

# Komplettlösung – Anna`s Quest

von Kerstin Häntsch

In diesem Spiel wird Anna von der Hexe Winfriede entführt und eingesperrt. Anna ist durch den Wald gegangen um für ihren Großvater Medizin zu besorgen. Nun sitzt sie erst mal fest. Es ist ein klassisches Point & Click Adventure. Man kann Gegenstände mitnehmen und benutzen und im Inventar miteinander kombinieren. Mit dem Mausrad oder der Taste I kommt man zum Inventar. Mit der rechten Maustaste kann man sich Gegenstände oder Personen ansehen und mit der linken Maustaste kann man Gegenstände benutzen oder mit Personen sprechen. Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es viele Errungenschaften. Für eine Errungenschaft muss man 12 Bonbons finden, die überall versteckt sind, aber mit der Leertaste nicht angezeigt werden. Mit der Leertaste kann man sich alle vorhandenen Gegenstände anzeigen lassen.

## Kapitel 1 – Ein kleines Experiment

### Zimmer:

- man kann auswählen ob man das Tutorial spielt und dabei die Bedienung des Spiels kennenlernt oder ob man das Tutorial überspringt
- es gibt oben rechts eine Schultafel
- auf der steht die Anleitung vom Tutorial
- unten links erscheint ein Gehirn und das wird für die Telekinese benutzt
- dazu klickt man erst das Gehirn an und dann den Gegenstand auf den man die Telekinese anwenden will (geht auch mit Gegenständen im Inventar)
- das Zimmer wird mit einer Kamera durch die Hexe überwacht und über den Lautsprecher kann man mit ihr sprechen
- **zuerst setzt sich Anna auf den Stuhl**
- dann kommt eine Haube herunter
- danach meint die Hexe das Anna`s Fähigkeit der Telekinese hervorgerufen wurde
- sie soll einen Löffel verbiegen
- **den Löffel aus der Schüssel mit der Suppe nehmen**
- **dann das Gehirn anklicken und das Inventar öffnen**
- **nun das Gehirn mit dem Löffel benutzen**
- der Löffel ist verbogen
- den Löffel mit der Kamera benutzen
- es klappt und die Hexe ist erfreut darüber
- nun sieht man sich im Zimmer um (alle Gegenstände ansehen)
- den Teddy ansehen
- **dann mit dem Teddy sprechen**
- der Teddy ist ein Junge, der Ben heißt und von der Hexe in einen Teddy verwandelt wurde
- Anna sagt Ben das sie fliehen will und das sie Ben mitnehmen wird
- **die Schere nehmen und damit das Einhorn abschneiden**

- **das Einhorn mit der Maschine benutzen und damit die Abdeckung öffnen**
- Anna drückt einen Knopf
- aus der Kopfhäube fällt ein elektronisches Gerät das Funken sprüht
- **den Ball nehmen**
- **im Inventar die Schere mit dem Ball benutzen**
- **dann den aufgeschnittenen Ball mit dem elektronischen Gerät benutzen**
- Anna setzt sich das Teil auf den Kopf und verstärkt damit ihre Kräfte
- **dann die Malsachen nehmen und die Füllung aus dem Einhorn**
- **die Telekinese mit der Suppenschüssel benutzen** (Gehirn anklicken und dann die Schüssel)
- **Errungenschaft: Suppenkasper**
- **die gelbe Farbe und den blauen Wachsmalstift mit der Puppe benutzen**
- **Errungenschaft: Make over**
- **jetzt das Gehirn mit der Kamera benutzen**
- die Hexe kommt und Anna muss aus dem Zimmer verschwinden
- **das Gehirn mit der Tür benutzen**
- **Errungenschaft: Meister Ausbrecher**
- dann das Zimmer verlassen
- Ben steht auf und kommt mit
- in den Flur gehen und nach unten
- die Hexe steht an der Tür
- **das Gehirn mit der Tür benutzen und dadurch der Hexe die Tür vor der Nase zumachen**

## **Kapitel 2 – Der große Ausbruch**

### **Zimmer, Flur und Gang:**

- Anna braucht einen anderen Fluchtweg
- erst einmal überall umsehen
- **das Gemälde an der Wand ansehen**
- das Rohr ansehen
- **die rechte Schublade öffnen**
- **Anna nimmt einen Briefbeschwerer und einen Schlüssel mit einem Herz aus der Schublade**
- **dann die linke Schublade öffnen**
- **Anna nimmt eine Schnur heraus**
- **die Katze ansehen**
- **das Skelett ansehen**
- nach oben gehen
- da kommt aus dem Skelett ein Geist
- der Geist heißt Joringel
- **mit Joringel sprechen**

- er sagt das es einen Geheimgang gibt und das hinter dem Gemälde ein Knopf für den Geheimgang ist
- nach dem Gespräch nach oben gehen
- **den Hexenhut nehmen**
- das Regal ansehen
- **die Ratte ansehen**
- sie hat einen Schlüssel
- das Waschbecken ansehen
- den Wasserhahn aufdrehen
- die Spüle ansehen
- das Kabel ansehen, das Funken sprüht
- ins Zimmer gehen
- **dort den Herzschlüssel mit der Kiste benutzen**
- **Anna holt einen defekten Recorder aus der Kiste**
- **die Linse von der Kamera aus dem Stuhl ziehen**
- **das Kissen vom Bett nehmen**
- darunter liegt ein Bonbon
- **das Bonbon nehmen (Bonbon Nummer 1)**
- **im Inventar die Füllung vom Einhorn mit dem Kissen benutzen**
- **die Schere mit dem Vorhang am Fenster benutzen**
- Anna hat jetzt ein Stück Samt
- **das Gehirn mit dem Lautsprecher benutzen**
- Anna steckt das Mikro und den Lautsprecher ein
- **im Inventar den Lautsprecher und das Mikro mit dem defekten Recorder benutzen**
- **dann den intakten Recorder ansehen**
- Anna macht eine Probeaufnahme
- **Errungenschaft: Singstar**
- nach unten gehen
- **den Teppich ansehen und benutzen** (aufschlagen)
- darunter ist ein Abfluss
- **den Abfluss ansehen**
- da ist Schimmel zu sehen
- **den Abfluss benutzen und Anna nimmt etwas Schimmel**
- **im Inventar die gelbe Farbe mit dem Schimmel benutzen**
- das sieht jetzt aus wie Käse
- nach oben gehen
- **den Käse mit der Ratte benutzen und schon hat Anna den Schlüssel**
- wieder nach unten gehen
- **das Kissen mit der Katze benutzen**
- das reicht noch nicht
- **im Inventar das Stück vom Vorhang mit dem Kissen benutzen**
- **das Samtkissen mit der Katze benutzen**
- die schläft nun
- **die Katze benutzen und ihr den Diamant abnehmen**
- **den Schlüssel mit dem Gemälde benutzen**
- dahinter ist ein Tresor

