

LATEMAR.ADVENTURE

A cartoon illustration of a man with a grey beard and a green coat standing on a grey rock in a jungle. He is holding a green hat in his right hand and a wooden staff in his left. To the left is a large tree trunk with a hollowed-out section. The background is a blue sky with green palm trees.

**DAS GEHEIMNIS DES  
VENEDIGERMÄNNCHENS**  
**IL SEGRETO  
DELL'OMETTO VENEZIANO**



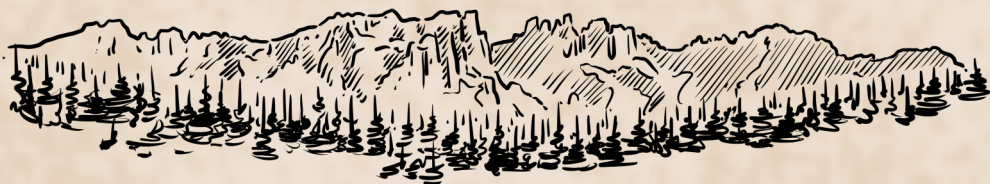
## **obereggen latemar**

Obereggen Latemar AG/SpA  
Obereggen 16  
I-39050 Deutschnofen/Nova Ponente (BZ)  
+39 0471.618200  
obereggen@latemar.it  
www.obereggen.com

DAS LATEMAR KENNT VIELE SAGEN UM HEXEN, NIXEN, DRACHEN UND DIE VENEDIGERMÄNNCHEN. ALS TONI UND KLARA DIR DIE BEKANNTE SAGE VON DEN „LATEMARPUPPEN“ ERZÄHLEN, AHNT NOCH KEINER VON EUCH, DASS DAMIT EIN NEUES, EIN GEHEIMNISVOLLES ABENTEUER BEGINNT ...

INTORNO AL LATEMAR CIRCOLANO MOLTE LEGGENDE SU STREGHE, FATE, DRAGHI E SU MISTERIOSI OMETTI CHIAMATI „VENEDIGER“, CIOÈ VENEZIANI. QUANDO TONI E KLARA VI RACCONTANO LA LEGGENDA SULLE MAGICHE BAMBOLE DEL LATEMAR, NESSUNO DI VOI SA ANCORA CHE UNA NUOVA MISTERIOSA AVVENTURA STA PER INIZIARE...

THE LATEMAR KNOWS MANY LEGENDS ABOUT WITCHES, MERMAIDS, DRAGONS AND THE VENETIAN. WHEN TONI AND KLARA TELL YOU THE WELL-KNOWN LEGEND OF THE LATEMAR PUPPETS, NONE OF YOU HAS ANY IDEA THAT A NEW, MYSTERIOUS ADVENTURE IS ABOUT TO BEGIN ...



### DER SCHLÜSSEL IN DIE WELT DES LATEMAR IN EINEM FELSEN VERSTECKT, UNSICHTBAR

DREI BERGE DIR HELFEN DEN ORT ZU FINDEN.  
ZWEI WEIßE ZUSAMMEN EINE ZAHL MIT VIER ZIFFERN ERGEBEN,  
DER ERSTE VON IHNEN MIT SEINEM NAMEN TROMPETET,  
DER ZWEITE ETWAS RUNDEN BEINHÄLTET.  
VORSICHT VOR DEM SCHURKISCHEN DRITTEN IM BUNDE!  
SEINEM NAMEN ZU EHRE KLAUT UND RAUBT ER ZU JEDER STUNDE.  
SO AUCH DIESES MAL  
BEI DER ZUVOR GEFUNDENEN ZAHL.



### LA CHIAVE PER IL MONDO DEL LATEMAR BEN NASCOSTA È TRA LE ROCCE

E SONO TRE I MONTI A CONDURTI IN QUEL POSTO  
DI CUI DUE BIANCHI INSIEME DANNO UN NUMERO DI QUATTRO CIFRE.  
IL PRIMO DI QUEI DUE STROMBAZZA IL PROPRIO NOME,  
IL SECONDO HA UNA FORMA BELLA E TONDA.  
STATE ATTENTI INVECE AL TERZO DI QUEI MONTI,  
UN POCO DI BUONO, CHE PER FAR ONOR AL PROPRIO NOME,  
SOTTRAE SÉ STESSO AL RISULTATO DEGLI ALTRI DUE.



THE KEY TO THE WORLD OF LATEMAR  
LIES HIDDEN IN A ROCK, INVISIBLE, NOT FAR

THREE MOUNTAINS WILL HELP YOU FIND ITS PLACE  
TWO WHITE ONES TOGETHER MAKE A NUMBER WITH FOUR DIGITS,  
THE FIRST OF THEM LOVES MUSIC,  
THE SECOND ONE CAN ROLL AROUND,  
BEWARE OF THE VILLAINOUS THIRD OF THE BUNCH!  
IN HONOUR OF HIS NAME, HE STEALS AND ROBS AT ALL HOURS.  
SO ALSO THIS TIME  
FROM THE PREVIOUSLY FOUND NUMBER.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											

NORD  
NORD  
NORTH

WEST  
OVEST  
WEST

OST  
EST  
EAST

SÜD  
SUD  
SOUTH

1. BEGINNE BEIM ROTEN KREUZ MIT DEINEM WEGE.
2. DER ZIFFERN VIER ZEIGEN DIR DIE ANZAHL DER VORZURÜCKENDEN FELDER FÜR JEDE HIMMELSRICHTUNG.
3. DER WEG FÜHRET DICH ÜBER NORD, OST UND SÜD NACH WEST.

