

# ChronoCops

Ein verrücktes Zeitreise-Abenteuer



## Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon

### Achtung, Spoilergefahr!

In diesem PDF findet ihr alle Lösungen für das ChronoCops-Abenteuer *Jules Vernes Parallelwelt-Paradoxon*. Falls ihr versehentlich hier gelandet seid, schließt die Datei am besten wieder!

**Wichtiger technischer Hinweis:** Für den bestmöglichen Nutzen solltet ihr diese Datei abspeichern und mit der App „Adobe Acrobat Reader“ öffnen. Andere PDF-Reader sowie Browser erkennen die verwendeten Sprungmarken zur Navigation oft leider nicht. iOS-Nutzer können alternativ auch die App „Dateien“ verwenden, sie erkennt die Sprungmarken.

*Navigationspfeil:*

## **Hinweise oder Lösungen?**

Möchtet ihr zunächst die Hinweise für ein besseres Spielerlebnis lesen? Es sind allgemeine Hinweise, die euch vielleicht an mancher Stelle einen Stups in die richtige Richtung geben. Sie kosten euch keine Zeitkugeln.

Oder wollt ihr sofort zu den Lösungen dieses Abenteuers springen?

# Hinweise für ein besseres Spielerlebnis

(Teil 1)

- Schaut euch alle Karten immer sehr aufmerksam an und lest die Texte sorgfältig! Manchmal ist in der Abbildung oder in einem einzelnen Wort ein Hinweis versteckt.
- Lasst euch auf das Thema ein und habt keine Angst vor „großen“ Veränderungen der Zeitgeschichte. Welche Änderungen in der Vergangenheit könnten zu welchen Veränderungen in der Zukunft führen? Welche Informationen aus der Zukunft könnten euch in der Vergangenheit helfen? Welcher Gegenstand könnte an welcher Stelle sinnvoll eingesetzt werden? Versetzt euch dabei in die Situation hinein und denkt nicht abstrakt, sondern thematisch!

# Hinweise für ein besseres Spielerlebnis

(Teil 2)

- Vernachlässigt „alte“ Zeitlinien nicht, wenn ihr neue öffnet. Wenn ihr nicht weiterkommt, lest nochmal alle Orte laut vor, zu denen ihr sichtbare Sprungmarken habt. Wartet nicht auf einen konkreten Anlass, um einen noch unbekanntes Ort zu besuchen. Manchmal erkennt ihr den Anlass vielleicht erst im Nachhinein.
- Vielleicht müsst ihr nicht jede Zeitlinie öffnen. Vielleicht benötigt ihr nicht jeden Gegenstand, den ihr findet. Andererseits: Nur weil ihr an einem Ort schon mal eine Entscheidung getroffen habt, solltet ihr den Ort nicht „abhaken“; vielleicht ist es sinnvoll, noch eine andere Auswahlmöglichkeit zu treffen oder ihr könnt dort etwas anderes Sinnvolles tun!?

# Hinweise für ein besseres Spielerlebnis

(Teil 3)

- Haltet euch nicht zu sehr an den Zeitkugeln fest, sondern habt keine Angst davor, auch mal die eine oder andere Zeitkugel zu verlieren. Und nehmt euch ruhig einen Tipp, wenn ihr glaubt, in einer Sackgasse zu sein, dies ist keine Schande!
- Ihr benötigt an manchen Stellen Allgemeinwissen, aber niemals Spezialwissen. Das heißt, wenn euch an einem Ort für eine Entscheidung eine Information fehlt, die nach eurer Einschätzung kein Allgemeinwissen ist, dann stellt die Entscheidung erst mal zurück und reist woanders hin; ihr werdet die benötigte Information sehr wahrscheinlich im Spiel finden!

Hier enden die Hinweise. Wollt ihr zu den Lösungen, tippt dazu unten auf den Pfeil nach rechts.

## Lösungen

Bei jeder Lösung wird angegeben, wie viele Zeitkugeln ihr verliert. Ihr verliert jedoch für jedes Rätsel maximal 3 Zeitkugeln. Falls ihr bei einem Rätsel insgesamt mehr als 3 Zeitkugeln verlieren würdet (zum Beispiel erst Tipp, dann Lösung), dann gebt insgesamt nur 3 Zeitkugeln ab.

Zur Navigation tippt einfach auf das jeweilige Symbol, um Spoiler anderer Rätsel zu vermeiden.