- aber wie öffnet man ihn
- **mit Joringel sprechen**
- er sagt das Anna einen Diamant und die Stimme der Hexe braucht
- **den Recorder mit der Tür benutzen und die Stimme der Hexe aufnehmen**
- **dann den Diamant mit dem Tresor benutzen und anschließend den Recorder mit dem Tresor benutzen**
- der Tresor ist offen
- **Anna holt einige Dinge aus dem Tresor**
- **dann kommt ein Knopf zum Vorschein und Anna drückt ihn**
- es öffnet sich ein Gang nach unten
- **die Treppe nach unten gehen**
- hier ist ein Spiegel
- **der Spiegel spricht mit Anna** (alle Themen besprechen)
- dann überall umsehen
- **die Bücher ansehen** und im Dialogfeld alle Bücher anwählen zum Lesen
- wenn man alle Bücher gelesen hat gibt es die **Errungenschaft: Bücherwurm**
- auf dem Boden liegt ein Goldring
- **den Goldring nehmen**
- **den Korken von einer Flasche nehmen**
- **den Abfluss ansehen**
- **dann das Gehirn mit dem Abfluss benutzen**
- **in den Abfluss sehen**
- da ist eine Hand, die ein Tuch festhält
- **im Inventar den Löffel mit der Schnur kombinieren**
- **dann das Gehirn mit zuerst mit dem Daumen von der Hand benutzen, dann mit dem Zeigefinger und mit dem kleinen Finger**
- öffnet man die Finger in der richtigen Reihenfolge, dann fällt das Tuch von der Hand
- **dann kann man das Tuch mit dem Löffel an der Schnur nach oben holen**
- **das Pergament an der Wand ansehen und lesen**
- nach oben gehen
- **die Hexe nach Hans fragen**
- **Errungenschaft: Kleines Genie**
- **das Rohr entfernen und dann den Korken mit dem Rohr benutzen** (vorher muss man sich die Spüle angesehen haben)
- nach oben gehen
- **den Wasserhahn öffnen**
- in der Spüle ist jetzt Wasser
- im Wasser schwimmen Haare von der Hexe
- **die Haare aus der Spüle nehmen**
- **im Inventar die Blaupause ansehen**
- es gibt einen Dachboden und eine Schwachstelle an der Decke im Zimmer
- ins Zimmer gehen
- **dort das Gehirn mit der Schwachstelle an der Decke benutzen**
- Anna braucht noch etwas um durch das Loch in der Decke klettern zu können
- **erst mal nach unten gehen und mit Joringel sprechen**
- **er braucht den goldenen Ring, den Anna schon gefunden hat**
- Anna gibt ihm den goldenen Ring und Joringel sucht seine Jorinde

- ins Zimmer gehen
- **das Tuch auf das Bett legen**
- Anna legt sich auf das Tuch und sieht ihren Opa
- er will ihr etwas vorlesen und sie soll sich ein Buch aussuchen
- man kann sich im Haus umsehen
- **zwischen den Stiften bei den Zeichnungen liegt ein Bonbon**
- **das Bonbon nehmen (2)**
- **das Buch über dem Kamin auswählen**
- Annas Opa liest vor
- **dann erscheint der Geist von Jorinde**
- sie sagt nichts, aber geht nach unten
- **dem Geist folgen**
- Jorinde sieht das Skelett
- Anna spricht mit Jorinde, aber die verschwindet wieder
- **nach unten zum Kessel gehen**
- **hier treffen sich Joringel und Jorinde**
- **Errungenschaft: Meine verlorene Nachtigall**
- die beiden segnen den Kessel
- Anna fehlt nun noch eine Rabenfeder
- ins Zimmer gehen
- **im Inventar das Party Trick Buch mit dem Hexenhut benutzen**
- es gibt ein Tuchseil
- **im Inventar das Tuchseil mit dem Briefbeschwerer kombinieren**
- **dann das Tuchseil mit dem Loch in der Decke benutzen**
- **am Seil nach oben klettern**
- auf dem Dachboden steht ein Käfig mit einem Drachen drin
- vor dem Käfig steht ein Spiegel
- **den Spiegel nehmen**
- am Tuch weiter nach oben klettern
- **die Linse mit dem Mond benutzen**
- **dann das Amulett mit der Linse benutzen**
- das Amulett ist jetzt mit Mondlicht aufgeladen
- den Raben ansehen und die geflickte Stelle am Dach
- **das Bonbon nehmen (3)** (rechts am Ende vom Dach)
- **den Spiegel mit dem Raben benutzen**
- dann wieder nach unten auf den Dachboden gehen
- den Spalt ansehen
- **das Gehirn mit dem Spalt benutzen**
- **durch das Loch im Dach sehen**
- der Rabe ist durch den Spiegel abgelenkt und Anna kann sich **eine Rabenfeder holen**
- **den Käfig vom Drachen öffnen und den Drachen nehmen**
- **im Inventar den Drachen mit dem Wachsmalstift benutzen**, damit er Feuer speien kann
- nach unten zum Spiegel gehen
- beim Glas mit der abgetrennten Hand ist ein Bonbon
- **das Bonbon nehmen (4)**
- **die Rabenfeder und die Haare der Hexe in den Kessel tun**

- **dann den Drachen mit dem Kessel benutzen**
- **das Amulett mit dem Mondlicht mit dem Kessel benutzen**
- Anna hat nun einen Schutzzauber
- der Spiegel spricht mit Anna
- dann geht Anna zu Ben
- die Hexe ist im Zimmer
- mit ihr sprechen
- die Hexe zaubert einen Geist
- **Anna muss das Gehirn mit dem Zauberstab von der Hexe benutzen**
- dann entkommen Ben und Anna
- **Errungenschaft: Durch den Wald**

