

# THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS SCHATZKARTEN

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

In *Phantom Hourglass* lassen sich insgesamt 32 Schätze bergen. Der Erste ist der Sonnenschlüssel, die anderen 31 Schätze findet man über Schatzkarten, die man überall auf der Welt entdecken kann. Also Belohnung warten Schätze, Schiffsteile, Rubine und bis zu fünf zusätzliche Minuten an Lebenssand. Wo ihr die Karten finden könnt, verrätet euch dieser Guide.

- **Schatzkarte #1 - Kanoneninsel**  
Auf dem Pfad an der westlichen Seite der Kanoneninsel, kommt ihr an einigen Bienennestern vorbei. Hier führt eine Abzweigung ins Zentrum des Waldes, wo ihr die Truhe mit der Karte entdecken könnt.  
*Fundort:* südwestliche See, südwestlich von Molida  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #2 - Insel Molude**  
Im zweiten Refugium des Romantikers. Verbindet hierfür die vier Steintafeln auf der Insel zu einem Kreuz und begeben euch zum Schnittpunkt. Grabt hier vor der Palme, um ein Loch zur Höhle zu öffnen, wo man den Kurs durch den Nebel finden kann. Hier gibt es auch eine Truhe mit einer Schatzkarte.  
*Fundort:* südwestliche See, nordöstlich von Melka  
*Preis:* 1 Minute Lebenssand
- **Schatzkarte #3 - Insel Melka**  
Sobald ihr die Schaufel habt, kehrt nach Melka zurück. Geht zum Lager neben dem Haus von Großvater Siwan. Grabt vor dem Baum, welcher vorm Eingang zum Lager steht, um eine Karte zu finden.  
*Fundort:* nordwestliche See, südöstlich der Insel des Windes  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #4 - Insel des Feuers**  
Sobald ihr die Schaufel habt, kehrt zur Insel des Feuers zurück. Stattet dort nochmal Astrids Keller einen Besuch ab und ihr findet zwei auffällige Stellen auf dem Boden. Grabt an der Stelle rechts unten, um eine Schatzkarte freizulegen.  
*Fundort:* nordwestliche See, südwestlich von der Insel des Windes  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #5 - Insel des Feuers (2)**  
Sobald ihr die Schaufel habt, kehrt zur Insel des Feuers zurück. Sprecht noch einmal mit dem Geist von Kaschizuku und er verrät euch eine Stelle auf der Insel, wo eine Schatzkarte vergraben sein soll. Dabei handelt es sich um einen einzelnen Flecken Gras am östlichen Rande des Vulkans.  
*Fundort:* östlich der Insel Bonun (nur über die nordöstliche See erreichbar)  
*Preis:* 1 Minute Lebenssand
- **Schatzkarte #6 - Sauz' Insel**  
Auf der Insel findet ihr vier Steinplatten, zwei im Osten und zwei im Westen. Markiert euch deren Standpunkte auf eurer Karte und verbindet die Punkte zu zwei diagonalen Linien. Am Schnittpunkt im südlichen Teil der Insel heißt es dann, die Schaufel

auszupacken und fleißig zu graben.

*Fundort:* südwestliche See, nördlich von Molida

*Preis:* Schiffsteil

- **Schatzkarte #7 - Insel Bonun**

Gehe zum Haus des Romantikers und grabe links neben dem Schild vor dem Haus.

*Fundort:* südwestliche See, nordwestlich von Molida

*Preis:* Schiffsteil

- **Schatzkarte #8 - Namenlose Insel**

Zeichnet zunächst die Umrisse der Insel, woraus sich ein Wal ergeben sollte. Begeht euch dann zum Auge des Wals, wo ein Mythenstein steht. Nehmt die Schaufel und grabt vor dem Mythenstein, um die Karte zu finden.

*Fundort:* nordwestliche See, südlich von Sauz' Insel

*Preis:* Schatz

- **Schatzkarte #9 - Insel des Windes**

In der großen Höhle im Zentrum der Insel, welche zum Eingang des Tempels führt, gibt es viele Teufelchen und eine Schatztruhe mit einem Weisheitstropfen. Besiegt ihr hier alle Teufelchen erscheint eine zweite Truhe mit einer Karte.

*Fundort:* nordwestliche See, östlich der Insel des Windes, nahe der Felswand

*Preis:* Schiffsteil

- **Schatzkarte #10 - Insel des Windes (2)**

Begeht euch zum Feld mit den Windmühlen im Nordosten. Hier, in der Ecke rechts unten, könnt ihr eine Truhe mit einer weiteren Schatzkarte entdecken.