## **Für welche Karte sucht ihr die Lösung? Tippt einfach auf das entsprechende Symbol!**

Hinweis: Beim Antippen der Gemini-Sprungmarken findet ihr sowohl die Lösungen, wie ihr an den Dinos bzw. dem Eis vorbei zu den Zeitspalten kommt, als auch die Lösungen für die Orte selbst.

**Für welche Karte sucht ihr die  
Lösung? Tippt einfach auf das  
entsprechende Symbol!**



**Für welche Karte sucht ihr die Lösung? Tippt einfach auf das entsprechende Symbol!**

**Für welche Karte sucht ihr die  
Lösung? Tippt einfach auf das  
entsprechende Symbol!**



## Avantgarde Konservatorium

Commander Karla hat euch gesagt, ihr sollt die Zeitlinie Gemini öffnen. Dabei hilft euch das Buch „The Avantgarde: Gemini-Rock“ (Karte 7) aus der Bibliothek (Libra 2046).

Ihr müsst den Gemini-Riff entschlüsseln. Von links nach rechts seht ihr: E1 E3 A3 E3. Darüber seht ihr die Entschlüsselung: E1 = f, E3 = g, A3 = c, E3 = g. Der Riff lautet FGCG, Antwort C ist die richtige Lösung und führt euch zur Karte 9.

Es gibt hier noch eine weitere Lösung für ein anderes Rätsel. Falls ihr sie sucht, lest weiter auf der nächsten Seite, tippt dazu unten auf den Pfeil nach rechts.



2047



(Teil 2)

Habt ihr die Zeitlinie Taurus schon geöffnet?  
Nur dann kommt ihr an dieser Stelle weiter!

Wenn ihr das Wembley Stadion besucht  
(Taurus 1986), erhaltet ihr von Brian May eine  
Schallplatte mit dem Titel „Highway“ (Karte 24).  
Es ist eine nette Schnulze, der noch etwas Pep  
fehlt.

Setzt die Karte 24 hier im Konservatorium ein,  
um sie Angus zu geben. Das führt euch zur  
Karte 12.



## **Irgendwo in Asien**

Habt ihr das Warnzeichen auf dem Laser gesehen? Und den T-rex, der den Laser bewacht? Dort kommt ihr sicherlich nicht weiter. Aber ist euch aufgefallen, dass die Dino-Eier und das seltsame Gerät unbewacht sind?



Hier findet ihr die Lösung, wie ihr den T-rex überwindet. Sucht ihr die Lösung zum Ort selbst (Platonische Akademie), tippt dazu unten auf den Pfeil nach rechts.

Nehmt 3 Bücher aus der Bibliothek (Libra 2046): „Kleine Dino-Kunde“ (Karte 1), „Zeitkontrolle“ (Karte 3) sowie das Original „20.000 Meilen unter dem Meer“ (Karte 15). In der Dino-Kunde (Karte 1) erfahrt ihr, dass der T-rex Angst vor Wasser hat. Auf dem Buchcover (Karte 15) seht ihr, dass ein gelbes Dreieck für Wasser steht.

Legt diese Ortskarte farblich passend an den Zeit-Controller. Auf Karte 3 seht ihr, wie ihr den Controller bedient: Ihr „drückt“ zuerst das Ausrufezeichen und danach den Knopf mit dem gelben Dreieck (Wasserladung). Das führt euch zur Karte 22.



# Platonische Akademie

Athen, Griechenland

Habt ihr die Zeitlinie Aquarius schon geöffnet? Falls ja, dann wisst ihr bereits, dass ihr nach Fantastograffitis Ausschau halten sollt. Habt ihr es hier schon gefunden? Schaut euch mal die Gießkanne genauer an ...

Setzt den Fantastographen (Karte 29) hier in der Akademie ein, das führt euch in die Parallelwelt zu Aquarius 369 v. Chr.

Die Lösung, welchen weiteren Gegenstand ihr hier sinnvoll einsetzen könnt, folgt auf der nächsten Seite.



## (Teil 2)

Habt ihr die Zeitlinie Taurus schon geöffnet?  
Nur dann kommt ihr an dieser Stelle weiter!

Platon hat ein hübsches Beet mit einem sehr nährreichen Boden. Das ist eine tolle Basis, um hier etwas einzupflanzen.

