

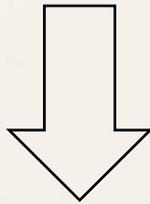
## Szenenplan Explorers

	Kapitel	Handlung
1	Auf nach Kathmandu	Lias sitzt in einem Flugzeug nach Kathmandu und unterhält sich mit seiner Sitznachbarin Fiona. Beide haben an einem Erfinderwettbewerb mitgemacht und eine Reise zur internationalen Endrunde gewonnen. Lias Vater Malcom ist ein bekannter Forscher, allerdings ist er nach seiner letzten Abreise vor 6 Monaten nicht mehr aufgetaucht.
2	Die Ankunft	Nach der Ankunft am Flughafen gelingt es Lias, sich von seiner Reisegruppe davonzustehlen. Er schafft es, einen großen erwachsenen Verfolger mit Pferdeschwanz und einen bunt gekleideten Jungen abzuwimmeln und begibt sich in das Getümmel der Stadt. Auf einen Tipp aus dem Expeditionstagebuch seines Vaters hin, fährt er mit einer Rikscha zum Affentempel, um dort die auf das Gebäude gemalten Augen zu zählen.
3	Cookie & Mojo	Lias trifft auf der Straße zwei Kinder in seinem Alter, den Jungen Mojo und das Mädchen Cookie. Die beiden versuchen ihm mit Tricks und Vorführungen ein Trinkgeld zu entlocken, allerdings wendet Lias sich ab und will weiter gehen. Als ihm auffällt, dass er Hilfe beim Entschlüsseln des nächsten Codes seines Vaters braucht und Cookie angeblich jede Sprache spricht, machen die drei einen Deal. Cookie bringt Lias für 250 Rupien das Morsealphabet bei, mit dem Lias den Code lösen kann.
4	Der Griff nach den Wolken	Der letzte Code steht für das Kennzeichen eines kleinen Flugzeuges. Lias macht sich mit Mojo und Cookie auf den Weg zu einem Flughafen, bricht dort ein und findet das Flugzeug. Die Geschwister beschließen, mit ihm in das Flugzeug einzusteigen und mitzukommen. Da Malcom seinem Sohn das Fliegen beigebracht hat, machen die drei sich allein auf den Weg zu dem Bergdorf. Kurz vor dem Abheben sieht Lias, dass der große Mann mit Pferdeschwanz vom Flughafen in ihre Richtung rennt.
5	Die Jain	Lias schafft es, das Flugzeug nach Shipangma zu fliegen. Mit Hilfe der Zahlenkombination entdeckt er ein im Flugzeug verdecktes Schreiben von seinem Vater über das Volk der Jain. Ihm wird klar, dass der Junge, der ihn am Flughafen verfolgt hat, auch ein Jain gewesen sein muss. Lias landet das Flugzeug auf einem zugefrorenen See.

6	Die Basisstation	Nachdem sie das neue Ziel herausgefunden haben, machen die drei sich auf den Weg. Nach kurzer Zeit entdecken sie eine verlassene Forschungsstation und beschließen, dort die Nacht zu verbringen. Lias weiht die Geschwister in den Grund seiner Reise ein und die beiden beschließen, ihn auf der weiteren Suche nach seinem Vater zu begleiten.
7	Verfolgungsjagd im Schnee	Mojo weckt Lias auf, weil in der Entfernung die Scheinwerfer eines Schneemobils zu sehen sind. Lias berichtet, dass er eventuell verfolgt wird. Als die drei sich auf die Flucht machen, sehen sie die leuchtende Spitze eines Berges, der einem Nashorn ähnelt. Darauf hatte Malcom in seinem letzten Tipp angespielt. Mojo hat Motorschlitten entdeckt, mit denen die drei vor ihrem Verfolger fliehen. Auf einem der Motorschlitten entdeckt Lias einen Aufkleber mit dem Logo der Organisation, die den Forscherwettbewerb ausgerichtet hat. Mojo konnte den Verfolger mithilfe einer Schallkanone kurz ablenken, allerdings verfolgt er sie weiterhin. Die drei müssen zu Fuß durch ein Labyrinth. Lias sieht den Jain Junge in dem Labyrinth wieder, welcher ihm andeutet, ihm zu folgen. An einer Steinwand verschwindet der Jain Junge durch ein Loch hinter die Wand. Lias, Mojo und Cookie stehen vor der verschlossenen Wand. In einem kleinen Loch in der Wand ist eine Schablone versteckt, mit deren Hilfe das nächste Rätsel zu lösen ist.
8	Das feuerbrodelnde Eislabyrinth	Lias, Mojo und Cookie können ihrem Verfolger entkommen, nachdem sie durch das Buchstabenrätsel an der Wand den Geheimgang öffnen konnten. Der Durchgang verschließt sich hinter ihnen und trennt sie vom Verfolger. Mojo hat Taschenlampen in seinem Rucksack, mit deren Hilfe sie zur nächsten Station in der Dunkelheit finden. Vor ihnen ist ein Labyrinth aus Magma. Im Tagebuch ist ein Weg durch das Labyrinth angegeben. Die drei kommen vorbei an einem in Eis eingefrorenen Dino und stehen am Ende vor einer weiteren Höhle, in der eine Statue steht.
9	Der Fluch der Riesenstatue	Lias, Mojo und Cookie klettern in die Ohren der riesigen Statue. In einem Ohr findet Lias einen Brief seines Vaters an ihm, in dem steht, dass Malcom leider nicht mehr da ist, aber sehr stolz auf seinen Sohn ist. Die drei entdecken drei Rohre, in denen jeweils ein Buch liegt. Cookie geht durch das Rohr über dem steht, dass es für die Zwillinge bestimmt ist. Im Rohr entdeckt sie die echten Namen von sich und ihrem Bruder. In allen drei Höhlen zu den Röhren sind Zeichnungen an den Wänden. Während die drei überlegen, durch welche Röhre sie gehen sollen, hören sie den Jain-

