 Min.	10 Sterne	9 Sterne	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne
< 120 Min.	9 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
< 150 Min.	8 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
< 180 Min.	7 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
≥ 180 Min.	6 Sterne	5 Sterne	4 Sterne	2 Sterne	1 Stern

## Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? Lest euch, wenn ihr möchtet, zur Einstimmung auf Seite 1 die Geschichte erneut durch. **Zu Beginn** stehen euch die **Decodier-Scheibe** und der **Puzzlebeutel**, in dem ihr die Puzzleteile mit graublauer Rückseite **ohne Muster** findet, zur Verfügung. **Startet die Stoppuhr** oder den **Timer** und legt jetzt den ersten Ort eures Abenteuers, die Spelunke, zusammen.



Wir wünschen euch viel Spaß mit EXIT® – Das Gold der Piraten!

Der KOSMOS Verlag und die Autoren danken allen Testspielern und Regellesern.



Die Autoren:

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

Redaktion und Produktmanagement: Katja Ermitsch  
Technische Entwicklung: Monika Schall  
Illustration: Claus Stephan  
Cover Illustration: Martin Hoffmann  
Grafik: Michaela Kienle, atelier198  
EXIT-Konzept: Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

© 2022 KOSMOS  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5 – 7  
70184 Stuttgart, DE  
kosmos.de/servicecenter  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr. 683108



### ACHTUNG! Noch nicht umblättern!

Auf der Rückseite befinden sich die Urkunde sowie das Ende des Hilfe- und Lösungsbereichs.

# URKUNDE

Die furchtlosen Piratinnen und Piraten

haben am  in

erfolgreich den Schatz Blackbeards, „Das Gold der Piraten“, geborgen.  
Hierzu mussten sie Mut, Ausdauer und Scharfsinn beweisen. Herzlichen  
Glückwunsch! Was für eine Teamleistung!

Dafür benötigten sie  **Minuten** und  **Sekunden**

Insgesamt haben sie  Hilfen benutzt.

Somit wurden in der Wertung  Sterne erhalten!

Für das Finden von Blackbeards Schatz haben sie  Bonussterne erzielt!

Damit haben sie insgesamt

Sterne

erreicht und sich nicht nur in der Piraterie erfolgreich bewiesen, sondern auch  
gezeigt, dass sie, selbst ausgesetzt auf einer einsamen Insel, nicht den Kopf verlieren!





Wenn ihr alle Verbindungen der „Wegbeschriftung“ von Punkt zu Punkt nachgezogen habt, ist ein kleines Segelboot auf eurem Transparentpapier entstanden.



Die kleinste Form auf diesem Segelboot ist seine Flagge am oberen Ende des Mastes – ein kleines Dreieck. In ihrer Form identische Flaggen findet ihr auch auf den drei übrigen Puzzlebildern.

Eine weiße Piratenflagge am Mast der Pearl,



eine rote Flagge in der Spelunke



und eine graue am Mast hinter dem Steuerrad der Bloody Revenge.



Legt ihr das Transparent nun nacheinander deckungsgleich auf diese drei Flaggen, sodass sie am Mast eures gezeichneten Bootes wehen, dann liegen in eurem Schriftstumpf jeweils unterschiedlich viele Rumflaschen.



Zählt ihr diese in der vorgegebenen Reihenfolge (Weiß, Rot, Grau), kommt ihr auf 8, 6 und 4 Flaschen. Der Code lautet somit **8 6 2**.



Stellt die Ziffern unter dem auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:



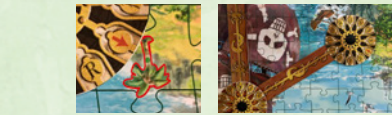
Ihr dürft euch nun das Rätsel Dokument mit dieser Symbolfolge nehmen.



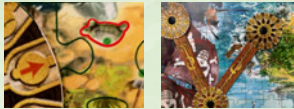
Wenn ihr die Bloody Revenge an dem Puzzle mit Anker anlegt habt, seid ihr nah genug an der Insel, um das Aunum Quaretum auf dem Segel eures Schiffes anzulegen.



