



Komplettlösung zu Captain Morgane – The Golden Turtle

Erstellt von Ludwig für <http://www.gamepad.de>

Wir befinden uns zu Anfang des Spieles in unserem Elternhaus und dürfen das Haus erst dann verlassen, wenn die Hausarbeiten erledigt sind.

Unsere Heldin nimmt somit den **Besen/Feger** links neben ihr, dann den **Wasserkrug** hinter dem Tisch und die **Kehrschaufel** links am Kamin nehmen.

Mit der Mutter – Bonita Castillo – reden. Alle Punkte durchgehen und dann rechts vorne das **Staubtuch** nehmen.

Nun mal in die Spielzeugtruhe schauen, sie öffnen und das **Schwert** herausnehmen. Des Feger und die Kehrschaufel kombinieren und so alle 3 Staubansammlungen auffegen.

Nun nach draußen und den Staub ins Fass leeren.

Nun den **Pumpenschwengel** nehmen und rechts einen **Magneten** finden. Der Pumpenschwengel muss mit einem Gelenkbolzen repariert werden. Den Magneten auf das Gras anwenden und so den Tipp bekommen, den Dreck/schlammiger Fleck zu untersuchen. So landet der **Bolzen** im Inventar und wir kombinieren ihn mit dem Schwengel und wenden dann alles auf die Pumpe an.

Nun den Krug mit Wasser füllen und drinnen den leeren Eimer damit auffüllen.

Nochmals nach draußen und erneut den Krug füllen.

Drinnen den vollen Krug automatisch abstellen und das trockene Tuch in den Wassereimer tauchen und das schmutzige Fenster putzen.

Morgane darf nun zu ihren Freunden zum Spielen gehen.

Draußen nach rechts zur Abzweigung. Arno ärgert Morganes Freunde und so sollten wir – nach den Unterhaltungen - in einem kleinen Minispiel Arno mit dem Schwert besiegen oder das leichte Spiel überspringen.

Ist Arno bewußtlos, das **Seil** der zerstörten Leiter nehmen, ihn Fesseln und ihn dann mit einem Tritt vom Spielplatz rollen lassen.

Bobby und Nell sind nun im Inventar vorhanden und können somit auf Gegenstände angewendet werden, womit unsere Heldin jeweils um Hilfe bittet.

Nun Bobby um Hilfe bitten (über das Inventar ihn auf den Felsen anwenden), um auf den Felsen zu klettern.

Dort angekommen, sieht Morgane, wie ihr Vater mit dem Schiff ankommt. Schnell nach rechts zur Abzweigung, aber Arno mit seinen Brüdern hindert uns am

Weiterkommen. Ebenso rechts die unbekannte, schlafende Figur mit dem Eselskarren.

Die **Flasche Wasser** vom Karren nehmen und sie auf die unbekannte Figur anwenden und diese so wecken.

Mit Manuel reden und dann den **Hirtenstock** anklicken und wir dürfen ihn nehmen.

Nach links gehen zum sonnigen Felsen und darauf den nassen Lappen anwenden.

Im Inventar den soliden Holzstab mit dem Lappen zu einer Fackel kombinieren.

Etwas **trockenes Gras** links vom Tor nehmen, es auf den sonnigen Felsen legen, mit dem Flächenboden als Brennglas anzünden und dann die Fackel darauf anwenden und so automatisch den Esel vertreiben.

Morgane kann nach Hause zurückkehren.

Hier angelangt, versuchen, das Haus über die Tür oder das Schlafzimmer zu betreten. Bobby um Hilfe bitte und dann auch noch Nell (beide auf das Schlafzimmerfenster anwenden). Doch als Morgane durch das Fenster sieht, ist niemand drin.

Den Fenstersims – die Dachziegel – benutzen und Morgane gelangt so ins Wohnzimmer. Sie kann es kaum glauben, dass ihr Onkel nicht mehr am Leben sein soll.

Kapitel 2 – An Bord von Papa Schiff und der 17. Geburtstag

Morgane ist nun etliche Jahre älter und 17. Ihr Vater wünscht sie auf dem Schiff, wo sie gerade geweckt wurde, zu sprechen.

Das **Schwert** neben dem Bett und das **bestickte Taschentuch** vom Schreibtisch nehmen.

Die **Pistole** aus der Schublade und den **Magneten** rechts vom Regal nehmen.

Durch die Kajütentür die Kabine verlassen und dann links die **stumpfe Platte** von der Bordwand nehmen. Mit dem bestickten Taschentuch die Platte zum Spiegel polieren.