1. INIZIA DALLA CROCE ROSSA IL TUO PERCORSO.
2. QUATTRO CIFRE TI INDICANO IL NUMERO DEI CAMPI DA AVANZARE IN OGNUNA DELLE DIREZIONI.
3. IL PERCORSO DI PORTA DA NORD, EST E SUD VERSO OVEST.

1. START AT THE RED CROSS.
2. THE FOUR NUMBERS SHOW YOU THE NUMBER OF SQUARES TO ADVANCE FOR EACH CARDINAL DIRECTION.
3. THE PATH WILL LEAD YOU FROM THE NORTH, EAST, SOUTH TO THE WEST.



IST'S DER FELS DORTEN EINWANDFREI  
NUN GEPIFFEN SEINE SCHÖNE MELODEI  
VOLLKOMMEN UND LAUT NEBENBEI  
DEN SCHLÜSSEL ER DANN GIBT DIR FREI!

DOCH SIND DER SCHLÜSSEL IHRER FÜNFE HIER  
NUR EINER IST DER WAHRE, DRUM SIE STUDIER  
DENN VERHÄNGNISVOLL EINE FALSCHER WAHL  
AUF SIE FOLGEN EW'GER SCHMERZ UND QUAL!

DER SCHLÜSSEL, DEN DU HIER SUCHEST,  
DER HAT AN SEINEM GRIFFE DER ÖFFNUNGEN FÜNF,  
AM BARTE ABER DER ZACKEN VIER - ZWEI SPITZE UND ZWEI FLACHE;  
DABEI ZUMINDEST EINE DER SPITZEN ZACKEN LANG SEIN MUSS!

SUONA QUESTA MELODIETTA  
PICCOLA, MA BELLA E SCHIETTA  
NELLA MANIERA PIÙ SOAVE  
PER RENDER LIBERA LA CHIAVE.

PRIMA DI SCEGLIERE PENSACI BENE  
PERCHÉ UNA SOLA DI QUESTE CINQUE  
È QUELLA GIUSTA, MENTRE SE SBAGLI  
SONO DOLORI ED INFINITE PENE.

LA CHIAVE CHE STATE CERCANDO  
HA CINQUE APERTURE NELL'IMPUGNATURA,  
MENTRE LA SUA MAPPA HA QUATTRO SPORGENZE - DUE  
APPUNTITE E DUE PIATTE E ALMENO UNA DELLE DUE  
SPORGENZE APPUNTITE DEVE ESSERE LUNGA!

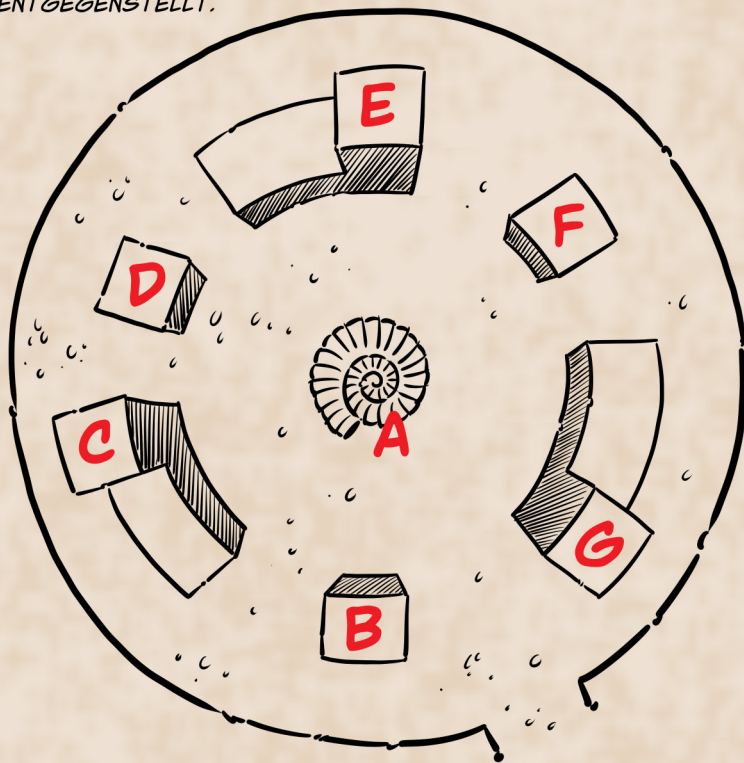
IF THE ROCK IS FLAWLESS, YOU SEE  
WHISTLE ITS BEAUTIFUL MELODY  
THOROUGHLY AND LOUDLY  
ONLY THEN, IT SHALL GIVE YOU THE KEY

KEYS CAN BE FOUND HERE - FIVE  
FIND THE ONLY TRUE ONE  
IF YOU WISH TO GET OUT ALIVE

THE KEY YOU'RE LOOKING FOR  
HAS FIVE HOLES ON ITS HANDLE  
ON ITS BIT IT HAS FOUR PRONGS - TWO POINTY AND TWO FLAT;  
AT LEAST ONE OF THE POINTY PRONGS MUST BE LONG!



