

Clever und Smart – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Clever und **Smart** sind die Helden dieses Adventures. Das Inventar findet sich in der Ecke oben links (mit dem Mauszeiger in die Ecke gehen, dann öffnet sich das Inventar). Rechts oben in der Ecke kann man zwischen Clever und Smart wechseln. Manche Gegenstände kann nur einer von beiden nehmen und manche Gespräche verlaufen anders wenn man statt Clever Smart dazu benutzt und umgekehrt.

Hauptquartier:

- **Clever** sieht sich das Verkehrsschild links vom Eingang an
- dann **benutzt er das untere Verkehrszeichen** und dreht es um
- die Tür zum Eingang öffnet sich
- es folgt eine Zwischensequenz im Büro von Mister L.
- Dr. Bakterius braucht einen Diamanten für seine Erfindung und den sollen Clever und Smart besorgen
- vor dem Büro von Mister L. sitzt Ophelia, die Sekretärin
- **Clever** sieht sich den Papierkorb an und findet darin eine **leere Flasche**
- die leere Flasche mitnehmen
- **Smart spricht mit Ophelia** und fragt sie wo der Diamant der Großherzogin ist
- dann **den Fahrstuhl benutzen**
- der ist defekt
- wieder **mit Ophelia sprechen**
- sie sagt das es noch einen geheimen Fahrstuhl gibt, aber dazu braucht man eine Karte
- sie will die Tür zum Fahrstuhl nicht öffnen
- **Clever** geht nach links
- hier ist das Labor von Dr. Bakterius
- die **grüne und die lila Flüssigkeit ansehen**
- den **Staubsauger einstecken**
- das Labor verlassen und weiter links zum WC gehen
- hier ist unten links ein Mäuseloch
- den **Staubsauger mit dem Mäuseloch benutzen**
- dann im Inventar den **Staubsauger benutzen**
- aus dem Staubsauger kommt ein **Schlüssel** zum Vorschein
- die **leere Flasche mit dem Wasserhahn benutzen** (nun ist Wasser drin)
- zum Labor gehen
- die **Flasche mit Wasser mit der grünen Flüssigkeit benutzen** (ist nun ein Flakon)
- zu **Ophelia** gehen und ihr den **Flakon geben**
- dafür öffnet sie die Tür zum geheimen Fahrstuhl
- den **Fahrstuhl benutzen**
- in dem Raum die Schubladen ansehen
- die Schublade A-F ist interessant, aber die Schublade ist verschlossen
- den **Schlüssel** aus dem Staubsauger **mit der Schublade A-F benutzen**
- die Schublade öffnen und den **Diamanten nehmen**
- den **Fahrstuhl benutzen**
- ins Labor gehen und **Dr. Bakterius den Diamanten geben**
- nun kann Dr. Bakterius seine Erfindung ausprobieren
- dabei gibt es aber ein Problem
- er holt die Mumie aus dem Film
- um die Mumie wieder unschädlich zu machen braucht er das Totenbuch
- dazu sollen Clever und Smart in die Filmwelt reisen und zwar mit dem Teledings
- leider landen sie im falschen Film

Stummfilm:

- die beiden sind in einem Stummfilm gelandet
- man kann zwar versuchen mit Charlie Chaplin zu reden, aber das hilft nicht weiter
- **Clever** nimmt **das Teledings** aus dem Inventar und **benutzt es** (Teledings mit Clever benutzen, er drückt den roten Knopf)
- diesmal landen die beiden in einem Western

Western / Billy the Kid:

- Billy the Kid nimmt Clever und Smart den Diamanten ab

- die beiden finden sich gefesselt an den Gleisen wieder und man hört einen Zug kommen
- **Clever nimmt** aus dem Inventar das **Schuhtelefon** und **benutzt es mit dem Hebel** um den Zug auf ein anderes Gleis umzuleiten
- es vergeht etwas Zeit (etwas viel Zeit) und dann sind die Fesseln locker und die beiden können sich befreien
- sie brauchen unbedingt den Diamanten um das Teledings benutzen zu können
- am Bahnsteig sitzt ein Mexikaner und schläft
- zum Antiquitätenladen gehen
- im Laden umsehen und mit dem Verkäufer sprechen
- den Laden verlassen und zum Marktplatz gehen
- hier gibt es einen Galgen und das Sheriffbüro mit Gefängnis
- ins Sheriffbüro gehen
- **Clever spricht mit dem Sheriff** (Diamantenraub anzeigen)
- Billy sitzt bereits im Gefängnis
- **mit Billy reden** (er will nur dann sagen wo der Diamant ist, wenn er freigelassen wird)
- **Smart sollte auch noch mit Billy reden** (dann erfährt er das er die Bank ausrauben will)
- das Sheriffbüro verlassen
- nach links gehen
- dann die Straße entlang
- da kommt eine Bank
- in der Bank ist ein Kunde und Clever verlässt die Bank wieder
- nach rechts gehen (die Straße entlang)
- jetzt kommen ein Friseursalon, ein Waffengeschäft und ein Saloon
- der Sheriff steht hier
- an seinem Gürtel hängt ein Schlüssel
- da braucht Clever eine Ablenkung um an den Schlüssel zu kommen
- Smart muss zum Sheriff kommen
- **Smart spricht den Sheriff an**
- bevor man eine Frage stellt **wechselt man zu Clever und nimmt den Schlüssel vom Sheriff**
- Smart beendet dann das Gespräch
- **Clever** geht in den Friseursalon und nimmt ein **Prospekt** mit
- wieder zum Marktplatz gehen
- Smart geht auch zum Marktplatz
- Clever geht zu Billy
- er **benutzt den Schlüssel mit dem Schloss vom Gefängnis**
- Billy sagt das der Antiquitätenhändler den Diamanten hat und dann verschwindet er
- **Smart geht zum Antiquitätenhändler und spricht mit ihm**
- der Händler verlangt viel Geld für den Diamanten oder den Totempfahl vom Indianerstamm hinter dem Ort
- zurück zum Marktplatz
- die Tür links vom Sheriffbüro ist jetzt offen
- es ist eine Wäscherei
- **Clever sieht sich um und nimmt die Tinte**
- mit dem Chinesen sprechen (ihm gehört die Wäscherei)
- zum Saloon gehen, der ist jetzt offen
- neben dem Saloon ist ein Bestatter
- beim Bestatter ist eine Säge, aber man kann sie nicht einfach nehmen
- **Clever spricht mit dem Bestatter** (der meint Clever wäre ein Kollege)
- zwischen den Fragen **zu Smart wechseln**
- **der nimmt die Säge** und Clever beendet dann das Gespräch
- Clever und Smart gehen in den Saloon
- im Saloon umsehen (es gibt einen betrunkenen Waffenhändler, einen Falschspieler, einen Komparsen und einen Kavalleristen)
- **Clever spricht mit dem Barkeeper** (fragen was man trinken kann, wer der Pokerspieler ist und wer der Betrunkene ist)
- vom Barmann erfährt Clever die Zutaten für einen Trank gegen Betrunkenheit (Lebertran, Kaktussaft, Tintenfischinte und Tequila)
- **Clever nimmt das Glas** das rechts auf dem Tisch steht
- den Saloon verlassen
- nach links gehen zum Ausgang
- hier steht ein großer Kaktus
- weiter nach links kommt eine kaputte Brücke
- dahinter ist das Indianerdorf
- vom Kaktus geht es nach oben zum Bergwerk
- da steht Flintenfuzzi und lässt niemanden in das Bergwerk
- Smart sollte mal mit Flintenfuzzi sprechen
- **Smart geht zu Flintenfuzzi und spricht mit ihm** (nach Gold fragen)
- Flintenfuzzi gibt Smart ein Schürfsieb
- Smart geht zur Brücke und **benutzt das Schürfsieb mit dem Fluss** (3x)
- dann hat er ein **Nugget**
- jetzt zum Marktplatz gehen

