

TKKG 8 – Das geheimnisvolle Testament

geschrieben von Nikki

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

Einführung

An einem nebligen Herbsttag sehen Tim, Karl, Klößchen und Gaby, wie sich die halbe Stadt im Seehafen am Kai versammelt. Sie wundern sich noch, was der Menschenauflauf zu bedeuten hat, als ihr Mitschüler Malek Daus auch schon mit der Sprache herausrückt. In der Zeitung stand, dass der alte Kapitän Lars Behring gestorben ist und jeder sein Geld ergeben kann. Was es damit auf sich hat, erklärt auch sogleich dessen Sekretärin Bernadette Seydlitz. Wer das Geld des Kapitäns findet, kann es behalten. Sie liest dazu die Zeilen vor, die Lars Behring in Versform als Testament verfasst hat. Der Text ist viel zu lang, sodass man ihn unmöglich im Gedächtnis behalten kann.

Die Neugier unserer 4 Freunde ist jedoch geweckt. Aber auch eine Reporterin scheint sehr an dem Testament interessiert zu sein. Vielleicht hat sie den kompletten Text mitgeschrieben? Die Kinder nehmen sich vor, bei ihr vorbei zu schauen und auch im Geschäft für Scherzartikel. Außerdem wollen sie die Leute vom Seehafen befragen, denn sie sind noch keiner Herausforderung ausgewichen. Dass Malek ihnen nicht zutraut das Testament zu finden, stachelt ihren Ehrgeiz zusätzlich an.

Du landest wieder auf der Karte der Stadt und kannst auswählen, mit welchem TKKG-Mitglied du welchen Schauplatz besuchen möchtest. Dieses Mal stehen zunächst 5 Schauplätze zur Auswahl. Im Laufe des Spiels kommen noch welche hinzu. Klicke auf ein TKKG-Mitglied, sodass es einen gelben Rahmen erhält und dann auf den Schauplatz, den du zuerst besuchen möchtest.

Seeteufel

Das Hausboot Seeteufel ist der ehemalige Wohnsitz und das derzeitige Büro der Sekretärin von Herrn Behring. Es befindet sich unten rechts auf der Karte. Begib dich zunächst mit **Tim** dorthin. Unterhalte dich mit Frau Seydlitz. Ihr ist der Name Alexander nicht bekannt und sie hat ihn bisher auch in keinem der Bücher gefunden. Nach der ersten Frage musst du den Schauplatz verlassen, um anschließend direkt noch einmal dorthin zurück zu kehren. Denn erst dann kannst du die zweite Frage stellen. Beim zweiten Besuch steht Malek vor dem Hausboot. Bisher waren schon viele Leute wegen des Rätsels hier. Malek musste allerdings vor die Tür gesetzt werden, da er mit Inline Skates das Boot betreten hat. Betrachte die Papiere auf dem Schreibtisch. Neben der Akte "Vertraulich", liegt ein Blatt Papier mit dem **Rätsel**. Nimm es zur Hand, um das ganze Rätsel noch einmal lesen zu können:

**Hör, drei Münzen musst du finden.
Willst du meinen Weg ergründen!**

**Eine hält die Faust des Affen,
Alexander ohne Schmach,
Eine folgt mit kurzem Straffen,
wo mein Dankgebet ich sprach.**

**Eine ruht im lichten Turme,
bis du Riese sie befreist,
Und ein Gast erscheint im Sturme,
Wo ein Teil der Mannschaft speist.**

**Lausche wachsam seiner Klage,
widersteh dem dunklen Ort,**

**Nur als Schutz so geht die Sage,
Führt er dich zum hellen Hort.**

Betrachte das **Bild des Kapitäns** hinter Frau Seydlitz an der Wand. Sie hat das Gefühl der alte Seebär wäre immer noch hier. Geh dann den Gang entlang ins Speisezimmer. Hier betrachtest du zunächst das **Gedeck** am Ende des Tisches. Tim weiß leider nichts damit anzufangen. Wirf dann einen Blick auf das große Steuerrad links an der Wand. Rechts vom Steuerrad befinden sich drei Knoten. Klicke auf den Knoten mit der Bezeichnung **Affenfaust**. Im Rätsel heißt es "Eine hält die Faust des Affen". Dieser Teil muss sich somit auf diesen Knoten beziehen. Rund um das Steuerrad sind **drei Vertiefungen** zu sehen. Klickst du darauf, weiß Tim nicht so recht, was dies zu bedeuten hat. Verlasse mit Tim nun den Seeteufel.

