

Ankh – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Der Held in diesem Spiel heißt Assil. Er hat sich verbotenerweise den Schlüssel zu einer Pyramide bei seinem Vater ausgeborgt und ist dann in der Pyramide von einer Mumie verflucht worden. Und nur der Pharao kann den Fluch aufheben. Aber so einfach kommt man nicht zum Pharao. Und schon beginnt das Abenteuer.

Kapitel 1: Audienz mit Hindernissen

Kairo/Im Haus:

- das schmutzige Hemd auf dem Bett ansehen
- **das schmutzige Hemd nehmen**
- im Hemd war noch eine **Silbermünze** (die ist jetzt auch im Inventar)
- zum Schrank rechts gehen
- er lässt sich nicht öffnen
- neben dem Schrank steht eine Vase
- unter der Vase liegt ein Pinsel ohne Borsten
- den **Pinsel ohne Borsten nehmen**
- dabei kippt die Vase und der Schrank öffnet sich
- das **teure Hemd samt Kleiderbügel nehmen**
- dann die Treppe nach oben gehen
- das eingeworfene Fenster ansehen
- im Inventar **das schmutzige Hemd mit dem teuren Hemd benutzen**
- das ergibt ein Seil
- das **Seil mit der Blumenampel vor dem Fenster benutzen**
- Assil schwingt sich aus dem Fenster
- er landet vor zwei Meuchelmördern mit Diplom (Tarok und Matschaug)
- Assil spricht mit ihnen
- **er kauft sich mit dem Silberstück frei**
- dann wieder mit Tarok sprechen (Assil will sein Silberstück wieder haben)
- Tarok will aber für das Silberstück etwas zu Essen kaufen
- Assil sagt er besorgt ihnen etwas zu essen
- die Straße nach unten gehen

Kairo/Basar:

- hier wird Assil von Vulkan begrüßt
- er kennt sich gut aus auf dem Basar und Assil kann einige Fragen stellen
- ein Stück weiter gehen
- dann kommt der Stand von Fatima
- **mit Fatima reden**
- sie hat eine Schatzkarte, aber Assil hat kein Geld
- eine alte Dame kommt hier immer entlang gelaufen
- **mit der alten Damen sprechen**
- dann **ihre Handtasche nehmen** (ist eine Krokodilledertasche)
- Assil sagt das er vom Umweltamt ist und die alte Dame gibt ihm die Tasche

- weiter gehen zum Stand vom Schneider
- **mit dem Schneider sprechen**
- der sieht schlecht und meint Assil wäre eine Mädchen
- der Schneider hat eine Schere, die geschliffen werden müsste und Assil meint das er das übernimmt (**er bekommt die Schere**)
- Assil kann jetzt weiter rechts eine Melone, eine Apfelsine und eine Zitrone mitnehmen
- die Treppe nach oben gehen
- hier ist ein Weinhändler
- **mit dem Weinhändler sprechen**
- die Treppe nach oben gehen zum Marktplatz

Kairo/Marktplatz:

- die Botschaft ansehen
- **mit dem Sklavenhändler und dem Sklaven sprechen**
- der Sklavenhändler hat ein Schlüsselbund umhängen, aber da kommt Assil nicht ran
- hier ist auch noch Dinar vor einem Luxusgeschäft
- **mit Dinar sprechen**
- nach links gehen und die Straße betreten
- **den Netzstrumpf von der Leine nehmen**
- auf den Vorplatz gehen

Kairo/Vorplatz:

- zur Wache gehen
- **mit der großen Wache sprechen** und zwar solange bis Assil weiß das die Wache vor Krokodilen Angst hat
- zurück zum Marktplatz

Kairo/Marktplatz:

- am Luxusladen vorbei gehen nach rechts
- da kommt wieder Dinar
- er möchte den Ankh, den Assil für einen Flaschenöffner hält, haben
- aber Assil will den Ankh nicht hergeben
- am nächsten Stand sind drei Katzen und daneben ist Olga mit ihrer Bude für Fischburger
- **mit Olga sprechen**
- bei der Schwingtür steht eine Eisenstange
- **die Eisenstange nehmen**
- **die Schwingtür benutzen** und die Katzen rennen in die Bude von Olga
- aber sie werden wieder hinausgeworfen
- auf der Theke liegen Brötchen und Salat
- Assil benutzt die Schwingtür und während Olga mit den Katzen beschäftigt ist, nimmt sich Assil **ein Brötchen**
- dann **noch einmal die Schwingtür benutzen und den Salat nehmen**
- nach rechts gehen zum Nilufer
- vor dem Nilufer den Kanalabfluss ansehen
- darin schwimmt ein stinkender Fisch
- **den Netzstrumpf mit dem Fisch benutzen**
- Assil hat dann den Fisch im Inventar