- hier die **Säge mit dem Galgen benutzen**
- den Balken einstecken
- zum Bahnhof gehen
- mit dem **Mexikaner sprechen bis er die Flasche Tequila hergibt**
- dann zur Brücke gehen
- **Smart benutzt den Balken vom Galgen mit der kaputten Brücke** und geht zum Indianerdorf
- dort wird er gleich gefangen genommen und an den Marderpfahl gebunden
- Clever muss nun Smart befreien
- Clever geht über die Brücke und zu Smart
- er bekommt aber das Seil mit dem Smart gefesselt ist nicht auf
- zum Friseurladen gehen
- **Clever spricht mit dem Friseur** über das Geschäft und erfährt das er 24 Stunden offen hat
- der Friseur würde gern seinen Kittel wechseln, aber er kann nicht zur Wäscherei gehen
- Clever bekommt vom Friseur einen Bon
- **zur Wäscherei gehen und dem Chinesen den Bon geben**
- dafür bekommt Clever den Kittel
- zurück zum Friseur
- **Clever gibt dem Friseur den Kittel**
- während sich der Friseur umzieht, **nimmt sich Clever das Rasiermesser und dazu noch den Barttrimmer**
- beides ist dann im Inventar
- den Friseurladen verlassen
- zum Indianerdorf gehen
- das **Rasiermesser mit dem Marterpfahl benutzen**
- Smart ist befreit, aber der Indianerhüptling hat es bemerkt
- nach einem Gespräch zwischen dem Indianerhüptling und Smart können Clever und Smart Mitglieder des Stammes werden, wenn sie einen Skalp bringen
- das Dorf verlassen
- Smart und Clever gehen in den Saloon
- **Smart spricht mit dem Komparsen** (der gerne mal eine andere Rolle spielen würde) **und mit dem Kavalleristen** (der gerne mal ein anderes Instrument spielen würde)
- **Smart gibt dem Komparsen die Broschüre vom Friseur**
- der Komparsen geht daraufhin zum Friseur, um sich eine neue Frisur verpassen zu lassen
- Clever spricht mit dem Falschspieler
- dann geht er zum Friseur
- er sieht sich den Mülleimer an **und nimmt sich die Haare aus dem Mülleimer**
- Clever und Smart gehen zum Indianerhüptling
- **Clever gibt ihm die Haare** und nun sind sie auch Rothäute
- vor dem Totempfahl steht eine Trommel
- **Smart nimmt die Trommel** und sieht sich den Totempfahl an
- **dann spricht er mit dem Hüptling**
- der kann ihnen den Totempfahl nur im Kriegsfall geben
- das Kriegsbeil ist aber verschwunden
- nur der Schamane weiß wo es ist, aber der ist taub
- Smart geht zum Saloon
- **er gibt dem Kavalleristen die Trommel und bekommt dafür die Trompete**
- Clever geht zum Kaktus
- **er benutzt erst den Barttrimmer mit dem Kaktus und dann das Rasiermesser mit dem Kaktus**
- im Inventar benutzt er das **Rasiermesser mit dem Stück Kaktus** und im Glas landet automatisch Kaktussaft
- Clever und Smart gehen zur Bank und von dort aus die Straße nach oben
- hier ist ein Scharlatan
- **Smart spricht mit dem Scharlatan**
- er zaubert ein Kaninchen aus dem Hut
- das **Kaninchen nehmen**
- dann gehen beide zum Hüptling
- das **Kaninchen dem Hüptling geben** und dann dürfen sie zum Schamanen
- **Smart spricht mit dem Schamanen**
- **dann gibt er ihm die Trompete** und spricht noch einmal mit ihm
- das Kriegsbeil liegt im Bergwerk
- den Schamanen verlassen
- Smart geht zum Antiquitätenhändler
- er gibt ihm **das Gold und bekommt dafür 20 Dollar**
- dann geht **Smart zum Scharlatan und gibt ihm die 20 Dollar**
- dafür bekommt er eine **Mixtur in der auch Lebertran enthalten ist**
- Clever und Smart gehen in den Saloon
- **Clever gibt dem Barkeeper das Glas mit dem Kaktussaft und die Tinte**
- **Smart gibt dem Barkeeper den Lebertran (Trank vom Scharlatan) und den Tequila**
- dann bekommt er den **Antisufffrank**
- den **Antisufffrank mit dem Waffenhändler benutzen**
- den Saloon verlassen und zum Waffenhändler gehen

