



Lösungshilfe by Locke



Nachdem wir, samt der HISPANIOLA u. ihrer Mannschaft, die stürmische Nacht heil überstanden haben, treffen wir uns zu einer Lagebesprechung.

Vielleicht sollten wir wirklich die Mannschaft wie geplant an Land gehen lassen. So wiegen sich die Meuterer weiter in Sicherheit.



Wir geben die Schatzkarte dem Doc u. fungieren nun als Spion im feindlichen Lager.



Als Land in Sicht kommt, setzen wir mit den Meuterern über u. sind nun allein auf uns gestellt!

Weißt du was, Jim, jetzt beginnt der wirklich aufregende Teil der Reise, vertrau mir!



Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser.
Nach diesem Motto handeln wir, nachdem etwas auf dem Schiff passiert sein muss u. schlagen uns in die Büsche.

Oh Junge, zwing mich nicht, dir hinterher zu kommen! Gnade dir Gott, wenn ich dich finde!



Ich müsste ihnen irgendwie ein Zeichen geben... eines, das man vom Schiff aus erkennen kann.



Rechts auf dem Hügel sehen wir einige Gräber.



Wir gehen hin u. schauen sie uns näher an, lesen die
Inschriften der Grabkreuze u. gehen in den Sumpf.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Hier kann das Spiel auch bestellt werden!

Hey, das scheint tatsächlich so etwas wie ein Lager zu sein. Interessant, wer schlägt ausgerechnet hier ein Lager auf?



Hier stoßen wir auf ein Lager u. schauen uns um.



Wir nehmen die **britische Fahne** ab, entdecken eine Felszeichnung u. kopieren sie in unser Tagebuch.



Mal schauen, ob uns diese Zeichnung mal nützlich sein kann.
Wir sehen uns weiter um, sehen einen schimmernden
Gegenstand, schnappen ihn u. landen in einer Falle!



Wie kann man nur so dumm sein, denken wir u. schauen uns
den Gegenstand an.
Es ist eine **scharfkantige Muschel**.
Aber wie es aussieht, sind wir nicht allein auf diesen
Trick hereingefallen.
Hier liegt nämlich seit längerem ein „Leidensgenosse“, dem wir
eine **Tasche** abnehmen.



Leider verliert der Kamerad einen **Knochen** bei dieser Aktion. Wir untersuchen die Tasche u. fördern einen **Hammer** zutage. Nun entfernen wir den **Trageriemen** der Tasche, werfen ihn über die Wurzel u. können uns so befreien.

Hepp! Und nichts wie raus hier. Hoffentlich hält die Wurzel.

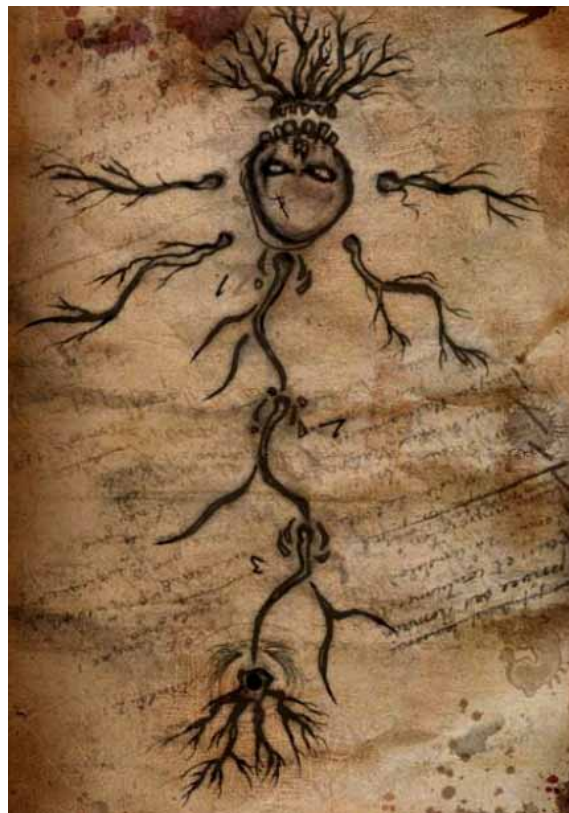


Hier haben wir nun alles erledigt u. gehen zurück zum Friedhof.



Nun gehen wir an den rechten Rand des Friedhofes
in den Urwald.

Und nun fangen die Probleme an, denn wohin?
Die Antwort gibt uns die Zeichnung!



Wir müssen nur der Hauptwurzel folgen, was allerdings leichter
geschrieben als getan ist!



Erstmal geradeaus (siehe Maussymbol).



Nach rechts (siehe Maussymbol).

Flechtmännchen



Hier sehen wir 4 Flechtmännchen u. gehen weiter.