Besorgt euch in Bellevue (Taurus 1984) die Dose mit Kleeblattsamen (Karte 16). Setzt die Samen hier in der Akademie ein, um daraus Klee wachsen zu lassen. Das führt euch zur Karte 38.





Hier findet ihr die Lösung, wie ihr den Stegosaurus überwindet. Sucht ihr die Lösung zum Ort selbst (Kraneion-Platz), tippt dazu unten auf den Pfeil nach rechts.

Nehmt 2 Bücher aus der Bibliothek (Libra 2046): „Dino-Kunde“ (Karte 1) und „Zeitkontrolle“ (Karte 3). In der Dino-Kunde (Karte 1) erfahrt ihr, dass der Stegosaurus sich überspringen lässt.

Legt diese Ortskarte farblich passend an den Zeit-Controller. Auf Karte 3 seht ihr, wie ihr den Controller bedient: Ihr „drückt“ zuerst das Ausrufezeichen und danach den Knopf mit dem grünen Quadrat (Supersprung). Folgt der Linie zum nächsten Knopf, auf dem ihr den Pfeil nach oben „drückt“ (Supersprung). Das führt euch zur Karte 23.



## Kraneion-Platz

Korinth, Griechenland

Habt ihr die Zeitlinie Aquarius schon geöffnet? Falls ja, dann wisst ihr bereits, dass ihr nach Fantastograffitis Ausschau halten sollt. Habt ihr es hier schon gefunden? Schaut euch mal Diogenes' Bauch genauer an ...

Setzt den Fantastographen (Karte 29) hier am Kraneion-Platz ein, das führt euch in die Parallelwelt zu Aquarius 368 v. Chr.

Die Lösung, welchen weiteren Gegenstand ihr hier sinnvoll einsetzen könnt, folgt auf der nächsten Seite.



## (Teil 2)

Gewiss wart ihr schon in Asien und habt Professor Knix getroffen (Gemini 66000000 v. Chr.)? Falls nicht, solltet ihr das nun tun. Dort erhaltet ihr einen UV/IR-Kombi-Strahler (Karte 35). Wusstet ihr, dass UV-Strahlen die Haut bräunen?

Setzt den UV/IR-Kombi-Strahler (Karte 35) hier am Kraneion-Platz ein, damit Diogenes schneller braun wird. Das führt euch zur Karte 39.



# Amesbury

## England

Habt ihr die Zeitlinie Aquarius schon geöffnet? Falls ja, dann wisst ihr bereits, dass ihr nach Fantastograffiti Ausschau halten sollt. Habt ihr es hier schon gefunden? Schaut euch mal den mittleren Stein genauer an ...

Setzt den Fantastographen (Karte 29) hier in Amesbury ein, das führt euch in die Parallelwelt zu Aquarius 513.



Hier findet ihr die Lösung, wie ihr an den Brontosauriern vorbeikommt. Sucht ihr einen Hinweis zum Ort selbst (Hafen), tippt dazu unten auf den Pfeil nach rechts.

Nehmt aus der Bibliothek (Libra 2046) das Buch „Kleine Dino-Kunde“ (Karte 1). Dort erfahrt ihr, dass die Brontosaurier sich nie bewegen. Ihr könnt deshalb einfach an ihnen vorbeigehen. Der Weg führt vom Start S nach oben, danach nach rechts, oben, oben.

Legt diese Ortskarte farblich passend an den Zeit-Controller. Startet bei S mit dem Pfeil nach oben, folgt der Linie zum nächsten Knopf. Dort geht ihr nach rechts und bei den nächsten beiden Knöpfen jeweils nach oben. Das führt euch zur Karte 20.



# Hafen

## Nantes, Frankreich

An diesem Ort müsst ihr nichts weiter tun, als Karte 29 hier einzusetzen. Daher gibt es auch keine Lösung. Der Ort gibt euch aber einen Hinweis:

In Aquarius 1869 sagt euch Jules, dass ihr nach Fantastograffiti Ausschau halten sollt. Da ihr den Fantastographen an diesem Ort einsetzen konntet, gibt es natürlich auch hier ein solches Fantastograffiti. Habt ihr es schon gefunden? Es ist auf Jules' Fliege.

Nun wisst ihr, wie ein solches Fantastograffiti aussehen kann.

