



Lösungshilfe by Locke



In Bristol angekommen halten wir eine kurze
Lagebesprechung ab.

Vom Friedensrichter erhalten wir einen Brief, den wir einem
gewissen LONG JOHN SILVER geben sollen.

Silver soll hier in Bristol eine Taverne haben. Sie heißt... oh je, es ist mir doch glatt entfallen.



Dieser kennt sich mit Matrosen gut auch u. wird uns sicherlich
eine gute Mannschaft anheuern können!
Leider ist dem Friedensrichter die Adresse entfallen u. wir
machen uns nun auf, um seine Taverne zu suchen.

zur Tavernengasse



Wir gehen in die Tavernengasse u. dann in die Taverne
„Zum Fernrohr“.



Hier steht ein **L untenstock**, den wir uns nat rlich einstecken.
Nun unterhalten wir uns mit dem rechten Gast u. erfahren dass
LONG JOHN SILVER unterwegs ist, um ein
Fass Rum zu besorgen.

Wir haben genug erfahren u. gehen an die Theke, um uns mit
ISRAEL HANDS zu unterhalten.

Dieser p belt uns an u. verlangt den Brief von uns.
Als wir dieses Ersuchen ablehnen, wird er etwas unfreundlich!

Schmeckt dir der Rum nicht, Israel Hands, oder warum belästigst du meine Gäste?



Nun ertönt eine Stimme aus dem Hintergrund u. LONG JOHN SILVER betritt die Szene.



HANDS lässt von uns ab u. wir übergeben SILVER das Schreiben des Friedensrichters.

Er liest es u. sagt dass er immer 10 Männer hätte, die auf Abruf bereit ständen.

Käpt'n Smollet ist der Meinung, dass wir mindestens zwölf Matrosen brauchen, wenn wir das Schiff sicher über den Ozean bringen wollen.



Da Kapitän SMOLLET aber mindestens 12 Matrosen benötigt u. SILVER keine Zeit hat, erhalten wir die ehrenvolle Aufgabe, noch 2 Seeleute anheuern zu dürfen.
Also sehen wir uns hier noch etwas um.

Ich weiß nur, dass der Herr mit den schönen Kleidern da hinten am Spielertisch erst kürzlich seine Arbeit verloren hat.



Die junge Dame verweist uns an den Spielertisch.

Ich muss irgendeinen Weg finden, ihn doch zum Mitkommen zu überreden. Wenn er derzeit nur nicht so ein Glück beim Spielen hätte.



Wir schauen etwas zu, verlassen dann die Taverne u. reden mit
ALLESANDRO DELLA ROCCA.

Leider ist er nicht gewillt, bei uns anzuheuern u. wir müssen uns
etwas Anderes einfallen lassen!

Wir verlassen die Taverne u. gehen zum Hafen.