*Fundort:* südwestliche See, südöstlich von Melka

*Preis:* Schiffsteil

- **Schatzkarte #11 - Insel Melka (2)**

Sobald ihr den Abdruck für den Sonnenschlüssel im Tempel des Meereskönigs erhalten habt, sprecht mit dem grün gekleideten Kerl in der Stadt, der euch vom Boss der Frösche erzählt oder euch nach dem Bergungsarm fragt. Auch verkauft er euch eine Schatzkarte für 50 Rubine.

*Fundort:* südwestliche See, westlich der Kanoneninsel vor dem untersten der drei Felsen

*Preis:* 1 Minute Lebenssand

- **Schatzkarte #12 - Tempel des Meereskönigs, K6**

Wenn ihr mit dem Bogen ins sechste Untergeschoss zurück kehrt, wendet euch dem Augenschalter links neben dem Eingang zu. Es erscheint eine große Truhe im Nordosten, welche die Karte enthält.

*Fundort:* nordwestliche See, nördlich der Insel des Windes

*Preis:* 1 Minute Lebenssand

- **Schatzkarte #13 - Insel Melka (3)**

Sobald ihr alle vier Seekarten gesammelt habt, begeht euch zu Taresan, dem Gitarrenspieler im nordöstlichen Teil der Insel (um auf die kleine Insel zu gelangen, sprengt die Wand ganz im Norden auf und folgt der unterirdischen Brücke). Er schenkt euch die Karte.

*Fundort:* nördlich der Deh-Ess-Insel

*Preis:* Schiffsteil

- **Schatzkarte #14 - Insel Molude (2)**  
Sobald ihr die südöstliche Seekarte erhalten habt, begeben euch nach Molude und sprecht mit dem kleinen Mädchen in der Nähe des Hafens. Sie schenkt euch eine Karte, welche sie gefunden hat.  
*Fundort:* östlich der Goldgräberinsel  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #15 - Goroneninsel**  
Vor der Brücke im Osten des Dorfes geht nach oben und folgt dem Pfad, um zu einem kleinen Goronen zu kommen, der sich vor den Elektroschleimen fürchtet. Besiegt die Schleime mit dem Bogen und er schenkt euch eine Karte.  
*Fundort:* im Zentrum der südöstlichen See  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #16 - Goronentempel**  
Im nordöstlichen Bereich des Erdgeschosses könnt ihr eine Brücke erzeugen, indem ihr eine Armos-Statue auf den Bodenschalter schiebt. Oben auf der Brücke werft ihr dann unten eine Bombe neben den Kristallschalter und lauft schnell nach rechts, um rechtzeitig eine Truhe mit der Karte zu erwischen.  
*Fundort:* südöstliche See, nordöstlich der Deh-Ess-Insel  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #17 - Goroneninsel (2)**  
Sobald ihr die Krabbelminen im Goronentempel erhalten habt, geht wieder ins Labyrinth im Nordosten der Goroneninsel. Hier findest ihr im unteren Bereich ein Loch für die Minen und einen Kristallschalter dahinter. Aktiviert diesen und es erscheint oben rechts eine Truhe mit einer Schatzkarte.  
*Fundort:* südwestliche See, südlich der Kanoneninsel  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #18 - Goldgräberinsel**  
Auf der Goldgräberinsel kann man für 50 Rubine an einem Minispiel teilnehmen, wo man zehn mal graben darf. Dabei kann man per Zufall eine von insgesamt vier Karte frei schaufeln. Spielt solange mit, bis ihr die Karte gefunden habt.  
*Fundort:* südöstliche See, nordwestlich der Goroneninsel  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #19 - Goldgräberinsel (2)**  
Die Zweite von vier Karten, die man auf der Goldgräberinsel gewinnen kann. Spielt das Minispiel solange, bis ihr diese Karte findet.  
*Fundort:* südöstliche See, westlich der Goroneninsel  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #20 - Goldgräberinsel (3)**  
Die Dritte von vier Karten, die man auf der Goldgräberinsel gewinnen kann. Diese gibt es aber erst, wenn auch bereits die nordöstliche Seekarte in seinem Besitz hat.  
*Fundort:* nordöstliche See, im Innenkreis der Insel der Toten (rechts unten)  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #21 - Goldgräberinsel (4)**  
Die Letzte von vier Karten, die man auf der Goldgräberinsel gewinnen kann. Diese gibt es aber erst, wenn auch bereits die nordöstliche Seekarte in seinem Besitz hat.  
*Fundort:* nordöstliche See, im Innenkreis der Insel der Ruinen (links unten)  
*Preis:* Schiffsteil