Für die erste Ziffer richtet ihr das Aunum Quaretum so aus, dass die hellste Scheibe exakt auf dem halb transparenten Kreis auf dem Schiff liegt und in ihrer Einkerbung die römische Ziffer „1“ erscheint. Im Rätsel Dokument 8 ist das Wort **MAST** hervorgehoben. Mit dem Aunum Quaretum könnt ihr dieses Wort nach bilden. Ihr startet beim roten **M** und führt das erste Verbindungsstück bis zum **A** der zweiten Scheibe. Sucht dann das **S** auf dieser Scheibe und führt das zweite Verbindungsstück zum **T** der dritten Scheibe. Der Pfeil der dritten Scheibe deutet dann auf die Palme auf der Schatzinsel.



Für die zweite Ziffer startet ihr bei „II“ und bildet mit dem Aunum Quaretum das zweite hervor gehobene Wort **SEIL**. Es geht über **S** – **E** – **I** hin zum **L**. Der Pfeil deutet dann auf die Schildkröte.



„III“ führt euch über das Wort **GOUD** – von **G** über **O**, **L** und **D** – für die dritte Ziffer zur Kanone.



Die Abbildung Palme, Schildkröte und Kanone findet ihr auf dem Dekor der Deckseiten der Rätsel Dokumente. Sucht die entsprechenden Rätsel Dokumente heraus, es sind die Rätsel Dokumente 7, 2 und 6. Der Code lautet somit **7 2 6**.



Stellt die Ziffern unter dem auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun das Rätsel Dokument mit dieser Symbolfolge nehmen.



## Tipps zum Orten des Schatzes



### 2. TIPP

Die Bloody Revenge mit genau diesem Klüverbaum findet ihr auf dem Puzzlebild mit Fischen Schiff von diesem Puzzlebild ab und legt es an die Puzzleleitspalte mit dem Klüverbaum auf dem Puzzle mit Anker an. Ihr solltet jetzt das Puzzlebild vergrößert haben.

Legt nun das Aurrum Quarettum an die kreisförmige Form auf euerem Schiff exakt an. Zunächst mit der Einkerbung auf I, dann auf II und schließlich auf III. Doch wie richtet ihr das Aurrum Quarettum von dort jeweils aus? Vielleicht helfen euch hier die Buchstaben auf dem Gerät? Habt ihr gefunden, was ihr sucht, müsst ihr nur noch woanders deren Abbildung finden. Begegnet sind sie euch bereits.

Für Aufklappen  
Seite umklappen

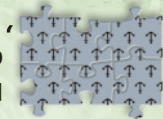


### 1. TIPP

Der gestrichelte Pfeil auf dem Puzzlebild zeigt euch die Stelle, an der euer Schiff Anker werfen sollte, wenn ihr das Aurrum Quarettum verwenden wollt. Noch ist die Bloody Revenge im Puzzlebild zu weit weg, doch seht ihr das Stück Treibholz vorn im Wasser? Es sieht wie euer Klüverbaum, also die Spitze eures Schiffs, aus ...

Benötigt  
zunächst:

Rätsel-  
dokument 8



## Tipps zum Losbinden des Boots



### 1. TIPP

Die Abbildungen im Rätsel-dokument „Wegbeschreibung“ findet ihr auch auf der Schatzinsel auf dem Puzzle. Dort sind sie mit einem kleinen grünen Punkt versehen. Zudem seht ihr auf dem Transparentpapier dieselbe Höhle, die auch oben links auf der Schatzinsel zu sehen ist. Das kann alles kein Zufall sein. Wegbeschreibung – Punkte – Transparentpapier? Vermutlich wird es Zeit, sich einen Stift zu besorgen ...

Benötigt  
zunächst:

Rätsel-  
dokument 9



Legt die Höhlenabbildung des Transparentpapiers deckungsgleich auf die Höhle auf dem Puzzle. Verbindet nun mit einem Stift alles von grünem Punkt zu grünem Punkt, so wie die Verbindungen in der „Wegbeschreibung“ es euch vorgeben. Das, was nun auf dem Transparentpapier entsteht, sollt ihr mit seiner kleinsten Form passende auf drei Orden legen und dann die innen liegenden Rumpfassen zählen. Findet ihr die kleinste Form auf eurem Gemalten? Jetzt sucht nach dieser an drei anderen Orten. Vielleicht helfen euch hier die anderen Puzzlebilder weiter.