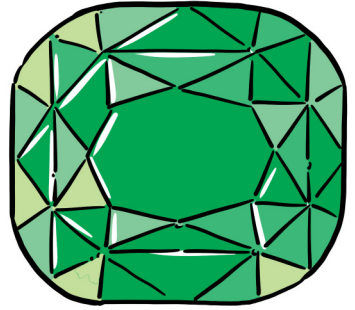
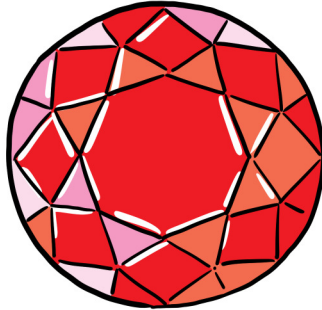
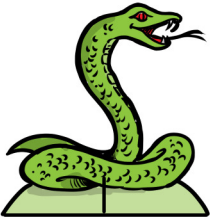
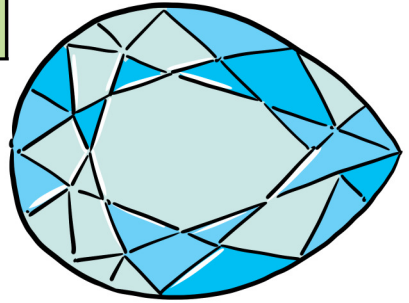
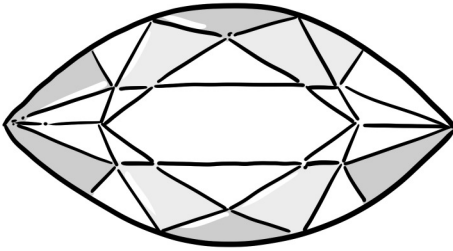
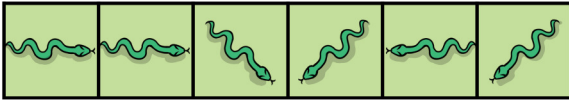
1. BETRETET DEN KREIS UND FOLGT DEM ZEIGER DER UHR ÜBER DAS NÄCHSTGELEGENE MONUMENT ZUR ERSTEN SÄULE.
2. NUN RICHTET EUREN BLICK HIN AUF ZU DEM TIERISCHEN RELIKT AUS LÄNGST VERGANGENEN ZEITEN.
3. SCHREITET IN DESSEN RICHTUNG UND DARAN VORBEI ZUM NÄCHSTEN STEINERNE ZUGEN.
4. VON DORT BEWEGT EUCH ENTGEGEN DER UHR ZUM ERSTEN TURM, DER SICH EUCH ENTGEGENSTELLT.



1. ENTRATE NEL CERCHIO E PROCEDETE IN SENSO ORARIO DAL MONUMENTO PIÙ VICINO VERSO LA PRIMA COLONNA.
2. ORA ALZATE LO SGUARDO VERSO IL RELITTO ANIMALE FOSSILE RISALENTE A PARECCHI MILIONI DI ANNI FA.
3. PROCEDETE IN QUELLA DIREZIONE, OLTREPASSATELO E AVVICINATEVI AL PROSSIMO TESTIMONE DI PIETRA.
4. DA QUI VI MUOVETE IN SENSO ANTIORARIO VERSO LA PRIMA TORRE CHE VI SI METTE DI TRAVERSO.

1. STEP INTO THE CIRCLE AND FOLLOW THE HAND OF THE CLOCK TO THE FIRST COLUMN.
2. NOW CAST YOUR EYES UP UPON THE ANIMAL RELIC FROM TIMES LONG GONE.
3. WALK IN ITS DIRECTION AND PAST IT TO THE NEXT STONE WITNESS.
4. FROM THERE, MOVE ANTI CLOCKWISE TO THE FIRST TOWER THAT STANDS IN YOUR PATH.





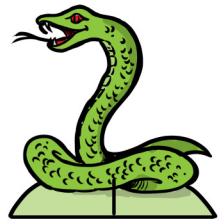
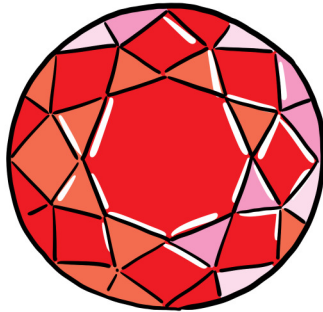
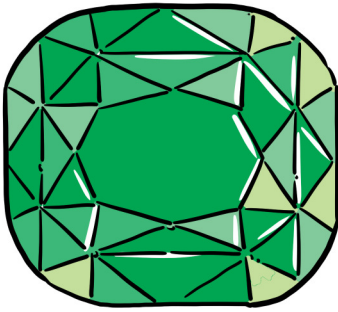
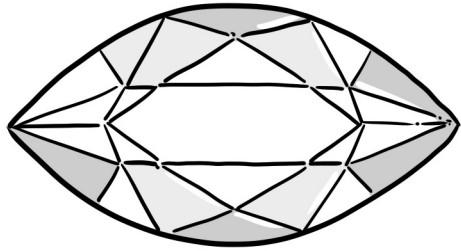
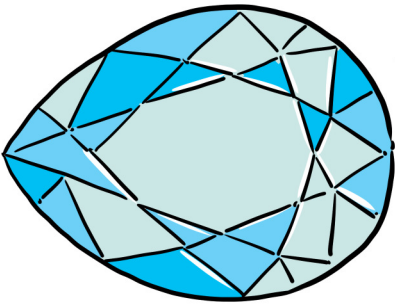
SPIEL MIT DEN FIGUREN  
DEIN EIGENES TONI & KLARA-  
ABENTEUER