### **Kapitel 3 – Die Prüfungen von Wunderhorn**

#### **Wald:**

- im Wald trifft Anna auf einen Fuchs
- der möchte die Frucht am Baum
- **das Gehirn mit der Frucht benutzen**
- **dann das Gehirn mit dem mittleren, oberen und unteren Ast benutzen**
- dann fällt die Frucht runter
- der Fuchs verkleidet Ben, damit er nicht mehr wie ein Bär aussieht
- dann kommen Anna und Ben nach Wunderhorn

#### **Dorf:**

- den Steckbrief ansehen
- den Springbrunnen ansehen und den Brunnenhebel benutzen
- **mit den Musikanten sprechen**
- sie wollen die Hütte am See
- **den Heuhaufen ansehen und benutzen**
- **Anna findet eine Nadel**
- dann den Heuhaufen noch einmal benutzen
- **Errungenschaft: weit weg von zu Hause**
- in die Taverne gehen

#### **Taverne:**

- **mit dem Wirt sprechen und nach Hexen und der Mühle fragen**
- sagen das sie den Kindern helfen wird
- die Äxte, die Schilde, die Zapfhähne, die Rohre und den Kessel ansehen

- dann die Taverne verlassen

## **Gasse:**

- in die Gasse gehen
- dort ist eine Hexe
- sie will von Anna das Zauberbuch und bekommt es auch
- dafür öffnet sie die Tür zum Zauberladen
- **mit der Zauberin sprechen**
- Anna erfährt das auf ihrem Opa ein Fluch lastet
- sie muss drei Objekte finden
- **Anna braucht die Bernsteinkugel von den weißen Frauen im See, die verwunschene Rose vom Glasberg und das Zauberbuch**
- nach dem Gespräch verlässt Anna den Laden
- das Bettlaken vor dem Laden ansehen
- **das Gehirn mit dem Bettlaken benutzen**
- es fällt herunter, ist aber zerrissen
- die Fenster von der Kirche ansehen und die Laterne davor
- die Gasse verlassen

## **Kirche:**

- die Fenster, die Orgel, die Gemälde und die Tür ansehen
- **mit Theodor sprechen**
- nach den Gemälden und dem Drachen fragen
- die Kirche verlassen
- zum Laden gehen

## **Laden:**

- Anna sieht sich in dem Laden um
- wenn man sich alle Gegenstände von Spielen der Firma Deadalic ansieht, gibt es eine Errungenschaft
- **den Clownshut, das Mannequin, den Zylinder und die blaue Puppe ansehen**
- **Errungenschaft: Cameodalic**
- **die Geige ansehen**
- sie ist verzaubert
- **die Glocke auf dem Tisch so oft benutzen bis es die Errungenschaft: Ring-a-ding-ding gibt**
- **dem Ladenbesitzer den Diamanten geben**
- **dafür bekommt Anna eine Laterne**
- sie stellt fest das die Laterne kaputt ist
- dort wo die Laterne stand sieht man einen Zug und dort liegt ein Bonbon

- **das Bonbon nehmen (5)**
- den Laden verlassen
- in die Taverne gehen

### **Taverne:**

- **mit dem Wirt sprechen**
- um den See zu finden braucht man einen Führer
- Gil würde das machen, aber erst wenn es kein Bier mehr gibt
- mit Gottfried sprechen und ihn fragen warum er so traurig ist (geht erst wenn man bei der Mühle war und angeklopft hat)
- **das Gehirn mit den Rohren benutzen**
- dann die Taverne verlassen und zum Springbrunnen gehen
- **den Brunnenhebel benutzen**
- wieder in die Taverne gehen
- der Wirt stellt fest das es kein Bier mehr gibt
- Gil bringt Anna in den Wald bis zu einer Kreuzung
- er sagt sie soll nicht zur Räuberhütte gehen
- hier sitzt der Schmied auf einem Baumstumpf
- **mit dem Schmied sprechen**
- er jagt ein Untier
- **die Ranken am Stein ansehen**
- zum See gehen

### **See:**

- die weißen Frauen versuchen Anna ins Wasser zu locken
- dann erscheint ein Geist
- der Geist heißt Hans
- **Anna spricht mit Hans**
- sie braucht die verzauberte Geige
- nach dem Gespräch wieder in den Wald gehen und dann zur Räuberhütte

### **Räuberhütte:**

- das Haus, die Axt und die Mülltonne ansehen
- in das Haus gehen
- **Anna klopft an die Tür**
- die Räuber schicken sie weg
- sie hört noch das die Räuber Angst vor Geistern haben
- zum Dorf gehen

## Dorf:

- zur Schmiede gehen
- oben am Dach wo das Heu ist, liegt ein Bonbon
- **das Bonbon nehmen (6)**
- **mit der Schmiede sprechen**
- da kommt ein Mädchen
- sie erzählt das ihr Vater im Wald ist und das sie viel zu tun hat

## Wald:

- in den Wald gehen
- **den Busch ansehen und mit ihm sprechen**
- **es ist der Fuchs**
- Anna sagt dem Fuchs das er das Untier ist und der Schmied ihn jagen will
- der Fuchs geht und der Schmied ist dann wieder da
- **Errungenschaft: zurück an den Amboss**

## Dorf:

- zur Schmiede gehen
- mit der Schmiede reden
- **die Tochter vom Schmied fragen ob sie die Laterne reparieren kann**
- jetzt ist die Laterne ganz
- in die Taverne gehen

## Taverne:

- **mit Gottfried sprechen**
- er hat seinen Sohn bei der Mühle gelassen und nun ist er bei der Hexe
- Anna fragt nach der Mühle
- **den Drachen mit den glühenden Kohlen im Kamin benutzen**
- die Taverne verlassen

## Gasse:

- **das Gehirn mit der Laterne benutzen**
- **dann den Drachen mit der Laterne benutzen**
- das Fenster der Kirche wird beleuchtet
- in den Wald gehen

## Wald:

- **den Baumstumpf ansehen, wo der Schmied saß**
- darauf sind Zeichen eingeritzt
- diese Zeichen sollte man sich notieren
- **die Schere mit den Ranken benutzen**
- **im Inventar die Ranken mit der Nadel benutzen**
- **dann die Nadel mit dem Bettlaken benutzen**
- **die Schere mit dem Bettlaken benutzen**
- **dann die Laterne mit der Geisteratruppe benutzen**
- zur Räuberhütte gehen