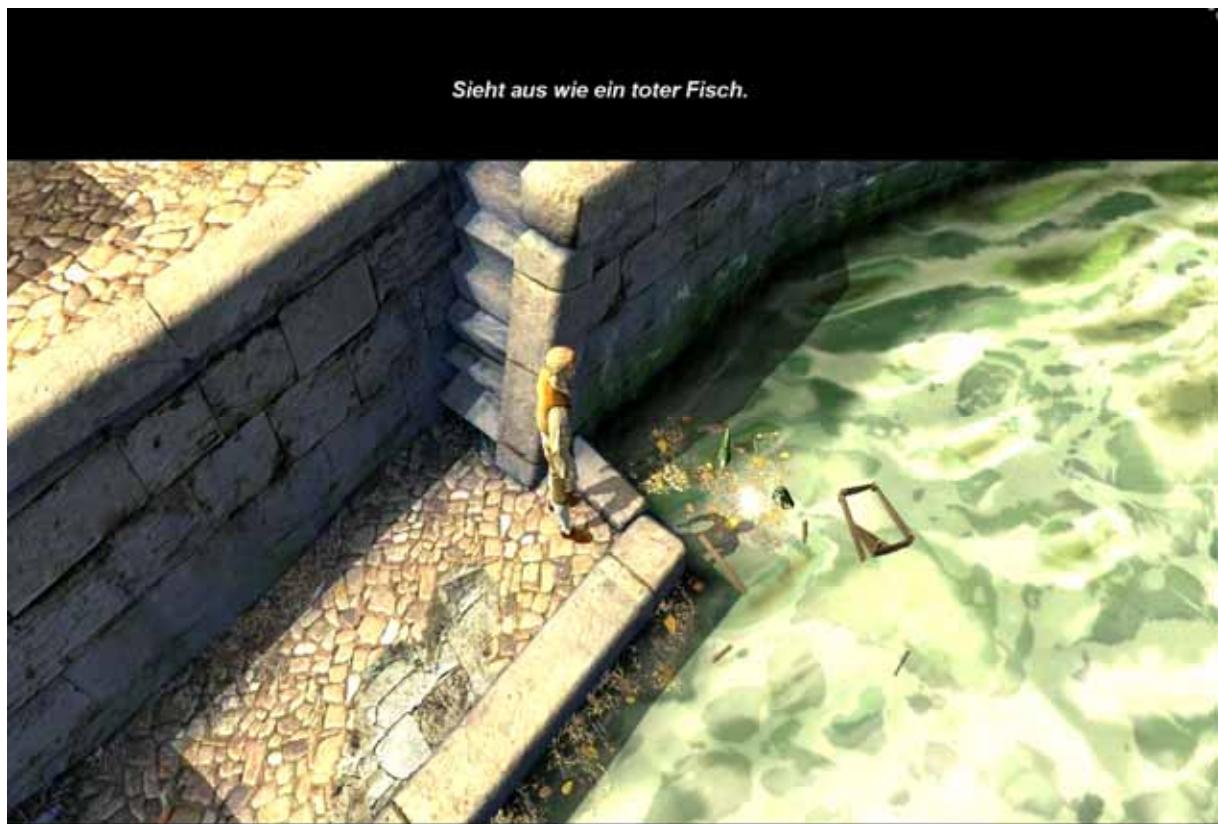
Hier treffen wir GEORGE MARY, der sehr abergläubisch ist u.
seinen Talisman vermisst.

Es handelt sich hierbei u. einen kleinen grünlichen Fisch!

Vielleicht finden wir ihn u. hätten damit auch
einen Seemann mehr.



Den Eisenring, aus dem Käfig, stecken wir ein u. schauen ins Wasser.



Hier schwimmt etwas, was wie ein toter Fisch aussieht u.
GEORGES Talisman sein könnte.

Leider fehlt uns noch das geeignete Handwerkszeug, um ihn bergen zu können.

Wir sehen uns weiter um u. schauen uns auch
alle Steckbriefe an.

Kennzeichen: lange Narbe auf der rechten Wange, Augenklappe.



Hier wird z.B. Entermesser Bill gesucht u. etwas weiter
„Das Phantom“.

*Kennzeichen: vermutlich eine Tätowierung am linken Unterarm
mit einem Wappen und Meerjungfrauen.*



Rechts neben der Treppe hängt ein Steckbrief
von Kapitän Flint.

Kennzeichen: lang gesuchter Piratenführer und Kapitän der Walross.



Nun gehen wir wieder zurück u. die Straße nach oben.

Sie zeigte ein Wappen, dass von Meerjungfrauen umschlungen ist und die Aufschrift "Périr en mer" trägt.



Hier reden wir mit dem Gardisten.
Er erzählt uns von einem Einbrecher, der eine auffällige
Tätowierung auf seinem Unterarm hat.

*Anmerkung: Wer immer noch drauf reinfällt ist selber Schuld.
Die Garde nimmt keine Anzeigen mehr entgegen!*



Etwas weiter wird nach Mastkorb Bob gefahndet.
Wir lesen auch diesen Steckbrief u. gehen durch den Torbogen.



Hier reden wir mit den Kindern u. wollen ihnen ihren
Würfel abschwatzen.

Aber den bekommen wir nur wenn wir uns als ein
Pirat erweisen u. uns dem Piratentest unterziehen.