- mit dem Waffenhändler sprechen
- der hat einen Colt für 20 Dollar
- zum Fluss gehen
- das **Schürfsieb mit dem Fluss benutzen (bis zu 3x) bis es wieder Gold gibt**
- das **Gold beim Antiquitätenhändler gegen 20 Dollar eintauschen**
- dann beim **Waffenhändler den Colt für 20 Dollar kaufen**
- jetzt wieder zum Fluss gehen und nach **Gold schürfen**
- das Gold beim Antiquitätenhändler **wieder gegen 20 Dollar eintauschen**
- in den Saloon gehen und die **20 Dollar dem Falschspieler geben**
- Smart verliert aber das Spiel
- also wieder zum Fluss
- **Gold herausfischen und beim Antiquitätenhändler gegen 20 Dollar eintauschen**
- zum Scharlatan gehen
- **mit dem Scharlatan reden** (nach Karten fragen)
- Smart hat dann in seinem Inventar einen **Satz Pokerkarten**
- zum Saloon gehen
- die **Pokerkarten mit dem Falschspieler benutzen**
- diesmal **gewinnt Smart 100 Dollar**
- zum Waffenhändler gehen und **für die 100 Dollar Dynamit kaufen**
- dann gehen Clever und Smart zur Bank
- **Smart benutzt den Revolver mit dem Kassierer**
- dann benutzt er das **Dynamit mit dem Tresor**
- er hat jetzt **10500 Dollar**
- zum Bergwerk gehen (beide)
- **Smart gibt Flintenfuzzi die 10500 Dollar** und bekommt dafür das Bergwerk
- in das Bergwerk gehen
- **Clever geht nach oben in den Stollen und nimmt dort die Schaufel**
- dann zurück gehen
- gleich nach dem Eingang ist das Kriegsbeil begraben
- **Clever benutzt die Schaufel mit dem Kriegsbeil und gräbt es aus**
- Clever steckt das Kriegsbeil ein
- zum Indianerhüptling gehen und ihm das **Kriegsbeil geben**
- Clever bekommt dafür **den Totempfahl**
- **zum Antiquitätenhändler gehen und ihm den Totempfahl geben**
- Clever und Smart bekommen den **Diamanten** für das Teledings
- das Teledings wird benutzt und die beiden landen in einem schwarz-weiß Krimi

Detektivfilm:

- Clever und Smart landen in der Detektei Spade
- den Papierkorb links ansehen
- **Clever spricht mit der Sekretärin**
- während des Gespräches muss **Smart einen Zettel aus dem Papierkorb holen**
- im Inventar den Zettel ansehen
- da stehen jede Menge Namen darauf
- nachdem Clever das Gespräch beendet hat (er sollte etwas über den Fall mit einem Diamanten erfahren haben)
- **spricht Smart mit der Sekretärin**
- er möchte zu Spade
- die Sekretärin fragt nach einem Termin und dem Namen
- die **dritten Namen von unten auf der Liste benutzen** (William W. Walters und Walter W. Marx)
- die beiden dürfen zu Spade und bekommen vorher noch einen Umschlag überreicht
- im Inventar den **Umschlag ansehen**
- es ist ein Fernglas drin
- **Clever spricht mit Spade** und fragt auch nach dem Fall mit dem Diamanten
- der Diamant ist im Büro versteckt
- **Smart spricht mit Spade** und erfährt das er gerne aus dem Fenster sieht
- Smart benutzt das **Fernglas mit dem Fenster**
- er sieht eine Frau und **gibt Spade das Fernglas**
- daraufhin verschwindet die Sekretärin
- Smart geht ins Vorzimmer und nimmt die **Handtasche** der Sekretärin
- im Inventar die Handtasche ansehen
- es ist ein **Schlüssel** darin
- **mit dem Schlüssel die Schublade öffnen**
- in der Schublade ist der Diamant
- **Clever nimmt den Diamant aus der Schublade** und baut ihn ins Teledings ein
- nun landen die beiden in einem Gruselfilm