1454



Hier findet ihr die Lösung, wie ihr das Eis auftaut. Sucht ihr die Lösung zum Ort selbst (Bellevue), tippt dazu unten auf den Pfeil nach rechts.

Nehmt aus der Bibliothek (Libra 2046) das Buch „Zeitkontrolle“ (Karte 3). Geht zu Jules Verne (Gemini 1869), er gibt euch eines seiner Bücher (Karte 17). Auf dem Buchcover (Karte 17) seht ihr, dass ein blauer Stern für Feuer steht.

Legt diese Ortskarte farblich passend an den Zeit-Controller. Auf Karte 3 seht ihr, wie ihr den Controller bedient: Ihr „drückt“ zuerst das Ausrufezeichen und danach den Knopf mit dem blauen Stern (Feuerladung). Das führt euch zur Karte 5.



## **Bellevue (Washington)** **USA**

Der Tritt gegen den Automaten hat Bill ziemlich weh getan. Schuhe mit Stahlkappen hätten hier sicher geholfen!

Geht ins Avantgarde Labor (Libra 2045) und holt euch bei Manolo für 1 Münze den Steppschuh mit Stahlkappe (Karte 25).

Setzt den Steppschuh (Karte 25) hier in Bellevue ein, um damit gegen den Automaten zu treten. Das führt euch zur Karte 19.





## Hill Valley

15 Jahre später (Taurus 1970) erfahrt ihr, dass der Blitz in die Uhr eingeschlagen ist, und zwar um 10:04 (bzw. 22:04) Uhr.

Mit einem solchen Blitzeinschlag kann man bestimmt Tiefgefrorenes ganz super rösten! Holt euch aus dem Mikro-Softeis-Automaten (Taurus 1984) die tiefgefrorenen Fischstäbchen (Karte 31).

Setzt die Fischstäbchen (Karte 31) hier im Jahr 1955 in Hill Valley ein, um sie an die Stromleitung zu klemmen. Folgt dann der Linie ganz rechts oben, die von der Uhrzeit 22:04 ausgeht. Das führt euch zur Karte 30.



## Bellevue (Washington) USA

Wie ein Binärcode umgerechnet wird, zeigt euch der kleine Zettel, der an dem Automaten klebt. Binär bedeutet, dass jede Stelle nur 0 oder 1 sein kann. Alle Zahlenwerte, für die eine 1 steht, werden addiert. 11001 wäre also z. B.:  $16 + 8 + 0 + 0 + 1 = 25$ . Daraus ergeben sich folgende Antwortmöglichkeiten: A = 7, B = 15, C = 4, D = 11.

Wenn ihr die Fächer im Automaten oben links beginnend abzählt, findet ihr an Position 4 eine interessant aussehende Packung. Antwort C führt euch zur Karte 31.

Auch an Position 11 befindet sich ein nützlicher Gegenstand. Antwort D führt euch zur Karte 16.



# Athen

## Griechenland

Habt ihr die Zeitlinie Pisces schon geöffnet?  
Nur dann kommt ihr an dieser Stelle weiter!

1 Jahr später in Korinth (Aquarius 368 v. Chr.) erfahrt ihr von Helena, dass ihr liebster Herold viel Geld verdienen soll, um ihr einen Palast zu bauen. Um Helena zu helfen, müsst ihr auch Herold helfen. Die „Kleine Dino-Kunde“ (Karte 1), die ihr in der Bibliothek (Libra 2046) bekommen habt, verrät euch, dass der Triceratops vegane Kost mag.

Holt euch bei Platon (Pisces 368 v. Chr.) vierblättrige Kleeblätter (Karte 36). Setzt die Kleeblätter hier beim Rennen ein, um den Triceratops damit anzulocken und vom Rennen abzulenken. Das führt euch zur Karte 42.



1941



## Zeitspalte

Ihr benötigt einen sehr scharfen Gegenstand, um das Gewebe zu durchtrennen. Ein Schwert könnte hier gute Dienste leisten. Reist nach Amesbury (Aquarius 513) und holt euch dort Excalibur (Karte 34).

Setzt Excalibur hier ein, um das Gewebe der Zeitspalte zu zerschneiden. Das führt euch zu Aquarius 476.



