

Discworld 2 - Vermutlich Vermisst - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Rincewind bekommt mal wieder einen Auftrag, der ihn so allerlei Abenteuer bestehen läßt. Wie in den meisten Adventures sollte man auch hier alles mitnehmen was nicht niet- und nagelfest ist. Auch wenn sich die Dialoge mitunter ziemlich in die Länge ziehen, sollte man trotzdem mit allen Personen über alle Themen sprechen. Auf der Landkarte sind alle Orte aufgezeichnet, zu denen Rincewind gehen kann.

1.Akt:

Rincewind schaut sich erst mal die ganze Gegend an.

Park:

- Rincewind spricht mit dem Quästor und erfährt das er einen neuen Krockethammer möchte
- auf die andere Seite des Krocketspielfeldes gehen und dort mit dem Dekan reden
- dann noch weiter gehen und mit dem Bibliothekar sprechen
- noch weiter nach rechts kommt Rincewind zu einem Vogelhaus mit einem Troll und einem Komposthaufen
- Rincewind sieht sich den Troll an und sieht das er Stiefel mit Stahlkappen hat
- wieder nach links gehen
- hier ist ein Labyrinth und ein Hahn sitzt da -> er läßt sich aber nicht fangen
- den ganzen Weg zurückgehen und vom Quästor aus nach links gehen
- hier findet Rincewind einen Imker der vor den Bienenstöcken steht, Blumen gibt es hier auch
- Rincewind spricht mit dem Imker
- den Park verlassen

Unsichtbare Universität/Forschungstrakt:

- Rincewind spricht mit Skazz, Ponder Stibbons und dem Irren Drongo
- dann nimmt er sich den Magneten, den Blasebalg und das Reagenzglas
- er sieht sich den Hex an
- die Universität verlassen

Park:

- Rincewind geht zum Vogelhaus mit dem Troll
- er benutzt den Magnet mit dem Troll und schon hat er die Stiefel

Platz:

- Rincewind spricht mit dem Schnapper und bekommt ein Plakat
- dann spricht er noch mal mit ihm über die Knallkörner und kauft welche
- mit dem Milchmädchen reden
- den Platz verlassen

Schatten:

- etwas nach links gehen
- dort findet Rincewind den Leichensammler und spricht mit ihm
- durch die Tür in der Ecke gehen (Leichenhalle)
- hier liegt eine Hexe und Rincewind sieht sie sich an
- er nimmt das Messer und sieht sich noch den Kleiderschrank an, der verschlossen ist
- den Raum verlassen und zur Bar an der Ecke gehen wo der Trollkopf hängt
- Rincewind spricht mit Casundra und fragt ihn auch nach einer Leiter
- er bekommt eine Leiter nach dem er Casanunda von der Hexe in der Leichenhalle erzählt hat
- die Streichhölzer von der Theke nehmen
- mit dem Vampir in der Ecke links reden und dann noch mit dem Troll an der Theke
- von dem Troll bekommt Rincewind einen Humpen mit Alkohol
- die Bar verlassen und zu den 3 Gestalten rechts gehen
- den Topf und die Säge neben dem Entenmann nehmen
- mit dem Entenmann, Henry Husten und dem Alten Ron sprechen
- den Topf auf dem Feuer ansehen -> da ist Kaffee drin
- die Straße weiter gehen zu Gimlets
- die Speisekarte ansehen, den Cayennepfeffer nehmen und mit Gimlet sprechen
- hinter dem Leichensammler entlang gehen zu einem Haus
- dort drin ist Frau Kuchen -> sie sitzt vor einer Kristallkugel
- Rincewind sieht sich den Schädel und die Dschinn Flasche an
- Rincewind spricht mit Frau Kuchen (erst den Narrenkopf anklicken, dann das Fragezeichen, dann die Kerze und den Mund) -> da sagt Frau Kuchen das sie das Gespräch noch mal von vorn beginnen sollten -> nun auf Mund klicken und dann nach Dschinn Flasche erkundigen
- Rincewind soll Frau Kuchen Ektoplasma besorgen, dann bekommt er die Dschinn Flasche
- nach dem Ektoplasma fragen und das Gespräch beenden
- in dem Raum weiter nach links gehen
- den Unterrock von der Puppe mitnehmen und die Schere
- den Schrank öffnen und das Bügelbrett mitnehmen
- das Haus verlassen
- nach links zu dem Haus mit der Treppe gehen und an die Tür gehen
- dort ist nur Toten der Zutritt gestattet
- die Schatten verlassen