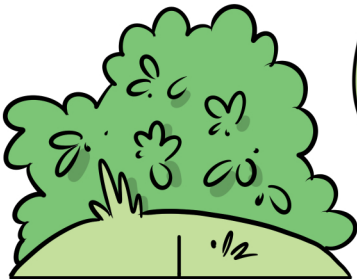
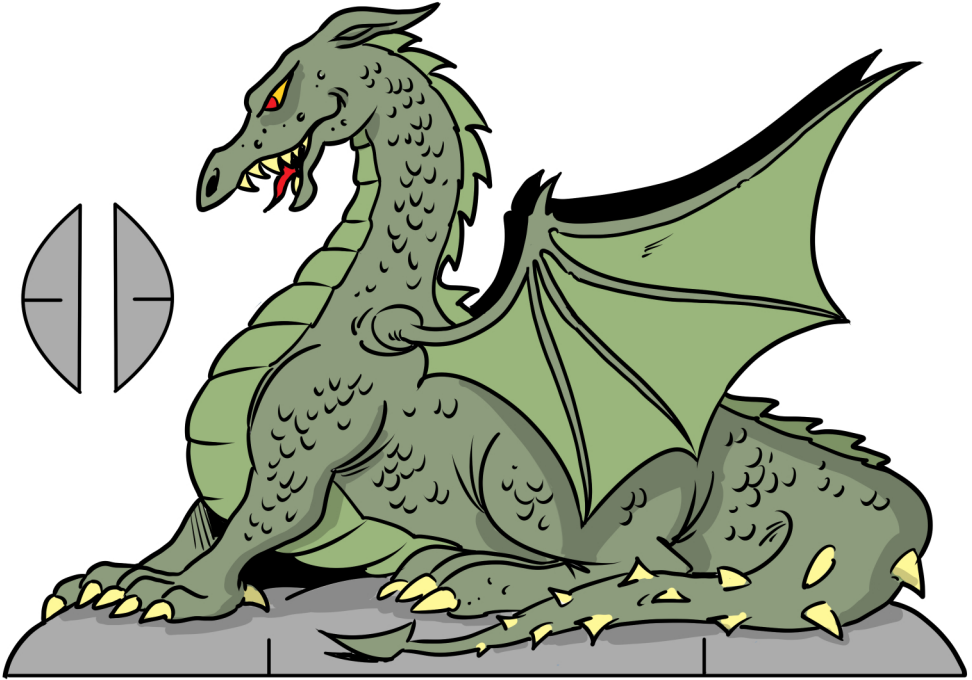
USA LE  
FIGURINE PER  
INVENTARTI ALTRE  
AVVENTURE CON  
TONI E KLARA