Nun hinten rechts Alessandros Kajüte – die des Kapitäns, ihres Vaters – betreten.

Hinten rechts Bonitas Schrein ansehen und dann ausführlich mit dem Vater reden.

Die Kabine und das Schiff verlassen und Bounty Island betreten.

Mit Carlo, dem Mann links im blauen Dress, über alles reden. Auch mit Razzo und Arno über alles reden und dann das Gasthaus betreten.

Mit Nell, die auf einem Hocker vor dem Tresen sitzt, alles bereden, dann mit dem Barkeeper, der uns ein Gespräch mit dem reichsten Kaufmann der Insel – Thomas Briscoe - vermittelt. Wir bekommen die Aufgabe, eine Karte zu besorgen.

Draußen dann links mit Nell über alles reden und das Inventar mit Lebensmitteln auffüllen (**Birne**, **Brotlaib** und **Hähnchenflügel**).

Die Hähnchenflügel Carlo geben und das 1. Crewmitglied ist gefunden. Den ausgespuckten Hühnerknochen nehmen.

Von Razzo haben wir erfahren, dass er ein Schwert möchte und Arno hat ein Blitzblankes, das wir ihm abluchsen müssen.

In den Gasthof gehen und dort rechts im Nebenraum den Brotlaib mit der fettigen Pfanne benutzen.

Wieder nach draußen und über die Karte zum Flat-Top Hill gehen.

Hier die polierte Platte auf das Vogelnest anwenden und vermuten, dass man das reflektierte Sonnenlicht auch von den Docks aus sehen kann. Also dorthin zurück.

Arno auf die Reflexion hinweisen und während er schaut, den Griff seines Schwertes mit dem fettigen Brotlaib einfetten. Wieder mit Arno reden und es könnte zu einem Schwertkampf kommen, wenn!

Nach rechts gehen, mit dem Magneten das **Schwert** auf dem Wasser angeln, es Razzo geben und wir haben unser 2. Crewmitglied. Beide werden an Bord geschickt.

Wieder in das Gasthaus und mit Nacho über alles reden, dann evtl. erneut mit Briscoe reden.

Draußen jetzt ins Stadttinnere (Fassade des Rathauses) gehen und versuchen, hinein zu kommen.

Das wird nichts und wir untersuchen die Fenster, auch das mit den Läden.

Die Pistole mit dem verrosteten Ladenriegel benutzen. Nun sieht man den Kartenraum, das Fenster hat auch ein Loch und unsere Heldin kommt auch an den Fensterriegel, hat aber nicht genug Kraft zum Öffnen. Da erscheint im richtigen Augenblick Razzo und wir wenden ihn auf das Fenster an.

Er redet von Einbruch und wir überzeugen ihn mit dem Auftrag von Briscoe, Loyalität zum Captain und einem Angebot einer Belohnung.

Sich genau umsehen, dann die Truhe mit den Hühnerknochen öffnen und das Dokument mit der Seriennummer auf die Truhe anwenden und somit die richtige **Karte** ergattern.

Zu den Docks zurück, in das Gasthaus und die Karte übergeben. Der Auftraggeber ist gefunden und der Wirt hat auch noch Neuigkeiten für uns. Und so landen wir im

3. Kapitel -Eine Spur zur Golden Turtle

Mit Briscoe über alles reden und dann auf das Hauptdeck und wegsegeln.

Auf Crab Island angelangt, versuchen den Kofferriegel zu öffnen. Mit Razzo reden und dann mit der anderen Dame (Sonia Bond), sie gibt uns den Tipp mit den Gasthäusern.

Nach rechts und ins Gasthaus.

Mit dem Fremden links über alles reden und dann mit der Wirtin - Anita.

Aus dem Korb auf der Theke eine **Streichholzschachtel** ergattern

Das moderne Bild rechts ansehen und feststellen, dass eine Haarnadel eingearbeitet ist.

Ins obere Stockwerk gehen und die Jackpot-Maschine ansehen.

Wieder nach unten und nach draußen. Nach links und zum eigenen Schiff und dort in Alessandros Kabine. Ihn nach einer **Dublone** fragen.

Zurück ins Gasthaus.

Die Dublone in den Spielautomaten stecken. Wir müssen nun solange spielen, bis wir 4x Flaschensymbole haben und 4x Kistensymbole haben. Weiterspielen solange, bis man mit den 4 Kisten mindestens 12 Dublonen hat.

Den Alkohol aus der gewonnenen Flasche über das Moderne Bild kippen und die **Haarnadel** bekommen.