## Kaminzimmer

Die vier Wandteppiche in Sagittarius 476 sind mit den Wandteppichen der Parallelwelt hier in Aquarius 476 verbunden, so als stünden die beiden Kamine Rücken an Rücken:



So ergeben sich vier Sprungmarken, von denen aber nur eine das richtige Symbol der Zeitlinie Sagittarius zeigt. Diese Sprungmarke erlaubt euch, nach Sagittarius 868 zu reisen.



# Amesbury

## England

Wie bekommt man etwas frei, das feststeckt?  
Viel Öl könnte dabei helfen, dass es besser flutscht. Holt euch von Diogenes (Gemini 368 v. Chr.) das Sonnenöl Phil-o-Sun (Karte 32). Setzt das Phil-o-Sun hier in Amesbury ein, um das Schwert einzuölen. Das führt euch zur Karte 34.



# Hafen

## Nantes, Frankreich

Holt euch von Platon (Gemini 369 v. Chr.) die zerfetzte Karte von Atlantis (Karten 43, 44, 45, 46) und von Diogenes (Gemini 368 v. Chr.) die Wegbeschreibung (Karte 26). Richtig zusammengesetzt ergibt sich mit dem Weg des Kraken und dem Schein des Leuchtturms dieses Bild:



Dreht Karte 43 um und setzt sie hier im Hafen ein, um sie Kapitän Nemo zu geben. Das führt euch zur Karte 11.



## Irgendwo im Meer

Habt ihr die Zeitlinie Taurus schon geöffnet? Nur dann kommt ihr an dieser Stelle weiter!

Ihr braucht zunächst die Fischstäbchen (Karte 31) aus dem Mikro-Softeis-Automaten (Taurus 1984). Die sind allerdings tiefgefroren und haben keine Röstaromen. Deshalb müsst ihr sie in Hill Valley (Taurus 1955) durch einen Blitzeinschlag brutzeln lassen.

Setzt die gerösteten Fischstäbchen (Karte 30) hier im Meer ein, um Edeltrude zu füttern. Das führt euch zu Aquarius 1871.





## Atlantis

Erinnert euch daran, was Platon (Gemini 369 v. Chr.) über die Alien-Reptilien erzählt hat: sie sind in Zeitlupe unterwegs und können pro Jahr nur 3 Dinge tun. An der Frage des Reptils erkennt ihr, dass sie offenbar auch nur 3 Wörter pro Jahr aussprechen können. Dementsprechend verstehen sie auch nicht mehr als 3 Wörter pro Jahr, längere Antworten würden sie komplett überfordern.

Deshalb ist Antwort C hier richtig und führt euch zu Aquarius 1872.



## Atlantis

Professor Knix ist euch in diesem Abenteuer schon einmal begegnet (Gemini 66000000 v. Chr.) und dort in die Zeitlinie Sagittarius gehüpft. Dort wollt ihr hin.

Deshalb ist Antwort A hier richtig und führt euch zu Aquarius 1873.



## Musikzimmer

Keiner der vier Songs A, B, C, D wäre dermaßen höllisch gut, dass ihr damit eine Seele retten könntet. Dazu benötigt ihr etwas anderes.

Besucht das Wembley Stadion (Taurus 1986) und holt euch dort die Alte Schallplatte „Highway“ (Karte 24). Die ist zwar auch noch nicht höllisch gut, aber das lässt sich ändern: Bringt die Platte zu Angus ins Konservatorium (Libra 2047), er kritzelt euch ein paar zusätzliche Noten auf die Platte, und dann wird sie höllisch gut.

Setzt die Platte mit Noten (Karte 28) hier im Musikzimmer ein, um „Highway to hell“ auf der Orgel zu spielen. Das führt euch zur Karte 41.



In der Mitte der Karte seht ihr eine Sprungmarke mit zwei Symbolen, welche euch sicher bekannt vorkommen, wenn ihr euch die Buchcover von Jules Verne (Karten 15, 17) noch mal anschaut.

Legt diese Ortskarte farblich passend an den Zeit-Controller. Feuer (blauer Stern) führt euch zu einer 9. Wasser (gelbes Dreieck) führt euch ebenfalls zu einer 9. Beide Symbole stehen jeweils für eine 9. Somit seht ihr in der Sprungmarke vor euch vermeintlich eine 99.

Aber Achtung: Die Sprungmarke ist auf dem Kopf abgebildet! Darauf fällt ihr doch sicher nicht hinein, nachdem euch so etwas zuvor schon einmal begegnet ist!? Diese Sprungmarke erlaubt euch, nach Sagittarius 66 zu reisen.