### 2. TIPP

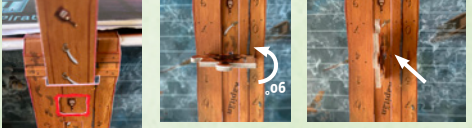
Für Aufklappen  
ganze Seite umklappen





Steckt die Schachtelunterseite in die Schachtel- oberseite, sodass der Meeressgrund unter der Planke so in das breite Plankenteil, dass sie unter- halb des Teils läuft und die beiden Meerenden auf der gleichen Seite zu sehen sind. Knicke nun die beiden Enden des breiten Plankensstücks an der Falz nach unten und steckt die Enden in den Spalt zwischen Schachtelober- und Schachtelunterseite. Es sollte jetzt eine Art Brücke vom Schiff bis zum Horizont entstanden sein.

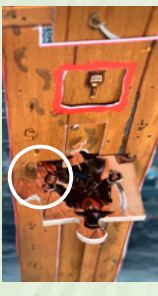
Bringt das Puzzleteil, auf dem der rothaarige Kapitän der Pearl zu sehen ist, so auf der Planke an, dass er zum Schiff schaut.



Platziert die Puzzle- teile Fass, Krake und Hai entsprechend ihrer Form auf dem Boden der Schachtel im Ozean.

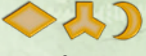


Schiebt nun die Kapitänfigur zunächst auf die Höhe der Hilfslinie beim Fass. Schaut auf der Planke. Es zeigt eine Rumflasche. Der Kapitän hält in seiner rechten Hand einen **Krummsäbel** (also links von uns aus gesehen), in der linken Hand eine **Rumflasche** (rechts von uns aus). Damit zählt die Ziffer rechts vom Kapitän, es ist die 9.



Schiebt den Kapitän nun auf die Höhe der Krake. Im roten Feld ist der Säbel zu sehen. Links des Kapitäns ist eine 8 abgedruckt. Zuletzt schiebt ihr ihn auf die Höhe des Hais. Ihr seht die Rumflasche im roten Feld, rechts des Kapitäns steht die 1. Der gesuchte Code lautet somit **9 8 1**.

Stellt die Ziffern unter dem **dm** auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:



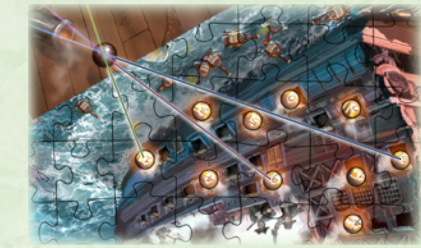
Ihr dürft euch nun das Rätselokument mit dieser Symbolfolge nehmen.



Zunächst löst ihr die zehn kleinen, runden Puzzleteile aus dem auf dem Puzzle ab- gebildeten Schiff heraus. Faltet dann das Rätselokument „Vollle Breitseite“ entlang der gelben Linie und platziert das Rätsel- dokument so unter dem Puzzle, dass die Kanone oberhalb des Puzzles liegt und die Öllampen durch die Löcher im Schiffsrumpf zu sehen sind. Die Luette der Kanone sollte mit dem anderen Teil der Luette auf der Bloody Revenge eine Einheit bilden.



Verlängert ihr die drei farbigen Striche auf der Kanonenkugel (zum Beispiel durch Anlegen eines anderen Rätseldokuments), seht ihr genau, welche Öllampen ihr treffen müsst. **Blau** trifft das Loch mit Öllampe Nummer 6, **Pink** Öllampe Nummer 9 und **Grün** Nummer 1.



Das farbige Wort **Gold** verrät euch, dass die Lösungszahlen in der Reihenfolge **Blau, Grün, Pink** gefordert sind. Der Code lautet somit **6 1 9**.

Stellt die Ziffern unter dem **dm** auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun das Rätselokument mit dieser Symbolfolge nehmen.





Den Kapitän findet ihr im Puzzlebild auf der Pearl stehend. Nehmt das Puzzleteil, das den Kapitän zeigt, heraus und steckt die untere Puzzlenase in die Öffnung der schmalen Planke. Dreht dann das Puzzle-teil so, dass der Kapitän mit dem Rücken zum Meer steht, denn dann läuft er garan-tiert rückwärts. Fass, Krake und Hai findet ihr auch im Puzzlebild. Auch diese Teile könnt ihr herausnehmen. Aber wohin da-ber- und Schachtelunterseite weiter! Habt ihr alles zusammengebaut, jagt ihr den Kapitän über die Planke – bis wohin, wisst ihr ja schon, schließlich verrät es euch das Rätsel-dokument 7. Und nun achtet auf das rot umrandete Sichtfenster in der Planke.