## Räuberhütte:

- **die Geisteratruppe mit dem Haus benutzen**
- jemand öffnet die Tür
- **das Gehirn mit der Geisteratruppe benutzen**
- die Räuber flüchten und das Haus ist leer
- ins Dorf gehen

## Dorf:

- **mit den Musikanten sprechen und ihnen sagen das die Hütte leer ist**
- die Musikanten gehen in das Haus
- **Errungenschaft: Roostwig hat das Gebäude betreten**
- **Anna klopft an die Tür und Roostwig gibt ihr die Geige**
- zum See gehen und die Geige mit den weißen Frauen benutzen
- **Errungenschaft: Töte es! Töte es!**
- zurück zum Dorf

## Laden:

- in den Laden gehen
- **das Gehirn mit dem Affen auf dem Regal benutzen**
- der Ladenbesitzer ist abgelenkt
- **die Geige von Roostwig gegen die verzauberte Geige im Laden tauschen**
- den Laden verlassen
- zum See gehen

## See:

- bei mir kam die **Errungenschaft: Oh das glänzt so schön** als ich zum See bin (aber erst als ich das Spiel das zweite Mal gespielt habe, diese Errungenschaft ist eine zufällige, eventuell einen Speicherstand am Anfang des Kapitels anlegen und dann spielen und wiederholen bis es die Errungenschaft gibt)
- **die verzauberte Geige mit den weißen Frauen benutzen**
- **Errungenschaft: So sanft**
- **Anna bekommt die Bernsteinkugel**
- es folgt eine Zwischensequenz und Anna ist bei der Zauberin
- es fehlen noch zwei Objekte
- in die Kirche gehen

## Kirche:

- **die Orgel benutzen**
- jetzt benötigt man die Zeichen vom Baumstumpf
- es sind insgesamt 8 Zeichen
- die Zeichen 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 8 spielt man auf der mittleren Reihe der Orgel und das Zeichen 7 auf der obereren Reihe
- **hat man die Symbole in der richtigen Reihenfolge gespielt, dann öffnet sich die Tür**
- **Errungenschaft: Das Rätsel ist gelöst** (Symbole auf Baumstumpf ansehen, Laterne in der Gasse anzünden, Orgel spielen)
- man kann dieses Minirätsel auch überspringen, aber dann gibt es die Errungenschaft nicht
- **die Treppen zum Turm hochgehen**
- **auf dem Turm den Ausblick ansehen**
- man sieht den gläsernen Berg
- **das Gehirn mit der Glocke benutzen**
- der rote Drachen kommt
- **den Drachen aus dem Inventar mit dem roten Drachen benutzen**
- der Drachen fliegt Anna zum gläsernen Berg

## gläserner Berg:

- **an die Tür klopfen und nach der Rose fragen**
- der Mann sagt Nein und schließt die Tür
- zu den Steinen gehen
- **von dort das Gehirn mit dem Fenster benutzen**
- **dann von den Steinen aus mit dem Mann sprechen**
- **Errungenschaft: Schlechtes Gewissen**
- wieder **das Gehirn mit dem Fenster benutzen**
- **wenn der Mann aus dem Fenster sieht, dann wieder das Gehirn mit dem Fenster benutzen und den Bart einklemmen**
- dann kann man den Mann befreien und erhält die Rose

- **Errungenschaft: Und jetzt hau ab**
- man landet wieder bei der Zauberin

## **Mühle:**

- **in die Mühle gehen**
- hier ist die Hexe, die das Zauberbuch von Anna hat
- man kann sich umsehen, aber nichts anderes machen als sich auf den Schemel setzen
- **sobald man sich auf den Schemel setzt, landet man eine Etage tiefer in einem Käfig**
- **hier ist Hänsel**
- das ist der Sohn von Gottfried
- **mit ihm sprechen**
- **das Gehirn mit dem Hammer benutzen**
- **dann den Hammer mit dem Stützfeiler benutzen**
- oben fällt der Schlüssel runter und liegt nun auf der Falltür
- **das Gehirn mit dem Falltürmechanismus an der Decke benutzen (2x)**
- **dann landet der Schlüssel im Käfig und Anna kann die Käfigtür öffnen**
- **das Gehirn mit der Luke benutzen**
- Hänsel und Anna sind frei
- **Anna geht durch die Luke in die Mühle**
- **die Leine mit dem Falltürmechanismus benutzen**
- die Leine liegt dann oben an der Treppe
- dann durch die Luke zurück und an der Tür der Mühle klopfen
- die Hexe lässt Anna rein
- **Anna setzt sich auf den Schemel**
- die Falltür funktioniert nicht und die Hexe stellt sich auf die Falltür und springt darauf herum
- **Anna zieht an der Leine bei der Treppe und die Hexe landet in dem Käfig**
- das Zauberbuch wurde mit einem Schutzzauber belegt
- trotzdem 2x versuchen das Zauberbuch zu nehmen
- **Errungenschaft: Handschmerz**
- **dann mit der Hexe sprechen**
- mit den richtigen Antworten erfährt Anna den Schutzzauber:
- **Mit was für einen Spruch ...**
- **Warum hast du die Kinder entführt..**
- **Ich habe schon mit Schutzzauber ...**
- **Ich bin auf deiner Seite ...**
- **Seufz, stimmt schon ...**
- **Ich habe schon mit Schutzzauber ....**
- **Mit was für einen Spruch ...**
- die Hexe verrät den meisten Teil vom Schutzzauber
- **Errungenschaft: Kihihihhi**
- **Anna geht zur Zauberin in den Laden**
- die sagt Anna wie sie an das Zauberbuch kommt

- **Anna geht wieder in die Mühle und holt das Zauberbuch**
- sie landet automatisch bei der Zauberin
- es stellt sich heraus das die Zauberin, die Hexe Winfriede ist und die zukünftige Königin
- Anna landet im Kerker
- es gibt noch eine kurze Zwischensequenz bei Anna`s Opa (den Schrank öffnen, den Kamin benutzen, den Schrank öffnen und die Medizin nehmen)
- **Errungenschaft: Sorry Opa**