Kairo/Nilufer:

- Assil sieht sich um
- **er spricht mit Take Tut Cashum**
- dann den nassen Stein am Ufer ansehen
- darauf sind Schleifspuren
- **die stumpfe Schere mit dem nassen Stein benutzen**
- die Schere ist nun wieder scharf
- dann sieht er sich die Fähre an und **spricht mit dem Bootsmann**
- für eine Fahrt braucht Assil ein Silberstück
- der Bootsmann kennt eine Stelle mit Krokodilen
- das Nilufer verlassen
- nach Hause gehen

Kairo/Zu Hause:

- im Inventar **das Brötchen mit dem Fisch und dem Salat kombinieren**
- das ergibt einen Fischburger
- **Assil gibt Tarok den Fischburger und bekommt dafür das Silberstück wieder**
- dann zum Basar gehen

Kairo/Basar:

- zum **Schneider gehen und ihm die Schere geben**
- **dafür bekommt Assil eine Nadel**

Kairo/Nilufer:

- zum Bootsmann gehen
- **ihm das Silberstück geben**
- die Fähre fährt los
- der Bootsmann will aber unterwegs plötzlich zollfrei Waren verkaufen, statt Assil zu den Krokodilen zu bringen
- Assil bekommt eine Glasvase auf den Kopf und dann fällt er ins Wasser

Unter Wasser:

- den toten Schatzmeister ansehen
- **am Arm des Schatzmeisters ziehen**
- die Hand des Schatzmeisters nehmen und im Inventar benutzen
- Assil hat jetzt einen **Schlüssel**
- die Statue ansehen
- die Planke ansehen
- das **Brecheisen mit der Planke benutzen**
- den **Steinarm nehmen**
- etwas weiter vorne rechts ist eine Piratentruhe
- den **Schlüssel mit der Piratentruhe benutzen** und die Truhe öffnen
- den **Piratenkram nehmen** (Urlaubshemd des Kapitäns, schmutziger Goldschatz, Kompass ohne Nadel und Piratenflagge)
- das **Urlaubshemd mit dem Steinarm kombinieren**

- dann den **verkleideten Steinarm mit dem Krokodil benutzen**
- das Krokodil beißt zu und verliert seine Zähne
- die **Krokodilzähne nehmen** und wieder auftauchen
- an Land gehen
- mit dem Bootsmann reden
- Assil hat aber kein Geld für die Rückfahrt
- im Inventar **die Nadel mit dem Kompass benutzen**
- der funktioniert nun wieder
- in die Wüste gehen

Wüste:

- nach links zu den Felsen gehen
- von dort aus nach Gizeh gehen

Wüste/Gizeh:

- **mit Ras El Barr sprechen**
- er gibt Assil einen **Kamelsnack** und sagt das Kamel muss in die Kamelwaschanlage
- den Mechanismus von der Kamelwaschanlage ansehen (es fehlt eine Kurbel)
- den **Kamelsnack mit der Schale vor der Kamelwaschanlage benutzen**
- das Kamel läuft bis vor die Schale
- zurück zum Felsen gehen
- von dort zur Kreuzung gehen
- in die Wüste gehen

Wüste/Kreuzung:

- **den Schädel nehmen**
- den **komisch geformten Ast nehmen** (links von dem kahlen Baum)
- dann nach rechts gehen zur Sphinx

Wüste/Sphinx:

- an der Sphinx ist ein Handabdruck zu sehen
- zu dem Händler gehen und mit ihm sprechen
- nach Gizeh gehen

Wüste/Gizeh:

- den **seltsam geformten Ast mit dem Mechanismus benutzen**
- dann den **Mechanismus benutzen**
- das Kamel fährt durch die Waschanlage
- Assil bekommt dafür **eine Flasche Wein**
- in der Waschanlage liegen Kamelhaare
- die **Kamelhaare nehmen**
- im Inventar die **Kamelhaare mit dem Pinsel benutzen**
- der ist jetzt wie neu
- den **Pinsel mit dem schmutzigen Goldschatz benutzen**
- jetzt glänzt das Gold wieder
- zurück zur Fähre gehen