Laden:

- mit der Alten im Laden reden
- den Weihrauch nehmen, den ausgestopften Fisch und den ausgestopften Flamingo
- die Kerzen ansehen und die Alte nach Kerzen fragen
- sie sagt sie kann Kerzen machen, wenn Rincewind ihr alle Zutaten besorgt (Bienenwachs)

- den Laden verlassen

Docks:

- hier gibt es ein Schild, eine Mauer, einen Vogel auf einem Dach, ein Netz mit Fischen an einem Haken
- im Netz ist auch ein Hammerhai
- Rincewind benutzt das Messer mit dem Netz und die Fische fallen heraus
- den Hammerhai nehmen
- den ausgestopften Fisch mit dem Vogel auf dem Dach benutzen und den anschließend betäubten Vogel einstecken
- die Docks verlassen

Friedhof:

- die Spitzhacke nehmen und mit der Demonstrantin sprechen
- weiter nach rechts gehen
- hier findet Rincewind den Zauberer Windel wieder
- in die Grabkammer gehen
- die Leiter mit dem Sarg benutzen und nach oben klettern
- neben dem Sarg steht ein Glas
- es ist der Sarg des Vampirs und in das Glas legt er sein Gebiss
- Friedhof verlassen

Narrengilde:

- Rincewind steckt sich die Tröte ein und spricht mit dem Narr, der erscheint
- neben dem Loch ist ein Ziegelstein
- diesen nehmen und dann mit dem Narr benutzen
- der Narr verschwindet im Ziegelstein
- dann geht er durch das Loch nach unten
- geradeaus gehen -> dort ist ein Gitter und darüber steht das Milchmädchen
- Rincewind benutzt den Blasebalg mit dem Gitter und bekommt so den Glitzerstaub
- weitergehen und die Leiter nach oben
- hier gibt es Eis und mit der Spitzhacke kann sich Rincewind ein Stück Eis abschlagen (das schmilzt dann mit der Zeit in seiner Truhe, wenn es nicht benutzt wird; wird erst später gebraucht)
- die Leiter wieder nach unten gehen und dann den Weg weiter bis zum Ende
- nach oben steigen

Park:

- Rincewind geht zu dem Labyrinth
- er benutzt die Körner mit dem Alkohol und dann die in Alkohol getränkten Körner mit dem Hahn
- nun kann Rincewind den Hahn fangen, der ist aber ziemlich betrunken

Schatten:

- den Hahn mit dem Kaffee (Topf auf dem Feuer) benutzen
- nun ist der Hahn wieder nüchtern

- zur Bar gehen und dort den Hahn mit dem Vampir benutzen
- der denkt es ist früh am Morgen und macht sich auf den Weg zu seinem Sarg

Friedhof:

- Rincewind steigt die Leiter nach oben und nimmt sich das Gebiss des Vampirs aus dem Glas

Schatten:

- zu Gimlet gehen und noch mal die Speisekarte ansehen
- Rincewind bestellt sich einen Mausburger (während er die Speisekarte noch in der Hand hält einfach Gimlet doppelt anklicken und er kommt um die Bestellung aufzunehmen; auf den Mausburger klicken)
- Rincewind steckt die Maus in die Truhe
- dann benutzt er das Gebiss mit der Maus und das Blut tropft von den Zähnen
- das Reagenzglas mit den Zähnen benutzen und Rincewind hat das Mäuseblut