Begib dich mit **Karl** dorthin. Auch er muss das Boot zweimal besuchen. Beim zweiten Besuch stehen die beiden Reporter von der Zeitung Flitter und Fun vor dem Boot. Klicke ebenfalls das **Bild des Kapitäns** an, um zu erfahren, dass der Seebär aus diesem Dorf stammt und gerne am See saß, nachdem er sich zur Ruhe gesetzt hatte. Frau Seydlitz weiß leider auch nicht, was es mit den drei Münzen auf sich hat, denn ihr ist nicht bekannt, dass Herr Behring jemals Münzen gesammelt hat. Sein Großneffe geht nicht leer aus. Mit der geerbten Summe konnte er einen Teil seiner Schulden bezahlen. Karl sollte ebenfalls ins Esszimmer gehen. Betrachtet er das Steuerrad, die **Knoten** und die **Vertiefungen**, erfährst du, dass in der Seefahrt die Geschwindigkeit ebenfalls Knoten genannt wird. 1 Knoten entspricht einer Seemeile pro Stunde und somit 1852m/Std.

Der dritte im Bunde ist **Klößchen**. Ihn schickst du ebenfalls zum Seeteufel. Auch er sollte das **Bild** anklicken und dann nach der Lieblingskneipe des Seemannes fragen. Frau Seydlitz erklärt dann, dass Herr Behring Antialkoholiker war und sich an einer Milchbar mit dem Namen "Zum bekehrten Seemann" beteiligt hat. Du erhältst diesen neuen Schauplatz auf der Karte. Beim zweiten Besuch blockiert ein Seemann den Zugang zum Boot. Du musst ein drittes Mal wiederkommen, um Frau Seydlitz nach der Schnitzeljagd zu befragen, die Herr Behring veranstaltet hat, um sich zu verewigen. Das Essen auf dem Schiff wurde immer in der Offiziersmesse eingenommen, in der jedoch nur ein Teil der Crew speiste. Darauf muss sich der Teil "Wo ein Teil der Mannschaft speiste" beziehen. Geh in die Offiziersmesse hinein und betrachte vor allem das **Gedeck**, aber auch den **Knoten** und die **Vertiefungen**.

Zum Schluss ist **Gaby** an der Reihe. Sie belauscht beim ersten Besuch einen Streit zwischen dem jungen Herrn Behring und Frau Seydlitz und geht wieder. Beim zweiten Besuch steht Herr Behring dann vor dem Boot. Erst beim dritten Besuch kannst du hinein gehen. Klicke wieder auf das Bild. Frau Seydlitz erzählt dir, dass der Kapitän einst sein erstes Schiff nach seiner Jugendliebe Bernadette benannt hat. Beim vierten Besuch erfährst du etwas mehr über Klabautermänner. Dies sind der Sage nach Kobolde, die schadhafte Stellen am Schiff bemerkten und sogar ein eigenes Gedeck in der Offiziersmesse bekamen: "Und ein Gast erscheint im Sturme". Geh in die Offiziersmesse und betrachte wieder das **Gedeck, den Knoten und die Vertiefung**.

Zum bekehrten Seemann

Deine nächste Station ist die Milchbar, an der Kapitän Behring beteiligt war. Mit **Tim** schaust du dich um, klickst die **Kuh** links vorne im Bild an und wirfst einen Blick auf die Fischtafel hinten rechts. Betrachte den **Hammerhai** genauer. Dann fällt dir die Knotentafel unter der Theke auf. Auch hier ist der **Knoten Affenfaust** vorhanden. Klickst du ihn an, löst er sich leider keinen Millimeter. Sprich mit Robby, dem Barkeeper über die Schnitzeljagd, von der er natürlich auch schon gehört hat.

Nun ist **Karl** an der Reihe. Er betrachte den **Sägefisch**, die **Kuh** und die **Knoten** und spricht Robby dann auf die besonderen Münzen an. Leider hat der Barkeeper noch keine davon gesehen.