- **Assil gibt dem Bootsmann die Piratenflagge** und bekommt dafür einige Freifahrten
- mit dem Bootsmann reden (der fragt ob sie nach Kairo zischen sollen)
- die Fähre benutzen

Kairo/Basar:

- zu **Fatima** gehen
- ihr den **Goldschatz geben**
- dafür bekommt Assil eine **Schatzkarte**
- die Schatzkarte ansehen
- wieder zum Nil und die Fähre benutzen

Wüste/Felsen:

- zum Felsen gehen
- vom Felsen nach links gehen und von dort in die Wüste und dann zu einer Treppe
- Assil kommt zu einer Oase
- den Weg nach unten gehen

Wüste/Oase:

- hier stehen Ephraim, Schmuel und Shalon
- Assil spricht mit ihnen
- die drei erzählen erst das sie Teppichknüpfer sind, aber dann kommt heraus das sie Israeliten sind
- **Assil fragt ob sie ihm ein Krokodilkostüm machen können**
- dafür brauchen sie aber einige Dinge
- **Assil gibt ihnen die Krokodilledertasche, die Krokodilzähne und den Schädel**
- dafür bekommt Assil **eine Krokodilmaske**
- die Oase verlassen
- zurück zur Fähre und die Fähre benutzen

Kairo/Seitengasse:

- Assil geht zur Seitengasse
- hier **benutzt er die Krokodilmaske** und dann geht er zum Vorplatz
- die Wache hat Angst und verschwindet
- Assil kommt zum Pharao, aber so hatte er sich das bestimmt nicht vorgestellt, denn er landet im Kerker

Kapitel 2: Ein unmoralisches Geschäft

Kairo/Kerker:

- **mit der Öffnung reden**
- dahinter ist der Obsthändler
- mit ihm reden (er sagt das sich Assil direkt an Osiris wenden soll und das Dinar einen Hintereingang kennt)
- im Kerker umsehen
- an der Wand hängen verknotete Ketten
- **das Rattenloch ansehen**

- da liegt **eine Feile** und Assil nimmt sie
- die **Feile mit den verknoteten Ketten benutzen**
- dadurch kommt der Kapitän nach unten
- das **Holzbein nehmen**
- gleichzeitig bekommt Assil auch noch **eine Flöte**
- den Kleiderbügel mit der Kerkertür benutzen
- das klappt so nicht
- den **Kleiderbügel mit der Öffnung benutzen**
- der Obsthändler würde für eine Gegenleistung weiterhelfen
- die **Flasche Wein mit der Öffnung benutzen**
- Assil bekommt die **leere Flasche** zurück (Pfandflasche)
- den **Kleiderbügel mit der Öffnung benutzen**
- Assil bekommt ein Vielzweckwerkzeug
- das **Vielzweckwerkzeug mit der Kerkertür benutzen**
- die Tür lässt sich nun öffnen
- durch die Kerkertür gehen und dann durch das Wasser bis zum Krokodil
- das **Holzbein mit dem Krokodil benutzen** und schon ist es weg
- Assil benutzt den Ausgang und landet in der Seitengasse
- zum Marktplatz gehen

Kairo/Marktplatz:

- **mit Dinar reden** und ihn nach dem Hintereingang fragen
- natürlich bekommt Assil die Auskunft nicht ohne Gegenleistung
- Assil soll aus der arabischen Botschaft den Gral des Sultans stehlen
- das wird wohl schwierig werden
- Dinar gibt Assil **eine Marke**, damit er an der Wache vorbeikommt
- zur arabischen Botschaft gehen
- die **Marke mit der Wache benutzen**
- die Wache sagt sie haben gerade einen 5-3-3
- Assil meint das wäre sein Spezialgebiet
- dann geht er in das Zimmer
- die **Rassel nehmen** (liegt links)
- den Gral des Sultans nehmen
- das geht aber nicht, denn eine Schlange ist in dem Gral
- die Flöte im Inventar funktioniert leider nicht
- die **Rassel mit dem Gral benutzen** und die Schlange tänzelt dazu hin und her
- wenn die Rassel wieder im Inventar auftaucht (und die Schlange noch aus dem Gral sieht), **die Rassel nehmen und aus dem Fenster werfen**
- dann springt die Schlange hinterher
- die Wache verschwindet auch
- Assil nimmt **den Gral des Sultans** und verlässt das Zimmer
- erst noch zum **Weinhändler** gehen
- ihm die **leere Weinflasche geben**
- dafür bekommt Assil **eine Silbermünze**
- dann zu **Dinar** gehen
- ihm **den Gral des Sultans geben**
- Dinar zeigt Assil den geheimen Weg (es ist eine zugehangene Seitenstraße)
- den Hinterhof betreten