## 2. TIPP



Für Auflösung ganze Seite umklappen



Die brennende Lunte an der Kanone ist selbstam abgeschnitten. Den zweiten Teil findet ihr auf dem Puzzlebild bei der Bloody Revenge. Habt ihr die kleinen run-den Puzzle-teile am Schiff entfernt, könnt ihr das Rätsel-dokument „Volle Breitseite“ nun so unter dem Puzzle positionieren, dass in jedem Loch der Pearl eine Öllampe zu sehen ist und die beiden Luntenteile zusammengefügt sind. Und jetzt müsst ihr eigentlich nur noch schauen, wohin eure Kanonenkugeln fliegen. Warum das Wort CODE so bunt geschrie-ben wurde? Vielleicht hat es etwas mit der Reihenfolge der Ziffern innerhalb des Codes zu tun?

## 2. TIPP



Für Auflösung halbe Seite umklappen



Baut zunächst die Planke zusammen. Achtet dabei auf die richtige Ausrichtung der Teile. Habt ihr die Planke korrekt zusammen-gebaut, solltet ihr in dem rot markierten Sichtfenster Rum oder Säbel und in dem länglichen Sichtfenster eine Öffnung sehen können, in die ihr den Kapitän der Pearl ste-cken sollt. Jetzt fehlt noch der Kapitän der Pearl! Wo könnte er sein? Wenn ihr ihn ge-funden habt, denkt daran, dass er rückwärts über die Planke läuft. Nun benötigt ihr noch den Ort, an dem ihr die Planke anbringt, und natürlich das Fass, die Krake und den Hai ... schwimmen die nicht im Meer herum?

## 1. TIPP

### Tipps zum Öffnen des kleinen Kästchens



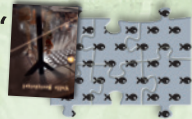
Der Käpt'n ruft euch zu, dass ihr zunächst die Kanone ausrichten sollt. Diese findet ihr auf dem Rätsel-dokument „Volle Breitseite“ abge-bildet. Die Linie und der Preil auf der Vorder- und Rückseite des Rätsel-dokuments sagen euch, dass ihr an dieser Linie die Kanone nach außen falten sollt, sodass Öllampen und Kanone auf derselben Seite zu sehen sind. Überprüft dann die Lunte. Sie scheint nicht ganz vollständig zu sein. Wichtig ist auch, dass ihr direkt ins Schiff sehen könnt. Dazu wären ein paar Löcher im Schiff sehr hilfreich. Doch schneiden müsst ihr hier nicht!

## 1. TIPP

### Tipps zum Entern der Pearl



**Benötigt:** Rätsel-dokument 7



**Benötigt:** Rätsel-dokument 6

# AUFLÖSUNG



Rätseldokument 5 sagt euch, dass ihr zu nächst den Piratenkopf auf dem oberen linken Segel beachten müsst. Schwärzt ihr die Zähne 2 und 9, erhaltet ihr die Ziffer 5. Neigt ihr euren Kopf in Richtung eurer linken Schulter, könnt ihr die Ziffer richtig herum lesen.



Nehmt euch nun das untere Segel vor und schwärzt die Zähne 4 und 7 des Piratenkopfs. Schaut ihr dann seitlich auf das Motiv bildet sich aus den Zähnen eine 2.



Zuletzt schwärzt ihr die Zähne 7 und 9 im Gebiss des Totenkopfs oben rechts. Ihr erhaltet dann die Ziffer 3.



In der Reihenfolge, wie die Totenköpfe beschossen wurden, ergibt sich somit der Code 5 2 3.



Stellt die Ziffern unter dem auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:

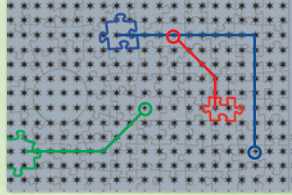


Ihr dürft euch nun das Rätseldokument mit dieser Symbolfolge nehmen.

# AUFLÖSUNG



Wenn ihr euer Puzzle auf die Rückseite genau an, ihr entdeckt zwischen den Sternen eure drei Startpunkte A, B und C.



Wandert vom **Startpunkt A** 8 Sterne nach Süden und dann 10 nach Osten. Ihr erreicht das Puzzle-teil mit der Maus und dem Käse. Nehmt es aus dem Puzzle heraus.