## **Kapitel 4 – Das Mädchen und der Teufel**

### **Kerkerzelle:**

- Anna sitzt in einer Kerkerzelle
- sie hört eine Stimme aus der Nachbarzelle und unterhält sich mit ihr
- **die Matratze benutzen und die Sprungfeder nehmen**
- das Loch am Boden ansehen
- **mit dem Wärter sprechen**
- der hat keine Lust mehr auf den Job
- nach dem Gespräch taucht der Fuchs oben am Gitter auf
- **mit dem Fuchs sprechen und sagen das der Wärter keine Lust mehr hat**
- der Fuchs hat eine Idee
- es gibt eine Durchsage und der Wärter verschwindet
- **im Inventar das Gehirn mit der Sprungfeder benutzen**
- das ergibt einen Dietrich
- **den Dietrich mit der Tür benutzen**
- die Zelle ist offen
- den Gang nach vorne gehen
- da steht ein kranker Troll vor einer anderen Kerkerzelle
- **eine Melone, Peperoni und den Mixer nehmen**
- zu den Kerkertoren gehen

### **Kerkertore:**

- hier ist ein Verwaltungstroll
- **mit dem Verwaltungstroll sprechen**
- Anna braucht ein Formular und das bekommt sie in der Villa beim Teufel persönlich
- nach dem Gespräch noch umsehen (Tintenfass, Papierkram, Aktenschrank)
- zum Galgen gehen

## Galgen:

- hier steht ein Henker mit einer Axt
- daneben steht der Gärtner Wilfred
- **das Gehirn mit der Axt benutzen**
- jetzt soll Wilfred gehängt werden
- vorher muss aber noch eine Inspektion der Falltür erfolgen
- **die Melone mit der Guillotine benutzen**
- **dann die Guillotine benutzen**
- das Messer ist nicht mehr scharf und deshalb wird die Guillotine nicht mehr benutzt
- den Müll ansehen
- **die Dose und die Serviette nehmen**
- bei der Bananenschale liegt ein Bonbon
- **das Bonbon nehmen (7)**
- **mit Wilfred sprechen** (fragen was er im Schloss gesehen hat und nach Blumennamen fragen und nach der Schlafblume)
- mit dem Henker sprechen
- zur Villa gehen

## Villa:

- hier steht ein großer Troll
- der will Anna nicht zum Teufel lassen
- nach seinen Pausen fragen
- **der Troll möchte ein ganz spezielles Getränk haben**
- wieder zum Galgen gehen und von dort zu den Käfigen

## Käfige:

- hier gibt es drei Käfige mit Bären drin
- der kleine Bär hat einen Topf mit Honig
- es gibt 3 Hebel und einen Resetknopf
- **die Hebel so verschieben, das alle Käfige in der Mitte stehen**
- **den Honigtopf nehmen**
- **Errungenschaft: Honey, honey, honey ...**
- dann zu den Zellen gehen

## Kerkerzelle:

- **die Dose mit dem Wasserspender benutzen**
- **die Serviette dem kranken Troll geben**
- der putzt sich die Nase und gibt Anna das Taschentuch zurück

- dann wieder zum Galgen gehen und von dort aus zur Abstellkammer

### **Abstellkammer:**

- **der Ziege die Peperoni geben**
- dann ist man den Troll los, der dort stand
- **einen Wetzstein und eine Fackel nehmen**
- auf dem Regal bei den Rollen Toilettenpapier gibt es einen Bonbon
- **den Bonbon nehmen (8)**
- dann zum Galgen gehen

### **Galgen:**

- **den Wetzstein mit der Guillotine benutzen**
- **dann die Guillotine benutzen**
- die Melone wurde halbiert
- **die halbe Melone mitnehmen**
- **die Fackel aus dem Inventar mit einer brennenden Fackel an der Wand benutzen**
- jetzt brennt die Fackel im Inventar
- dann zu den Kerkertoren gehen

### **Kerkertor:**

- **mit dem Verwaltungstroll sprechen wegen der Inspektion der Falltür**
- das soll Anna übernehmen
- wieder zum Galgen gehen

### **Galgen:**

- dort steht die Falltür offen und Anna soll da runter gehen
- Anna geht nach unten
- hier ist es dunkel
- **die Fackel mit der Fackelhalterung benutzen**
- jetzt sieht Anna was
- **hier ist ein alter Gefangener**
- **Anna gibt ihm die Dose mit dem Wasser**
- **dafür hilft er Anna und hält die Falltür von unten zu**
- es folgt eine Zwischensequenz
- der Gärtner ist frei
- **Errungenschaft: Game Over**
- **mit Wilfred sprechen und nach der Schlafblume fragen**

- **er zeichnet ein Bild von der Blume**
- zu den Zellen gehen

### Kerkerzelle:

- **den Fuchs rufen und ihn bitten die Blume zu finden**
- der Fuchs kommt einige Zeit später wieder und Anna hat die Blume
- zur Abstellkammer gehen

### Abstellkammer:

- **den menschlichen Mixer benutzen**
- **den Mixer mit dem menschlichen Mixer benutzen**
- **die Peperoni, die Melone, das Taschentuch und den Honig mit der Ziege benutzen**
- **Errungenschaft: Mähähähä**
- **die Melone mit dem menschlichen Mixer benutzen**
- **das Taschentuch und die Schlafblume mit dem Mixer benutzen**
- **den Honig mit dem Mixer benutzen**
- der Drink ist fertig
- **den Mixer nehmen**
- zum Galgen gehen
- **dort die Guillotine benutzen**
- das gibt die **Errungenschaft: Unheilsbringer** (wenn man die geschärfte Guillotine und den menschlichen Mixer benutzt hat)
- zur Villa gehen

### Villa:

- **dem Troll den Drink geben**
- **der schläft jetzt**
- **Errungenschaft: Ein ganz besonderer Drink**
- **an die Tür der Villa klopfen**
- mit dem Teufel sprechen
- **Anna sagt, das sie unschuldig ist, das sie nur ihrem Opa helfen will und das sie Winfriede aufhalten will**
- der Teufel sagt sie soll zwei Rätsel lösen (sein Lieblingsessen und wie er aussieht)
- **nach dem Gespräch die Post aus dem Briefkasten nehmen**
- es ist eine Kündigung
- **mit dem schlafenden Troll sprechen**
- **er sagt was von toter Hundshai**
- **mit Wilfred sprechen und nach dem Lieblingsessen vom Teufel fragen**
- **er sagt was von Huf eines alten Pferdes**
- zum Verwaltungstroll gehen