Kairo/Hinterhof:

- hier gibt es einen Import-/Exportstand
- den Stand ansehen
- die **Termiten links aus dem Regal nehmen**
- den Kundenhinweis ansehen
- jemand ruft etwas
- **mit dem Fenster reden**
- **Thara**, die Tochter des Botschafters, sitzt im Gefängnis
- Assil sagt das er sie dort rausholt
- die Statue links ansehen
- die **Bekanntmachung ansehen und nehmen**
- um die Ecke gehen
- vor einer Tür steht eine Wache (Bulbul)
- bei den Krügen an der Wand gibt es einen Eingang zum Keller
- **in den Keller gehen**
- die **verrottete Planke ansehen**
- die **Termiten mit der verrotteten Planke benutzen**
- Thara fällt Assil in die Arme
- mit Thara reden
- sie braucht andere Sachen und Assil sagt er besorgt ihr welche
- die **Bekanntmachung mit Thara benutzen**
- das gefällt Thara zwar nicht so gut, aber sie macht sich aus der Bekanntmachung neue Sachen
- Assil und Thara verlassen den Keller
- mit Thara sprechen (sie sagt das sie Assil hilft)
- **mit Bulbul sprechen**
- er bewacht den V.I.P. Eingang und er sagt das Assil nicht hinein kann
- Bulbul sagt das er Camella Loca tanzen kann und das er es Assil zeigen würde wenn er Musik dazu hätte
- **Assil geht zu Thara und fragt sie ob sie Flöte spielen kann**
- Thara spielt den Camella Loca und Bulbul fängt an zu tanzen und fällt dabei in die Abfallgrube
- nun ist der Weg frei
- **Assil und Thara gehen durch den Eingang**

Kapitel 3: Streit mit Osiris

Kairo/Palastgarten:

- Thara ist weg und Assil sieht sich erst einmal um
- den Krug mit Wasser, den Mühlstein und den Grill-O-Magic ansehen
- die Leiter nach oben gehen
- hier die Anleitung ansehen
- das **Korn nehmen**
- die Leiter wieder nach unten klettern
- das **Korn mit dem Mühlstein benutzen**
- dann **das Mehl nehmen**
- das **Mehl mit dem Grill-O-Magic benutzen**
- den **Krug mit Wasser benutzen**
- der Teig ist fertig

- nun wird aus dem Teig erst ein unfertiger Ramses extralang(Partybrot), dann ein goldbrauner Ramses extralang, dann ein pechschwarzer Ramses extralang und dann zerfällt der Ramses
- man kann immer wieder ein neues Ramses herstellen, wenn das vorherige weg ist oder kaputtgegangen ist
- **Assil sollte sich ein Ramses extralang pechschwarz nehmen**
- dann die Leiter nach oben steigen und an den Kornsäcken vorbei nach rechts gehen
- hier ist eine Schlucht
- **das Ramses pechschwarz mit der Schlucht benutzen**
- dann das Ramses benutzen und Assil geht über die Schlucht
- am Ende muss Thara ihm aber noch helfen
- jetzt kann man zwischen Assil und Thara wechseln mit Hilfe des kleinen Icons unten rechts am Bildschirmrand
- man kann nun sowohl Assil als auch Thara steuern

Kairo/Partygarten Assil:

- Assil geht durch den Gang
- neben dem Wasserrad ist ein Hebel
- **den Hebel benutzen**
- das Wasser sinkt und Assil kann über die Brücke nach links gehen
- hier **die schlanke Palme benutzen** und Assil kommt auf die andere Seite
- im Wasser schwimmt eine Puppe in einem Boot (Kapitan Pharao)
- Assil sieht sich um
- überall sind Reste der Party zu sehen
- **den Hummer vom Tisch nehmen**
- dann den Ehrengästebereich betreten
- auch hier sieht sich Assil um
- er findet **Currypulver, eine Gabel, die in einem Stuhl steckt und ein Waschbrett**
- er nimmt das alles mit
- weiter links ist eine Tür, aber sie ist verschlossen
- das Banner ansehen, das aus dem Fenster hängt
- **den Hummer mit dem Banner benutzen**
- nun hängt das Banner lose im Fenster
- nach links gehen
- hier kommt ein Gang
- in den Gang gehen
- am Ende vom Gang auf der rechten Seite kommt die Tür zum Tempel von Osiris
- vor der Tür sind zwei Bodenplatten
- in der anderen Richtung nach links kommt am Ende vom Gang der Zugang zum Kopf der Mutter-Statue
- hier gibt es eine dunkle Ecke und ein Fenster
- zur Brücke geht Assil nicht, weil dort die Wache steht
- Assil geht zurück zum unteren Partybereich

