

Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf Level/Fundorte/Preise

Nr.	Name des Rätsels	Pikart	Fundort	Kapitel	Person/Gegenstand	Preis	✓
001	Wo ist das Dorf?	10	Auf dem Weg zum Dorf	Prolog	Professor Layton		
002	Kurbel und Schacht	15	Zugbrücke	Prolog	Franco		
003	Seltsame Hüte	10	Dorfeingang	Prolog	Ingrid		
004	Wo ist mein Haus?	20	Dorfplatz	1. Kapitel	Percy		
005	Uhrzeiger	50	Dorfplatz	1. Kapitel	Uhr am Glockenturm		
006	Leichtgewicht	40	Weg zur Villa	1. Kapitel	Marco		
007	Wölfe und Küken	50	Villengrundstück	1. Kapitel	Ramon		
008	Landwirtschaft	20	Weg zu Villa	1. Kapitel	Blumen über dem Boot		
009	Ein Hundeeelnd!	35	Foyer der Villa	2. Kapitel	Matthew		
010	Vier Zahlen	30	Foyer der Villa	2. Kapitel	Bücherregal		
011	Kreis und Rechteck	20	Salon der Villa	2. Kapitel	Simon		
012	Bilde ein Rechteck	40	Salon der Villa	5. Kapitel	Gordon		
013	Schiffsuntergang	30	Villengrundstück	2. Kapitel	Boot		
014	Welcher Stuhl?	30	Gemischtwarenladen	2. Kapitel	Stühle	Gemäldestück	
015	Wie viele bleiben?	10	Gemischtwarenladen	2. Kapitel	Kerze		
016	Dreiecke und Tinte	40	Rathaus	2. Kapitel	Rodney	Bauteil	
017	Kartendrehen	30	Dorfeingang	2. Kapitel	Schnurrbert	Gemäldestück	
018	Abfall und Kehrblech	10	Pension	2. Kapitel	Beatrice		
019	Zugeparkt!	30	Zugbrücke	2. Kapitel	Laytonmobil	Bauteil	
020	Grantige Nachbarn	50	Weg zum Park	2. Kapitel	Pauly	Bauteil	
021	Pillenrezept	30	Weg zum Park	2. Kapitel	Pauly	Bauteil	
022	Schweinereien	30	Weg zum Park	2. Kapitel	Agnes		
023	Saftgefäße	40	Restaurant	2. Kapitel	Crouton	Bauteil	
024	Milchgefäße	50	Restaurant	3. Kapitel	Crouton	Bauteil	
025	Dreiecksdreh	25	Restaurant	2. Kapitel	Flick	Bauteil	