Nach draußen und nach links und neben dem Kofferriegel in die Lampe den Alkohol füllen und dann die Lampe anzünden. Wir bekommen eine **alte Karte** zu sehen und benutzen die Haarnadel auf die Karte/den Kofferriegel. Die Karte ergattern, ins Gasthaus gehen und die Karte Anita zeigen, die dann den Friedhof markiert. Draußen dann links neben dem Gasthaus über die Karte zum Friedhof.

Die Plakette an der Statue ansehen, dann ganz nach rechts und ein paar **Blumen** pflücken. Diese dann im Inventar in die Flasche mit dem restlichen Alkohol geben und die Flasche auf das flache Grab stellen und damit ein **Glühwürmchen** fangen.

Nach links gehen und die nun **erleuchtete Flasche** auf Tanners Statue anwenden. Das Teleskop wird durch das Glühwürmchen erleuchtet und wir wenden Razzo auf das Teleskop an.

Danach dann die Pistole auf das schmiedeeiserne Gitter anwenden, **2 Eisenstücke** im Inventar bekommen und sie zu einem **Greifgerät** kombinieren.

Das Greifgerät auf den Kartenzylinder benutzen.

Den inneren Kreis 1x nach rechts und den äußeren Kreis 2 nach rechts.

Wir ergattern eine **Karte B**, einen **kleinen Schlüssel** und eine **halbe Steinplatte** und landen im



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

4. Kapitel – Dunkle Gefahren

Unsere Heldin redet mit allen und zahlt ihre Schulden bei ihrem Vater zurück. Die Kabine verlassen und mit Diego reden. Danach zu Hollow Island segeln.

Mit Sancha reden und dann nach links zu den Stadttoren. Drinnen nach rechts zum oberen Stadtviertel und weiter nach rechts zum unteren Stadtviertel. An der

Wegkreuzung links Percys Glocke am Stand betätigen, die daraufhin nicht mehr benutzbar ist und repariert werden muss.

Zurück zum oberen Stadtviertel und von Sancha für 2 Dublonen einen **goldenen Ohrring** kaufen (man sollte das Geld vom Spielen übrig behalten haben oder unsere Heldin holt sich neues Geld vom Vater).

Wieder zum unteren Stadtviertel.

Die Schubkarre untersuchen. Der Glockenschwengel liegt in klebrigem Zement und wir versuchen, ihn zu nehmen.

Zum oberen Stadtviertel und mit Sancha über den Zement reden.

Für eine Dublone kaufen wir **ein Netz** und wenden es auf den Zement an. Unsere Heldin ergattert so den **Schwengel**, das Netz ist ruiniert, aber der Schwengel kann im Wasserlauf sauber gewaschen werden.

Die Haarnadel im Inventar mit dem Schwengel kombinieren, die Konstruktion zurück auf Percys Glocke setzen, die Glocke betätigen und mit Percy über alles reden.

Nun die Stufen zum Rathaus/Gouverneur hinauf und in das Haus.

Sich die Statue ansehen und dann mit Miss Brown über alles reden.

Danach ihr die Karte B und die halbe Steinplatte zeigen.

Miss Brown kennt das Gegenstück zur Steinplatte, hat es auch, aber der Schlüssel zur Truhe ist nicht zu finden.

Unsere Heldin versucht, die Truhe mit dem kleinen Schlüssel zu öffnen, was aber nicht geht und so findet Morgane den **Schlüssel** in einem kleinen, überspringbaren Minispiel am Schlüsselbrett.

Mit Miss Brown erneut reden und sie ist fassungslos, dass der 2. Teil der Platte nicht da ist. Wir sollen den Täter ermitteln und dürfen dafür das 2. Plattenstück behalten.

Das Haus verlassen und über die Karte zu den Stadttoren.

Briscoe ist verschwunden und so fragen wir Vasco nach ihm und alles Andere.

Jetzt durch das Stadttor zurück zum Schiff und mit Diego über Briscoe und Hilary reden. Diego zur Hilfe überreden.

Nach rechts zum oberen Stadtviertel gehen und mit Sancha über Hilary reden.

So erfahren wir von Nathaniel und gehen zu seinem Haus, das gegenüber dem Gasthaus liegt und fragen nach allem.

Mit Diego reden und dann Vasco auf Hilarys Schlupfwinkel ansprechen. Unsere Heldin bekommt eine **halbe Eierschale**, die zum Schlupfwinkel führen könnte.

Nun zurück zu Percy.

Mit ihm über alles reden und erfahren, wo die andere Hälfte der Platte ist.