Vom **Startpunkt B** geht ihr 3 Sterne nach Nordosten und 6 Sterne nach Osten. Ihr erhaltet das Puzzle-teil mit dem Affen darauf.



Vom **Startpunkt C** geht ihr 3 Sterne nach Nordwesten und 2 nach Norden. Euer Ziel ist das Puzzle-teil mit



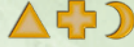
Die 1-Abbildung findet ihr auf der Rückseite der Schachtelunterseite. Dort seht ihr auch die drei Puzzle-teile abgebildet, die ihr zuvor gefunden habt. Vergleicht diese nun mit denen auf der Schachtel und zählt die Unterschiede.



Für die drei Puzzle-teile zählt ihr 1, 2 und 3 Abweichungen. Sortiert nach klein, groß, mittel, lautet der Code 1 3 2.



Stellt die Ziffern unter dem auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun das Rätseldokument mit dieser Symbolfolge nehmen.

## Tipps zum Öffnen des Logbuchs



Für Auflösung halbe Seite umklappen



### 1. TIPP

Im Rätsel-dokument 4 erhaltet ihr den Hinweis, dass ihr den Sternen folgen sollt. Die Form der Sterne müsste euch bekannt vorkommen. Überlegt: Wo habe ihr diese schon einmal gesehen? Genau – als ihr dieses Puzzle zusammengesetzt habt. Also befindet sich die gesuchten Sterne auf der Rückseite eures Puzzles ... Wendet dieses und bestimmt dann die drei Ziele mit der Innenschrift auf dem Fernrohr. Aber was ist dann nur mit „nahezu 1 : 1 identisch“ gemeint?

**Benötigt** Rätsel-dokument 4



### 2. TIPP

Auf dem Fernrohr in Rätsel-dokument 4 seht ihr für die Startpunkte A, B und C drei Wegbeschreibung eingraviert. Folgt diesen Angaben auf der Rückseite des Puzzles Stern für Stern vom jeweiligen Startpunkt aus. So bedeutet beispielsweise 8 S / 10 O: ihr geht 8 Sterne nach Süden und 10 nach Osten.

Macht ihr alles richtig, erreicht ihr drei bestimmte Puzzleteile. Es sind eure drei Ziele. Diese müsst ihr mit dem Original vergleichen, denn sie stimmen mit diesem nicht 1 : 1 überein. Das 1-Symbol habt ihr vielleicht schon einmal gesehen. Es ist ein Hinweis, wo die Originale zu finden sind. Und dann sortiert eure Ergebnisse nach klein, groß, mittell!

## Tipps zum Aktivieren der Kanone



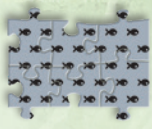
Für Auflösung ganze Seite umklappen



### 1. TIPP

Der Käpt'n der Bloody Revenge schießt auf seine eigenen Segel, genauer gesagt auf die Zähne der Totenköpfe in den Segeln! Was hat das zu bedeuten? In Rätsel-dokument 5 seht ihr den Ausguck abgebildet. Habt ihr die Ziffern auf seinen Zähnen bemerkt? Sie geben euch einen Hinweis, denn welche Zähne vom Käpt'n getroffen werden, ist von Interesse.

**Benötigt:** Rätsel-dokument 5

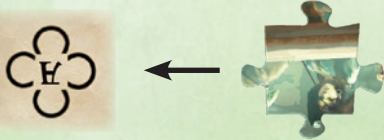


### 2. TIPP

Jedem Zahn im Gebiss der Totenköpfe kann man eine Zahl zuordnen. Die Reihenfolge von 1 bis 10 gibt euch der Ausguck vor. Die oberste Zahnreihe trägt von links nach rechts die Zahlen 1 bis 5, die untere von links nach rechts 6 bis 10. Die Treffer des Käpt'ns und in welcher Reihenfolge er auf die drei sichtbaren Totenköpfe schießt, sind ebenfalls in Rätsel-dokument 5 angegeben. Malt die Treffer des Käpt'ns schwarz an und legt dann den Kopf zur Betrachtung des Ergebnisses auf eure linke Schulter, schaut also seitlich auf das Motiv!