Nr.	Name des Rätsels	Pikart	Fundort	Kapitel	Person/Gegenstand	Preis	✓
026	Flasche voll Bazillen	20	Tor zum Park	2. Kapitel	Große Flasche	Gemäldestück	
027	Bissige Brüder	40	Salon der Villa	3. Kapitel	Gordon	Bauteil	
028	Finde den Punkt	30	Salon der Villa	3. Kapitel	Matthew	Bauteil	
029	Fünf Verdächtige	20	Salon der Villa	3. Kapitel	Inspektor Chelmey	Bauteil	
030	In einem Zug 1	30	Villengrundstück	3. Kapitel	Agnes	Bauteil	
031	Pferderennen	30	Weg zur Villa	3. Kapitel	Marco	Bauteil	
032	Bonbongläser	30	Gemischtwarenladen	3. Kapitel	Gläser	Bauteil	
033	Was zuerst?	20	Gemischtwarenladen	3. Kapitel	Kerze	Möbel/Objekt	
034	Wie viele Blätter?	40	Dorfplatz	3. Kapitel	Percy	Bauteil	
035	Seltsame Augen	20	Dorfplatz	3. Kapitel	Hektor	Bauteil	
036	Zu viele Mäuse	30	Glockenturm	3. Kapitel	Katze und Maus		
037	Jahrestausch	40	Glockenturm	3. Kapitel	Lucy	Bauteil	
038	Inselhüpfen	20	Weggabelung	3. Kapitel	Zappone	Bauteil	
039	In einem Zug 2	30	Weggabelung	3. Kapitel	Agnes		
040	Wie alt ist Vater?	30	Marktplatz	3. Kapitel	Archibald	Bauteil	
041	Wechselgeld	30	Nordpfad	3. Kapitel	Gerard	Bauteil	
042	Kamera und Etui	50	Nordpfad	3. Kapitel	Gerard		
043	Drei Regenschirme	20	Glockenturm	3. Kapitel	Lucy	Möbel/Objekt	
044	Markenwerte	50	Rathaus	3. Kapitel	Rodney		
045	Auf dem Mond	30	Weg zum Park	4. Kapitel	Andrea	Gemäldestück	
046	Abendstern	20	Tor zum Park	4. Kapitel	Hektor	Möbel/Objekt	
047	Auf der Flucht	40	Dorfplatz	4. Kapitel	Gerard	Möbel/Objekt	
048	Katzen und Mäuse	25	Glockenturm	4. Kapitel	Katze und Maus	Gemäldestück	
049	Tausendmal	20	Glockenturm	4. Kapitel	Lucy	Möbel/Objekt	
050	Zahlenlabyrinth	20	Weggabelung	4. Kapitel	Marco	Möbel/Objekt	
051	Zwei Friseure	10	Bouillons Lokal	4. Kapitel	Zappone	Gemäldestück	
052	Finde den Stern	30	Nordpfad	4. Kapitel	Pauly	Gemäldestück	

Nr.	Name des Rätsels	Pikart	Fundort	Kapitel	Person/Gegenstand	Preis	✓
053	Fischdieb	35	Marktplatz	4. Kapitel	Agnes	Möbel/Objekt	
054	Monsterangriff!	20	Marktplatz	4. Kapitel	Guiseppe	Gemäldestück	
055	Seltsame Schnitte	20	Pension	5. Kapitel	Beatrice	Möbel/Objekt	
056	Der faule Wachmann	30	Dorfeingang	5. Kapitel	Schnurrbert	Möbel/Objekt	
057	Ein Ring zu viel	30	Dorfplatz	5. Kapitel	Hektor	Möbel/Objekt	
058	Raus mit der Kugel! 1	30	Dorfplatz	3. Kapitel	Oma Enygmas Haus - Eingangstür		
059	Der längste Weg	50	Weg zur Villa	4. Kapitel	Marco	Gemäldestück	
060	Kätzchenwiegen	30	Villa Reinhold	5. Kapitel	Claudia	Gemäldestück	
061	Nagelbrettfiguren	40	Salon der Villa	5. Kapitel	Gordon	Möbel/Objekt	
062	Erbendreieck	40	Salon der Villa	5. Kapitel	Inspektor Chelmey	Gemäldestück	
063	Wie alt ist Mutter?	20	Salon der Villa	5. Kapitel	Baronin Dahlia	Möbel/Objekt	
064	Seltsame Gleichungen	30	Rathaus	5. Kapitel	Rodney		
065	Wie ist E?	50	Glockenturm	5. Kapitel	Katze und Maus		
066	Fünf Schnorrer	60	Glockenturm	5. Kapitel	Lucy		
067	Süßes Trio	40	Glockenturm	5. Kapitel	Lucy		
068	Finde die Fünfecke	40	Nordpfad	5. Kapitel	Gerard		
069	Schokoladenrätsel	30	Prosciuttos Haus	5. Kapitel	Prosciutto		
070	Gewesene Vase	10	Marktplatz	5. Kapitel	Guiseppe		
071	Würstchendieb	40	Marktplatz	5. Kapitel	Guiseppe	Möbel/Objekt	
072	Wahrheit und Lügen	40	Dorfplatz	6. Kapitel	Percy	Möbel/Objekt	
073	Wie viele Quadrate?	40	Rathaus	6. Kapitel	Rodney	Möbel/Objekt	
074	Fensterbruch	30	Marktplatz	6. Kapitel	Agnes		
075	Drahtwürfel	40	Marktplatz	6. Kapitel	Agnes	Möbel/Objekt	
076	Schrebergarten	30	Weg zum Park	6. Kapitel	Pauly		
077	Welcher Job?	20	Weg zum Park	6. Kapitel	Andrea	Möbel/Objekt	
078	Wassergefäße	60	Restaurant	6. Kapitel	Crouton	Möbel/Objekt	
079	Äpfel und Orangen	40	Restaurant	6. Kapitel	Crouton	Gemäldestück	