In den Garten des Gouverneurs gehen und Diego auf das Mosaik anwenden, aber auch er kann das nicht mit bloßen Händen.

Nach rechts zu Percys Schuppen und letztendlich **Hammer und Meißel** ins Inventar befördern. Das Werkzeug an Diego geben und er macht sich an die Arbeit.

Aus dem Schutt **die 2. Hälfte** nehmen und im Inventar zusammen setzen.

Zurück in das untere Stadtviertel, in das Rathaus und mit Miss Brown reden.

Ihr dann die Eischale zeigen. Neuigkeiten erfahren, das Haus verlassen und über die Karte zum „dunklen Strand“.

In der Wasserlache eine Münze finden und sie nehmen und eine neue Dublone hineinwerfen.

Nun rechts unten zu den dunklen Felsen, aber an den Strand ist nicht zu kommen. Zurück zu den Stadttoren und zum oberen Stadtviertel.

Diego auf die Leiter anwenden und wir benutzen dann die Leiter automatisch bei den dunklen Felsen. Hier die Eierschale aus dem Inventar auf die andere Hälfte setzen und eine Erscheinung haben.

Dann links mit Briscoe reden, ihn befreien und auf das Schiff zurück. Wir landen im

Kapitel 5 – Elizabeth retten

Mit Nell über alles reden. Dann in das Gasthaus. Nacho sitzt immer noch da und wir geben ihm den goldenen Ohrring und haben ein weiteres Crewmitglied.

Mit Manuel reden. Dann mit Briscoe reden und wir landen automatisch vor Briscoes Haus, das bewacht wird.

Erneut mit Manuel reden über Verstecken, Hilfe und Besorgungen.

Danach in das Gasthaus und Nacho nach **einem Hemd** fragen. Er gibt es uns und wir reichen es weiter an Manuel.

Über die Karte zu Castillos Haus. Versuchen, es über die Eingangstür zu betreten, aber die Vordertür ist verschlossen.

Zurück zu den Docks auf das Schiff und in der Kabine des Vaters mit ihm über das Elternhaus reden, doch das endet mit einem Rauswurf.

Mit Diego über das Elternhaus reden, dann dorthin und ihn auf die Vordertür anwenden. Man muss richtig handeln/reden, damit Diego uns hilft (verwirrter Captain, stellvertretender Captain und eigenes Haus).

Drinne die **Armbrust** über dem Kamin nehmen und rechts aus dem Regal ein **Buch über Flora und Fauna** nehmen.

Dann die Spielzeugtruhe anklicken und es passiert Seltsames. Mit der kleinen Morgane reden und dann mit dem Geist von Bonita.

Die **kleine Decke** nehmen und sie in die Spielzeugtruhe stecken. Den **Malkasten** vom Boden nehmen und auch den **Pinself** über dem Kamin, ebenso links unter den Holzbeinen ein **Blatt Papier**.

Den Malkasten mit dem Pinsel kombinieren und auf das Blatt Papier anwenden.

Das **Blumenbild** Bonitas Geist übergeben.

Das Haus verlassen, zurückkehren und die Spielzeugkiste öffnen. Die **Decke** herausnehmen, über die Karte zu den Docks und die Decke Manuel geben.

Mit Briscoe reden und dann in das Gasthaus und mit Tasco über die Wachen reden.

Für 5 Dublonen eine **Flasche Alkohol/Rum** kaufen.

Jetzt draußen mit Manuel reden und den starken Rum auf die Wachen anwenden und dann die Frucht aus dem Inventar auf die Glocke anwenden.

Die Wachen werden so außer Gefecht gesetzt.

Unsere Heldin versucht, in das Haus zu kommen und fragt schließlich Briscoe nach dem Schlüssel. Er hat keinen Schlüssel und unsere Heldin muss einen Ersatzschlüssel finden.

Zu den Docks und dort mit Nell reden und den **Ersatzschlüssel** bekommen. Wird er passen? Wir versuchen es an Briscoes Haustür und können rein. Wir befreien Briscoes Gattin, werden in eine Falle gelockt und nehmen die **kleine Geldbörse** vom Boden. Dann wenden wir sie rechts bei den Pistolen an, um **Schießpulver** zu bekommen und bestücken damit unsere Pistole im Inventar.

Dann das Schießpulver auf die Eingangstür anwenden, das Schwert auf die Vorhänge rechts, die **Seidenfäden** auf die Vordertür anwenden und dann die Streichhölzer.

Die Tür wird freigesprengt und wir müssen in einem Minispiel eine Verfolgungsjagd gewinnen.