Die merkwürdigen Blumen auf dem heraus-geschnitzenen Stück Papier helfen euch dabei, die Formen einzelner Puzzleteile in Buchstaben zu übersetzen. Die Bögen zeigen dabei die Puzzlenasen und Einkerbungen des Teils an. Zum Beispiel stände ein Puzzleteil, bei dem alle 4 Nasen nach außen zeigen, stellvertretend für ein A.



Mit dieser Geheimschrift könnt ihr nun die 12 Puzzleteile, die das Fenster im Umschlag ganz zeigt, übersetzen. Legt hierzu den Rahmen des Fensters passgenau auf das Puzzlebild. Es ergibt sich:



Leset ihr den sich ergebenden Text der geheimen Botschaft in Pfeilrichtung, wie auf der Truhe angegeben, startet ihr beim D und endet beim L. Ihr erhaltet die Zahlenkombination 3 8 0.



Stellt die Ziffern unter dem

auf der Decoder-Scheibe ein.

Ihr erhaltet die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun das Rätselokument mit dieser Symbolfolge nehmen.



In der Geschichte entfernt ihr die Bretter am Steurrad. Damit legt ihr ein kleines Fach sowie den Zugang zum lilafarbigem Schloss frei. Tauscht das Puzzleteil, welches das Steurrad vermagelt zeigt, mit dem seltsamen Teil „Steurrad“. Euer Steurrad sollte nun so aussehen:



Einige Symbole, die ihr auf dem Brett im Rätselokument 2 entdeckt, findet ihr auch auf dem Rand des Steurrads.

Wenn ihr nun das runde Innere des Steurrads so dreht, dass zwei der Streben exakt auf die zusammengehörenden

Symbolepaare deuten, zeigt die dritte

Strebe immer auf eine Ziffer. Steuertrad ein, deutet die dritte Strebe auf die 0,

stellt ihr Kanone und bei Schiff und Kompass

und bei Pistole und Flagge auf die 6.



Der Code lautet somit 0 9 6.

Stellt die Ziffern unter dem

auf der Decoder-Scheibe ein.

Ihr erhaltet die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun das Rätselokument mit dieser Symbolfolge nehmen.





Rätsel-  
dokument 3

Benötigt:

Eine merkwürdige geheime Botschaft ist das, oder? Mit der Geheimchrift im Umschlag könnt ihr die geheime Botschaft entschlüsseln. Die Botschaft findet ihr jedoch nur, wenn ihr den Anweisungen des Papageis folgt und den Umschlag schließt, genau entlang der gestrichelten Linie schneidet und dann den Umschlag wieder öffnet.

## 1. TIPP

Tipps zum Öffnen der Truhe



Rätsel-  
dokument 2

Benötigt:

Tauscht das runde Puzzleteil, welches das vernagelte Innere des Steuerads zeigt, mit dem seltsamen Teil „Steuerad“, welches auch in Rätsel dokument 2 abgebildet ist. Ist euch aufgefallen, dass das Innere des Steuerads durch seine runde Form beweglich ist? Ihr könnt es also innerhalb des Steuerads drehen, richtig?

## 1. TIPP

Tipps zum Öffnen des Steuerads



Auf dem in Rätsel dokument 2 abgebildeten Brett sind einige der Symbole eingraviert, die ihr auch auf dem Rand des Steuerads im Puzzle finden könnt. Die drei Streben innerhalb des Steuerads deuten auf Symbole oder Ziffern des Steuerads. Dreht man das Innere des Steuerads, können so entsprechend unterschiedliche Dreierkombinationen angezeigt werden. Die Fragen nun, was man wohin dreht, oder?

## 2. TIPP

Für Auflösung halbe Seite umklappen



Für Auflösung ganze Seite umklappen



Schließt ihr den Umschlag, entdeckt ihr auf der Rückseite eine gestrichelte Linie. Schneidet ihr entlang dieser Linie, schneidet ihr nicht nur die merkwürdigen Blumen und Buchstaben aus, ihr schneidet zudem ein Fenster in den Umschlag. Das Fenster könnt ihr nun passgenau auf dem Puzzle ablegen. Und wenn ihr das, was das Fenster einrahmt mit der herausgeschnittenen Geheimchrift vergleicht, seid ihr bestimmt ein Stückchen schlauer ... zumindest, wenn ihr den Pfeil auf der Truhe beachtet.