Gruselfilm:

- Clever und Smart stehen vor einem Sumpf
- zum Ausgang gehen
- es gibt hier die folgenden Orte: Friedhof, Schloss, Sumpf, Motel und Elm Street
- Clever geht zur Elm Street
- über dem Hauseingang steht auf einem Schild die Zahl 13 (ansehen)
- in das Haus gehen
- die **Glühlampe mitnehmen**
- in das Zimmer gehen
- den Erste Hilfe Kasten öffnen
- das Schränkchen öffnen und dann noch alle Schubladen bis sich die Tür der Vitrine öffnet
- **aus der Vitrine die Kralle nehmen**
- das Zimmer verlassen und die Treppe nach oben gehen
- im Zimmer umsehen und dann **das Bett benutzen**
- Clever hat einen Alptraum mit Ophelia
- **Smart muss zur Elm Street kommen und Clever wecken**
- Smart benutzt auch das Bett und auch er hat einen Alptraum
- Clever weckt Smart
- dann verlassen beide das Haus und gehen zum Motel
- **Clever spricht mit Norman Bates** (freies Zimmer)
- rechts von der Theke ist eine Tür (etwas im Dunkeln unter der Treppe)
- Clever geht durch die Tür und sieht sich in dem Raum um
- in einer Kiste sind Gummihandschuhe
- **Gummihandschuhe nehmen**
- auf der anderen Seite liegt ein Bettlaken auf einer Kiste
- das **Bettlaken nehmen**
- dann den Raum wieder verlassen
- dann **spricht Clever mit Jason** (der wartet auf Freitag, den 13.)
- den Kalender an der Wand ansehen (es ist der 4.)
- durch die Tür gehen
- im nächsten Raum sind lauter Gruselgestalten und ein Reporter
- es gibt einen Wettbewerb, bei dem man ein Gehirn gewinnen kann
- das Gehirn liegt hinter dem Moderator
- die Kamera ansehen, die auf dem Boden liegt
- mit dem Reporter sprechen (nach der Kamera fragen)
- die **Kamera nehmen**
- im Inventar **die Glühlampe mit der Kamera benutzen**
- das Motel verlassen und zum Schloss gehen
- links an der Wand hängt ein Schlüssel
- den **Schlüssel nehmen**
- links durch die Tür gehen und dann die nächste Tür rechts nehmen
- Clever kommt in das Zimmer von Franky
- mit Franky reden
- der sucht passende Reime
- Clever hilft ihm dabei
- er gibt die folgenden Reime als Antworten:

1. **sonst breche ich Ihnen die Beine und jage sie durchs Haus**
2. **wenn Sie mir nicht helfen, breche ich Ihnen die Beine**
3. **nehmen Sie die Schrauben raus, es muss jetzt sein**

- für die Hilfe darf sich Clever etwas von den Spielsachen aussuchen
- Clever nimmt sich die **3 Ballons** links neben der Tür
- das Zimmer verlassen
- die Tür links nehmen
- hier ist Ibanenstein
- mit ihm reden
- **Clever zeigt Ibanenstein das Teledings** und der verspricht es zu reparieren, wenn Clever ihm auch hilft
- Ibanenstein braucht eine Frauenleiche, ein Gehirn und Schrauben
- es gibt eine verschlossene Tür
- die lässt sich **mit dem Schlüssel öffnen**
- in dem Zimmer ist Graf Dracula
- den Spiegel an der Wand ansehen
- mit **Graf Dracula sprechen** (nach dem Spiegel fragen)
- den **Spiegel nehmen**
- das Zimmer verlassen
- zu Ibanenstein gehen
- neben dem Indifibulator ist eine **Destillierspirale**
- diese nehmen