Kairo/Partygarten Thara:

- Thara geht nach rechts den Gang entlang bis zum Ende
- hier geht es zum Kopf der Vater-Statue
- am Fenster hängt das Banner
- **das Banner nehmen**

- dann zurück gehen zum Ausgangspunkt und von dort zum Gang und zum Wasserrad
- **das Banner mit dem Wasserrad benutzen** (das bleibt stehen)
- der Wasserstand steigt wieder und Thara bleibt erst einmal hier stehen

Kairo/Partygarten Assil:

- Assil kann jetzt **Kapitän Pharao nehmen**
- dann geht er in den Kopf der Mutter-Statue
- hier **Kapitän Pharao benutzen**
- die Wache kommt
- Assil verlässt den Kopf der Mutter-Statue
- er **benutzt wieder Kapitän Pharao**
- die Wache kommt jetzt auch aus dem Kopf der Mutter-Statue
- zu Thara wechseln

Kairo/Partygarten Thara:

- Thara geht in den Kopf der Vater-Statue
- sie betritt die Brücke
- dann über die Brücke gehen
- Thara stellt sich in die dunkle Ecke
- die Wache geht wieder auf die Brücke und Thara verlässt den Kopf der Mutter-Statue
- **Thara nach rechts gehen lassen und auf eine Bodenplatte vor der Tür stellen**
- **Assil auch nach rechts gehen lassen und auf die andere Bodenplatte vor der Tür stellen**
- die Tür zum Tempel ist nun offen
- **Assil geht durch die Tür**
- **Thara geht durch die Tür**

Kairo/Tempel von Ostris

- Assil geht die Treppe nach unten und sieht sich um
- Thara geht nach rechts und sieht sich das Wandbild an
- dann geht Thara auch die Treppe nach unten
- Assil und Thara sollten **nur über die Bodenplatten mit den Segeln gehen** und nicht auf die Bodenplatten mit dem Auge treten
- Assil geht nach links
- auf der linken Seite liegt ein Klöppel
- **den Klöppel nehmen**
- Thara geht zu den Räucherstäbchen
- sie **benutzt die Räucherstäbchen links** und vor Assil erscheinen drei Gongs in verschiedenen Formen
- Thara **benutzt die Räucherstäbchen rechts**
- auf der rechten Seite erscheint eine Flamme und dazu drei Schalen
- Thara geht erst zu Assil
- **Assil gibt Thara das Currypulver**
- dann geht Thara zur gegenüberliegenden Seite
- Thara nimmt sich **das gelbe und das grüne Pulver**
- Thara **benutzt das gelbe Pulver mit der Flamme**
- jetzt benutzt Assil **den Klöppel mit dem dreieckigen Gong**
- nun benutzt Thara **das grüne Pulver mit der Flamme**

- und Assil benutzt **den Klöppel mit dem runden Gong**
- Thara benutzt **das Currypulver mit der Flamme**
- Assil benutzt **den Klöppel mit dem rechteckigen Gong**
- es sind jetzt drei Steinpulte erschienen
- **Thara geht zum Steinpult links und benutzt dort die Flöte**
- **Assil geht zum Steinpult rechts und benutzt dort die Gabel mit dem Waschbrett**
- Osiris erscheint
- **Assil geht zu dem Steinpult in der Mitte**
- Osiris will den Ankh und Assil will vom Fluch befreit werden
- irgendwie werden sie sich aber nicht einig
- Thara und Assil flüchten
- durch die Tür gehen
- vor der Tür zum Tempel **die zerbrochene Platte benutzen**
- die Tür schließt sich
- zum Kopf der Mutter-Statue gehen
- hier aus dem Fenster rechts klettern
- Thara braucht Hilfe
- **Assil nimmt das Seil**
- nach einem kurzen Gespräch trennen sich Assil und Thara
- Assil hat den Schlüssel zur Unterwelt (**Smaragd Diadem**)

Kapitel 4: Die Sonne Kairos:

Kairo/ Straße:

- Assil bekommt eine Nachricht von Osiris
- er hat nun eine Tätowierung und ein echtes Problem
- zum Marktplatz gehen

Kairo/Marktplatz:

- mit dem Sklavenhändler reden
- er sagt das die Tochter des Pharao entführt wurde und das Bananen verboten worden und er nun keine Sonne Kairos mehr trinken kann

Kairo/Basar:

- zum Weinhändler gehen und mit ihm sprechen
- **mit Vulkan sprechen** (am Eingang vom Basar)
- **über die Tätowierung mit ihm sprechen**
- Vulkan sagt da kann wohl nur Take Tut Cashum helfen

Kairo/Nilufer:

- **Take Tut Cashum sagt zu Assil das er jetzt wirklich ein Problem hat**
- er sagt das Assil die Prüfung der Schatten bestehen muss und das er dem Pharao helfen soll
- die Fähre benutzen

Wüste/Oase:

- Assil trifft auf einen **Flaschengeist**
- **mit ihm sprechen**
- er hat seine Lampe verloren
- sie ist ins Wasser gefallen
- nach unten gehen zum Lager
- **Thara** ist auch hier
- **mit ihr sprechen**
- Assil wird bei den Revolutionären aufgenommen
- **mit Schmucl reden** (nach Geheimnis fragen)
- Assil bekommt **eine Planke**
- nach rechts gehen zu der kaputten Brücke
- am Ende der Brücke **die Planke mit der kaputten Brücke benutzen**
- jetzt kann Assil weiter gehen
- den Spalt benutzen
- **hier Bananen nehmen und den leeren Eimer**
- zurück zum Lager gehen
- dort wo Thara steht schwimmt die Lampe vom Flaschengeist im Wasser
- Assil kommt aber nicht ran
- die Oase verlassen
- zur Fähre gehen und die Fähre benutzen

Kairo/Basar:

- zum **Weinhändler** gehen
- **ihm die Bananen geben**
- der Weinhändler macht die Sonne Kairos (**Assil sagt der Drink soll stark sein**)
- er will aber Pfand für das Glas
- **Assil gibt ihm die Silbermünze** (wenn man die Pfandflasche noch nicht abgegeben hat, kann man es jetzt tun und bekommt dafür die Silbermünze)

Kairo/Marktplatz:

- Assil geht zum Sklavenhändler und gibt ihm die Sonne Kairos
- der will aber noch ein Schirmchen in seinem Drink haben
- Assil geht zum Hinterhof und dann zum Partygarten

Kairo/Partygarten:

- hier liegt immer noch Rot-Meer und schnarcht
- **den Eimer aus dem Inventar mit dem Wasser benutzen**
- dann den **Eimer mit Wasser mit Rot-Meer benutzen**
- der macht sich auf den Weg zu seiner Karawane
- den Partygarten und den Hinterhof verlassen

Kairo/Nil:

- die Fähre benutzen

Wüste/Sphinx:

- Assil geht in die Wüste und dann zur Sphinx

- der Händler ist gerade in Gizeh und fängt dort Skorpione
- **Assil nimmt sich den Papierschirm**
- **im Inventar den Papierschirm mit der Sonne Kairos benutzen**
- dann zurück in die Wüste und zur Fähre

Kairo/Basar:

- **Assil gibt dem Sklavenhändler die Sonne Kairos**
- das haut ihn um
- Assil nimmt **den Schlüssel vom Sklavenhändler**
- den **Schlüssel mit den Fesseln vom Sklaven benutzen**
- der Sklave fragt Assil ob er etwas für ihn tun kann und Assil sagt er könnte für ihn tauchen
- Assil und der Sklave gehen in die Wüste und dort in die Oase (geht automatisch)
- **der Sklave taucht nach der Lampe vom Flaschengeist**
- Assil bekommt vom Sklaven noch **eine kaputte Zeitmaschine**
- **mit dem Flaschengeist sprechen** (nach Belohnung fragen und dann nach Tochter des Pharaos)
- der Flaschengeist verabschiedet sich
- **mit Thara sprechen**
- zurück zur Fähre

Kairo/Palast:

- zur Palastwache gehen
- **mit der Wache sprechen**
- Assil sagt er weiß wo die Tochter des Pharaos ist und er sagt es ihm nur persönlich
- die Wache will ihn erst nicht in den Palast lassen, aber Assil fragt ob sie das Risiko eingehen wollen das der Tochter des Pharaos etwas passiert
- nun darf er in den Palast
- durch das Tor gehen und immer den Weg entlang bis zum Pharaos
- **mit dem Pharaos sprechen**
- Assil soll die Tochter befreien und er sagt das er das machen wird
- **der Pharaos gibt ihm eine Hand vom Schlosser** (Schlüssel für die Sphinx)
- den Palast verlassen
- zur Fähre gehen und sie benutzen