Jungen vom Fuß der Statue rufen. Er sagt ihnen, dass sie schnell verschwinden sollen und in großer Gefahr sind. Am Eingang der großen Höhle steht der Mann mit Pferdeschwanz. Der Verfolger stürmt Richtung Statue. Der Jain Junge klettert in die Statue hinein zu Lias und Co., rennt in eine Röhre und wird eingesogen von etwas Unbekanntem. Da der Verfolger immer näherkommt, beschließen die anderen Drei, dass sie ebenso in die Röhren fliehen. Lias rennt in die Röhre, über der sein Name steht und die Zwillinge in die letzte Röhre, über der steht, dass diese für die Zwillinge ist.

### Weiter geht es mit dem Szenenplan Tagebuch



# Szenenplan Expeditionstagebuch

	Kapitel	Handlung	Lösung
1	Auf nach Kathmandu	Brief von Malcom an Lias: Es gibt ein geheimes Volk, welches ein Heilmittel gegen alle Krankheiten hat. Malcom will dieses Volk aufsuchen, um mit deren Wissen die Krankheit seines Vaters zu bekämpfen. Malcom schreibt, dass auch andere Leute hinter diesem Volk her sind, und Lias ihn in geheimer Mission finden muss.	
2	Die Ankunft	Der Hinweis auf seine Lieblingsszene aus dem Dschungelbuch führt Lias zum Affentempel. Dort zählt er acht Augen und wendet diese Information an, um den verschlüsselten Ortsnamen herauszufinden. Das Lösungswort ist Shipangma.	Affentempel / Shipangma
3	Cookie & Mojo	Der nächste Code ist ein Morsecode. Entschlüsselt bedeutet er 9N-BXM. Der Code soll Lias bei der Suche eines Transportmittels, mit dem er nach Shipangma kommen kann, helfen.	9N-BXM
4	Der Griff nach den Wolken	Der nächste Code ist zu entschlüsseln, wenn Lias nach den Wolken greifen kann, also im Himmel. Es kommen die Zahlen 5 und 2 raus.	5 & 2
5	Die Jain	Shipangma ist doch nicht das tatsächliche Ziel. Ein weiteres Rätsel beinhaltet den Namen des zweithöchsten Berges, welcher zu dem eigentlichen Ziel führt. (Feld K2 auf der Landkarte)	K2
6	Die Basisstation	Im Lieblingsbuch von Lias ist eine rote Folie, die, auf die Zeichnungen im Tagebuch gelegt, ein Bild zeigt.	
7	Verfolgungsjagd im Schnee	Im Tagebuch ist ein Buchstabengitter abgebildet. Der Hinweis "Oink-oink" spielt auf den Namen des Hausschweins von Lias und seiner Familie an	Wölkchen (Name vom Schwein)
8	Das feuerbrodelnde Eislabyrinth	Im Tagebuch ist ein Weg durch das Labyrinth angegeben. Das nächste Rätsel ist ein Rebus (Bilderrätsel).	Ohrenschmalz
9	Der Fluch der Riesenstatue		