

Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz Komplettlösung

Hinweis: Im Spiel lassen sich immer wieder Seesterne aufsammeln. Diese immer mitnehmen. Es werden 3 Stück für den Zugang zum Vulkan benötigt.

Nachdem wir das Sandwich bekommen haben, schwimmen wir nach Links und treffen Lukas. Hier bekommen wir eine Flaschenpost. Die Flaschenpost gleich lesen. Wir erfahren wo die 2. Flaschenpost versteckt ist.

Hier gibt es 3 Möglichkeiten:

Vulkan

Beim Tor den Seestern anklicken. Er wandert in den Eimer.

Jetzt noch 3 weitere Seesterne in den Eimer geben, und wir können passieren. Die Flasche beim Vulkan.

Strand

Die Flasche lässt sich ohne weiteres Rätsel am Strand aufsammeln.

Wahlknochen

Die Flasche lässt sich ohne weiteres Rätsel bei den alten Wahlknochen aufsammeln.

Die Flaschenpost wieder lesen, und wir erfahren wo die nächste Flasche ist. Es gibt 2 Möglichkeiten:

Schrottplatz

Zu den alten Walknochen gehen und einen Knochen vom Boden aufheben. Zum Schrottplatz gehen und dem Hund den Knochen geben. Nun können wir die Flasche nehmen.

Graben

Die Flasche steht am Abgrund. Beim Versuch diese hochzuheben fällt diese runter. Also in den Graben runterschwimmen und die Flasche holen. Ein Fisch versperrt uns den Weg.

Zu Rudi schwimmen. Am Boden liegt ein Schlüssel, diesen mitnehmen. Zum Strand schwimmen und Caruso Krebs mit dem Schlüssel befreien. Wir bekommen die Angelrute.

Mit der Angelrute zurück zum Abgrund und damit die Flasche angeln.

Die Flaschenpost wieder lesen, und wir erfahren wo die nächste Flasche ist. Es gibt 2 Möglichkeiten:

Drei Höhlen

Bei der Strandkreuzung das Brett bei der Strandkreuzung holen. Bei der Höhle Frau Butje rausziehen. In die Höhle zu Nico schwimmen. Oben das Schneckenhaus nehmen und Nico mit dem Brett befreien.

Zu Hermann schwimmen und ihm das Schneckenhaus geben.

Zu den Drei Höhlen schwimmen. Adalbert Aal das Sandwich geben. Nun in die Höhle aus der letzten Flaschenpost schwimmen. Das leuchtende Schneckenhaus aus dem Inventar benutzen. Die Flaschenpost nehmen. Die Höhle verlassen.



Schloss

Zu den alten Walknochen gehen und einen Knochen vom Boden aufheben. Zum Schrottplatz gehen und dem Hund den Knochen geben. Ins Auto schwimmen und die Uhr mitnehmen. Zu Rudi gehen und ihm die Uhr geben. Das erhaltene Super-Duper-Schnick-Schnack-Dingsbums mit dem Netz verwenden. Nun kommt ein kleines Spiel. Wenn wir es gewinnen, bekommen wir die Perle. Zum König Krabbe gehen. Ihm die Perle geben und wir bekommen die Flasche.

Schiffswrack

Vor dem Wrack steht ein Klabautermann. Er braucht eine Krücke.

Zum Wrack schwimmen und hinten die Tür rein. In das hintere Loch im Boden schwimmen. Hinten steht eine Krücke, diese mitnehmen. Durch das Loch nach Oben schwimmen und nochmals nach Oben schwimmen. Jetzt nach rechts zum Klabautermann und ihm die Krücke geben. Wir bekommen das Instrument.

Zurück zum Wrack, durch die Tür und diesmal das vordere Loch hinunter. Den Schrank öffnen. Florian Flatterflosse die Mandoline geben. Wir erhalten die Kurbel.

Jetzt wieder ganz nach oben. Und die Kurbel neben dem Fenster einsetzen. Jetzt noch die Kiste nehmen.