Klößchen betrachtet ebenfalls die **Kuh** und die **Knoten**. Auf dem Fischbrett ist ihm der **Igelfisch** zugedacht. Von Robby erfährt er, dass schon viele versucht haben die Knoten zu lösen, diese jedoch bombenfest von Kapitän Behring geknotet wurden.

Gaby hat Robby schon vorher einmal getroffen. Sie betrachtet den **Schwertfisch**, die **Knoten** und die **Kuh** und fragt Robby nach Alexander. Leider kann auch Robby mit diesem Namen nichts anfangen. Irgendetwas muss es mit dem Knoten Affenfaust auf sich haben. Auf der Suche nach weiteren Hinweisen besuchst du den Scherzartikelladen.

Scherzartikelladen

Beginne wieder mit **Tim**. Wirf einen Blick in die orange Schale, die der Sensemann rechts im Bild in der Hand hält. Klicke auf das **grüne Wesen im Glas**, um zu sehen, was sich dahinter verbirgt. Dies sind alles Sonderangebote. Sprich dann mit Herrn Behring über die Schnitzeljagd. Seiner Meinung nach war sein Großonkel am Ende nicht mehr ganz bei Verstand.

Karl sollte sich das **Gebiss** in der Schale ansehen und mit Herrn Behring über das aufregende Leben seines Großonkels sprechen. Er erfährt, dass die Bernadette im Bermudadreieck mit Mann und Maus gesunken ist. Nur sein Großonkel hat überlebt.

Für **Klößchen** ist die **blaue Flasche** unter den Sonderangeboten interessant. Herr Behring teilt ihm mit, dass ihn die Rätsel seines Onkels nicht sonderlich interessieren.

Gaby spricht ihr Beileid aus und erfährt, dass Kapitän Behring für die Gewässerkarten Symbole erfunden hat, die sein Großneffe lernen sollte. Sie betrachte die **rechte Ratte** in der Schale.

Seehafen

Weiter geht es nun zum Seehafen, wo **Tim** mit dem Seemann Gustav Krabbe sprechen kann. In dessen Augen war Behring alles andere als ein Heiliger, und irgendetwas stimmt mit dem Unglück im Bermudadreieck nicht.

Karl sollte Gustav auf den Dampfer ansprechen und erfährt, dass Herr Krabbe einst der erste Offizier von Kapitän Behring war. Dann kam er eines Tages betrunken vom Landgang zurück und die Geschäftsbeziehung der beiden nahmen ein Ende.

Klößchen bringt den Großneffen zur Sprache. Gustav erzählt daraufhin, dass der alte Behring eine Schnapsdrossel war und die Bernadette nicht wegen des Bermudadreiecks gekentert ist.

Gaby bekommt heraus, dass Kapitän Behring nach dem Unglück das Trinken aufgegeben hat und vor jeder Entscheidung von da an gebetet hat. Er spricht auch von einer geheimen Fracht, will sich aber nicht weiter dazu äußern.

Flitter und Fun

Als nächstes gehst du mit **Tim** zum Gebäude der Zeitungsredaktion. Herr Behring steht ebenfalls vor der Tür und rätselt an der Zeile mit den Riesen rum. Betrachte das **Firmenschild** im Hintergrund näher. Klicke auf das **Plakat mit dem Leuchtturm** und das **Plakat mit dem Minigolfplatz**. Tim fällt auf, dass die Kinder auf dem Platz wie Riesen aussehen und folgert sogleich, dass das Rätsel sich auf diese beiden Plakate, bzw. auf einen Minigolfplatz und einen Leuchtturm bezieht: "eine ruht im lichten Turm, bis du Riese sie befreist". Verlasse die Nahansicht, denn auf der Karte ist ein neuer Schauplatz eingezeichnet.

Minigolfplatz

Der Minigolfplatz ist über die Winterpause geschlossen. Aber du kannst die **Hecke** links vom Tor anklicken und durch das Loch hindurch krabbeln.