Ist das erledigt landen wir im

Kapitel 6 – Tanner Island

Die Kartenskizze auf den Globus anwenden und wir ermitteln die Lage von Tanner Island.

Die Kajüte verlassen und vor der Toilettentür den **Hammer** aufheben. Dann nach Tanner Island segeln.

An Land dann ein **Brett** aus dem Wasser beim Boot mit Briscoes Hilfe ergattern.

Den lockeren **Felshaken** aus dem Felsen ziehen.

Den großen Strauch untersuchen und einen rostigen Anker finden, der aber nicht genommen werden kann.

Zurück an Bord des Schiffes und mit Diego darüber reden. Er hilft, wir ergattern den **Anker** und einen **Felsbrocken**, der Diego vorübergehend ausgeknockt hat.

Versuchen, Diego zu wecken und dann den rostigen Anker mit dem Seil im Inventar zu einem **Enterhaken** verbinden. Diesen dann mit der Armbrust benutzen. Die geladene Armbrust mit dem Gerüst (Holzbalken) benutzen und hinauf klettern.

Mit Briscoe reden und dann mit dem Mann in der Hängematte – Buck - reden.

Die **Steintasse** mitnehmen, ebenso die **dünne Metallstange** links davon.

Dann die gefährliche Brücke mit dem Brett aus dem Inventar überbrücken.

Den Hammer mit dem Holzhaken benutzen und beides auf das Brett auf der Brücke anwenden. Die reparierte Brücke überqueren und das Minispiel gewinnen oder überspringen.

Falls noch nicht geschehen, die Pistole mit dem Schießpulver scharf machen und dann in die Luft schießen, um die Möven zu vertreiben.

Den **Fisch** nehmen, den **dunklen Stein** und die **Feder**. Mit dem Schwert das Gestrüpp bearbeiten und dann den **Reisig** nehmen.

Über die Brücke gehen und den Zugbrückenmechanismus untersuchen. Es fehlt ein Zahnrad.

Nach links zurück zu Bucks Hütte. Das Reisig auf die Feuer-/Kochstelle anwenden und dann die beiden schwarzen Steine kombinieren und als **Feuerstein** auf die Kochstelle anwenden.

Den Fisch aus dem Inventar mit der Eisenstange benutzen und über das Feuer halten.

Den **gegrillten Fisch** Buck geben, der uns darauf eine Frage beantwortet und uns das fehlende **Zahnrad** gibt.

Zurück zur Zugbrücke (davor noch **Nüsse** mitnehmen) und diese mit dem Zahnrad reparieren.

Nach rechts gehen und sich die seltsame Fliege anschauen.

Nun zurück zum Strand und die Feder auf Diego anwenden. Er wird wach und wir gehen an Bord.

Diego nach der Fliege fragen. Morgane lässt sich den **blutigen Verband** von Diego geben, denn mit Blut soll man die Fliege fangen können.

Zurück über die Karte zum Monument. Den blutigen Verband im Inventar mit der leeren Flasche kombinieren und diese dann auf die Fliege anwenden und fangen.

Die mysteriöse Platte auf die Steinsäule anwenden.

Der Mechanismus zum geheimen Eingang ist blockiert. Brauchen wir Öl? Nüsse haben wir schon und bei Buck gibt es eine Nusspresse. Die Nüsse in die Presse legen, die Öllampe darunter stellen und die Nusspresse benutzen. Die Öllampe wandert wieder in unser Inventar.

Die Lampe mit dem geheimen Eingang benutzen. Das **Öl** aus der Lampe öffnet uns den Eingang.

Die Steintasse links mit der Pfütze (kleine Depression) benutzen und die Tasse dann über den Sarkophag auskippen.

Den fettigen Eisenstab auf die Glasplatte benutzen und darauf dann den kleinen Hammer anwenden.

Das **Schildkrötenzepter** nehmen und wir bekommen Gesellschaft. Buck das Schildkrötenzepter zeigen, doch er kann nur wenig helfen.

Zurück zum Schiff und in Morganes Kabine. Dort erscheint wieder Morganes Mutter, was uns auf die Idee bringt, nach Bounty Island zurücksegeln.

Dort angekommen die Fliege auf die Kabine des Vaters anwenden und sie danach betreten.

Diego trägt ihn dann in unser Elternhaus und wir reden dort mit unserem Vater.