## Kerkertore:

- den Aktenschrank ansehen
- dann das Gehirn mit dem Aktenschrank benutzen
- es Zettel fällt herunter
- da steht was von Walrippen
- mit dem Verwaltungstroll sprechen
- er schreibt gerade das Formular für die Entlassung
- das Gehirn mit dem Tintenfass benutzen
- der Verwaltungstroll zerknüllt das Formular und wirft es in die Lava
- er sagt das er diesmal keinen Käfig getroffen hat
- zu den Käfigen gehen

## Käfige:

- die Hebel so einstellen das der Hebel links oben steht, der Hebel in der Mitte unten steht und der Hebel rechts in der Mitte steht
- dann wieder zu den Kerkertoren gehen

## Kerkertore:

- das Gehirn mit dem Tintenfass benutzen
- diesmal wirft der Verwaltungstroll das Formular zu allen drei Käfigen und der kleine Bär hat das Formular
- wieder zu den Käfigen gehen
- dem kleinen Bär den Honig geben und dafür bekommt Anna das Formular
- zur Villa gehen

## Villa:

- an die Tür klopfen
- dem Teufel sagen das man wegen dem Essen Bescheid weiß
- dann in dieser Reihenfolge antworten: toter Hundehai, Rippe vom Wal und Huf eines alten Pferdes
- das erste Rätsel ist gelöst
- zum Galgen gehen
- Wilfred die Kündigung geben
- er ändert den Namen auf der Kündigung
- dann die Kündigung beim Verwaltungstroll abgeben
- zu den Zellen gehen

## Kerkerzelle:

- der kranke Troll ist weg
- **die Zelle öffnen und in die Zelle gehen**
- hier ist der echte Zauberer
- **mit dem Zauberer sprechen**
- **nach dem Gespräch ein Stück Fleisch nehmen**
- zur Villa gehen

## Villa:

- **an die Tür klopfen**
- **Anna sagt das sie herausgefunden hat das er Fleisch mag und gibt ihm das Fleisch**
- **dann durch das Schlüsselloch sehen** (Tür ansehen)
- Anna sieht wie der Teufel wirklich aussieht
- **Errungenschaft: Zeig mir dein wahres Gesicht**
- **Anna klopft an die Tür und löst das zweite Rätsel**
- **sie sagt das sie das Formular hat**
- dann sagt sie nochmal das sie unschuldig ist, ihrem Opa helfen will und Winfriede aufhalten will
- dann lässt der Teufel alle aus dem Kerker gehen
- Anna geht zum Schloss
- **Errungenschaft: Vertragsabschluss**

## Kapitel 5 – Das Urteil der Königin

### vor dem Schloss:

- Anna steht an der Mauer und trifft den Fuchs
- die Mauer ansehen
- auf der Mauer ist eine kaputte Spitze
- **das Gehirn mit der kaputten Spitze benutzen**
- **die Spitze nehmen**
- zum Tor gehen
- da stehen zwei Wachen
- Anna kommt nicht ins Schloss
- sie steht nicht auf der Liste der Hochzeitsgäste
- weiter gehen
- an der Wand hängen Plakate
- **solange die Plakate abreißen bis die Errungenschaft: Plakatieren verboten kommt**

- bis zum Ende der Mauer gehen
- da sind Heuballen
- **die Spitze mit dem Heu benutzen**
- **dann über die Mauer sehen**
- Anna sieht den König
- den Baum ansehen
- da hängen Früchte dran
- die Frucht vorn ansehen
- **dann versuchen die Frucht zu nehmen**
- **Errungenschaft: Schlaue Referenz #451**
- **dann das Gehirn mit der Frucht benutzen**
- die Frucht fällt herunter und der König ruft die Wache
- dann gehen der König und die Wache weg
- wieder zum Tor gehen
- hier ist nur noch eine Wache
- **das Gehirn mit dem Speer benutzen**
- dann in das Schloss gehen
- der Butler kommt
- er fragt Anna ob sie das Blumenmädchen ist
- Anna braucht aber noch ein anderes Kleid, andere Schuhe und Blumen
- in den Keller gehen

## **Keller:**

- hier ist Cindy
- **mit Cindy sprechen** (alle Themen)
- auf der vorderen Kleiderstange ist beim zweiten Kleid von links ein Bonbon
- **das Bonbon nehmen (9)**
- **etwas von dem Garn aus dem Nähkästchen nehmen**
- den Keller verlassen
- vor das Schloss gehen

## **am Fluss:**

- hier steht jetzt der Schwanenprinz
- mit ihm sprechen
- Anna muss ihn dazu bringen den Schwan zu enthaupten
- dazu den Dialog in der folgenden Reihenfolge wählen:
- **Ich würde mich gern von deiner Schwertkunst...**
- **Aber du hast schon gewonnen...**
- **Eine Lücke in der Deckung...**
- **Dann greifen sie dich an ...**
- **Er trifft deine Schwerthand ....**
- **Dann greifen sie dich an ....**

- **Aber du hast schon gewonnen ....**
- der Schwanenprinz hat den Kopf vom Schwan mit dem Schwert abgetrennt
- er rennt weg
- **Errungenschaft: GG**
- **den gläsernen Schuh nehmen**
- dann zu den königlichen Gärten gehen

## **Garten:**

- **mit dem Baum sprechen**
- **Anna bekommt ein Kleid**
- das Kleid ist zu groß, aber das kann man ändern
- am Kleid ist eine Brosche, die wie eine Münze aussieht
- wieder zum Schloss gehen

## **Zimmer der Prinzessin:**

- **im Zimmer die Zeitungen ansehen**
- da ist ein Coupon für einen goldenen Fingerhut dabei
- **den Coupon mitnehmen**
- das Zimmer verlassen
- daneben den Lagerraum ansehen
- da ist der Zutritt verboten
- in die Küche gehen

## **Küche:**

- **mit der Köchin sprechen**
- ihr fehlt Fleisch
- **der Köchin sagen das ein Schwan im Fluss ist**
- die Köchin holt den Schwan
- jetzt sieht sie nicht wenn Anna zum Vogelkäfig geht
- **die Nachtigall aus dem Käfig nehmen**
- **dann das Kleid mit dem Messer benutzen**
- die Brosche (Münze) ist ab
- die Küche verlassen
- zum Taubenturm gehen

## **Taubenturm:**

- hier sitzt eine Taube

- sie sitzt aber auf dem falschen Platz
- **die Leiter nehmen**
- das Heu ansehen und die Glocke benutzen
- den Turm verlassen