Tim geht direkt zu Bahn 13. Auf ihr steht ein Leuchtturm. Klicke links in der Ecke der Bahn das **Laub** an. Leider hat Tim keinen Ball. Du schaust dich weiter um. Klicke auf die kleinen Steine gleich neben dem Leuchtturm auf der Bahn, um den Fuß des Leuchtturms näher zu betrachten. Öffne die linke **kleine Tür** und schau hinein. Wirf auch einen Blick in den **offenen Durchgang** im Fuß des Leuchtturms. Leider ist keine Münze zu sehen. Schwenke ein Bild weiter nach rechts. Hier siehst du das Ende der Bahn mit dem Loch im Boden, in das der Ball hinein rollen muss. Aber auch hier hast du kein Glück. Auf der Karte kannst du nun noch zu Gaby nach Hause gehen. Vielleicht hat sie etwas brauchbares, um die Münze vom Minigolfplatz zu holen.

Gabys Zimmer

Am besten lässt du **Gaby** selber nach Hause gehen, denn sie kennt ihr Zimmer am Besten. Betrachte die **Dias** auf dem Schreibtisch und das **Buch** auf dem Stuhl. Dann schaust du nach Oskar dem Hund. Er liegt doch tatsächlich auf einem **Minigolfschläger mit Ball** und schläft. Ziehe den Schläger unter Oskars Hinterteil hervor und stecke ihn ein.

Minigolfplatz

Da **Karl** der Mathematiker in der Truppe ist, schickst du ihn nun zum Minigolfplatz. Nimm zunächst den Ball aus der Schachtel, die nun unten rechts im Bild erscheint und anschließend den Schläger. Diesen platzierst du links hinter dem Ball. Lege ihn dort ab und klicke ihn noch einmal an, um zum Schlag auszuholen. Hast du auch vorher das kleine Türchen im Leuchtturm geöffnet? Wenn ja, rollt der Ball durch dieses Loch. Du hörst ein leises Klicken. Schau noch einmal nach rechts, wo jetzt die **1. Münze** neben dem eingelochten Ball liegt. Nimm sie schnell an dich. Nun hast du alle Schauplätze untersucht. Vielleicht kann Frau Seydlitz dir noch ein paar Fragen beantworten.

Seeteufel

Da **Klößchen** die Information mit der Milchbar erhalten hat, schickst du ihn erneut dorthin. Frau Seydlitz wusste nicht, dass die Bernadette gesunken ist, doch weiß sie, dass Kapitän Behring die kleine Kapelle von Pfarrer Gottlieb Tizian sehr mochte, wo er auch begraben liegt.

Kapelle

Hier kommt **Tim** am weitesten. Frage Pfarrer Tizian, ob Kapitän Behring kurz vor seinem Tod noch einmal hier gewesen ist. Das kann der Pfarrer bestätigen. Er kam sogar mit einem Lächeln aus der Kapelle. Verlasse den Schauplatz noch einmal und kehre sofort wieder zurück. Nun fragst du den Pfarrer nach Alexander und erfährst, dass es eine Geschichte zu dem Namen und dem Knoten gibt. König Gordios knüpfte einst einen so festen Knoten, dass ihn niemand öffnen konnte. Doch Alexander der Große ging einfach hin und zerschlug den Knoten. Geh nun in die Kapelle hinein. Betrachte links die Opferkerzen.

"Eine folgt mit kurzem Straffen, wo mein Dankgebet ich sprach." Mitten zwischen den Kerzen liegt ein **Flaschenschiff**. Klicke darauf, damit Tim kurz daran zieht. Du hörst wieder ein Klicken, aber wo ist die Münze hingefallen? Betrachte die **Wachshand** rechts und verlasse dann die Nahansicht. Auf dem Boden vor dem Bekanntgabepult blinkt etwas. Betracht die Stelle näher und ziehe die **2. Münze** unter dem Pult hervor.

Milchbar

Wie war das noch gleich mit Alexander dem Großen? Er hat den Knoten einfach zerschlagen? Vielleicht findest du ein Hilfsmittel direkt in der Milchbar. Könnten die Fischarten dir vielleicht behilflich sein? Ein Hammer oder der Igelfisch kommen schon mal nicht in Frage. Eine Säge könnte hilfreich sein, aber Alexander hatte mit Sicherheit ein Schwert bei sich. **Tim** ist der Einzige, der das Schwert führen kann, also schickst du ihn in die Bar. Eventuell musst du noch einmal mit Robby reden. Dann schaust du dir noch einmal die Fische an und klickst auf den Schwertfisch. Tim fragt automatisch nach, ob er das **Schwert** ausleihen darf. Nimm es dann ins Inventar auf. Betrachte noch einmal die Knoten und setze das Schwert über den drei senkrechten Strängen des zweiten Knoten von rechts an. Tim schlägt zu und legt die **3. Münze** frei, die sogleich ins Inventar wandert.