Dies ist der Seelen-Altar. In der Mitte steht ihr eines von 3 Teilen eines kleinen Puzzles. Es zeigt eine Sprungmarke. Die beiden fehlenden Teile sind zwei einsame Seelen. Die eine Seele (Karte 41) könnt ihr im Musikzimmer retten, die andere Seele (Karte 47) im Kaminzimmer.

Legt beide Seelen hier auf den Altar. Am Farbverlauf der Schriftrolle im Hintergrund erkennt ihr, dass Karte 41 oben liegen sollte und Karte 47 unten. Die Farben, in denen das Todesalter angegeben wird, weisen darauf hin, dass diese Zahlen zur Sprungmarke passen.

Ihr benötigt von 99 „das Volle“ und von 88 „die Hälfte dazu“, somit also  $99 + 44 = 143$ .

Diese Sprungmarke erlaubt euch, nach Sagittarius 143 zu reisen.



## Kaminzimmer

Schaut euch den Kamin mal ganz genau an.  
Rechts unten befindet sich ein Fantastograffiti!

Setzt den Fantastographen (Karte 29) hier  
im Kaminzimmer ein, das führt euch in die  
Parallelwelt Aquarius.



## Vorzimmer zur Hölle

Falls ihr schon immer mal viel Geld verbrennen wolltet: Jetzt dürft ihr es! Geht zum Apple Campus (Taurus 1991) und holt euch einen Haufen Geld (Karte 13).

Setzt den Haufen Geld (Karte 13) hier im Vorzimmer ein, damit der Herr im Anzug damit das Höllenfeuer entzünden kann. Das führt euch zur Karte 18.



## Irgendwo in Asien

Habt ihr die Zeitlinie Leo schon geöffnet? Nur dann kommt ihr an dieser Stelle weiter!

Um euch vor dem Laser zu schützen, wäre ein Spiegel (Karte 33) sehr hilfreich. Den erhaltet ihr von Helena (Leo 368 v. Chr.), wenn ihr ihrem liebsten Herold helft, dass die Schnecke das Rennen gewinnt (Aquarius 369 v. Chr.).

Setzt den Spiegel (Karte 13) hier bei Professor Knix ein, um den Laserstrahl zu reflektieren. Das führt euch zur Karte 40.





# 3

Auf den ersten Blick mögen die vielen Symbole etwas kryptisch wirken, aber sie erklären sehr genau, wie der Zeit-Controller funktioniert.

Ihr könnt die Wumme aktivieren, indem ihr das Ausrufezeichen „drückt“. Das führt euch zu dem Feld X mit den vier bunten Knöpfen, mit denen ihr vier unterschiedliche Ladungen abfeuern könnt. Das grüne Quadrat steht zum Beispiel für Luft/Wind. Für die anderen Knöpfe müsst ihr bei Bedarf noch herausfinden, welche Ladung sie abfeuern.

Wenn ihr Luft/Wind abfeuert für einen Supersprung, müsst ihr danach noch einen Pfeil nach oben „drücken“.

6

Oh, ist der süß. Wirklich wahnsinnig süß.  
In diesem Abenteuer wird er euch allerdings  
nirgends weiterhelfen.

Sorry!



# 7

Ein Riff ist eine Abfolge von Noten, die Gitarristen und Gitarristinnen in einem bestimmten Rhythmus runternudeln. Sie müssen dafür wissen, welche Saite (z. B. die E-Saite) wo abgegriffen werden muss (z. B. an Position 1), damit eine bestimmte Note ertönt (z. B. F).

Ihr müsst den Gemini-Riff entschlüsseln.

Von links nach rechts seht ihr: E1 E3 A3 E3.

Darüber seht ihr die Entschlüsselung:

E1 = f, E3 = g, A3 = c, E3 = g. Der Riff lautet FGCG.

Geht ins Avantgarde Konservatorium (Libra 2047) und wählt dort Antwort C, das führt euch zur Karte 9.



**13**

Falls ihr schon immer mal viel Geld verbrennen wolltet: Jetzt dürft ihr es!

Setzt diesen Haufen Geld im Vorzimmer der Hölle (Sagittarius 666) ein, damit der Herr im Anzug damit das Höllenfeuer entzünden kann. Das führt euch zur Karte 18.