Nr.	Name des Rätsels	Pikart	Fundort	Kapitel	Person/Gegenstand	Preis	✓
080	Zu viele Damen 1	20	Restaurant	6. Kapitel	Flick	Möbel/Objekt	
081	Zu viele Damen 2	40	Restaurant	6. Kapitel	Flick	Gemäldestück	
082	Zu viele Damen 3	60	Restaurant	6. Kapitel	Flick	Möbel/Objekt	
083	Zu viele Damen 4	80	Restaurant	6. Kapitel	Flick	Gemäldestück	
084	Kartons beschriften	30	Kanalisation Westen	7. Kapitel	Schnurrbert		
085	Zugtempo	50	Kanalisation Ufer	7. Kapitel	Laytonmobil	Möbel/Objekt	
086	Quadrate und Kreise	30	Kanalisation Osten	7. Kapitel	Sylvain	Gemäldestück	
087	Das Riesenrad	50	Riesenrad	7. Kapitel	Riesenrad	Gemäldestück	
088	Leck in der Wanne	30	Hütte im Park	7. Kapitel	Sylvain	Möbel/Objekt	
089	Wo geht's lang?	30	Unter der Hütte	7. Kapitel	Ende der Halle	Möbel/Objekt	
090	Raus mit der Kugel! 2	50	Unterirdischer Gang	7. Kapitel	Ende der Halle	Gemäldestück	
091	Das fehlende Stück	40	Unterirdischer Raum	7. Kapitel	Rechtes Gemäldestück	Möbel/Objekt	
092	Waschtag	30	Kanalisation Osten	8. Kapitel	Sylvain		
093	Übersetzungsfrage	30	Villengrundstück	8. Kapitel	Ramon	Gemäldestück	
094	Raus mit der Kugel! 4	70	Turm Erdgeschoss	9. Kapitel	Linker Käfig		
095	Magisches Quadrat	60	Turm 1. Stockwerk	9. Kapitel	Käfig an den Stufen		
096	Auf der Treppe	30	Turm 2. Stockwerk	9. Kapitel	Pavel		
097	Fliehe, arme Magd!	60	Turm 3. Stockwerk	9. Kapitel	Fragezeichen		
098	Kartenfolge	70	Turm 4. Stockwerk	9. Kapitel	Martha		
099	33333!	70	Turm 5. Stockwerk	9. Kapitel	Fragezeichen		
100	Sieben Quadrate	70	Turm 6. Stockwerk	9. Kapitel	Fragezeichen		
101	Zersägt	40	Marktplatz	3. Kapitel	Ecke über den beiden Abdeckplanen an Guiseppes Stand		
102	Asse und Joker	40	Turm gässchen	6. Kapitel	Martha		
103	Laubsägearbeit	40	Salon der Villa	5. Kapitel	Gordon	Möbel/Objekt	
104	Süße Versuchung	30	Prosciuttos Haus	8. Kapitel	Prosciutto	Möbel/Objekt	
105	Würfel die Drei	30	Turm gässchen	9. Kapitel	Martha		
106	Wie viele Gläser?	20	Bouillon's Lokal	4. Kapitel	Flasche auf der linken Seite		

