

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 7

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt einen Schatz gefunden. Aber was glitzert denn da vorne im Sand?

Karte 10

Ein seltsames Dreieck. Wo könnte es reinpassen?

Karte 18

Schaut euch die Tür gut an. Hatschepsuts Gesicht ist sehr oft zu sehen. Aber achtet auch auf den Fluch!

Karte 20

Habt ihr das grausige Symbol gesehen? Bevor ihr eintreten könnt, müsst ihr Hatschepsuts Fluch brechen.

**Karte 26**

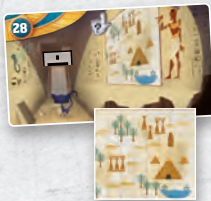
Habt ihr das grausige Symbol gesehen? Bevor ihr eintreten könnt, müsst ihr Hatschepsuts Fluch brechen.

**Karten 28
Hatschepsuts Fluch**

Nehmt euch in Acht, wenn ihr durch den Gang geht. Er könnte verflucht sein.

**Karten 28
Hatschepsuts Schätze**

Während ihr durch den Gang lauft, seht ihr das riesige Fresko. Was stellt es dar und wohin zeigt die Person?

**Karte 38**

Die Wüste ist riesig. Ohne Karte werdet ihr die richtige Ausgrabungsstätte nicht finden.

Karte 40

Ihr habt die Gefahr gebannt. Jetzt könnt ihr in Ruhe die Kammer nach Schätzen durchsuchen.

**Karte 46****Hatschepsuts Fluch**

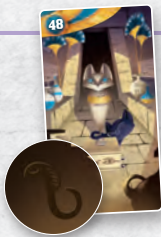
Nur eine Tür könnt ihr gefahrlos passieren. Vertraut eurer tierischen Freundin.

Karte 46**Hatschepsuts Schätze**

Nur eine Tür könnt ihr gefahrlos passieren. Wenn ihr durch die andere Tür wollt, müsst ihr den Skorpion mit irgendetwas einfangen.

Karte 48

Nehmt euch in Acht vor Hatschepsuts Fluch, wenn ihr die Schätze einsammelt.

**Karte 50**

Wenn ihr so viele Schätze wie möglich gesammelt habt, geht zum Museum und zeigt euren Brief vor. Damit beendet ihr dieses Abenteuer!

Karte 54

Damit könnt ihr den Fluch brechen! Mit dieser Formel könnt ihr verfluchte Orte betreten!

Karte 58

Diese Kammer ist voller Schätze. Findet ihr alle? Sie sind gut versteckt.

**Plättchen 60**

Wie könntet ihr diese Plättchen miteinander kombinieren? Welche Form könnte man aus den Dreiecken bilden? Und wo könnte man sie am besten aufstellen, damit sie stehen bleiben?

**Karte 62**

Dieser alte Altar sieht mysteriös aus. Schaut ihn euch genauer an.

Karte 66

Irgendwo hier muss doch ein Schatz versteckt sein. Schaut genau hin!

Karte 68

Diese Dreiecke könnten sich als nützlich erweisen, auch wenn sie auf dem Kopf stehen. Aber wie bleiben sie stehen?

Karte 72

Diese Tür hat ein seltsames Schlüsselloch. Welcher „Schlüssel“ könnte da reinpassen?

**Karte 79 und 80**

Wo müsst ihr graben? Irgendwo habt ihr die Landschaft doch schon einmal gesehen. Ansonsten solltet ihr euch erst einmal in der Pyramide umschauen.

Karte 83

Diese Karte verweist offenbar auf einen Ort in der Wüste. Aber wo ist dieser Ort? Seid ihr schon in diesen Teil der Wüste gelangt?

Karten 73, 74, 75, 76, 77

Ihr braucht die passende Ausrüstung, aber jeder Gegenstand kostet eine Münze. Ihr habt nicht genug Münzen, um euch alles zu kaufen, also wählt mit Bedacht. Vielleicht schaut ihr euch erst einmal in der Wüste um und entscheidet dann, welche Gegenstände ihr braucht.