Unsichtbare Universität/Forschungstrakt

- hier benutzt Rincewind den Ziegelstein mit dem Beschleuniger und erhält so Ektoplasma

Schatten:

- zu Frau Kuchen gehen und ihr das Ektoplasma geben
- Rincewind bekommt die Dschinn Flasche
- nun zu den 3 Gestalten am Feuer gehen
- Rincewind benutzt die Dschinn Flasche mit den Stiefeln und das Ganze dann mit dem üblen Geruch
- jetzt hat er ihn gefangen

Park:

- zum Imker gehen
- den Cayennepfeffer mit den Blumen benutzen
- dem Imker gibt Rincewind die Broschüre und schon ist er ihn los
- jetzt den Unterrock mit Rincewind benutzen (als Schutz vor den Bienen)
- den Weihrauch mit den Streichhölzern anzünden und dann den Weihrauch mit den Bienen benutzen
- nun kann Rincewind den Bienenwachs aus dem Bienenkorb holen
- nun braucht Rincewind noch 3 gleichlange Stöcke
- die Krockethämmer wären geeignet und so tauscht Rincewind alle Krockethämmer gegen andere Dinge aus
- dem Quästor gibt Rincewind den Hammerhai (Hammerhai mit Krockethammer benutzen)
- dem Dekan gibt Rincewind den Flamingo und dem Bibliothekar den Watvogel
- nun hat Rincewind alle 3 Krockethämmer

Laden:

www.kerstins-spieleloesungen.de

- der Alten den Bienenwachs geben
- die macht tropfende Kerzen daraus
- die Kerzen mitnehmen

Universität/Speisesaal:

- Rincewind gibt dem Erzkanzler die folgenden Gegenstände:

3 Krocketschläger
 Mäuseblut
 übler Geruch
 tropfende Kerzen
 Glitterstaub

Es folgt eine Zwischensequenz, bei der der Tod kurz auftaucht und dann wieder auf seiner Urlaubsinsel verschwindet. Rincewind soll den Tod suchen gehen.

2.Akt:

Park:

- Rincewind nimmt alle Krocketore mit
- die Demonstrantin stecht jetzt am Vogelhaus

Docks:

- hier liegt jetzt ein Schiff vor Anker
- mit dem Käpt'n reden
- er sagt auf dem Schiff dürfen nur lebende Tote mitfahren

Schatten:

- an der Trollbar wird er von einer Ratte angesprochen
- zum Leichensammler gehen und mit ihm sprechen
- er sagt das man nur mit einem Totenschein auf seinen Karren kommt
- zur Leichenhalle gehen
- mit dem Leichenbestatter reden und nach einem Totenschein fragen
- der Leichenbestatter sagt das Rincewind einen Totenschein bekommt, wenn er ihn untersucht hat und festgestellt hat das er tot ist
- Rincewind legt sich mal versuchsweise auf die Platte und spricht den Leichenbestatter an
- der untersucht Rincewind und stellt fest das er sehr lebendig ist
- Rincewind geht zu Frau Kuchen und sägt dort den Arm der Puppe ab und steckt ihn ein
- bei der Narrengilde nach unten steigen und Eis holen gehen (Spitzhacke mit Eis benutzen)
- zurück zur Leichenhalle gehen
- Rincewind nimmt sich erst einmal den Spiegel und benutzt ihn mit dem

Bunsenbrenner

- den erwärmten Spiegel legt Rincewind wieder auf die Werkbank
- nun legt er sich auf die Platte (einfach die Platte doppelklicken)
- Rincewind benutzt erst den Arm und dann das Eis mit sich selbst und spricht dann von der Platte aus den Leichenbestatter an
- der untersucht ihn und stellt fest das er tot ist
- Rincewind bekommt einen Totenschein
- den Totenschein zeigt er dem Leichensammler und der wirft Rincewind auf seinen Karren und bringt ihn zum Schiff