Wüste/Sphinx:

- die **Hand des Schlossers mit dem Mechanismus (Handabdruck) an der Sphinx benutzen**
- die Sphinx öffnet sich
- Assil bekommt einen Lebensbalken
- durch den Eingang gehen
- irgendwer wirft Assil etwas an den Kopf (der Lebensbalken wird klein)
- in der Halle umsehen
- auf einer Kiste liegt **Brief Nr. 1**
- den Brief **nehmen und lesen**
- links steht ein Hammer
- den **Hammer nehmen**
- den breiten Weg links nach oben gehen

- Assil findet **Brief Nr. 2 und nimmt ihn mit (lesen)**
- dann kommt ein Aquarium mit Zitterraalen drin
- den **Eimer mit dem Wasser benutzen**
- den Weg weiter gehen nach rechts
- Assil sieht etwas unterhalb einen Zementsack
- den **Hammer mit dem Zementsack benutzen**
- der Zementsack fällt herunter
- weiter nach rechts gehen
- Brief Nr. 3 liegt etwas weiter weg und Assil kommt nicht ran
- zurück zum Aquarium
- hier geht es auf dem Gerüst nach oben und in den Kopf der Sphinx
- Assil sieht sich hier um
- er nimmt **die Dose mit Feigen**, die links steht
- dann geht es wieder nach unten
- ganz nach unten in die Halle gehen
- **den Zementsack holen** (liegt ganz rechts)
- dann den **Zementsack mit dem Eimer mit Wasser benutzen**
- nach links gehen zu dem Wagen mit der Spur im Lehm
- den **Zement mit der Spur benutzen**
- dann **die gegossene Form nehmen**
- nach rechts zum Eingang gehen
- hier gibt es einen Pfosten mit Kerben
- die **gegossene Form mit dem Pfosten benutzen**
- dann nach oben klettern bis zu dem **Brief Nr. 3**
- den Brief **nehmen und lesen**
- außerdem hat Assil noch **die Nase des Schlossers** aufgehoben und eingesteckt
- wieder nach unten klettern
- jetzt geht es wieder nach oben und in den Kopf der Sphinx
- Assil geht zur Nase
- er benutzt **die Nase des Schlossers mit dem Schlüsselloch**
- die Nase öffnet sich
- Dinar erscheint und will das Ankh
- Dinar stürzt dann aber ab
- Assil fällt auch nach unten und fast auf das Nagelbett
- dann zur Sphinx gehen und die Hand benutzen
- wieder in die Sphinx gehen
- nach oben in den Kopf der Sphinx gehen
- die **Dose mit den Feigen durch das Nasenloch werfen**
- die Dose fällt auf das Nagelbett und ist nun offen
- Assil benutzt auch das Nasenloch und landet wieder unten
- die **Feigen nehmen und essen** (der Energiebalken ist wieder vollständig)
- dann die Wüste verlassen und die Fähre benutzen

Kairo/Zu Hause:

- Assil geht zum Haus und sieht seinen Vater davor stehen
- außerdem sind Tarok und Matschauge auch hier
- **Assil spricht mit Tarok**
- Tarok will des der Vater von Assil Urlaub in Gizeh macht
- Assil sagt da steht nur eine Bauruine
- Tarok und Matschauge verschwinden

- **Assil spricht mit seinem Vater** (er braucht den Schlüssel für die Grabkammer)
- sein Vater weiß nicht wo der Schlüssel ist
- ins Haus gehen
- in den Wohnraum gehen
- die Treppe nach oben gehen
- zu der Säule gehen
- **den Hebel benutzen**
- nach unten gehen
- den Wohnraum verlassen und ins Atrium gehen
- **hier das Geheimfach ansehen**
- **Assil nimmt das Auge des Schlossers**
- das Haus verlassen
- zur Fähre gehen

Wüste/Sphinx:

- die Hand an der Sphinx benutzen
- in die Sphinx gehen
- nach oben in den Kopf der Sphinx gehen
- nach links zu dem Mechanismus gehen
- **das Auge des Schlossers mit dem Mechanismus benutzen**
- eine Kette erscheint
- **die Kette benutzen**
- das Wasser verschwindet aus dem Aquarium
- nach unten gehen
- **den Abstieg benutzen**
- Assil ist nun ganz unten
- es gibt rechts und links eine Säule
- bei der Säule links gibt es ein Gewicht, bei der Säule rechts nicht
- auf dem Boden liegt ein Zitteraal
- **den Zitteraal nehmen**
- im Inventar **den Zitteraal mit der Zeitmaschine benutzen**
- eine kleine Zwischensequenz später hat Assil **ein Gewicht**
- **das Gewicht mit der Säule rechts benutzen**
- das Tor öffnet sich
- durch das Tor gehen
- die Treppe nach unten gehen
- am Ende ist Assil in einer Grabkammer
- das **Baseball Set nehmen**
- da kommt eine Mumie
- eigentlich sollte sich die Mumie auf den Teleporter stellen und den Schalter benutzen und so in die Unterwelt kommen
- aber die Konstruktion ist völlig falsch und der Schalter an der falschen Stelle
- Assil geht zum Teleporter
- **den Teleporter benutzen**
- die Mumie probiert den Schalter und Assil verschwindet in der Unterwelt

Kapitel 5: Die Finsternis

Unterwelt:

- es ist dunkel
- **das Smaragd-Diadem benutzen**
- jetzt ist es hell
- den Weg nach unten gehen
- die Brücke betreten
- auf der Brücke steht ein Höllenschakal
- **den Baseball mit dem Höllenschakal benutzen** und der Weg ist frei
- weiter gehen und die Pforte betreten
- ein Stück weiter kommt ein Kopf mit Zähnen
- die Pforte betreten
- die Pforte spricht mit Assil, er kommt nicht rein
- nach rechts gehen
- hier **den Deckel benutzen**
- unter dem Deckel kommen Halterungen und Sicherungen zum Vorschein
- eine defekte Sicherung liegt auf dem Boden
- die Halterungen ansehen
- **die Farbe Blau steht für die Augen**
- **die Farbe Rot steht für die Ohren**
- **die Farbe Gelb steht für Denken**
- **die Farbe Grün steht für Erinnerung**
- **Assil muss die Sicherungen so ändern, dass jeweils bei blau, rot und grün eine Sicherung drin ist (bei gelb nicht)**
- also einfach die gelbe Sicherung herausnehmen und bei der roten Halterung einsetzen
- dann **mit der Pforte sprechen** (Können Freunde sein, sehe mir die Scharniersammlung an)
- Assil darf passieren
- den Weg weiter gehen
- **die Treppe betreten**
- Osiris freut sich das er den Ankh bekommt
- Assil fragt ob er den Fluch von ihm nimmt (nein)
- dann sagt Assil das er den Ankh nicht hergibt, das er einfach geht, das der Höllenschakal mit dem Ball beschäftigt ist und die Pforte ihn gern hat und er fragt ob er ein Duell mit Osiris bestehen muss
- Osiris übernimmt die Macht über Assil und Assil wirft das Ankh in Richtung Osiris
- da taucht Thara auf und fängt das Ankh
- Osiris schickt Assil zu Thara (Assil sagt er kann seine Arme und Beine nicht mehr kontrollieren)
- **man steuert jetzt Thara und muss mit ihr nach links und nach unten gehen zu der Säule** ohne Assil in die Arme zu laufen
- **links vor die Säule stellen**
- Thara rennt automatisch weg kurz bevor Assil bei ihr ist
- die Säule fällt ein und erschlägt Assil
- **Thara muss nun das Ankh aktivieren**
- der Geist von Assil sagt ihr mit welchen Worten sie das machen muss:

Isis gab den Ankh an Ra, dieser an Osiris, dieser an Seth und dieser an den Pharao

- Thara sagt zu Osiris das er ihre Seele wiegen darf und wenn sie leicht ist, dann soll er sie, Assil und die Tochter des Pharao gehen lassen
- Osiris muss Assil wieder lebendig machen und die drei gehen lassen
- **schnell den Ausgang benutzen**
- die drei laufen weg bis in die Wüste vor die Sphinx
- Osiris folgt ihnen
- der Händler steht genau vor Osiris
- **Assil schubst den Händler und Osiris stürzt nach unten**
- dann kommen Assil, Thara und die Tochter des Pharao im Palast an
- Assil fragt nach seiner Belohnung, aber dann meint er, das er ja Thara hat und sonst nichts anderes braucht
- es folgt der Abspann

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 26.01.2009

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:kerstin.haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de