Zurück auf dem Schiff hat unser Vater die richtige Idee und wir landen im



[www.http://gamepad.de](http://gamepad.de)

Kapitel 7 – Den Freund finden

Zum unteren Stadtviertel gehen und zu Miss Brown in das Gouverneurshaus.
Mit ihr alle Gesprächspunkte beackern. Doch man kommt nicht weiter.
Zu Sanchas Stand gehen, sie aber nicht finden.
Zurück zum dunklen Strand, hier zu den dunklen Felsen und wir werden Sancha links finden und bereden alles.
Über die Karte zum Voodoo-Dorf.
Mit den Wachen reden, Neues erfahren aber man wird nicht durchgelassen.
So klettert Morgane links nach oben. Sie steht vor einer Hütte und betritt sie.
Der Versuch, mit Chemi'n zu reden, missglückt.
Wieder nach draußen und mit Tana alles bereden.
Drinne dann das Buch finden und auch das Rezept.
Rechts aus dem Regal das **Voodoo-Kit** nehmen und die Hütte verlassen.
Mit Tana über die Caba-Blume reden und eine **Beschreibung** bekommen

Nun über die Karte zum unteren Stadtviertel und ins Gouverneurshaus.
Die Beschreibung auf den Blumentopf anwenden und dann Miss Brown darüber befragen. Es sind die **Caba-Blumen**, aber Morgane darf keine nehmen.

Nach draußen und Percy nach einem **Unkrautkiller** fragen, den sich unsere Heldin aus dem Schuppen im Garten holen darf.
Zurück und die Flasche auf den Blumentopf bei Miss Brown anwenden und so die **verwelkten Blütenblätter** ergattern. Das Haus verlassen.
Über die Karte zum Anlegeplatz und nach Bounty Island segeln.

Hier ins Gasthaus und rechts aus dem Nebenraum das **tote Huhn** nehmen.

Nach draußen und nach Crab-Island segeln.
Über die Karte zum Friedhof der Ehemaligen. Nach rechts wenden und das tote Huhn auf das flache Grab legen. So bekommt unsere Heldin eine **in Blut getauchte Feder**.
Zurück zu den Docks und den **Metallhaken** vom Pfosten nehmen und ihn mit dem Gasthausschild / Zeichen zum Gasthof (Krebs) benutzen und so befördern wir eine **gigantische Korbsschere** in unser Inventar.

Nach Tanner Island segeln und über die Karte zur Grabkammer und hier die Voodooflasche auf das Wasser (kleine Depression) anwenden. Mit der gefüllten Flasche zurück nach Hollow Island.

Über die Karte ins Voodoo-Dorf und über die Leiter ins obere Level und in die Hütte. Nacheinander folgende Zutaten auf die Feuerstelle legen: Korbsschere, Caba-Blumen.

Entweder mit den Streichhölzern oder mit den Feuersteinen das Feuer entzünden.
Das Papier mit Chemins Namen auf die Feuerstelle anwenden und wir können letztendlich mit Chemin reden und bekommen einen **Stein**.
Die Hütte verlassen, hinunter klettern und den eben bekommenen bemalten Kiesel den Wachen zeigen.

Wir dürfen den Tempel betreten und reden mit Bajari, der uns bittet, mit Tana zu reden.
Wieder zum oberen Level und mit Tana reden. Neues erfahren und erneut mit Bajari im Tempel reden.
Er ist verliebt und ist geheilt und letztendlich zeigen wir ihm das Schildkrötenzepter.
Mit Briscoe ausführlich reden. Bajari kommt und bringt uns eine **weitere Karte**. Neue Erkenntnisse werden daraus gewonnen und wir landen im

Kapitel 8 - Das französische Viertel

Nach dem Gespräch nach Crab Island segeln und rechts in das Gasthaus.
Hier mit Anita über alles reden und dann draußen zum französischen Viertel über die Karte gehen.

Versuchen, das Haus zu betreten, aber man wird nicht eingelassen. Über das Rosenrankgitter nach oben, doch auch das bringt nichts.
Zurück zum Gasthaus.

Hier versuchen wir, die **Angelrute** ganz rechts zu bekommen. Anita danach fragen und wir dürfen sie nehmen.

Wieder nach draußen und links die Fässer untersuchen und eine **Korken mit Löchern** ergattern.

An Bord zurück und links den Wäschekorb ansehen.
Den Korken mit der Eisenstange kombinieren und so einen **Kleiderbügel** herstellen.
Das **Bettlaken** vom Wäschekorb nehmen und es mit dem Kleiderbügel kombinieren und das Ganze dann noch mit der Angel -> **die fliegende Silhouette**

Zurück nach Crab Island und ins französische Viertel.
Hier wieder das Rosenrankgitter nach oben und die fliegende Silhouette aus dem Inventar auf die Wachen anwenden, die damit ausgeschaltet werden und so können wir nach unten klettern.