Es folgt eine Zwischensequenz. Rincewind landet auf der Insel, auf der der Tod sich gerade sonnt und er spricht mit ihm. Er verspricht dem Tod ihn bekannt und beliebt zu machen. Dazu spricht er mit dem Schnapper, der alles in die Wege leiten will. Allerdings muß Rincewind einige Dinge besorgen, das ist ja wohl klar. Er braucht eine schöne Frau, eine Melodie und Krimskrams. Rincewind landet in Holywood (das ist kein Rechtschreibfehler). Rincewind kann jetzt, wenn er einen Ort verläßt, auf der großen Landkarte aussuchen wohin er will. Es gibt die Orte Holywood, Djelibey, die Pyramiden, einen Hügel und eine Oase. Später kommt noch einiges dazu auf der Landkarte.

Hollywood:

- Rincewind geht in das Schloß und sieht sich hier die Kostüme an
- es gibt auch ein Pferdekostüm
- Rincewind spricht mit dem Zwerg und fragt auch nach dem Pferdekostüm
- der Zwerg will erst Schmuck dafür haben
- das Schloß verlassen und nach rechts gehen
- das Gewicht mitnehmen
- den Aufkleber vom Briefkasten mitnehmen
- nach rechts gehen
- durch die Tür gehen
- hier sitzt der Tod -> eine Frau probiert gerade verschiedene Masken an ihm aus
- die Frau sagt zu Rincewind das sie ein Foto von der Elfenkönigin braucht
- den Raum verlassen
- weiter rechts sitzen viele Kobolde und in der Mitte steht ein Dompteur
- mit dem Dompteur reden
- die Kobolde ansehen und die Kamera vom Tisch nehmen
- noch mal mit dem Dompteur reden und ihn nach einem Kobold für die Kamera fragen
- der Dompteur sagt das sich Rincewind den schlafenden Kobold ausleihen kann
- der verschwindet aber leider im Drehort und Rincewind kommt im Moment nicht an den Kobold heran
- vom Dompteur aus weiter nach rechts gehen
- hier steht ein Wohnwagen und ein Troll steht vor einem Büro
- weiter hinten im Bild ist der Schnapper
- den Wohnwagen ansehen und mit dem Troll reden
- Rincewind verläßt Holywood

Djelibey:

- erst einmal nach links gehen und zu den Kamelen gehen
- mit dem Verkäufer sprechen und ein Kamel kaufen

- das Kamel steht dann am Anfang und wartet bis Rincewind mit dem Kamel an einen anderen Ort reiten will
- jetzt geht es erst einmal nach links weiter
- da ist ein Laden
- einige Frauen kommen angelaufen und unterhalten sich
- den Laden betreten und mit dem Architekt sprechen
- den Plan an der Wand mitnehmen
- den Laden wieder verlassen und weiter nach links gehen
- mit dem Schnappler sprechen
- den großen Zuckerstein ansehen
- dann mit dem Steinverkäufer sprechen und nach dem Zuckerstein fragen
- leider kommen in dem Moment die Frauen und schnappen Rincewind den Zuckerstein vor der Nase weg
- mit Uri Djeller sprechen und nach einer Melodie fragen
- Uri Djeller die Krockettore geben und er biegt sie gerade
- er erzählt Rincewind von einem Philosophen (auf der Landkarte erscheint ein Wagenrad)
- die Drähte mit dem Plan benutzen und Rincewind baut eine Pyramide zusammen
- noch weiter nach oben gehen und den Pfahl nehmen -> es bleibt ein Loch
- den ganzen Weg zurück gehen und das Kamel benutzen

Wagenrad:

- hier mit S.T.Ungulant sprechen
- er will die Antwort auf das Warum ?