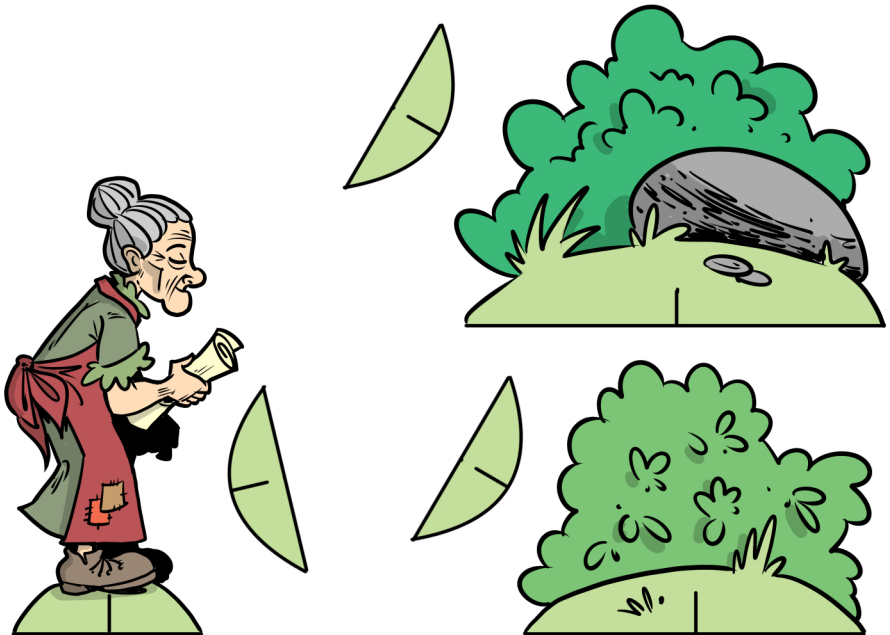
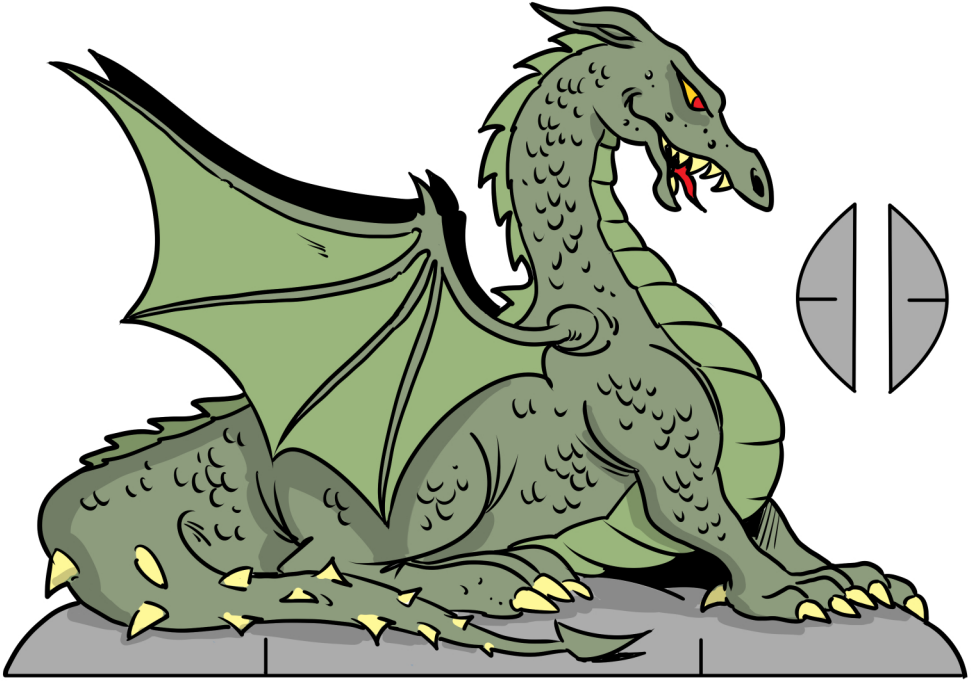
PLAY YOUR  
OWN TONI & KLARA  
ADVENTURE WITH  
THE FIGURES













DER GEHEIME NAME DER WALDFEE



~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ 4 5



~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ 4 5



~~1~~ ~~2~~ 3 4 5 ~~6~~

IL NOME SEGRETO DELLA FATA DEL BOSCO



~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ ~~5~~ ~~6~~



~~1~~ 2 3 4



~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ 4 ~~5~~ ~~6~~ 7

THE SECRET NAME OF THE WOODLAND FAIRY



~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ 4 ~~5~~ 6 7 ~~8~~ ~~9~~ ~~10~~



~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ 4 ~~5~~



~~1~~ 2 3 4 ~~5~~ ~~6~~

DIE REZEPTE DER WALDFEE / LE RICETTE DELLA FATA DEL BOSCO  
THE RECIPES OF THE WOODLAND FAIRY



GEGEN  
VERGIFTUNGEN  
CONTRO  
AVVELENAMENTI  
POTION AGAINST  
POISONING



GEGEN  
DARMKOLIK  
CONTRO COLICHE  
INTESTINALI  
POTION AGAINST  
INTESTINAL COLIC



TODESTRANK  
POZIONE LETALE  
POTION OF  
DEATH



GLÜCKSTRANK  
POZIONE DI  
FELICITÀ  
LIQUID LUCK

## 1. REZEPT

DER GRUNDESSENZ FÜGET ZEHN BLÜTENBLÄTTER DES GELBEN BERGWOLVERLEIH BEI. DAS GIFT DIESER PFLANZE IST AUSSCHLAGGEBEND, DAMIT DER TRUNK GELINGEN MÖGE. DES WEITEREN ERGÄNZET IHN MIT EINEM TRÖPFCHEN MENSCHENBLUT. ALL DIES VERRÜHRET NUN GUT, BIS EINE GLEICHMÄßIGE FARBE SICH ZEIGE. ZUM ABSCHLUSSE GEBET NOCH EIN SPINNENBEIN HINZU.

## 2. REZEPT

NEHMET DIE GRUNDESSENZ UND LASSET NICHT WENIGER, ABER AUCH NICHT MEHR, ALS DREI TRÖPFCHEN MENSCHENBLUT AUS EINER HÖHE VON EINER ELLE HINEINFALLEN. MISCHET BEIDE SUBSTANZEN GUT, AUF DASS DIE NEUE FARBE DER FLÜSSIGKEIT SCHÖN GLEICHMÄßIG GLÄNZE. FÜGET NUN ERST ZWEI GELBE UND DANN ZWEI WEIBE BLÜTEN VON PFLANZEN BEI, DIE IM MAGENDARMTRAKT WUNDER WIRKEN. DIESE ZUTATEN HABEN KEINEN EINFLUSS AUF DIE FARBE MEHR. SCHÜTTELT DEN TRANK EINMAL GUT DURCH, BEVOR MAN EINEN FINGERHUT VOLL VERABREICHET.