15

Leider werdet ihr während dieses Abenteuers keine Zeit haben, dieses wirklich erstklassige Werk zu lesen. Aber unten in der Mitte ist ein Symbol abgebildet, welches ihr auch auf dem Zeit-Controller findet!

Holt euch aus der Bibliothek (Libra 2046) noch die Bücher „Kleine Dino-Kunde“ (Karte 1) und „Zeitkontrolle mit dem Zeit-Controller“ (Karte 3), um die Bedeutung des gelben Dreiecks zu verstehen.



16

Damit aus diesen tollen Samen vierblättriger Klee wird, benötigt ihr ein Beet mit einem sehr nährreichen Boden.

Setzt die Kleeblattsamen in der Platonischen Akademie (Gemini 369 v. Chr.) ein, um daraus Klee wachsen zu lassen. Das führt euch zur Karte 38.



Leider werdet ihr während dieses Abenteuers keine Zeit haben, dieses wirklich erstklassige Werk zu lesen. Aber unten in der Mitte ist ein Symbol abgebildet, welches ihr auch auf dem Zeit-Controller findet!

Holt euch aus der Bibliothek (Libra 2046) noch das Buch „Zeitkontrolle mit dem Zeit-Controller“ (Karte 3), um die Bedeutung des blauen Sterns zu verstehen.



24

Diese Schallplatte, die ihr im Wembley Stadion (Taurus 1986) erhalten habt, benötigt noch mehr Feuer. Besucht Angus im Konservatorium (Libra 2047) und setzt die Schallplatte dort ein. Das führt euch zur Karte 12.





25

Schuhe mit Stahlkappen sind sehr hilfreich, um sich nicht weh zu tun, wenn man gegen etwas Hartes tritt.

Setzt den Steppschuh in Bellevue (Gemini 1982) ein, um damit gegen den Automaten zu treten. Das führt euch zur Karte 19.



# 26

Außer dieser Wegbeschreibung benötigt ihr die zerfetzte Karte (Karten 43, 44, 45, 46) von Platon (Gemini 369 v. Chr.). Richtig zusammengesetzt ergibt sich mit dem Weg des Kraken und dem Schein des Leuchtturms dieses Bild:



Der Weg des Kraken zum Teufelsdreieck kreuzt den Schein des Leuchtturms zu den Säulen auf Karte 43. Dreht Karte 43 um und setzt sie im Hafen (Aquarius 1869) ein, um sie Kapitän Nemo zu geben. Das führt euch zur Karte 11.



**28**

Durch die Umarbeitung von Angus ist die Platte höllisch gut geworden.

Setzt die Platte mit Noten im Musikzimmer (Sagittarius 123) ein, um „Highway to hell“ auf der Orgel zu spielen und die Seele zu retten. Das führt euch zur Karte 41.



# 29

Jules hatte euch gesagt, dass ihr nach Fantastograffitiis Ausschau halten sollt. Damit meint er Symbole, die genau so aussehen wie das Symbol, welches hier bereits eingekaut ist.

Ein Beispiel dafür sehr ihr auf Jules' Fliege (Gemini 1869). Und weil das Symbol auf der Karte zu sehen ist, konntet ihr den Fantastographen dort einsetzen.

30

Diese Fischstäbchen sind nicht nur fischig, sondern nun auch crunchig und haben Röstaromen.

Setzt die gerösteten Fischstäbchen im Meer (Aquarius 1870) ein, um Edeltrude zu füttern. Das führt euch zu Aquarius 1871.



**31**

Die Fischstäbchen wären theoretisch eine gute Wahl, um damit Edeltrude (Aquarius 1870) zu füttern. Allerdings sind sie tiefgefroren und haben keine Röstaromen.

Schaut doch mal in Hill Valley (Taurus 1955) vorbei, ob ihr dort eine Möglichkeit findet, die Fischstäbchen brutzeln zu lassen.



**32**

Dieses Sonnenöl von Diogenes könnte dabei helfen, dass etwas besser flutscht. Damit bekommt man bestimmt etwas frei, das feststeckt.

Setzt das Phil-o-Sun in Amesbury (Aquarius 513) ein, um das Schwert einzuölen. Das führt euch zur Karte 34.