## 2. TIPP



Stellt ihr das goldene Symbol Kreis auf jeder Scheibe der Decoder-Scheibe ein, tauchen die drei Goldmünzen direkt untereinander auf, so wie auf dem linken Plakat an der Wand der Spielunke abgebildet.



Schaut euch nun den Hut auf der Rückseite der Decoder-Scheibe an. Dieser trägt jetzt ein grünes X. Wenn ihr genauer hinschaut, seht ihr, dass es zwei grüne gekreuzte Knochen sind.



Ein grünes Piratenkreuz auf dem Hut trägt auch der Pirat am linken Bildrand auf dem Puzzlebild.



Auffällig ist auch, dass alle Piraten Federn am Hut sowie Ketten und Totenköpfe an verschiedenen Stellen tragen. Genau die Dinge, die das zweite Plakat an der Wand zeigt.



Der Pirat mit dem grünen Kreuz am Hut trägt am Hut zwei Federn, vier Totenköpfe auf seiner Kleidung und hat fünf Goldketten um.



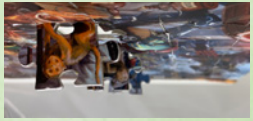
Stellt die Ziffern unter dem auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:



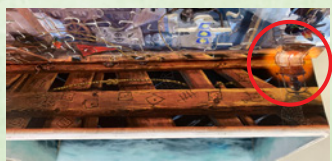
Ihr dürft euch nun das Rätselokument mit dieser Symbolfolge nehmen.



Stellt die drei Puzzleteile, auf denen die Affen zu sehen sind, wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt aufrecht hin.

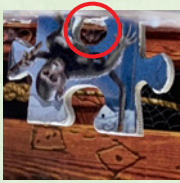


Legt dann die Schachtelunterseite so an das Puzzlebild an, dass die beiden Laternehälften passgenau zusammengefügt werden.



Die unteren Einkerbungen der drei Puzzleteile symbolisieren die Mauselöcher, durch die ihr die Mäuse auf dem Seitenstück der Schachtelunterseite sehen sollt. Schaut deshalb so durch die Löcher der senkrecht stehenden Puzzleteile, dass in jedem eine Maus auftaucht. Beginnt mit dem obersten Puzzleteil.

Durch dieses Mauseloch seht ihr die kleinste Maus, ganz links, auf dem Seitenstück. Der Schwanz des Affen zeigt dabei auf eine im Balken eingravurierte Würfel-



Verfahrt so auch mit dem mittleren Affen und der mittleren Maus sowie dem unteren Affen und der dicken Maus ganz rechts auf dem Seitenteil.



Ihr erhaltet dann von links nach rechts die Ziffern 116.

Stellt die Ziffern unter dem auf der Decoder-Scheibe ein. Ihr erhaltet die Symbolfolge:



Ihr dürft euch nun das Rätselokument mit dieser Symbolfolge nehmen.



## Tipps zum Öffnen des Käfigs



Für Auflösung halbe Seite umklappen



### 1. TIPP

Drei Goldmünzen benötigt ihr. Wo ihr diese findet, seht ihr auf dem Puzzlebild. Das linke Plakat an der Wand zeigt drei blaue Felder auf denen jeweils ein gelber Kreis abgebildet ist. Die Felder symbolisieren die drei Sichtfenster auf der Decoder-Scheibe. Die Kreise stehen für die Goldmünzen, die ihr dort findet. Habt ihr sie, sagt euch die Gleichung „drei Goldmünzen = Piratenkopf mit Hut“, welcher Pirat euch weiterhelfen kann, um das Schloss zu öffnen.

Benötigt:



## Tipps zum Anheuern an Bord



### 1. TIPP

Die Schwänze der Affen auf dem Puzzlebild geben euch Hinweise zum Ausgang eures Würfelfurfs. Doch zunächst müsst ihr die drei Affen aufrecht an Ort und Stelle hinstellen. Stellt dazu die drei Puzzleteile, welche die Affen zeigen, aufrecht an ihrer unteren Kante im Puzzlebild hin. Nun benötigt ihr noch die Mäuse. Ihr findet sie, wenn das Licht in Gänge leuchtet. Doch aktuell flackert es auf dem Puzzlebild nur mit halber Kraft ...

