



Lösungshilfe by Locke



Unser Fahnsignal wird auf der HISPANIOLA bemerkt u. der Kapitän, Friedensrichter u. Arzt erscheinen.



Wir erfahren, dass ANTOINETTE in Gefangenschaft geraten ist.

Bald gesellt sich auch SILVER dazu u. schlägt einen Handel vor.

Die guten Herren geben mir die Karte und sie bekommen dafür das ehrenwerte Fräulein Trelawney,



Dieser Handel wird abgelehnt, SILVER verzieht sich wieder u. in der Nacht greifen die Piraten an.

Aber um hier raus zu kommen, brauche ich ein Ablenkungsmanöver.



Diesen Angriff müssen wir ausnutzen, um ANTOINETTE zu befreien.

Nun müssen wir uns nur noch etwas einfallen lassen, um das Fort ungesehen verlassen zu können.



Wir erleichtern das Fass um etwas **Schiesspulver** u. sehen uns weiter um.



Hier finden wir **Rum** u. **Kokosnussschalen**.



Aus dem Arztkoffer nehmen wir eine **Binde**, **Papierbeutel** u. gehen aufs Dach.



Hier stecken wir uns ein glühendes **Holzstück** ein – **auaaaaah!**
Nun packen wir den Papierbeutel aus u. erhalten ein
Häufchen Chemikalien u. eine Bauanleitung für
eine Art Bombe!
Nun vermengen wir die Chemikalien mit dem Rum u. gehen
wieder nach unten.



Diese Pampe legen wir in den Kessel u. formen
kleine Kugeln daraus.
Diese verbinden wir mit dem Schießpulver u. legen das Ganze
in die Kokosnussschalen.
Diese umwickeln wir mit der Binde u. sind stolzer Besitzer einer
Kokosnussbombe!
Nun nehmen wir noch etwas Schießpulver u. gehen aufs Dach.



Hier bestücken wir die Kanone mit dem Schießpulver u. der Kokosnussbombe.
Nun stecken wir die Lunte an u. können uns an einem schönen Feuerwerk erfreuen.



Ein Teil der Piraten ergreift die Flucht u. wir können das Fort verlassen.



Loch im Zaun



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Hier kann das Spiel auch gekauft werden!

Ben. Ben Gunn. KÖNIG Ben Gunn!



Im Sumpf treffen wir BEN GUNN, den Kapitän FLINT hier zurückgelassen hat.
BEN ist im Besitz eines Bootes, welches wir dringend gebrauchen könnten.

Boot! Gutes Boot! Ich fahre Angeln.



Käse!



Nach einigem hin u. her erhalten wir sein Boot, müssen aber
versprechen, zurück zu kommen u. ihm etwas
Käse mitbringen!
Das machen wir u. stechen in See.

Das ist Antoinette! Und so wie sie klingt, ist sie zumindest unverletzt.





Wir rudern zum Bug der HISPANIOLA u. gelangen über das Ankertau an Bord.



Nun gehen wir zum Heck des Schiffes.
Am Lüftungsgitter hören wir Geräusche, gehen hin u. werden Zeuge einer tödlichen Auseinandersetzung.

Nur über meine Leiche!



Nun stecken wir uns den **Lappen** ein, gehen an JOYS Leichnam vorbei u. zur Kapitänskajüte.

Jim?!



Wir sind von Piraten umgeben, Jim. Irgendwo wirst du schon eins auftreiben, aber sei vorsichtig, sonst finden sie dich auch noch.



Hier sitzt nun die arme ANTONIETTE u. wir können sie nicht befreien, da wir kein Messer haben.
Wir lassen sie wieder allein u. machen uns auf die Suche.

Livesey's Kabine betreten



Wir gehen in den Passagierbereich u. hier in die Kabine von Mr. LIVESEY.



Hier nehmen wir ein **Stück Käse**, etwas **Puder** u. einen **Spazierstock** mit.
Den Spazierstock verknoten wir mit dem Lappen u. erhalten so eine **Fackel**.
Damit gehen wir nun zum Bug des Schiffes.



In der Petroleumpfütze tränken wir unsere Fackel u. gehen zurück zum Heck.



An der Heckleuchte zünden wir die Fackel an u. gehen damit zur Ankerwinde.