- dann die **Kralle mit den Schrauben** am Indifbulator benutzen
- im Inventar sind nun zwei Schrauben
- zur Elm Street gehen
- **Clever benutzt das Bett**
- er hat wieder einen Alptraum
- diesmal benutzt er die **Kamera mit Ophelia**
- Smart weckt Clever
- Clever hat im Inventar ein **Foto von Ophelia**
- **Smart benutzt auch das Bett** und hat einen Alptraum
- Smart **spricht mit Freddy**
- er bekommt ein **Glas Blut** (mitnehmen)
- dann weckt ihn Clever auf
- **Clever benutzt das Bettlaken mit Smart**, damit dieser sich aus dem Fenster abseilt und das Schild mit der Nr. 13 holt
- das geht nur wenn beide in dem Raum sind und wenn vorher das Schild mit der Nr. 13 angesehen wurde
- Smart seilt sich ab und macht das **Schild mit der Nr. 13** ab und dann stürzt er ab
- im Inventar ist das Schild
- wieder in das Motel gehen
- zu den Gruselgestalten gehen
- Clever gibt **dem Moderator das Foto von Ophelia** und plötzlich sind alle weg
- das **Gehirn nehmen**
- nach vorn zu Jason gehen
- Smart sieht sich den Kalender an der Wand an
- dann **benutzt er das Schild Nr. 13 mit dem Kalender**
- Jason freut sich das es wieder Arbeit gibt und er verschwindet
- Clever spricht mit Norman Bates
- er sagt das er ein Zimmer ohne Dusche möchte
- Norman sagt das der Schlüssel steckt
- Clever geht die Treppe nach oben
- im Zimmer sitzt eine alte Frau in einem Schaukelstuhl
- die **alte Frau nehmen (Frauenleiche)**
- dann das Motel verlassen
- zum Schloss gehen
- zu Graf Dracula gehen
- **Smart gibt Graf Dracula das Glas mit Blut**
- der kann es aber so nicht trinken
- **Clever gibt ihm die Destillierspirale**
- dann verlassen beide den Raum, damit Graf Dracula das Blut trinken kann
- Clever geht wieder zu Graf Dracula
- er benutzt die **Ballons mit dem Sauerstoff**
- dann das Zimmer verlassen
- das Schloss verlassen
- zum Sumpf gehen
- hier den **Spiegel mit den Anglein im Sumpf benutzen**
- das Ungeheuer verlässt den Sumpf
- **Clever steigt in den Sumpf**
- er benutzt die **Ballons unter Wasser**
- vor ihm ist ein Zitteraal
- da man einen Zitteraal nicht einfach so anfassen kann, benutzt man die **Gummihandschuhe mit Clever**
- dann den **Zitteraal nehmen**
- Clever geht zum Schloss (Smart auch, falls er nicht schon dort ist)
- **Clever gibt Ibanenstein die Frauenleiche, das Gehirn, die Schrauben und den Zitteraal**
- das Experiment geht zwar schief, aber er repariert trotzdem das Teledings
- Clever benutzt das Teledings und die beiden landen im nächsten Film

Jurassic Park:

- der Bildschirm ist dunkel
- mit der Maus den Bildschirm absuchen
- eine **Konservendose, einen Dorsch, eine Flasche Kaktussaft und eine Flasche Tequila nehmen**
- **alle vier Sachen mit dem Magen rechts benutzen**
- dann werden Clever und Smart aus dem Dinosaurier ausgespuckt
- die beiden gehen den Weg nach oben
- hier einfach solange stehen bleiben und nicht rühren bis der Dinosaurier weggeht
- Clever kann das Teledings nehmen und ab geht es zum nächsten Film

Ägypten:

- **Smart geht in die Stadt**
- hier steht ein Fremdenführer mit Kamelen
- mit dem **Fremdenführer sprechen**
- zum Basar gehen
- mit der **jungen Frau sprechen** (für den Torbogen braucht man die Parole)
- mit den **Ägyptern sprechen** (nach der Parole fragen)
- mit dem **Schmied und dem Händler sprechen**
- nach links gehen (vom Händler nach links)
- hier kommt das Museum
- ins Museum gehen
- mit der **Empfangsdame sprechen**
- das Museum wieder verlassen
- links gibt es einen Ausgang
- den benutzen
- Smart sieht einen Jeep
- den Jeep ansehen und auch den Motor und den Tank
- zurück zum Basar gehen
- mit **der jungen Frau sprechen** und ihr die Parole sagen
- die junge Frau gibt Smart eine **Geldbörse**
- im Inventar die Geldbörse ansehen (es sind Münzen darin)
- durch den Torbogen gehen
- hier ist ein Händler
- mit dem **Händler sprechen**
- die Gefäße ansehen und einen **Turban nehmen**
- **Clever in die Stadt schicken**
- vor dem Eingang zur Stadt gibt es einen **langen Zweig** bei den Palmen
- den Zweig mitnehmen (**ist eine Wünschelrute**)
- Clever spricht auch mit den Ägyptern und lässt sich die Parole sagen
- dann mit der jungen Frau sprechen und durch den Torbogen gehen
- den **Schlauch und die Schaufel nehmen**
- aus den Gefäßen einen **Turban nehmen**
- die Kiste ansehen und dann die **Statue ansehen** und benutzen(soll aus Gold sein)
- **mit dem Händler reden**
- Clever verlässt den Händler und geht zum Jeep
- hier benutzt er den **Schlauch mit dem Tank**
- dann benutzt er den **Turban mit dem Schlauch**
- der **Turban ist jetzt mit Benzin getränkt**
- zurück zum Händler hinter dem Torbogen
- den **Turban mit Benzin mit der Statue benutzen**
- von wegen aus Gold
- die Statue ist nur mit Goldfarbe bemalt
- **mit dem Händler sprechen**
- Clever darf sich nehmen was in der Kiste ist
- also die Kiste ansehen und nehmen
- Clever hat **Goldfarbe** im Inventar
- **Smart nimmt sich auch Goldfarbe** aus der Kiste
- dann verlassen beide den Händler
- **Smart geht zum Schmied**
- er benutzt die **Geldbörse mit dem Schmied** und bekommt eine **Metalltafel mit Hieroglyphen**
- Clever geht zum Museum
- auf dem Platz vor dem Museum ist eine große Fläche mit Sand
- Clever benutzt die **Wünschelrute mit dem Sand** und dann benutzt er die **Schaufel mit der gefundenen Stelle**
- nun hat er einen **Wasserbeutel**
- damit geht er zum Fremdenführer
- dem **Fremdenführer den Wasserbeutel geben**
- dann wieder zum Museum gehen
- **Smart geht auch ins Museum**
- er geht die Treppe nach oben und dann nach links am Treppengeländer entlang (wird nicht angezeigt) bis zu einer Tür
- in den Raum dahinter gehen
- das **lila Buch nehmen**
- den Raum wieder verlassen
- zurück gehen zur Treppe und dort zum Durchgang
- im letzten Raum vom Museum steht ein Tourist
- ein dickes Buch ist hinter Glas gesichert
- das Buch ansehen und auch das Schild
- Smart versucht das lila Buch mit dem anderen Buch zu benutzen, aber sein Buch ist zu leicht
- die **Metallplatte mit dem lila Buch benutzen**
- jetzt ist es schwerer