Wir sollten ihn erst unserem Piratentest unterziehen.



Die Kinder stellen uns nun einige Fragen u. wir müssen sie richtig beantworten.

- 1) Welcher große Kapitän wird gerade in Bristol gesucht?
Kapitän Johnathan Flint.
- 2) Wie heißt das Schiff, das Kapitän Flint kommandiert?
Die Walross.
- 3) Was ist Flints typisches Erkennungszeichen?
Die blutrote Piratenflagge.

- 1) Welcher Pirat ist hier Stadt bekannt?
Mastkorb Bob.
- 2) Weswegen wird Mastkorb Bob gesucht?
Betrug durch illegales Glücksspiel.
- 3) In welcher Taverne wurde er zum letzten Mal beim Glückspiel gesichtet?
Taverne zum tanzenden Wirt.

Haben wir das geschafft, fordern die „Minipiraten“ noch ein Mitbringsel von uns!

Ganz genau! Ein piratiges Mitbringsel gegen unseren Würfel.



Aber da wir nichts bei uns haben, gehen wir zurück zum Hafen.

Jim Hawkins, das musst du gewesen sein, du oder Doktor Livesey, Jemand anderes kommt ja auch gar nicht in Betracht!



Hier reden wir mit dem Kapitän u. unseren Mitreisenden u. gehen weiter.



Hier am Farbeimer hängt eine „Hakenhand“, die wir gebrauchen könnten.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Hier kann das Spiel auch gekauft werden!



Wir nehmen die **Hakenhand** u. dass dabei der Farbeimer umkippt u. die daneben liegende Katze zur „Schwarzen Katze“ wird, dafür können wir schließlich nichts. Jedenfalls läuft sie weg u. der abergläubische GEORG MARY ebenfalls.



Und wir folgen u. reden mit ihm!

Mein Talisman, Junge. Ein grün glänzender Fisch. Finde ihn.



Wir bemerken auch einen Spiegel, der in einem Netz hängt,
aber solange die Gardisten hier Wache stehen ist
nichts zu machen.

Nun denn, gehen wir zu den Kindern.

Auf Wiedersehen, Käpt'n! Und immer eine handbreit Wasser unterm Kiel!



Wir geben ihnen die Hakenhand, erhalten im Gegenzug
einen **Würfel** u. gehen weiter zur Tavernengasse.

Schaff uns diesen Kärl da vom Hals. Der fällt unserer guten Celine schon seit Tagen auf die Nerven.



Hier reden wir mit dem Mädels u. möchten uns den Würfel, den
eine um den Hals trägt, gern ausleihen.

Sie ist etwas verwundert über unser Ansinnen, erklärt sich aber
bereit dazu, wenn auch wir ihr einen Gefallen erweisen.