Pyramiden:

- Rincewind geht in eine Pyramide
- hier nimmt er den Topf mit Kleber mit und schneidet mit der Schere ein Stück vom Verband der Mumie ab
- die Pyramide verlassen

Oase:

- hier sitzen 2 Geier und vor ihnen liegt ein verwesender Arm
- Rincewind benutzt den Verband mit dem Puppenarm und tauscht dann den verbundenen Arm gegen den verwesenden Arm aus
- das merken die Geier aber zu spät

Hügel:

- Rincewind sieht sich erst einmal in der Truhe den verwesenden Arm an
- da ist ein Ring dran und den nimmt sich Rincewind (Arm doppelt anklicken)
- die Skelette an den Bäumen ansehen
- mit Stinkfaul reden und ihn nach einer Melodie fragen
- das Messer mit Stinkfaul benutzen
- Rincewind schneidet alle Skelette von den Bäumen ab und hat eine Band

Hollywood:

www.kerstins-spieleloesungen.de

- zum Schloß gehen und dem Zwerg den Ring geben
- dafür hat Rincewind jetzt das Pferdekostüm

Ankh Morpork:

Docks:

- Rincewind hängt das Gewicht an den Haken und wirft es gegen die Mauer (Gewicht doppelt anklicken)
- leider reicht das Gewicht nicht aus
- kurzerhand benutzt Rincewind den Aufkleber mit dem Gewicht und schon ist es schwerer und beim nächsten Wurf geht die Mauer etwas kaputt
- es fallen Schneestürme (Kugel mit Schnee drin) herunter und Rincewind nimmt sie mit

Leichenhalle:

- die Hexe ist aufgewacht und Casanunda trällert ihr gerade ein Lied vor
- Rincewind spricht erst mit der Hexe und dann mit Casanunda
- er erzählt ihm von den Frauen in Djelibey und die Hexe ist Casanunda los
- noch mal mit der Hexe reden und sie nach den Elfen fragen
- sie erzählt von den Steinen im Wald (die erscheinen auf der Landkarte) und das man nur als Elfe oder Einhorn dahin gelangt
- Rincewind benutzt die Tröte mit dem Leim und dann mit dem Pferdekostüm
- nun hat er ein Einhornkostüm

Haus der Untoten:

- Rincewind geht zu der Tür gegenüber von Frau Kuchen und benutzt seinen Totenschein mit der Tür
- er darf hinein und nach einer Zwischensequenz unterhält sich Rincewind mit allen Anwesenden
- den Wandschrank öffnen und mit dem schwarzen Schaf darin sprechen

Park:

- den Pflock mit dem Komposthaufen benutzen
- die Demonstrantin benutzt gleich den Pflock und Rincewind nimmt die Demonstrantin samt dem Pflock mit
- Rincewind geht zum Schiff und verläßt Ankh Morpock

Djelibeby:

- Rincewind geht zu der Stelle wo er den Pflock genommen hat und benutzt jetzt die Demonstrantin am Pflock mit dem Loch
- nach einer Zwischensequenz hat Rincewind den großen Zuckerstein
- das Seil mitnehmen

Hollywood:

- zum Troll gehen und ihm den Zuckerstein geben
- dann nach dem Schlüssel für den Wohnwagen fragen
- wenn Rincewind den Schlüssel hat, benutzt er ihn mit der Tür vom Wohnwagen und geht hinein
- hier ist das Milchmädchen
- mit ihr reden
- sie möchte einen Diamanten
- der Troll hat einen Diamanten im Mund
- also geht Rincewind zu ihm und benutzt das Seil mit dem Troll und der Tür und zieht ihm so den Zahn (Diamant)
- den Diamant gibt Rincewind dem Milchmädchen und schon hat er eine heiße Braut für den Film
- Rincewind begibt sich zum Schiff und fährt damit nach links auf der Karte
- er kommt zu dem Strand wo Tod im Liegestuhl gesessen hat

Strand:

- zum Laden gehen und mit Bei-meinen-Knochen-Schnappla sprechen
- Rincewind bekommt einen krummen Stock (Bumerang)
- nach den Körben fragen und Rincewind bekommt einen Picknickkorb
- weiter nach rechts gehen
- die Säge mit dem Bügelbrett benutzen und Rincewind hat ein Surfbrett
- hier kann Rincewind sein Surfbrett mit der Brandung benutzen
- damit er auf dem Surfbrett bleibt, benutzt er den Leim mit dem Surfbrett
- nun kommt Rincewind zu einer Höhle mit Höhlenmalerei
- er braucht aber erst eine Kamera um die Höhlenmalerei zu fotografieren
- also surft er zurück
- am Strand noch weiter nach rechts gehen und Rincewind kommt zu einem Ameisenhaufen
- den ganzen Weg zurücklaufen und nach Holywood fahren

Hollywood:

- zum Dompteur gehen und dort den Bumerang mit der Farbe benutzen
- dann den Bumerang mit dem Kobold im Drehort benutzen
- nun den Kobold mit der Kamera benutzen

Ankh Morpork:

Unsichtbare Universität/Speisesaal:

- Rincewind benutzt den Picknickkorb mit den Lebensmitteln und hat nun einen gefüllten Picknickkorb
- das Einhornkostüm mit dem Bibliothekar benutzen, dann mit ihm reden und Rincewind kann den Bibliothekar mitnehmen
- zum Schiff gehen

Strand:

- Rincewind benutzt wieder das Surfbrett mit der Brandung und macht in der Höhle mit Hilfe der Kamera Bilder von der Höhlenmalerei (das gibt einen Film mit Schafen)

- wieder zurück surfen und dann zu dem Ameisenhaufen gehen
- den Picknickkorb mit den Ameisenhaufen benutzen und Rincewind bekommt einen Korb voller Ameisen

Ankh Morpork:

Unsichtbare Universität/Forschungstrakt:

- Rincewind benutzt den Korb mit den Ameisen mit dem Hex
- aber er braucht noch ein Lockmittel für die Ameisen

Park:

- zu den Bienenstöcken gehen
- den Unterrock mit Rincewind benutzen und den Weihrauch mit den Bienen benutzen (vorher Weihrauch mit Streichholz benutzen)
- den Topf mit dem Bienenkorb benutzen und Rincewind hat nun einen Topf voller Honig

Unsichtbare Universität/Forschungstrakt:

- den Honigtopf mit den Ameisen benutzen und die Ameisen kriechen in den Hex
- nun noch die Pyramide mit dem Hex benutzen und mit Skazz reden, damit er den Hex bedient
- Rincewind bekommt die Antwort auf die Frage Warum ?

Wagenrad:

- zu S.T. Ungulant gehen und ihm die Antwort geben
- Rincewind bekommt dafür seine Musik (Geklimper)

Wald:

- den Weg entlang gehen bis zu den Steinen
- Rincewind nimmt erst einmal die Kamera aus der Truhe und steckt sie bei sich selber ins Inventar
- dann nimmt er noch den Bibliothekar in sein Inventar
- nun benutzt er das Einhornkostüm mit den Steinen
- das Einhornkostüm mit dem Bibliothekar benutzen und dann mit Rincewind
- das Einhorn ist perfekt und Rincewind kommt zur Elfenkönigin
- die Kamera mit der Königin benutzen
- nach einer Weile wird Rincewind wieder nach draußen befördert (einfach warten, nachdem Rincewind fotografiert hat oder nach unten gehen; Pfeil)

Hollywood:

- zum Schnapper gehen
- Rincewind gibt ihm die Band und das Geklimper
- dann gibt er ihm das Milchmädchen und die Schneekugel
- nun fehlt nur noch der Tod
- Rincewind geht zur Maskenbildnerin und gibt ihr eine Foto von der Elfenkönigin

- wieder zum Schnapper gehen und mit ihm reden
- nun geht es los und der Film wird gedreht
- Tod will aber einen Stuntman haben
- also macht sich Rincewind wieder auf den Weg

Ankh Morpork:

Schatten:

- Rincewind geht zu den Untoten und öffnet dort den Wandschrank
- mit dem schwarzen Schaf reden
- nach der Schauspielerei fragen und ihm die Fotos mit den Schafen geben (die Bilder die Rincewind von der Höhlenmalerei gemacht hat)
- das Schaf wird den Stuntman für Tod machen
- endlich wird nun der Film gedreht, aber leider trifft er nicht ganz den Geschmack des Publikums

CD 2:

- die Rolle vom Projektor nehmen
- die Spule mit dem Apparat benutzen und dann den Film mit der Elfenkönigin mit dem Apparat benutzen
- die jetzt neue Filmrolle mit dem Projektor benutzen
- nun sehen die Leute einen neuen Film mit Tod und den Elfen
- den Zuschauern gefällt der Film und Rincewind bekommt von der Ratte zu erfahren, dass Tod jetzt lieber Schauspieler wäre und das er seinen Job nicht mehr will
- dafür soll Rincewind für Tod einspringen

3. Akt:

Stall:

- Rincewind nimmt sich das Seil
- er verläßt den Stall und geht nach links zum Haus

Haus:

- die Matte vor der Tür hochheben (doppelt anklicken) und den Schlüssel darunter nehmen
- durch die Tür gehen (einfach nur Tür doppelt anklicken und Rincewind geht hinein)
- den Schirmständer ansehen und die Sense nehmen
- den zweiten Vorhang auf der linken Seite nehmen
- in den Raum links gehen
- hier ist Albert mit der Ratte
- mit Albert reden und Rincewind erfährt von ihm, was er alles braucht um Tod zu vertreten (Reitkünste, tiefe Stimme, schwarzen Umhang)
- den öligen Lappen mitnehmen
- den Kanonenofen ansehen und die Zuckerdose auf dem Tisch
- den Raum verlassen und in den Raum auf der rechten Seite gehen
- hier sind überall Bücher

- nach hinten laufen und das schwebende Buch mitnehmen
- es ist die Geschichte von Rincewind, die noch weiter geschrieben wird
- bis zum Ende des Raumes gehen und mit dem Schlüssel die Alkoven öffnen
- hier ist es zu dunkel, so das Rincewind nichts sieht
- die Bibliothek verlassen und die Treppe nach oben gehen
- dort die Golftasche ansehen
- nach links gehen
- hier ist das Schlafzimmer von Tod
- die Schnur und das Kaninchen auf dem Bett nehmen
- das Zimmer verlassen und bei der Treppe nach vorn laufen
- in diesem Raum stehen viele Sanduhren und der Schreibtisch von Tod
- Rincewind nimmt sich das Tintenfass vom Schreibtisch
- dann zieht er an der Kordel
- Albert wird damit gerufen
- schnell den Raum verlassen und in die Treppe nach unten gehen
- in den Raum gehen wo Albert immer sitzt
- die Zuckerdose vom Tisch nehmen
- die Tür vom Kanonenofen öffnen
- das Haus verlassen

Stall:

- Rincewind benutzt die Zuckerdose mit dem Pferd
- dann benutzt er den Sattel mit dem Pferd, aber da Albert etwas nachhilft, fällt Rincewind vom Pferd
- den Leim mit dem Sattel benutzen und nun noch einmal den Sattel mit dem Pferd benutzen
- jetzt klappt es und Rincewind hat seine Reitkünste bewiesen
- den Stall verlassen und nach rechts in den Garten gehen

Garten:

- hier stehen Bienenstöcke
- Rincewind sieht sich im Inventar das Kaninchen an und findet einen Pyjama darin (Kaninchen doppelt anklicken)
- da Rincewind sich denken kann das die Bienenstöcke ja nicht umsonst im Garten stehen, fällt ihm auch gleich ein was er im Park der Universität gemacht hat
- den öligen Lappen mit einem Streichholz anzünden
- den Pyjama mit Rincewind benutzen, den brennenden Lappen mit den Bienen und dann den Bienenstock doppelt anklicken und schon hat Rincewind Bienenwachs
- außerdem noch den Topf mit dem Bienenstock benutzen und es gibt einen Topf mit Honig
- die Schnur mit dem Bienenwachs benutzen und Rincewind besitzt eine Kerze
- die Angelrute vom Gartenzwerg nehmen
- das Tintenfass im Teich ausleeren und den Vorhang mit dem Teich benutzen
- jetzt besitzt Rincewind einen schönen schwarzen Umhang
- den Spielzeugkarren ansehen und dann mit Susanne sprechen und sie nach dem Spielzeugkarren fragen
- dafür möchte Susanne ein Buch
- rechts neben Susanne ist eine Sonnenuhr und daneben ist eine Grube