In Drakes Haus gehen und mit Mabel Thorpe über alles reden.
Aus dem Schaukasten neben dem Geist ein **blockiertes Blasrohr** nehmen.
Rechts das Haus verlassen.

Zurück ins Gasthaus , versuchen die Muskete zu nehmen, Anita nach dem **Ladestock** fragen und sie darf ihn ausleihen.
Den Ladestock mit dem blockierten Blasrohr benutzen und ihn dann zurückstellen.

Nach draußen und über die Karte zum Friedhof.

Ganz rechts **Wildbeeren** an den Blumen finden und einsacken und sie im Inventar mit dem Blasrohr benutzen.

Zurück zum Französischen Viertel, das Rosenrankgitter hinauf und das Blasrohr auf das Fenster des Priesters links anwenden. Dann mit Vater Jerome reden.

Von ihm erhalten wir eine **Schaufel** und bei den Wachen heben wir das lange **Holzstück/Holzpfosten** auf.

Zurück in den Gasthof, den schnitzenden Fremden ansprechen, ihm den Holzpfosten geben und das Ergebnis dann mit dem Schaufelblatt kombinieren.

Zum Friedhof und hier die Schaufel auf den kleinen Hügel links anwenden und **das gefundene Papier** Vater Jerome geben.

Zurück ins Französische Viertel und Drakes Haus betreten. Mabel erneut nach Tanners Aufzeichnungen fragen. Wir bekommen nur eine ungenaue Angabe. Die 4. Den Schrank mit den 4 Schubladen ansehen und den kleinen Schlüssel auf die 4. Schublade anwenden. Morgane findet die **Aufzeichnungen**.

Nach draußen und ins Gasthaus.

Mit dem grün angezogenen Pierre LaCroix reden.

Wieder nach draußen und mit Sonja Bond reden, dann wieder nach drinnen und erneut mit Pierre reden. Er hilft uns erst weiter, wenn er seine Kleiderlieferung hat, gibt uns aber einen Tipp.

Zurück zum Französischen Viertel, mit Diego die Wachen ausschalten und drinnen im Haus alles untersuchen und hinter dem Portrait den Safe/das Schließfach finden. Die Kombination könnte mit der Fahne zusammenhängen und wir probieren: Rot 8, Gold 4 und Grün1.

Wir erfahren, dass ein Pedro Gonzales die Kleider angenommen hat und so gehen wir ins Gasthaus zurück, um das dem Schneider mitzuteilen. Es klärt sich Manches, wenn wir mit Anita reden.

Zurück auf das Schiff und Nacho befragen. Die Kabine des Vaters betreten und **Stift und Papier** und ein **leeres Tintenfass** mitnehmen.

Zurück auf die Insel, den **Tintenfisch** einsacken und ins Gasthaus.

Mit Anita über den Tintenfisch reden, die den **Tintensack** entfernt und dieser wird auf das Tintenfass benutzt.

Wieder zurück aufs Schiff und das Schreib-Kit an Nacho geben, der seine **Zeugenaussage** aufschreibt.

Diese bringen wir sofort ins Gasthaus zu Anita oder ihrem Mann. Der Lagerort der Kleider wird somit verraten und wir geben die Info an den Schneider, der uns jetzt hilft.

Ins Französische Viertel und mit Diego über die Goldene Schildkröte reden und dann nach links gehen zur Tortue d'Or gehen.

Es betreten und zu unserer Überraschung ist Onkel Eduardo ein Papagei. Wir fragen ihn nach dem Passwort/den Koordinaten. Es ist nichts zu erreichen, bis wir ihm das Schildkrötenzepter zeigen, doch Diego sorgt dafür, dass andere nicht mithören können und wir bekommen die Koordinaten auf dem Schiff. So landen wir im

Kapitel 9 – Turtle Island

Raus auf die Insel, nach rechts gehen und rechts einen ramponierten Schildkrötenpanzer finden; auch vom blauen Beerenbusch einige Beeren mitnehmen und sie an Onkel Eduardo verfüttern und dann Eduardo auf die entfernt liegenden Äste schicken.

Mit dem Ruderboot zurück an Bord und Diego nach einer Axt fragen. Wenn man ihn dann auf die dichte Vegetation anwendet, schlägt er uns den Weg ins Innere frei.