## **Saal:**

- im Saal ist jetzt ein Narr
- **mit dem Narr sprechen**
- sie heißt Ernestine
- **Anna fragt nach den Tricks und bekommt Luftballons**
- dann sagt sie zu Ernestine das sie weiß wer eine Unterhaltung brauchen kann: die Köchin
- Ernestine geht in die Küche

## **Küche:**

- **das Gehirn mit Ernestine benutzen**
- sie verliert ihre Bälle und nimmt als Ersatz Tomaten
- für eine Errungenschaft muss Ernestine in verschiedenen Räumen die Tomaten fallen lassen
- dazu benutzt man immer das Gehirn mit Ernestine und sie lässt die Tomaten fallen
- dann holt sie sich in der Küche neue Tomaten
- **Ernestine muss in folgenden Räumen die Tomaten fallen lassen: Küche, Keller, Taubenturm, im Saal und im Zimmer der Prinzessin**
- **Errungenschaft: Was für ein Durcheinander**

## **Zimmer der Prinzessin:**

- wenn Ernestine hier die Tomaten fallen lässt, rennt die Prinzessin aus dem Zimmer
- **dann kann Anna den zweiten Schuh nehmen**
- beim Schminkkästchen am Spiegel ist wieder ein Bonbon
- **den Bonbon nehmen (10)**
- in den Taubenturm gehen

## **Taubenturm:**

- **hier die Notiz lesen**
- **im Inventar die Brosche (Münze) mit dem Coupon benutzen**
- **dann das Garn mit dem Coupon benutzen**
- jetzt muss man die Taube an eine bestimmte Stelle bringen
- auf der Notiz sieht man acht Mal ein X

- das sind die Taubenklappen
- man kann sie nach oben oder unten klappen
- die roten Kreuze sind die festen Bretter
- **unsere Taube muss in der unterste Reihe zwischen den beiden festen Brettern sitzen**
- wenn man die Glocke benutzt, dann sitzt die Taube wieder am Ausgangspunkt
- man kann immer neben der Taube einen Luftballon platzieren
- wenn der Luftballon links neben der Taube ist, dann kommt sie soweit auf der rechten Seite wieder zum Vorschein wie die Boxen frei sind
- wenn der Luftballon rechts platziert wird, dann erscheint sie links
- wenn der Luftballon über ihr platziert wird, dann erscheint sie unten und wenn der Luftballon unter ihr platziert wird, dann erscheint sie oben
- zuerst müssen die Klappen alle richtig stehen
- **die erste Klappe links oben muss nach unten geklappt sein**
- **die zweite Klappe in der fünften Box in der obersten Reihe muss nach oben geklappt sein**
- **die dritte Klappe ganz rechts muss nach oben geklappt sein**
- **die vierte Klappe unten muss nach oben geklappt sein**
- und jetzt noch die Luftballons in der folgenden Reihenfolge platzieren:
- **Luftballon zuerst links neben der Taube, dann über ihr, dann rechts von ihr, unter ihr, rechts von ihr und über ihr**
- dann sollte die Taube in der richtigen Box ganz unten sitzen
- **jetzt die Fingerhutbestellung mit der Taube benutzen**
- die Taube fliegt ab und das Paket kommt an
- **Anna nimmt den Fingerhut**
- **Errungenschaft: Sie haben Post**

## Keller:

- **Cindy den goldenen Fingerhut geben**
- damit wird sie die Kleider schneller fertig haben und auch Annas Kleid ändern können
- den Keller verlassen
- zum Fluss gehen
- das Fenster links oben ansehen
- das dürfte der Lagerraum sein
- **die Leiter mit dem Fenster benutzen**
- zum Lagerraum gehen

## Lagerraum:

- hier ist Ben gefangen in einem Käfig
- eine Eule bewacht alles und schlägt immer gleich Alarm wenn Anna mit Ben spricht
- dann kommt Winfriede in das Zimmer
- Anna muss die Eule aus dem Raum bringen
- den Lagerraum verlassen

- in den Keller gehen

### **Keller:**

- Cindy ist weg und Annas Kleid hängt über dem Stuhl
- **das Kleid nehmen**
- jetzt fehlen noch die Blumen
- **die Nachtigall mit den Kohlen benutzen**
- zum Lagerraum gehen

### **Lagerraum:**

- **die Nachtigall gegen die Eule austauschen**
- **dann in die Küche gehen und die Eule in den Vogelkäfig setzen**, weil sie sonst zu laut ist
- wieder zurück zum Lagerraum
- **mit Ben sprechen**
- **das Gemälde ansehen und nehmen**
- jetzt steht nur noch der Rahmen
- den Spiegel ansehen
- die Tafel und die Pläne ansehen
- **die Tafel nehmen** (Notiz)
- die Schubladen öffnen
- in der linken Schublade ist eine Scherbe
- die nimmt aber Anna nicht
- **das Zertifikat ansehen**
- **den Gemäldefetzen am Spiegel ansehen und nehmen**
- **im Inventar den Gemäldefetzen mit dem Porträt benutzen**
- **dann im Inventar die Tafelnotiz und die Nachricht auf dem Bild miteinander verbinden**
- **kurz in die Küche gehen und das Gemälde von Ben mit dem Messer benutzen**
- wieder zurück zum Lagerraum
- **das Gemälde mit dem Rahmen benutzen**
- Anna kennt nun den Code für die Käfigtür
- die Tür öffnen
- **mit Ben sprechen**
- seine Mutter muss auf dem gläsernen Berg sein
- den Lagerraum verlassen
- vor das Schloss gehen