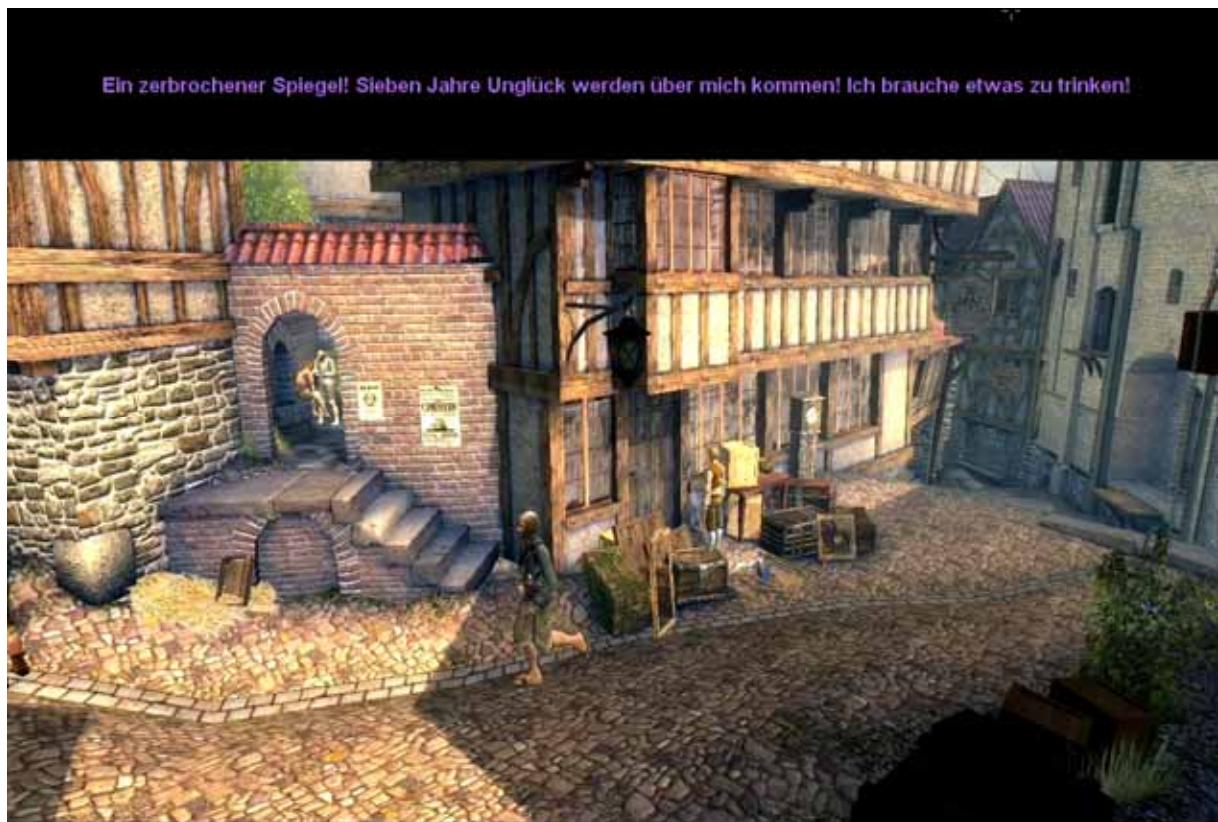
Oh, interessante Tätowierung... dachte ich's mir doch!



Wir erklären uns bereit dazu, erkennen während einer kleinen
Auseinandersetzung eine Tätowierung u.
gehen zu den Gardisten.



Wir erstatten Meldung u. sie eilen davon.
Nun lösen wir den Knoten vom Netz, es fällt herunter u. der Spiegel zerbricht in tausend Scherben.



Der arme GEORG MARY ergreift die Flucht, wir das **Netz** u.
gehen zum Hafen.
Hier verbinden wir den Eisenring mit Netz u. Luntensock zu
einem Kescher u. angeln **GEORG'S Talisman**.



Mit unserer Beute gehen wir zurück in die Tavernengasse.



Die Mädels bedanken sich, wir erhalten den **Würfel** u. gehen in die Taverne.



Hier nehmen wir beide Würfel in die Hand, krabbeln vorsichtig unter den Tisch u. tauschen sie gegen die gezinkten aus.



Aber das, das kann doch nicht sein, beim Klabautermann!
Nun verliert unser feiner Spanier u. muss flüchten, um nicht abgemurkst zu werden.



Zum Glück hält SILVER die wütenden Spieler davon ab.
ALLESANDO entkommt u. wir eilen hinterher zum Hafen.



Wir treffen ihn in der Gasse, unterhalten uns u. haben unseren ersten Seemann angeheuert.
Nun müssen wir uns noch um den abergläubischen GEORG kümmern u. gehen zurück zur Taverne.

werde ich mit an Bord kommen und dir helfen. Denn mit meinem Talisman kann mir nichts geschehen.



Wir geben ihm den Talisman u. haben somit einen weiteren „FAN“ gewonnen.

Nun reden wir nochmals mit SILVER.

Nun aber genug geplaudert. Es ist mir eine Ehre, mit Ihnen neuen Abenteuern entgegenzusegeln, Mr. Hawkins.



Komm, die Meere warten auf uns.



Kapitel 3 u. Demo.

CD ROM & Softwareservice
kratz