Seeteufel

Jetzt aber schnell zurück zum Seeteufel und in die Offiziersmesse. Hier klickst du das Steuerrad an der Wand an und setzt die drei Münzen in die Vertiefungen ein. Das Steuerrad dreht sich und Tim tritt zurück. Der Klabautermann von Kapitän Behring erscheint und trägt ein neues Gedicht vor. Er spricht von einer Truhe, einer Karte, einem Glöckchen und einer Schablone. Sobald er verschwunden ist, geht hinten rechts eine Luke auf. Klicke auf das Gedeck, um zur Luke zu kommen und in den Frachtraum hinunter steigen zu können. Im Frachtraum findest du den Schatz, der jedoch aus Schmugglergut besteht.

Klicke die **Truhe** an, damit sie sich öffnet. Behring und Krabbe haben gemeinsame Sache gemacht. Während Behring für die Vergehen nicht mehr belangt werden kann, könnte der Fund für Krabbe Folgen haben. Betrachte das **Foto** in der Truhe und nimm dann die **Landkarte**, die mit einem **Glöckchen** und einer **Schablone** zusammen gebunden ist, an dich. Tim verlässt automatisch den Seeteufel und geht zu Gaby.

Gabys Zimmer

Alle treffen sich hier und beratschlagen, wie sie nun weiter vorgehen wollen. Frau Seydlitz muss vor Gustav Krabbe gewarnt werden. Außerdem könnte sie vielleicht mehr über die Karte wissen. Das Glöckchen hängt vermutlich mit der Kapelle zusammen, wo Pfarrer Tizian behilflich sein könnte und über die Schablone erfahren die TTKG-Mitglieder vermutlich im Scherzartikelladen mehr. Zu guter Letzt, kann vielleicht der Kobold auch noch weiterhelfen.

Seeteufel

Geh mit **Tim** zu Frau Seydlitz. Leider kommst du zunächst nicht weit, denn Malek versperrt dir den Weg. Tim schubst ihn einfach zur Seite.

Nun kannst du hinein gehen. Frau Seydlitz ist von Gustav Krabbe überfallen worden. Er hat sie gefesselt und die Truhe mitgenommen. Klicke das **Eisbärenfell** an, das Krabbe als Erinnerung dagelassen hat. Öffne dann deine Schachtel. Doch wo ist die Karte hin? Malek muss sie gestohlen haben!

Minigolfplatz

Geh mit **Karl** zum Minigolfplatz und dort direkt zu Bahn 13. Malek sucht nach der Münze, da er noch nicht weiß, dass die vier Freunde sie bereits gefunden haben. Er bietet Karl an, mit ihm zu teilen, wenn er ihm hilft die Münze zu finden. Wie kommst du nun an die Karte, die in Maleks Tasche steckt?

Milchbar

Geh noch einmal bei Robby vorbei. Er erzählt dir, dass er eine Geschichte gehört hat, wie in alter Zeit Affen gefangen wurden. Höre dir die Geschichte an. Man hat einfach Salz in einen schmalen Felsspalt gesteckt. Die Affen wollten das Salz unbedingt haben, doch war der Spalt so schmal, dass sie nicht heran kamen. Trotzdem probierten sie es immer weiter. So konnte man sie in Ruhe fangen. Betrachte die Theke näher und nimm ein paar **Erdnüssen** mit.

Minigolfplatz

Kehre zum Minigolfplatz zurück. Malek ist nicht mehr da. Öffne noch einmal die kleine Geheimtür im Leuchtturm und stecke die Erdnüsse hinein. Verlasse den Minigolfplatz und geh sofort wieder hin. Nun ist Malek auch wieder da. Karl verrät ihm das Geheimversteck, woraufhin Malek ihn fortschickt. So leicht lässt du dich jedoch nicht abwimmeln und gehst wieder zurück. Malek versucht nun verzweifelt die Erdnüsse, die er für eine Münze hält, aus dem Geheimversteck zu holen. Du nutzt die Chance und schnappst dir die **Landkarte** aus seiner Tasche.

