

# THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS LEBENSsand-TRUHEN

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

Der Lebenssand ist unabdinglich für Link, weshalb es besser ist, soviel Zeit wie möglich dabei zu haben, wenn er die Gefilde des Tempels des Meereskönigs erforscht. Am Anfang erhält man mit der Phantomuhr 10 Minuten; mit jedem besiegten Tempelwächter nochmals 2 Minuten. Das wären 20 Minuten. Man kann aber noch zusätzliche 5 Minuten durch Schatzkarten finden. Im Folgenden listen wir euch die Fundorte aller Schatzkarten auf, die speziell zu Truhen mit Lebenssand führen:

- **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
- **Insel des Feuers**  
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)
- **Insel Melka**  
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
- **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
- **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)