## 3. REZEPT

ALS ERSTES FÜGET DER GRUNDESSENZ ACHT BLÜTEN DES SIEBENFINGERS BEI. DIESE PFLANZE IST HILFREICH GEGEN ERFRIERUNGEN, ABER AUCH SCHLECHT HEILENDE WUNDEN VERSCHWINDEN IM NU. RÜHRET FÜNF MAL GEGEN DEN UHRZEIGERSINN, SO DANN SICH DER TRUNK DURCH DIE BLÜTEN VERFÄRBT. DIE FARBE VON NUN AN SOLLET SO BLEIBEN, SONSTEN SICH SEINE WIRKUNG NICHT ENTFALDET. ZUM SCHLUSSE GEBET NOCH DEN STÄNGEL EINES DESINFIZIERENDEN KRAUTES HINZU, WODURCH DER TRUNK EINE LEICHT BITTERE NOTE ERHÄLT.

## 4. REZEPT

NEHMET EIN KLEEBLATT UND TUNKET ES FÜNF MINUTEN IN DIE GRUNDESSENZ, BIS SICH DIESE VERFÄRBT. DANACH ENTNEHMET DIESES BLATT WIEDER. ITZUND FÜGET DEM TRUNKE NOCH DREI WEIBE UND ZWEI GELBE BLÜTEN ZWEIER PFLANZEN HINZU, DIE DEM MAGEN HELFEN.

## RICETTA N° 1



AGGIUNGETE ALL'ESSENZA DI BASE DIECI PETALI DI ARNICA MONTANA GIALLA. IL VELENO DI QUESTA PIANTA È ESSENZIALE PER LA RIUSCITA DELLA POZIONE. INOLTRE AGGIUNGETE UNA GOCCIOLINA DI SANGUE UMANO E MESCOLATE IL TUTTO FINO AD OTTENERE UN LIQUIDO DI COLORE OMOGENEO. PER ULTIMA COSA AGGIUNGERETE ALLA MISTURA PRONTA UNA ZAMPA DI RAGNO.

## RICETTA N° 2

PRENDETE L'ESSENZA DI BASE E LASCIATE CADERE DENTRO IN ESSA, DALL'ALTEZZA DI UN CUBITO, NON PIÙ E NON MENO DI ESATTAMENTE TRE GOCCE DI SANGUE UMANO. POI MESCOLATE BENE LE DUE SOSTANZE FINO AD OTTENERE UN LIQUIDO LUCIDO E UNIFORME. ORA AGGIUNGETE DAPPRIMA DUE FIORI GIALLI, POI DUE FIORI BIANCHI DI PIANTE CHE FANNO MIRACOLI NEL TRATTO GASTROINTESTINALE. QUESTI INGREDIENTI NON INFLUISCONO PIÙ SUL COLORE DELLA MISTURA. AGITATELA BENE, PRIMA DI SOMMINISTRARE AL PAZIENTE UN DOSE NON SUPERIORE ALLA CAPIENZA DI UN DITALE.



### RICETTA N° 3

COME PRIMA COSA AGGIUNGETE ALL'ESSENZA DI BASE OTTO FIORI DI UNA CINQUEFOGLIA ERETTA, UNA PIANTA EFFICACE CONTRO I CONGELAMENTI, MA ANCHE PER IL TRATTAMENTO DI FERITE CHE FANNO FATICA A RIMARGINARE. MESCOLETE CON CINQUE GIRATE IN SENSO ANTIORARIO AFFINCHÉ LA MISTURA PREnda UN PARTICOLARE COLORE CHE DOVRÀ RIMANERE TALE PER NON COMPROMETTERE L'EFFICACIA DELLA POZIONE. ALLA FINE ANDRÀ ANCORA AGGIUNTO LO STELO DI UN'ERBA DISINFETTANTE CHE CONFERIRÀ AL FILTRO IL SUO SAPORE LIEVEMENTE AMAROGNOLO.

### RICETTA N° 4

PRENDETE UN TRIFOGLIO E IMMERGETELO PER CINQUE MINUTI NELL'ESSENZA DI BASE, OSSIA FINO A QUANDO IL LIQUIDO AVRÀ CAMBIATO COLORE. TOLTO IL TRIFOGLIO, AGGIUNGETE ALL'ESSENZA DI BASE TRE FIORI BIANCHI E DUE FIORI GIALLI DI DUE PIANTE OFFICINALI CHE GIOVANO ALL'INTESTINO.



#### 1ST RECIPE

ADD TEN PETALS OF THE YELLOW ARNICA TO THE BASE ESSENCE. THIS PLANT'S POISON IS ESSENTIAL, WITHOUT IT THE POTION WILL NOT WORK. IN ADDITION, ADD A DROPLET OF A HUMAN'S BLOOD. STIR WELL, UNTIL THE COLOUR IS EVEN. ADD ONE SPIDERLEG AT THE END.

#### 2ND RECIPE

TAKE THE BASE ESSENCE AND ADD THREE - NO MORE, NO LESS - DROPS OF HUMAN BLOOD, DROP THEM INTO THE ESSENCE FROM A HEIGHT OF ONE CUBIT. MIX BOTH SUBSTANCES WELL, UNTIL THE NEW COLOUR OF THE LIQUID GLIMMERS EVENLY. NEXT, ADD TWO YELLOW AND THEN TWO WHITE BLOSSOMS OF PLANTS THAT WORK WONDERS IN THE INTESTINES. THESE INGREDIENTS DO NOT CHANGE THE POTION'S COLOUR. SHAKE THE VIAL WELL, BEFORE ADMINISTERING A THIMBLE FULL.