### **Schlossmauer:**

- **zum Fuchs gehen und mit ihm sprechen**
- **er muss den roten Drachen holen**

- Anna fliegt mit dem roten Drachen zum gläsernen Berg

## **gläserner Berg:**

- **an die Tür klopfen**
- der Mann lässt Anna rein
- die Königin ist hinter Glas gefangen
- **die Glasscherben auf dem Boden ansehen**
- **die Nachricht aus dem Inventar mit den Scherben benutzen**
- **dann das Gehirn mit den Scherben benutzen**
- es fehlt eine Scherbe
- **das Haus verlassen und mit dem roten Drachen zurück zum Schloss**
- dann zum Lagerraum und dort die linke Schublade öffnen
- da ist die Scherbe drin
- **das Gehirn mit der Scherbe benutzen und Anna steckt die Scherbe ein**
- **mit dem roten Drachen wieder zurück zum Berg**
- ins Haus gehen
- **die Scherbe mit den anderen Scherben benutzen**
- die Königin wird aus dem Glas befreit
- **Errungenschaft: Zerschmettert**
- **mit der Königin sprechen**
- **die blauen Blumen nehmen**
- das Haus verlassen
- in einer Zwischensequenz ist Anna wieder im Schloss und geht mit Ben zur Hochzeit
- **Errungenschaft: Erinnerungen**
- dann ist man in einem Klassenzimmer und spielt Winfriede
- **den Blasebalg und die Kreide nehmen**
- das Zauberbuch ansehen
- den Apfel und die Teekanne ansehen
- den Schlüssel ansehen und das Fenster
- **den Ofen öffnen und die Kohlen nehmen**
- bei den Regalen links sieht man eine Tasche und bei der Tasche ist ein Bonbon
- **das Bonbon nehmen (11)**
- **dann den hinteren Schreibtisch auf der rechten Seite öffnen und den Inhalt vom Schreibtisch ansehen**
- da ist ein Zettel mit Kreisen dabei (die ausgemalten Kreise merken)
- **mit der Lehrerin (Mutter von Winfriede) sprechen**
- Winfriede darf das Klassenzimmer verlassen

## Kapitel 6 – Es begann mit zwei Schwestern

### Schulhof:

- **mit Joringel, Jorinde und Jacob sprechen**
- Jorinde sagt nichts, aber sie sieht immer zu Joringel
- Joringel will Winfriede nichts von seinen Beeren abgeben und er meint das ihn sowieso niemand mag
- nach dem Gespräch mit Jorinde nochmal mit Joringel sprechen und ihm sagen das es jemanden gibt der ihn mag
- Joringel ist nicht so gut mit Worten
- mit Wilhelm sprechen
- Wilhelm würde Winfriede sein Jojo geben, wenn sie einen Helm für ihn hätte
- den Schuppen ansehen
- er ist verschlossen
- zum Baumhaus gehen
- vor dem Baumhaus liegen Steine und Winfriede kann sich nicht mehr an den Code erinnern
- am Baum hängt ein Bienenstock
- nach rechts geht es zum Pfad (zum See)
- dort will Winfriede aber nicht hingehen
- **die Steine in der folgenden Reihenfolge anklicken: links, rechts, rechts, mitte, links, rechts und links** (nach der Zeichnung im Schreibtisch von Winfriede)
- das Baumhaus öffnet sich
- in das Baumhaus gehen

### Baumhaus:

- hier ist Hans
- **mit Hans sprechen**
- Hans hat jemanden getroffen der Telekinese kann und er bastelt an einer Maschine
- **Hans sagt sie brauchen das Zauberbuch und blaue, weiße und lila Kerzen**
- Winfriede sagt Hans das er zur Lehrerin kommen soll, wegen dem Test
- nach dem Gespräch im Baumhaus umsehen
- bei den Reagenzgläsern liegt ein Bonbon
- **das Bonbon nehmen (12)**
- **Errungenschaft: Posterboy**
- die Bücher ansehen
- **das Biologiebuch nehmen**
- **dann das Buch ansehen**
- da steht etwas über blaue Blumen und deren Bedeutung drin
- den Drachen ansehen
- **die Kohlen mit dem Drachen benutzen**
- **den Drachen nehmen**

- **den Blasebalg mit dem Trockeneis benutzen**
- dann zum Fenster hoch klettern und aus dem Baumhaus sehen
- **den Blasebalg mit dem Bienenstock benutzen**
- das Baumhaus verlassen
- **den Bienenstock nehmen**
- **Errungenschaft: Beekeeper**
- **ins Baumhaus gehen und Hans den Bienenstock geben**
- er nimmt das Wachs und gibt Winfriede den leeren Bienenstock
- zum Schulhof gehen

### **Schulhof:**

- **den leeren Bienenstock an Wilhelm geben**
- Winfriede bekommt dafür das Jojo
- mit Jannike sprechen
- sie weiß was man alles für die Herstellung von Kerzen benötigt
- mit Jacob sprechen wegen der blauen Blume (muss man vorher das Buch im Inventar angesehen haben)
- er hat Liebesbrief geschrieben
- in das Klassenzimmer gehen

### **Klassenzimmer:**

- **den Ofen öffnen und den Drachen mit den Kohlen benutzen**
- der Lehrerin wird es zu warm im Zimmer und Winfriede soll das Fenster öffnen
- **den vorderen Schreibtisch auf der rechten Seite öffnen**
- dort ansehen was alles drin liegt
- Winfriede findet den Liebesbrief von Jacob an Jannike
- **den Liebesbrief mitnehmen**
- das Klassenzimmer verlassen

### **Schulhof:**

- **mit Jacob sprechen und ihm sagen das sie den Liebesbrief gefunden hat**
- Winfriede bekommt die blauen Blumen und gibt den Liebesbrief an Jannike
- dann zum Baumhaus gehen

### **Baumhaus:**

- **Winfriede gibt Hans die Kreide, das Jojo und die blauen Blumen**
- Hans braucht nicht alle blaue Blumen und Winfriede behält eine
- **mit Hans sprechen wegen dem Test**

- Hans geht zum Test und Winfriede holt sich den Schlüssel durch das Fenster

### **Schulhof:**

- Winfriede gibt Joringel die blaue Blume und der geht zu Jorinde
- jetzt kann sich Winfriede die lila Beeren nehmen
- mit dem Schlüssel den Schuppen öffnen
- die Handschuhe nehmen
- dann zum Baumhaus gehen

### **Baumhaus:**

- die Handschuhe mit dem Trockeneis benutzen
- dann mit Hans sprechen und sagen er soll den Test nochmal machen
- diesmal das Trockeneis mit der Teekanne benutzen
- Hans hat das Zauberbuch
- Winfriede gibt Hans noch die lila Beeren
- jetzt haben sie alles was sie brauchen
- es folgt eine Zwischensequenz
- danach zu Jorinde gehen und mit ihr sprechen
- es folgt eine weitere Zwischensequenz und das Ende
- **Errungenschaft: Die letzte Seite**
- wenn man den Abspann bis zum Ende ansieht gibt es zum Schluss noch einen Hinweis zur Geschichte

### **E N D E ! ! !**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**  
geschrieben am 18.02.2023

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

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