Wir müssen die Brücke auf den richtigen Quadranten überqueren: 2x vorwärts, 2x rechts, 2x vorwärts, 1x links, 1x vorwärts, 2x links und nach vorne verlassen.

Den Stab links bewegen und wir werden niedergeschlagen.

Die bernsteinfarbene Schildkröte anklicken und wir unterhalten uns mit einigen Leuten.

Dann die Pfeife mit Onkel Eduardo benutzen.

Die Beeren zu einem Paar Haarnadeln werfen und Onkel Eduardo darauf benutzen.

So kann sich unsere Heldin befreien, wenn Onkel Eduardo ihr die Haarnadeln bringt.

Die solide kleine Truhe (Schmuckschatulle) nehmen, das Brett neben den Fesseln/Ketten nehmen und dann auch die Ketten.

Die blauen Diamanten Briscoe zeigen und dann mit dem Vater reden. Die kleine Truhe auf die Pfosten über den Köpfen von Briscoe und dem Vater benutzen und dann das Brett auf die Pfosten anwenden.

Die Ketten auf der rechten Seite nehmen und beide im Inventar kombinieren und sie danach an Briscoe oder den Vater geben. Sie stabilisieren das Brett und Morgane kann entkommen.

Die Raupen vorne aus dem Korb nehmen, nach vorne und nach rechts zum Turtle Beach und die blauen Diamanten mit dem ramponierten Schildkrötenpanzer im Inventar benutzen. So bekommen wir eine unfertige Maske und kombinieren diese noch mit den schleimigen Raupen.

Dann die Maske auf die Gruppe am Strand anwenden.

Wir reden mit Bobby über alles. schicken Bobby zum Hilfeholen los und untersuchen Tanama.

Wir reden ausführlich mit ihr.

Die Schildkrötenkarte mit Bricoes Karte im Inventar kombinieren und diese dann Tanama zeigen.

Sie vertraut uns noch nicht und so rufen wir mit der Pfeife Onkel Eduardo und landen letztendlich im

Kapitel 10 – Das Ei des großen Geistes

Wir stehen vor einem großen Tor mit einem Rätsel. Der Schildkrötenstapel rechts muss zuerst auf der rechten Seite sein, dann links und zum Schluss in der Mitte. Das Minispiel ist lösbar oder kann überspringen werden.

In die Schildkrötenkammer gehen und mit der goldenen Schildkröte über alles reden.

Sich das seltsame Gerät links ansehen und mit der Schildkröte darüber reden.

Mit Tanama über alles reden. Dann rausgehen und über die Karte ins Turtle-Dorf.

Versuchen die Hütte des Schamanen zu betreten, was nach einer Zwischensequenz auch gelingt.

Die Matratze links zusammenrollen und die geheime Falltür ansehen.

Das linke (1.) Bild 3x anklicken, das 2. von links 4x, das 3. von links 2x, und das rechte 4x.

Es müssen 4 Schildkröten entstehen und wir könnten danach das „Ei des großen Geistes“ herausnehmen. Doch so ohne Weiteres lässt es sich nicht aufheben.

Die **grüne Lederhaut** nehmen, dann den **Pelz**, dann die **Knochenadel** neben der Tür, und **den festen Faden** links auf dem Regal.

Die Nadel mit dem Faden verbinden, dann das Nadelgebilde (eingefädelte Nadel) mit der Lederhaut und das wiederum mit dem Fell anwenden, so dass wir einen **Hautsack** erhalten, den wir gleich mit dem „Ei des großen Geistes“ benutzen. Wir sind gefangen und öffnen das Tor wieder durch Einlegen des Schildkröteneies.

Nach draußen und die Pfeife mit Onkle Eduardo benutzen. Dann Onkel Eduardo mit dem Dorfbewohner benutzen, der so entfernt wird und Morgane muss sich um die Wache vor ihr kümmern. Sie ansprechen und es kommt unerwartet Hilfe.

Morgane eilt zum Goldenen Schildkröte und legt das Ei aus dem Eisack in die Brutmaschine.

Dann mit Baba Carey über alles reden.

Die Brutmaschine ansehen und unten eine Platte /ein Loch entdecken.

Das Schildkrötenzepter dort einsetzen und wir haben eine neue Goldene Schildkröte ausbrüten lassen.

Mit den neuen Schildkröte über alles reden und somit gibt es eine neue Schamanin. Erneut mit der Schildkröte reden und letztendlich will Morgane die Schildkröte nun in Ruhe lassen, aber diese möchte, dass Morgane noch eine Belohnung bekommt, also öffnet unsere Heldin die Truhe.....



<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld.

Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen?

Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.