Benötigt



Rätsel- dokument 1

### 2. TIPP

Um die drei Goldmünzen zu erhalten, dreht ihr jede Scheibe der Decoder-Scheibe so lang, bis das Symbol Kreis im Sichtfenster erscheint. Habt ihr jede Scheibe eingestellt, erfahrt ihr im Sichtfenster auf der Rückseite der Decoder-Scheibe, welcher der Piraten euch für die Münzen Hinweis zum dreistelligen Code für das Zahlenschloss gibt. Vergleicht hierzu das farbige Kreuz am Piratenhut mit denen auf dem Puzzlebild.

Kennt ihr den gesuchten Piraten, müsst ihr jetzt nur noch wissen, in welcher Reihenfolge seine Hinweise zu zählen sind.

### 2. TIPP

Die obere Hälfte der Laterne findet ihr auf einem der langen Seiten-teile der Schachtelunterseite. Dort findet ihr auch drei Mäuse! Schiebt Schachtel und Puzzle so aneinander, dass die Laterne vervollständigt wird.

Wie bringt ihr aber jetzt die Mäuse in ihre Löcher? Erkennt euch die Abbildung des Mauselochs auf Rätsel-dokument 1 an etwas? Wenn ja, dann ein Auge zu und durch! Achtet dabei auf die Schwänze der Affen! Sie zeigen auf euren Würfelfurf.

Für Auflösung ganze Seite umklappen



# Anleitung – Verwendung des Hilfesystems



Ihr kommt bei einem Rätsel nicht weiter und benötigt einen Tipp oder die Auflösung? So funktioniert das Hilfesystem:

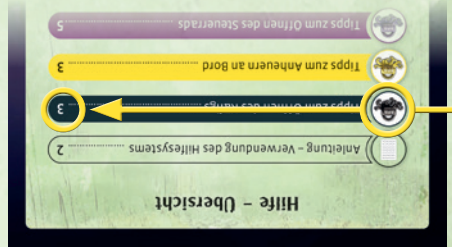
## 1. Welches Schloss möchtet ihr öffnen?

Schaut euch an, welche Farbe das Schloss hat, welches ihr gerade öffnen wollt.

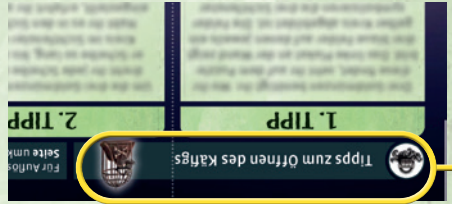


## 2. Richtige Tipp-Seite finden

Sucht auf der Hilfe-Übersichtsseite die entsprechende Seitenzahl zu eurem Schloss, das ihr öffnen wollt.



Überprüft, ob ihr wirklich die richtige Seite aufgeschlagen habt.



## 3. Einen 1. und/oder 2. Tipp zum Rätsel nutzen

Lesst zunächst den 1. Tipp. Hat euch der Tipp einen NEUEN Hinweis gegeben, dann kreuzt das Kästchen

unten rechts an. Wenn nicht, lasst ihr das Kästchen frei und schaut euch den 2. Tipp an.



Kreuzt nur die Hilfen an, die euch NEUE Hinweise gegeben haben!

## 4. Die Auflösung anschauen

Klappt entsprechend der Anweisung entweder die halbe oder die ganze Seite mit den 1. und 2. Tipps um.

**Seite umklappen halbe**



Klappt die Seite mit den 1. und 2. Tipps an der gepunkteten Linie zur Hälfte um. Versichert euch, dass die richtige Schlossfarbe auftaucht.



**Seite umklappen ganze**



Klappt die ganze Seite mit den 1. und 2. Tipps um. Schaut euch die Auflösung unter der entsprechenden Schlossfarbe an.

Habt ihr eine Auflösung genutzt, kreuzt ihr das entsprechende Kästchen unten rechts an.

# Hilfe – Übersicht

2 ..... Anleitung – Verwendung des Hilfesystems



3 ..... Tipps zum Öffnen des Käfigs



3 ..... Tipps zum Anheuern an Bord



5 ..... Tipps zum Öffnen des Steuerbords



5 ..... Tipps zum Öffnen der Truhe



7 ..... Tipps zum Öffnen des Logbuchs



7 ..... Tipps zum Aktivieren der Kanone



9 ..... Tipps zum Entern der Pearl



9 ..... Tipps zum Öffnen des kleinen Kästchens



11 ..... Tipps zum Orten des Schatzes



11 ..... Tipps zum Losbinden des Boots