Ein Spiegel kann Lichtstrahlen reflektieren. Und da Laserstrahlen aus Licht bestehen, kann er vermutlich auch Laserstrahlen reflektieren. Okay, nicht jeder Spiegel kann das, aber es wäre doch gelacht, wenn dieser wunderschöne Spiegel von Helena das nicht könnte!

Setzt den Spiegel bei Professor Knix (Sagittarius 66000000 v. Chr.) ein, um den Laserstrahl zu reflektieren. Das führt euch zur Karte 40.





# 34

Mit einem einzigartigen Schwert wie Excalibur kann man viele Dinge durchtrennen, auch engmaschiges Zeit-Gewebe.

Setzt Excalibur in der Zeitspalte ein, in der ihr steckengeblieben seid (Aquarius 475), um das Gewebe der Zeitspalte zu zerschneiden.

Das führt euch zu Aquarius 476.



**35**

Solch ein umstellbarer Kombi-Strahler ist eine tolle Sache. Stellt man ihn auf „Infrarot“, kann man Dino-Eier brüten. Stellt man ihn auf „Ultraviolett“, kann man Menschenhaut bräunen.

Setzt den UV/IR-Kombi-Strahler am Kraneion-Platz (Gemini 368 v. Chr.) ein, damit Diogenes schneller braun wird. Das führt euch zur Karte 39.



Diese Kleeblätter sind nicht nur vierblättrig, sondern definitiv auch vegan. Damit kann man einen Dinosaurier füttern, der auf vegane Kost steht. Die „Kleine Dino-Kunde“ (Karte 1), die ihr in der Bibliothek (Libra 2046) bekommen habt, verrät euch, dass ein Triceratops vegane Kost mag.

Setzt die Kleeblätter beim Schneckenrennen in Athen (Aquarius 369 v. Chr.) ein, um den Triceratops damit anzulocken und vom Rennen abzulenken. Das führt euch zur Karte 42.



**37**

Das war mal ein wirklich sehr leckerer Döner, bevor er schon einmal durch die Zeit gereist ist. In diesem Abenteuer wird er euch allerdings nirgends weiterhelfen.

Sorry!



41

Diese einsame Seele aus dem Musikzimmer hilft euch allein noch nicht weiter. Ihr benötigt noch eine zweite einsame Seele (Karte 47) aus dem Kaminzimmer (Sagittarius 476). Falls ihr beide Seelen habt, geht zum Seelen-Altar (Sagittarius 321).

Legt beide Seelen auf den Altar. Am Farbverlauf der Schriftrolle im Hintergrund erkennt ihr, dass Karte 41 oben liegen sollte und Karte 47 unten. Die Farben, in denen das Todesalter angegeben wird, weisen darauf hin, dass diese Zahlen zur Sprungmarke auf dem Seelen-Altar passen. Ihr benötigt von 99 „das Volle“ und von 88 „die Hälfte dazu“, somit also  $99 + 44 = 143$ . Diese Sprungmarke erlaubt euch, nach Sagittarius 143 zu reisen.



Außer dieser Karte benötigt ihr die Wegbeschreibung (Karte 26) von Diogenes (Gemini 368 v. Chr.). Richtig zusammengesetzt ergibt sich mit dem Weg des Kraken und dem Schein des Leuchtturms dieses Bild:



Der Weg des Kraken zum Teufelsdreieck kreuzt den Schein des Leuchtturms zu den Säulen auf Karte 43. Dreht Karte 43 um und setzt sie im Hafen (Aquarius 1869) ein, um sie Kapitän Nemo zu geben. Das führt euch zur Karte 11.



47

Diese einsame Seele aus dem Kaminzimmer hilft euch allein noch nicht weiter. Ihr benötigt noch eine zweite einsame Seele (Karte 41) aus dem Musikzimmer (Sagittarius 123). Falls ihr beide Seelen habt, geht zum Seelen-Altar (Sagittarius 321).

Legt beide Seelen auf den Altar. Am Farbverlauf der Schriftrolle im Hintergrund erkennt ihr, dass Karte 41 oben liegen sollte und Karte 47 unten. Die Farben, in denen das Todesalter angegeben wird, weisen darauf hin, dass diese Zahlen zur Sprungmarke auf dem Seelen-Altar passen. Ihr benötigt von 99 „das Volle“ und von 88 „die Hälfte dazu“, somit also  $99 + 44 = 143$ . Diese Sprungmarke erlaubt euch, nach Sagittarius 143 zu reisen.