- das **schwere lila Buch mit dem Buch hinter Glas benutzen**
- jetzt hat es geklappt
- im Inventar das Buch ansehen
- das Museum verlassen
- zum Schmied gehen
- dem **Schmied das Buch zeigen**
- er soll ein Zepter anfertigen
- das dauert eine Weile und Smart geht mal kurz zum Museum
- dann wieder zum Basar gehen
- die **Geldbörse mit dem Schmied benutzen**
- Smart bekommt **das Zepter**
- es fehlt aber noch etwas an dem Zepter
- im Inventar die **Goldfarbe mit dem Zepter benutzen**
- nun ist es perfekt
- zum Museum gehen
- **Smart gibt der Empfangsdame das Zepter und darf nun zu Professor Logan**
- durch die Tür unten links gehen
- mit Professor Logan sprechen
- Smart bekommt eine **Karte von der Pyramide**
- im Inventar die Karte ansehen
- das Museum verlassen
- **zum Fremdenführer** gehen
- **Smart spricht mit ihm** und sagt sie wollen zur Pyramide

Pyramide:

- **Smart spricht mit Professor von Glower**
- er steht vor der Pyramide
- **Clever sieht sich die Pyramide an**
- auf der rechten Seite steht ein Stein etwas hervor
- den **Stein 7x benutzen** und dann öffnet sich die Pyramide
- in die Pyramide gehen
- beim ersten Durchgang liegt links unten ein Block
- den Block nehmen
- **Clever muss nun alle Gänge absuchen und insgesamt 6 Blöcke finden**
- wenn man durch den ersten Durchgang rechts gegangen ist (und den ersten Block mitgenommen hat), geht man durch den Durchgang links und dann durch den Durchgang oben
- hier liegt in der Ecke ein weiterer Block
- den Block nehmen
- den Durchgang wieder zurück gehen und dann nach links, nach rechts und nach oben
- hier ist eine Nische
- **in diese Nische kommen dann die 6 Blöcke, wenn man sie alle gefunden hat**
- hat man alle Blöcke, dann sieht man sie sich im Inventar genauer an
- wenn man immer die linke Hälfte abdeckt, dann sieht man auf der rechten Hälfte eine Zahl (von 1-6)

M = 1

Herz = 2

grüne Vase = 3

Turm = 4

blaue Gefäß = 5

rote Gebilde = 6

- **in dieser Reihenfolge werden die Blöcke dann in der Nische von links nach rechts abgelegt**
- es öffnet sich eine Geheimtür
- in dem Raum dahinter ist das Buch der Toten
- **Clever nimmt das Buch der Toten**
- dann benutzt er mehrmals das Teledings
- am Ende landen die beiden dann beim Hauptquartier

Hauptquartier:

- es gibt ein Gespräch mit Mr. L und Bakterius
- **Clever sieht sich den Gullydeckel an und benutzt ihn**
- in den Abflusskanal steigen
- die **Streichhölzer nehmen**
- auf der rechten Seite in der Finsternis ist eine Fackel
- die **Streichhölzer mit der Fackel benutzen**
- dann die Stange **Dynamit nehmen**

- die Tür und das Schloss ansehen
- das **Dynamit mit dem Schloss benutzen**
- dann die **Streichhölzer mit dem Dynamit benutzen**
- die Steintür dahinter benutzen
- Clever und Smart sind nun im Lager vom Hauptquartier
- den Aufzug benutzen
- ins Labor von Bakterius gehen
- den **Bildschirm ansehen und benutzen**
- den Bildschirm anklicken wenn Professor von Glower zu sehen ist
- der erscheint dann
- **Clever benutzt das Buch der Toten mit dem Professor**
- der liest ihm folgendes vor:

Tue La – Va Tibe - Va Tibe - Apis - Va Tibe

- dann verschwindet der Professor wieder
- das Labor verlassen und nach links zum Durchgang gehen
- dann die Treppe nach unten gehen
- Smart sollte auch dorthin kommen
- **Clever spricht mit den Jüngeren**
- dann sieht er sich die **rechte Seite der Pyramide** an und findet dort **eine Tür**
- die Tür benutzen
- Clever und Smart finden sich auf einer Bühne wieder
- es folgt eine kleine Zwischensequenz
- **dann muss Clever das Buch der Toten mit Apis benutzen**
- **den zweiten Spruch von oben (Tue La – Va Tibe - Va Tibe - Apis - Va Tibe) benutzen**
- das war es dann

Ende !!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 05.10.2008

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

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

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

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