Kapelle

Mit **Klößchen** gehst du zur Kapelle. Hier erwartet dich Gustav Krabbe, der Klößchen sogar mit einem Messer bedroht. Der Junge sieht sich gezwungen, das Glöckchen herauszurücken. Nun geht die Jagd nach dem Glöckchen los.

Seehafen

Mit **Gaby** gehst du zum Seehafen. Schlage Gustav Krabbe einen Tausch vor. Schatzkarte gegen Glöckchen. Er geht darauf ein. Nun musst du nur noch dafür sorgen, dass er nicht die echte Karte bekommt.

Seeteufel

Geh noch einmal zum Seeteufel und zeige Frau Seydlitz die Karte. Sie kennt die Gegend. Doch sieht sie heute anders aus. Wirf einen Blick in den Ablagekorb. Die Blätter sind weg, doch nun liegen **zwei Karten** des Ortes dort. Klicke sie an, denn Gaby darf beide mitnehmen.

Gabys Zimmer

Geh in Gabys Zimmer und lege eine der beiden aktuellen Karten auf die Leuchtfläche, wo vorher die Dias gelegen haben. Mit dem roten Edding kannst du nun ein Kreuz auf die Karte zeichnen. Setze das Kreuz ungefähr vor dem zweiten Landesteg von rechts. Nachdem dies geschehen ist, markiert Gaby die **falsche Schatzkarte** automatisch mit einem Punkt.

Seehafen

Kehre zum Seehafen zurück und gib Gustav Krabbe die Karte mit dem roten Punkt. Er gibt dir daraufhin das **Glöckchen** zurück.

Kapelle

Geh direkt zur Kapelle und zeige dem Pfarrer nun das Glöckchen. Er erinnert sich an das Dorf Elversbingen aus seiner Jugend.

Scherzartikelladen

Klößchen sollte sich nun in den Scherzartikelladen begeben und Herrn Behring die Schablone zeigen, da er vielleicht ein paar der Symbole seines Onkels wiedererkennt. Leider ist die Schablone auch verschwunden. Klößchen muss sie auf dem Weg hierher verloren haben. Herr Behring hat gesehen wie die beiden Reporter etwas von der Straße aufgehoben haben und sich sehr darüber freuen.

Flitter und Fun

Geh zum Geschäftsgebäude zurück und geh dieses Mal hinein. Mit dem Fahrstuhl fährst du in die 4. Etage hinauf.

Geh zur Tür des Flitter und Fun, und öffne sie. Auch wenn Klößchen denkt, ihm wäre das Glück nicht hold, öffnet sich die Tür. Es stellt sich heraus, dass die beiden Reporter Betrüger sind und gar keine Zeitung betreiben. Die nette Stimme kommt vom Band.

Betrachte das **Heft** auf dem Tisch. Am oberen Rand liegen **falsche Ausweise**. Lies den kompletten Text über die **weiblichen Seeräuber und die Moyet-Taler**, indem du ihn anklickst. Klößchen liest ihn laut vor. Von den Reportern ist keine Spur zu sehen. Verlasse das Gebäude.

Von der Straße aus kannst du rechts neben dem Haupteingang eine kleine Tür mit einem Schild "Messer und Gabel" darüber öffnen. Unsere Reporter sitzen in diesem Restaurant. Klicke auf das Geschirr vor ihnen, um die Schablone näher zu betrachten, die die beiden bei sich haben. Leider hat der Mann die Hand darauf gelegt.

Scherzartikelladen

Kehre zu Herrn Behring zurück und schau noch einmal in die Sonderangebotsschale. Nimm nun die Tüte **Sprudelspaß** heraus, die du sogar von Herrn Behring geschenkt bekommst. Damit kehrst du in das Restaurant zurück.

Flitter und Fun

Betrachte noch einmal das Gedeck und gib die Tüte Sprudelspaß in das Glas hinein. Klößchen geht erst einmal wieder nach draußen. Kehre sofort zurück, denn nun hat der Reporter die Hand von der **Schablone** genommen, sodass du sie schnell an dich nehmen kannst.