- über der Grube schweben Punkte
- den Garten verlassen

Haus:

- vor dem Haus benutzt Rincewind den Bumerang mit dem Seil
- jetzt das Seil mit Bumerang mit dem Kamin benutzen
- Rincewind klettert nach oben und ruft durch den Kamin
- Albert denkt das Tod zurück ist und Rincewind hat seine kräftige Stimme bewiesen
- ins Haus gehen
- zu Albert gehen und ihm den schwarzen Umhang zeigen und auch die Sense
- Albert sagt das Rincewind auch mit der Sense umgehen können muß
- zur Bibliothek gehen
- die Kerze mit einem Streichholz anzünden und in die Alkoven gehen
- hier mit der Kerze leuchten
- Rincewind findet eine lockere Tafel (rechts) und nimmt sie mit

Garten:

- zu Susanne gehen und ihr das Buch aus den Alkoven geben
- dafür bekommt Rincewind den Spielzeugkarren
- den Garten verlassen und vom Haus aus nach vorn laufen zum Getreidefeld

Getreidefeld:

- Rincewind benutzt die Sense mit dem Spielzeugkarren und das Ganze mit dem Getreidefeld und los geht es
- stolz berichtet er anschließend Albert von seiner Arbeit
- Albert meint das Rincewind noch 100 Seelen fangen müßte bevor er für Tod einspringen kann

Garten:

- zur Grube gehen
- dort die Angel mit dem Topf benutzen und dann das Ganze mit den Punkten
- Rincewind hat 100 Ameisenseelen gefangen

Haus:

- Rincewind zeigt Albert die 100 Seelen und es folgt eine Zwischensequenz

4. Akt:

Kochenknack:

- von Tod`s Hut den Korken nehmen und einstecken

Djelibeby:

- Rincewind geht zu Uri Djeller und fragt ihn nach dem Jungbrunnen

- dann kommt ein Mann mit einem Kamel angeritten
- schnell zu dem Kamel gehen und die Feldflasche aus der Satteltasche nehmen
- jetzt noch schnell den verwesenden Arm in die Satteltasche stecken und abwarten (der Mann kommt übrigens immer wieder; man verläßt einfach mal kurz Djelibey und wenn man wieder kommt und kurz wartet, dann kommt der Mann wieder)
- auf der Karte erscheint jetzt ziemlich links der Jungbrunnen

Jungbrunnen:

- die Feldflasche mit dem Jungbrunnen benutzen
- dann den Korken mit dem Jungbrunnen benutzen
- jetzt kommt Sand zum Vorschein
- die Sanduhr mit dem Sand benutzen

Zwischensequenz

Epilog:

- Rincewind sieht sich den Raben an und spricht dann mit Oma Wetterwachs
- er fragt sie ob sie sich in den Raben versetzen kann
- das tut sie und Rincewind nimmt sich ihren Besen
- den Turm ansehen
- auf dem Turm ist die Elfenkönigin mit dem entführten Bibliothekar
- mit dem Schnapper reden und ihn nach den Blasen fragen
- Rincewind kauft sich einige Blasen
- die Feldflasche mit den Blasen benutzen
- jetzt sind es gefüllte Blasen, die sich Rincewind in sein eigenes Inventar steckt
- nun noch den Besen benutzen und das Ende genießen

E N D E !!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 15.02.2000

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

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

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