#### 3RD RECIPE

FIRST, ADD EIGHT PETALS OF THE COMMON TORMENTIL. THIS PLANT IS HELPFUL WHEN TREATING FROSTBITE, BUT ALSO WITH WOUNDS THAT DON'T SEEM TO WANT TO HEAL. STIR COUNTERCLOCKWISE FIVE TIMES, THE POTION WILL THEN CHANGE COLOUR. FROM NOW ON, THE COLOUR SHALL REMAIN THE SAME, ELSE THE EFFECT WILL NOT UNFOLD. AT THE END, ADD THE STEM OF A DISINFECTANT HERB, WHICH WILL ADD A SLIGHTLY BITTER TOUCH.

#### 4TH RECIPE

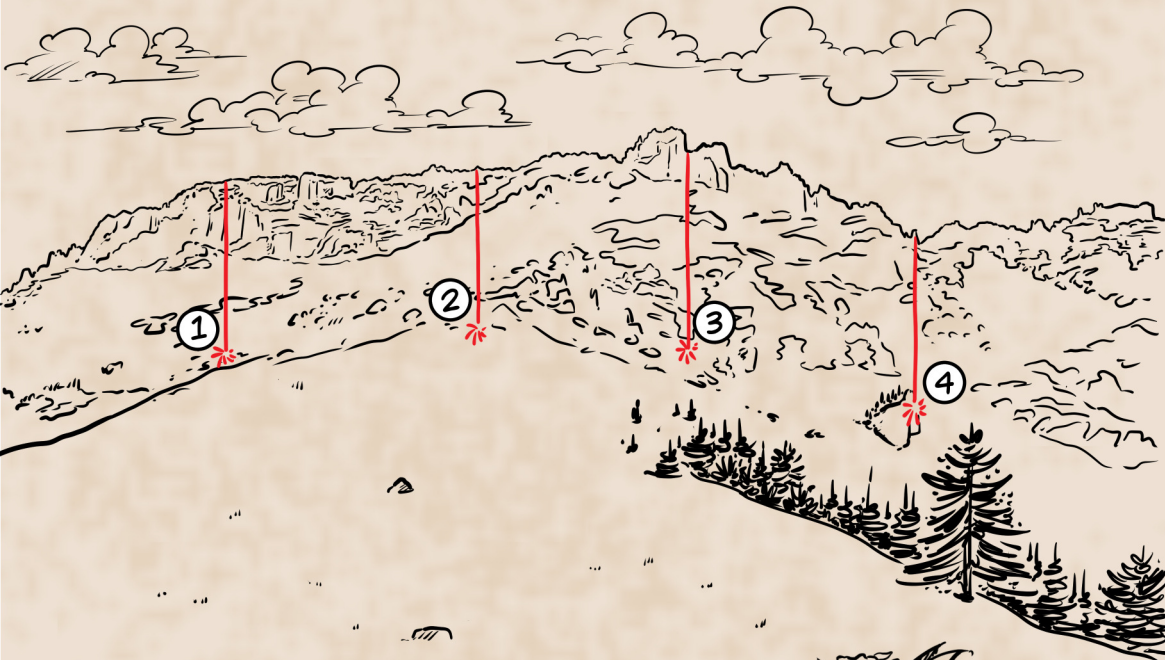
TAKE A SHAMROCK AND DIP IT INTO THE BASE ESSENCE FOR FIVE MINUTES, UNTIL IT CHANGES COLOUR. THEN REMOVE THE LEAF. ADD THREE WHITE AND TWO YELLOW BLOSSOMS OF TWO PLANTS THAT AID THE STOMACH.



## DIE DRACHENHÖHLE / LA TANA DEL DRAGO / THE DRAGON'S LAIR



VON DEN STEINERNEN PUPPEN DES LATEMAR  
GAR STEIL GEN TAL MAN STÜRZT OFFENBAR  
ABER HIER EIN ROHR AUS FERN MACHT NAH  
EINEN FELS DIR ZEIGT IM GRASHANG DA  
DEN PFEIL DORT GRAVIERT DEN MACHE LANG  
FINDE SO DES BÖSEN LINDWURMS ZUGANG



AI PIEDI DELLE BAMBOLE DEL LATEMAR  
CHE SUPERBO SI ERGE SULLA VALLATA  
ATTRAVERSO UN TUBO CHE TI AVVICINA IL LONTANO  
VEDI UN PENDIO ERBOSO CON UNA GRANDE ROCCIA  
INDICATA DA UNA FRECCIA CHE VA ALLUNGATA  
COSÌ L'ENTRATA ALLA TANA DEL DRAGO AVRAI TROVATA.



FROM THE STONE PUPPETS OF THE LATEMAR  
ONE SEEMS TO FALL INTO THE VALLEY STEEP AND FAR  
A SCOPE THAT IS LOCATED HERE  
MAKES DISTANT THINGS APPEAR QUITE NEAR:  
SUCH AS IN THE GRASSY SLOPE A BOULDER  
WITH AN ARROW ENGRAVED ON ITS SHOULDER  
ELONGATE IT AND IT'LL SHOW YOU THEN  
THE ENTRANCE TO THE ANGRY DRAGON'S DEN

DER FELS MIT DEM GOLDEN MESSER  
LA ROCCIA CON IL COLTELLO D'ORO  
THE ROCK WITH THE GOLDEN KNIFE

FINDET DEN FELS MIT DEN RICHT'GEN AUGEN ZWEI,  
SO GIBT DIESER DAS MAGISCHE MESSER EUCH FREI.  
DIE ZAHL 59 IST ALS LÖSUNG HIERZU AUSSERKOREN,  
JEDOCH WÄHLET FALSCH, SO SEID IHR VERLOREN.