Scherzartikelladen

Jetzt kannst du die Schablone endlich Herrn Behring zeigen. Er erklärt dir die Gesichter der Klabautermänner und die dazugehörigen Symbole: Ankerverbot = Anker, Hafen = durchgestrichener Anker und Rettungsstation = rotes Kreuz.

Gabys Zimmer

Noch einmal gehst du mit **Gaby** in ihr Zimmer. Lege die Schatzkarte auf die Leuchtfläche und füge die aktuelle Karte bei. Der Schatz kann auf keinen Fall an Land liegen. Lege die Schablone auf die beiden Karten. Diese muss nun so gedreht werden, dass die Gesichter der Klabautermänner auf den richtigen Positionen liegen. Hast du es geschafft, entdeckt Gaby, dass der Schatz bei der alten Kapelle von Elversbingen liegen muss. Die Kinder brauchen ein Boot.

Seehafen

Mit **Tim** gehst du noch einmal in den Seehafen und sprichst mit Gustav Krabbe. Naja, du forderst ihn eher heraus und fragst, ob der Dampfer nur Tarnung ist. Da erzählt er dir von der Yacht Pepita, die Robbys Onkel gehört.

Milchbar

Geh zu Robby und frage ihn nach der Yacht. Sein Onkel hat ihm die Schlüssel dagelassen und da er sehr großzügig ist, legt er dir die **Schlüssel** auf die Theke. Nimm sie an dich, denn die 4 Freunde können ein solches Gefährt gut gebrauchen.

Gabys Zimmer

Tim kehrt automatisch in Gabys Zimmer zurück, wo die drei sich weitere Gedanken über den Schatz machen. Sie beschließen so schnell wie möglich hinaus zu fahren, denn Krabbe könnte ihnen auf den Fersen sein.

Seehafen

Du gehst automatisch zum Seehafen. Klicke auf das **Schild des Ausflugsdampfers**. Gustav Krabbe hat bereits abgelegt und wird jetzt hinter den 4 Freunden her sein. Geh hinten im Bild weiter zu den kleineren Booten. Auch hier fehlen ein Tretboot, ein Ruderboot und ein Motorboot. Die anderen haben sich also auch schon auf den Wasserweg begeben. Klicke auf die **weiße Yacht** im Hintergrund.

Fahre den Landungssteg aus, der sich vorne rechts in der Ecke befindet. Du steigst automatisch ins Boot ein. Hole den Schlüssel aus der Schachtel und stecke ihn ins **Zündschloss**. Drehe den Schlüssel herum. Das Navigationssystem Klabaüter meldet sich. Sobald es eine Warnung ausstößt, muss du das Steuerrad mit Hilfe der **beiden Pfeile** in der Mitte des Steuerrades drehen und ausweichen. Reagierst du zu spät, stößt du mit einem der anderen Schatzsucher zusammen und musst dort wieder beginnen, wo du die Yacht betreten hast. Du kannst aber auch auf dem Radarschirm nachsehen. Du bist der rote Punkt. Die anderen Boote sind die weißen Punkte. Dein Ziel ist das kleine Kreuz am oberen Rand des Schirms, etwa auf 11 Uhr. Du fährst gegen den Uhrzeigersinn und musst mit Hilfe der beiden Pfeile den anderen Booten auf deinem Weg zum Ziel ausweichen. Sobald du das Kreuz erreicht hast, stoppt Klabaüter automatisch die Motoren. Verlasse die Nahansicht und klicke auf den **Taucheranzug**, der dort auf der Bank liegt. Tim will nun hinab tauchen. Geh zum Heck und steige die Leiter hinunter.

Unten angekommen, musst du nun schnell mit der Taschenlampe den Schatz suchen. Er liegt hinten rechts, denn dort befindet sich auch das **Grab von Bernadette**. Öffne den Grabstein und die darunter liegende Truhe. Nimm dann das **Beweismaterial** gegen Gustav Krabbe an dich. Tim taucht damit auf.

Die Küstenwache wird verständigt und Gustav Krabbe festgenommen. Doch er ist nicht der einzige, der hinter Schloss und Riegel landet, denn die Reporter sind ebenfalls seit langem gesuchte Betrüger.

ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).