Nr.	Name des Rätsels	Pikart	Fundort	Kapitel	Person/Gegenstand	Preis	✓
107	Wurmwünsche	30	Glockenturm	3. Kapitel	Leerer Durchgang auf der linken Seite		
108	Knoten oder nicht?	50	Archibald's Haus	5. Kapitel	Bücherregal		
109	Herr Faulpelz	30	Archibald's Haus	8. Kapitel	Archibald	Möbel/Objekt	
110	Ein Würfel weniger	20	Salon der Villa	2. Kapitel	Kronleuchter		
111	Quadratur der Drei	40	Weg zum Park	4. Kapitel	Poster neben dem Cafe		
112	Meine Liebe	40	Pension	3. Kapitel	Bild über Beatrice		
113	Haustierzoo	30	Dorfeingang	4. Kapitel	Senkrecht hängendes Pensionsschild		
114	Tetraeder-Test	20	Prosciutto's Haus	4. Kapitel	Räucherfleisch an der Decke		
115	Einer ist anders	40	Altes Zirkuszelt	7. Kapitel	Rechte Seite der Bretterbude		
116	Die größte Summe	50	Hütte im Park	7. Kapitel	Rechte Seite der Hütte		
117	Würfelmalen	30	Turm-gässchen	6. Kapitel	Rechtes Fenster		
118	Rot und Schwarz	50	Rathaus	3. Kapitel	Rechtes Fenster		
119	Rot und Blau 1	40	Straße zum Turm	6. Kapitel	Hängendes Schild		
120	Raus mit der Kugel! 3	60	Kanalisation	7. Kapitel	Kanaldeckel		
121	Flagge mit Karo	60	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Erfinders		
122	Der nächste Würfel	60	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Erfinders		
123	Ein Haufen Dreiecke	60	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Erfinders		
124	Strickleiter	50	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus der Dekorateurin		
125	Würfelcode	60	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus der Dekorateurin		
126	Rot und Blau 2	70	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus der Dekorateurin		
127	Rätselhafter Umfang	70	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Kunstliebhabers		
128	Zahlenschloss	70	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Kunstliebhabers		
129	Vier Kugeln	70	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Kunstliebhabers		
130	Zu viele Damen 5	99	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des goldenen Apfels		
131	Schwerer? Leichter?	99	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des goldenen Apfels		
132	Flieht, Prinzessin!	80	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des goldenen Apfels		
133	Gleichungsende	70	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Rätsel-Meisters		

Nr.	Name des Rätsels	Pikart	Fundort	Kapitel	Person/Gegenstand	Preis	✓
134	Erbstreit	80	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Rätsel-Meisters		
135	Flieht, Königen!	99	Laytons Aufgaben	Bonus	Haus des Rätsel-Meisters		

Freischaltbares

Freizuschaltendes	Bedingung zum Freispielen	✓
Rätsel 121-123 (Haus des Erfinders)	Setze den Hund zusammen	
Rätsel 124-126 (Haus des Dekorateurin)	Richte die Pension zur vollen Zufriedenheit von Layton und Luke ein	
Rätsel 127-129 (Haus des Kunstliebhabers)	Vervollständige das Portrait	
Rätsel 130-132 (Haus des goldenen Apfels)	Spiele das Spiel zu Ende	
Rätsel 133-135 (Haus des Rätsel-Meisters)	Löse alle 132 Rätsel	
Goldener Layton im Profil	Spiele das Spiel zu Ende	

Pension

Person	Objekte			
Layton	<ul style="list-style-type: none"> • Handgewebter Teppich • Bett aus Kiefernholz • Teakholz-Kommode • Zimmerpflanze • Polstersessel 	<ul style="list-style-type: none"> • Hutständer • Lackierter Hocker • Teakholz-Tisch • Blumenstrauß • Blumenvase 	<ul style="list-style-type: none"> • Grammophon • Filigrane Teekanne • Teetasse • Fossil • Prunkvolles Gemälde 	<ul style="list-style-type: none"> • Statue des Barons • Wanduhr • Geheimnisvolle Flasche
Luke	<ul style="list-style-type: none"> • Cremefarbener Teppich • Blaues Bett • Teddybär 	<ul style="list-style-type: none"> • Bücherregal • Fernseher • Einfacher Stuhl 	<ul style="list-style-type: none"> • Schreibtisch • Leselampe • Violine 	<ul style="list-style-type: none"> • Stapel Bücher • Globus • Weltkarte