Wir stecken das Ankertau in Brand, es reißt u. das Schiff treibt ab.
Das merkt unser Freund HANDS u. erscheint auf der Bildfläche.



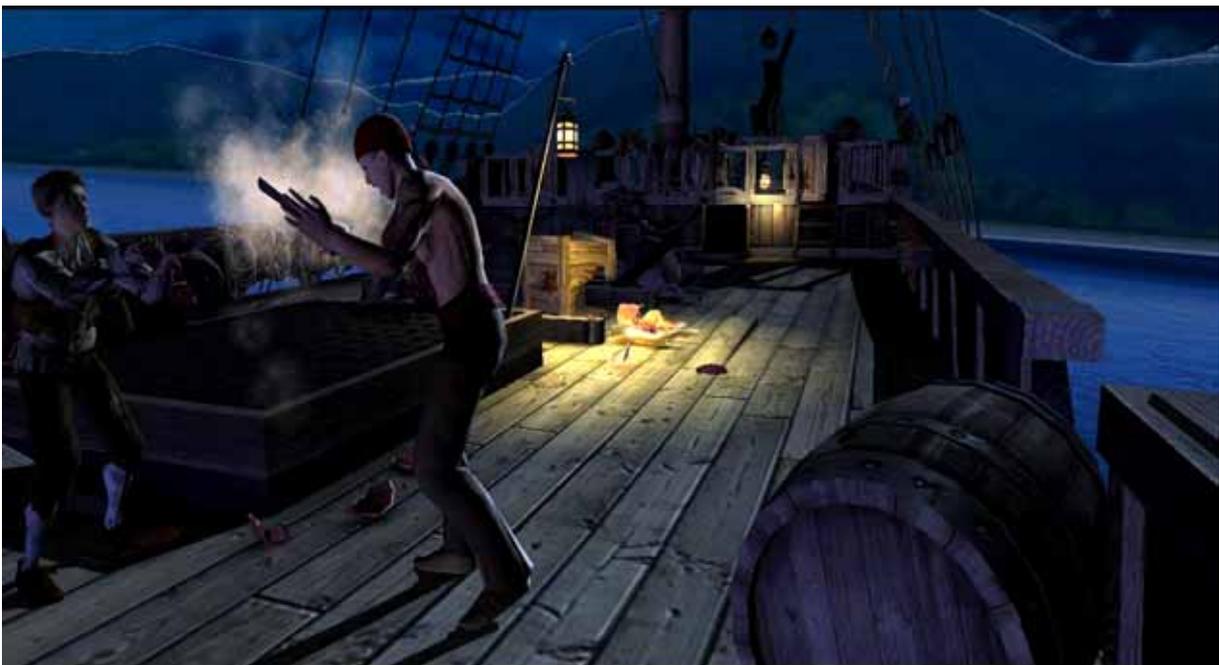
Wir führen eine nette Unterhaltung mit ihm, gehen dabei langsam zurück u. locken ihn bis zur defekten Reihing.

Noch einen Schritt näher und es ist dein Ende!



Als uns der Gesprächsstoff ausgeht, pusten wir ihm das Puder ins Gesicht.

Er sieht nichts mehr, stolpert zurück u. wird so ein willkommenes Fressen für die Haie.





Wir schauen ihm noch hinterher, heben dann sein Messer auf
u. gehen zur Kapitänskajüte.





Nun befreien wir ANTOINETTE, teilen ihr mit, dass der arme JOYS ermordet wurde u. machen uns auf den Weg zur Insel.



Hier erhält BEN den versprochenen Käse, er geht wieder in den Sumpf u. wir gehen zum Fort.



Vielleicht mussten sie vor Silver fliehen. Wahrscheinlich haben sie sich im Dschungel versteckt.



Dieses finden wir abgebrannt u. leer vor.
Wir hoffen dass alle in den Urwald fliehen u. sich dort
verstecken konnten.
In diesem Moment erscheint SILVER u. einige seiner
Gefolgsleute.



Wir unterhalten uns mit ihm, er teilt uns mit, dass er im Besitz der Schatzkarte ist u. zeigt sie uns.

Los ihr Ausgestoßenen, ihr Freibeuter und Bukaniere, Long John Silver geht auf Schatzsuche! Wer begleitet mich?!
Hahahaha!



Kapitel 6