- **Schatzkarte #22 - Insel des Frosts**  
Bei den Anouki-Wohnungen im Nordwesten gibt es vier Inseln am Rand. Begeht euch zur Insel links unten und grabt hier in der Mitte die Schatzkarte aus.  
*Fundort:* nordwestliche See, südlich der Insel Bonun  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #23 - Insel Molude (3)**  
Sobald ihr den Greifhaken habt, begeht euch zurück zur Insel Molude. Hinter dem rechten Ausgang der Höhle geht nach Osten und ihr findet eine Reihe von vereinzelt Inseln. Auf der vorderen Insel steht ein Fass, unter dem sich ein Huhn befindet. Mit dem Greifhaken könnt ihr dieses zu euch holen und nun von Insel zu Insel fliegen. Grabt vor dem Baum auf der Insel unten, um eine Karte zu entdecken.  
*Fundort:* östlich der Insel Bonun (nur über die nordöstliche See erreichbar)  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #24 - Insel Bonun (2)**  
Sobald ihr den Greifhaken habt, kehrt zur Insel Bonun zurück. Durchquert die Höhle, um zum östlichen Teil der Insel zu gelangen. Hier findet ihr im Nordosten eine größere Insel mit zwei Truhen darauf, zu denen ihr euch mit den Greifhaken ziehen könnt. Grabt zwischen den Truhen, um eine Schatzkarte zu erhalten.  
*Fundort:* südöstliche See, in dem Dreieck südlich der Goldgräberinsel  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #25 - Tempel des Meereskönigs, K5**  
Wenn ihr die Krabbelminen habt, könnt ihr auf K4 in der nordöstlichen Ecke einen Kristallschalter erreichen. Damit gelangt ihr zu einer verschlossenen Tür. Nutzt diese (anstatt der Tür im Süden), um auf K5 in einen neuen Bereich zu gelangen. Schaufelt hier den Luftstrom frei und aktiviert den Schalter, um die Windfontäne rechts zu deaktivieren. In der großen Truhe dahinter gibt es die Karte.  
*Fundort:* südöstliche See, nordwestlich der Insel des Frosts (beim goldenen Frosch)  
*Preis:* 1 Minute Lebenssand
- **Schatzkarte #26 - Nordöstliche See, Schiff eines Reisenden**  
In der nordöstlichen See findet ihr im Südosten ein vereinzelt Schiff. Geht an Bord und besiegt die Monster. Vom sogenannten Mann des Lächelns erhaltet ihr dann die Karte.  
*Fundort:* nordöstliche See, westlich am Ring um die Insel der Ruinen  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #27 - Labyrinthinsel**  
Absolviert das Minispiel auf der Labyrinthinsel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, um diese Karte zu erlangen.  
*Fundort:* nordöstliche See, östlich der Labyrinthinsel  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #28 - Insel der Toten**  
In der Höhle am Anfang der Insel sprengt die Wand links neben den Büchern auf. Navigiert euch hier in dem Geheimgang an einigen Rubinformen vorbei und öffnet am Ende die Truhen. Eine davon enthält eine Karte.  
*Fundort:* nordöstliche See, im Innenkreis der Insel der Ruinen (links oben)  
*Preis:* Schatz

- **Schatzkarte #29 - Insel der Toten (2)**  
Wenn ihr das Loch gefunden habt, welches euch durch die geheime Untergrundpassage zum "Auge des Königs" führt, findet ihr rechts oben auf der Anhöhe eine Truhe mit der Karte.  
*Fundort:* nordöstliche See, bei den vereinzelt Felsen im Nordwesten  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #30 - Tempel des Meereskönigs, K10**  
Sobald ihr den Hammer habt, könnt ihr in der südwestlichen Ecke einen rostigen Bodenschalter aktivieren. Es erscheint dann im Zentrum eine Truhe mit einer Schatzkarte.  
*Fundort:* nordöstliche See, am Eingang zur Insel der Ruinen  
*Preis:* Schiffsteil
- **Schatzkarte #31 - Tempel des Meereskönigs, K12**  
Ihr benötigt hierfür den Hammer. Benutzt auf K11 die Treppe im Osten, wo ihr zu einer ummauerten Schutzzone gelangt. Legt dann hier eine Bombe neben den Kristallschalter und nutzt mittels eures Hammers das Sprungbrett links daneben. Der Kristallschalter lässt kurzzeitig eine Truhe im Osten erscheinen, lauft also schnell unten herum (achtet dabei auf das Phantomauge), um rechtzeitig zur Truhe zu gelangen. Die Verzögerung durch die Bombe sollte euch dabei mehr Zeit verschaffen.  
*Fundort:* nordöstliche See, in der Nähe des goldenen Frosches  
*Preis:* Goldener Rubin (300)