Dschungelpfad



Hier gehen wir geradeaus.

Dschungelpfad



Und hier nach rechts.



Nun nach links.

Dschungelpfad



Und weiter nach links.

Dschungelpfad



Und wieder nach links.



Nun nehmen wir den rechten Weg zu dem einen Flechtmännchen.



Dem folgen wir nun bis wir an ein Fort kommen.

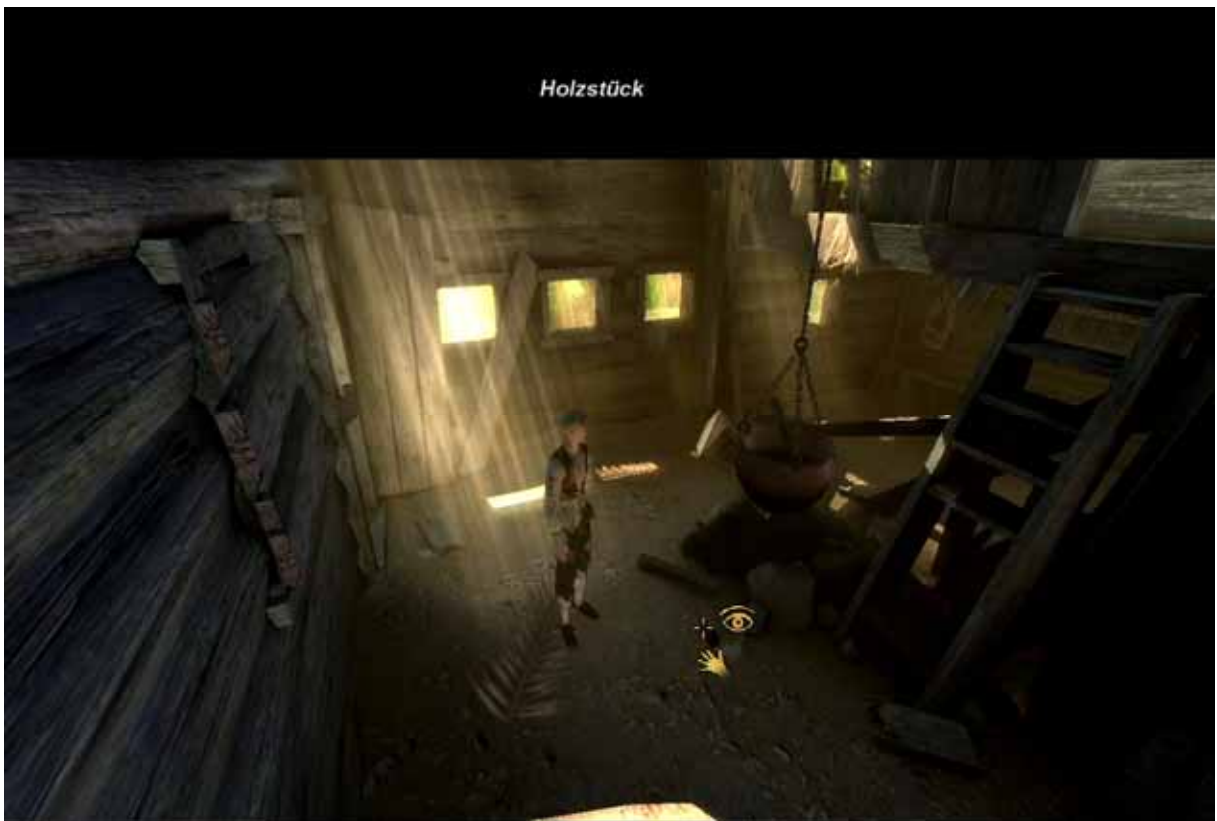
Das gibt es doch gar nicht! Ein Fort mit einem Blockhaus, mitten im Dschungel?



Die zugenanagelte Tür befreien wir mit Hilfe des Hammers.
Und da der bei dieser Aktion seinen Geist aufgibt, reparieren wir ihn mit dem Knochen u. machen weiter.



Nun können wir die Blockhütte besichtigen.



Wir finden ein **Holzstück**, kombinieren es mit der Muschel u.
sind nun im Besitz einer scharfen **Säge**.
Und damit marschieren wir zum Friedhof zurück.

Schön dass die Macher hier gnädig waren!



Hier sägen wir das Befestigungsseil der **beiden Säbel** durch u. nehmen sie in Besitz.
Damit geht es nun zurück zum Fort!



Mit Hilfe der beiden Säbel reparieren wir die Treppe u. können nun das Dach besteigen.

Fahnenstange



Hier hissen wir nun die englische Fahne u. hoffen, dass sie an Bord gesehen wird.



Kapitel 5