

UNLOCK! KIDS

HINWEISE



WICHTIG!



Schaut erst in dieses Heft, wenn ihr bei einem Rätsel wirklich nicht weiterkommt!
Hier bekommt ihr dann einen Hinweis.

EINFÜHRUNG

Wenn ihr einmal nicht weiterkommt und einen Hinweis braucht, sucht die Nummer der Karte, mit der ihr Schwierigkeiten habt.
Lest aber nur den Abschnitt zu dieser Karte!



Karte 1

Um das Bild an die Höhlenwand zu malen, braucht ihr Farben! Leider ist das Schwarz leer. Hat vielleicht irgendwer ein bisschen Kohle für euch?



Karte 4

Kann euch hier vielleicht jemand Kohle geben?

Streckt eure Hand **25** aus und bittet um ein bisschen Kohle.

Legt die Hand an eine der Personen und sucht das Symbol in der Symboltabelle.



Karte 2

Um das Bild an die Höhlenwand zu malen, braucht ihr Farben! Leider ist das Ocker leer. Wenn ihr es gerade nirgendwo seht, geht erst mal weiter!



Karte 6

Wie könntet ihr den Fluss überqueren?

Findet ihr vielleicht irgendwas am Flussufer, das euch hilft? Außerdem braucht ihr noch einen Gegenstand aus der Höhle.



Karte 3

Um das Bild an die Höhlenwand zu malen, braucht ihr Farben! Leider ist das Lila leer. Wenn ihr es gerade nirgendwo seht, geht erst mal weiter!



Karte 8

Der Säbelzahn tiger sieht hungrig aus! Womit könntet ihr ihn ablenken, bevor er die Gazelle angreift?

**Karte 9**

Zwei Mammuts sehen ganz zufrieden aus, aber das dritte sieht hungrig aus und lässt euch nicht vorbei. Wie könnt ihr es ablenken?

Karte 17

Dieser ockerfarbene Sand sieht nützlich aus. Aber wie könnt ihr ihn mitnehmen?

Karte 23

Juhu, ihr habt einen Teil des Bildes fertiggestellt!

Legt Karte **1** ab und legt Karte **23** neben Karte **2**.

Was ist jetzt neu?

**Karte 24**

Der Dschungel ist sehr dicht. Mit was könntet ihr die Wege auskundschaften?

Karte 36

Ihr habt einen weiteren Teil des Bilds fertiggestellt. Bravo!

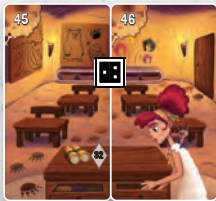
Legt Karte **2** ab und legt Karte **36** neben Karte **23**.

Was ist jetzt neu?

**Karten 45 und 46**

Gibt es eine Spur, wer die Tasche geklaut haben könnte?

Wenn ihr Karte **45** und **46** zusammenlegt, bildet sich ein Symbol, das ihr in der Symboltabelle suchen könnt.





Karte 47

Der Dieb wird einen der beiden Wege gewählt haben. Aber welchen?

Sobald ihr euch für einen Weg entschieden habt, legt die Hand an das entsprechende Symbol und sucht das Symbol in der Symboltabelle.



Karten 55, 56 und 57

Zwei Käfige scheinen die Objekte eurer Begierde zu enthalten. Aber ihr braucht die passenden Schlüssel.

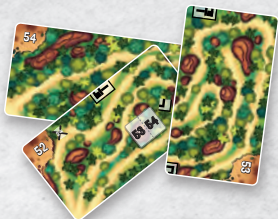


Karten 48 und 49

Der Weg hinten in der Höhle sieht sehr dunkel aus. Könnt ihr irgendwie für Licht sorgen?

Karten 52, 53 und 54

Wie kommt ihr aus dem Dschungel wieder raus? Ihr müsst die Karten richtig anordnen, wenn ihr wieder rausfinden wollt. Vielleicht helfen euch ja die Symbolhälften.



Karte 58

Eine dieser Fledermäuse sieht freundlicher aus als die anderen. Vielleicht hilft sie euch weiter?