SE IL GIUSTO PAIO D'OCCHI HAI COMPLETATO  
IL TUO COLTELLO MAGICO SARÀ LIBERATO  
IL NUMERO 59 TI FORNISCE LA SOLUZIONE  
MA SE SBAGLI È LA TUA PERDIZIONE

FIND THE ROCK WITH THE TWO CORRECT EYES,  
IT WILL RELEASE THE MAGICAL KNIFE.  
THE NUMBER 59 THE SOLUTION IS,  
BUT CHOOSE WRONG AND IT WILL END IN STRIFE.

DER SCHUTZZAUBER DES GOLDENEN MESSERS  
L'INCANTESIMO PROTETTIVO DEL COLTELLO D'ORO  
THE PROTECTION SPELL OF THE GOLDEN KNIFE

DER SAPHIR NIE UND NIMMER NEBEN DEM RUBIN STEHET!  
DER RUBIN DEM SMARAGD IMMER AUF DEM FUßE FOLGET!  
DER DIAMANT HÖFLICH DEM RUBIN DEN VORTRITT LASSET!  
DER SMARAGD SICH KEINESFALLS VOR DEM SAPHIR REIHET!



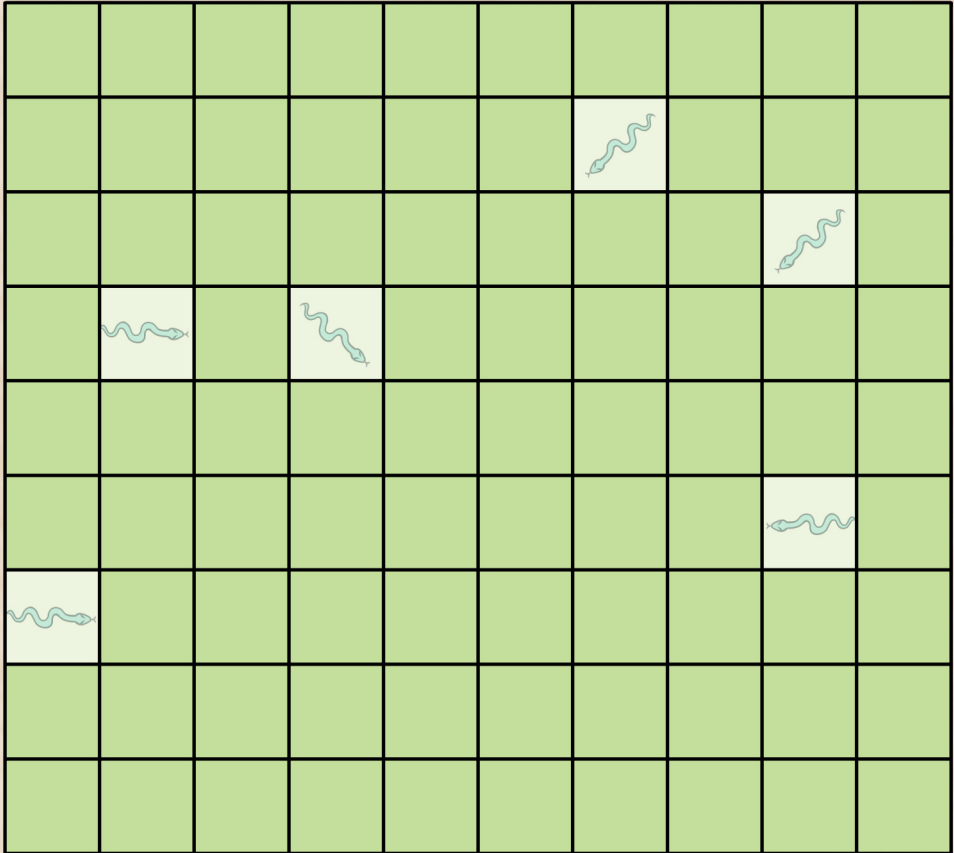
LO ZAFFIRO MAI ACCANTO AL CRISTALLO STIA  
IL CRISTALLO SEMPRE LO SMERALDO SEGUA  
IL DIAMANTE CEDA AL CRISTALLO IL PASSO  
E LO SMERALDO MAI IN TESTA ALLO ZAFFIRO SI METTA

THE SAPPHIRE IS NEVER NEXT TO THE MOUNTAIN CRYSTAL!  
THE MOUNTAIN CRYSTAL ALWAYS FOLLOWS THE EMERALD!  
THE DIAMOND ALWAYS POLITELY DEFERS THE MOUNTAIN CRYSTAL!  
THE EMERALD NEVER COMES BEFORE THE SAPPHIRE!





Also playable in English as:  
**THE SECRET OF THE  
VENETIAN**



A↑ B↑ C↑ D↑ E↑ F↑