

Edna bricht aus – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Edna landet mit ihrem Stoffhasen Harvey in der Zelle einer Irrenanstalt. Leider kann sich Edna an nichts erinnern. Harvey hilft ihr dabei sich wieder zu erinnern. Immer wenn Edna einen Gegenstand aus ihrer Kindheit findet, an den sich auch Harvey erinnert, dann kann er sie in die Vergangenheit telemorphen. Das hilft dann beim Erinnern. Man kann in dem Spiel alles ausprobieren (gibt viele lustige Sprüche) und man kann mehr machen als in dieser Lösung steht (was aber nicht wichtig für das Spiel ist bzw. für die Lösung des Spiels). Also dann auf ins Abenteuer.

Irrenanstalt / Zelle:

- Edna sieht sich den Stuhl, den Tisch, die Tür, das Gitter und die Polster an der Wand an
- vor der Zelle ist eine Wache
- **das Gitter benutzen (oder rede mit Gitter) und Edna spricht mit der Wache**
- Edna sagt das er seine Arbeit gut macht und das es in der Zelle so heiß ist (das ist so weil die Klimaanlage abgeschaltet ist)
- über Minigolf mit der Wache sprechen
- **sagen das Minigolf sie ganz duselig macht**
- dann stellt die Wache die Klimaanlage an
- das Gespräch beenden
- **Harvey mit dem Stuhl benutzen**
- er meint der Stuhl verbirgt etwas
- den **Stuhl noch einmal ansehen (Stuhlbein)**
- das **Stuhlbein abschrauben**
- dann das **Stuhlbein mit dem Gitter benutzen**
- das Stuhlbein bricht durch und hat nun ein spitzes Ende
- das **spitze Stuhlbein mit dem Polster an der Wand benutzen** und zwar mit dem Polster links oben (vierte Reihe von unten) an der Wand hinter dem Tisch
- es gibt einen Luftzug
- **das spitze Stuhlbein mit dem luftigen Schlitz benutzen**
- dahinter ist ein Gitter
- **zum Lüfter gehen**
- hinter dem Gitter ist ein Ventilator
- am Gitter sind Schrauben
- die Schrauben ansehen
- Edna bekommt die Schrauben nicht auf (Harvey sagt das sie das früher gekonnt hätte)
- zurück zur Zelle
- **mit der Wache sprechen** (Thema Minigolf und dann sagen er soll sich den Schläger auf den Kopf hauen)
- nun wird die Klimaanlage wieder abgestellt
- zum Lüfter gehen
- **Harvey mit den Schrauben benutzen**
- der meint das es für Edna kein Problem sein sollte die Schrauben zu lösen, aber Edna weiß nicht wie
- Harvey kann Edna tempomorphen wenn sie ihm Dinge aus ihrer Vergangenheit zeigt

- Edna benutzt Harvey mit den Schrauben am Gitter und er fragt sie ob sie tempomorphen möchte
- Edna sagt ja und schon landen die beiden in der Vergangenheit

Vergangenheit / Keller im Haus:

- man kann jetzt zwischen Harvey und Edna wechseln (einfach über die Bild Iconen unten rechts)
- Harvey kann keine Gegenstände mitnehmen, aber er kann Gegenstände in die Kästchen unten ziehen und sich dann später mit Edna darüber unterhalten oder sie auch gleich auf Edna ziehen
- **Harvey zieht die Harke auf Edna und sagt dann was er dazu denkt**
- **auf Edna umstellen**
- **die Harke nehmen**
- **die Harke mit dem Fenster benutzen**
- das Fenster ist jetzt offen
- **auf Harvey wechseln**
- **das Fenster benutzen (gehe zu Fenster)**
- Edna hilft dem Hasen aus dem Fenster
- hinter das Haus gehen
- da sitzen der Vater von Edna und der Sohn von Dr. Marcel
- die Zeitung ansehen, die auf dem kleinen Tisch liegt
- **den Artikel 2 über den ausgebrochenen Häftling in eines der Kästchen unten ziehen**
- zurück **zum Fenster und in den Keller**
- den **Zeitungsartikel mit Edna benutzen**
- Edna und Harvey unterhalten sich darüber
- im Inventar ist ein abgebrochener Fußnagel (Tipp 1 von Harvey)
- auf Edna wechseln
- **die Treppe nach oben gehen**
- die Tür ist verschlossen
- an der Tür ist eine Blende mit Schrauben
- den Tipp 1 von Harvey benutzen (Edna knabbert sich einen Fußnagel ab)
- **den Fußnagel mit den Schrauben benutzen**
- das funktioniert und die Tür ist offen
- es geht aber zurück in die Zelle

Irrenanstalt / Zelle:

- **zum Lüfter gehen**
- den Tipp mit dem Fußnagel mit den Schrauben am Gitter benutzen
- Edna knabbert sich einen Fußnagel ab
- **den Fußnagel mit allen vier Schrauben benutzen**
- das Gitter ist ab
- nun ist noch der Ventilator im Weg
- **das Stuhlbein mit dem Ventilator benutzen**
- **in den Schacht gehen**
- bis zum Gitter gehen
- Edna hört die Stimme von Dr. Marcel
- dann weiter gehen
- durch das Rohr

- leider kommt am Ende nur wieder ein Gitter, das sich nicht öffnen lässt
- also über das Rohr zurück bis zum Gitter
- durch das Gitter sehen
- dahinter ist das Büro von Dr. Marcel
- er ist nicht mehr da
- **den Fußnagel mit dem Gitter benutzen und schon kann Edna ins Büro**

Irrenanstalt / Büro Dr. Marcel:

- Edna sieht sich hier um
- **den Kugelschreiber vom Schreibtisch nehmen**
- **den Poloschläger nehmen**
- **das Diplom ansehen** und benutzen (da ist eine markante Unterschrift drauf)
- die Schublade unter dem Diplom ansehen und benutzen (ist verschlossen)
- **das Lexikon vom Kamin nehmen**
- den Artikel ansehen, der über dem Kamin hängt
- den Schrank ansehen
- den Schreibtisch ansehen und den Stuhl
- das Foto auf dem Kamin ansehen
- **die Tür öffnen**
- **da kommt Hulgor**
- er fragt Edna wie sie aus der Zelle gekommen ist
- sie sagt der Minigolfspieler hätte sie rausgelassen und sie will Dr. Marcel sprechen
- Hulgor meint das er dann mit ihr im Büro wartet bis Dr. Marcel wieder kommt
- **den Poloschläger mit Hulgor benutzen**
- **dann den Schrank öffnen**
- **Hulgor benutzen und ihn in den Schrank stecken**
- den Schrank wieder schließen
- das Büro verlassen

Irrenanstalt / Flur:

- hier gibt es ein Dachfenster und eine Pflanze auf einer Säule
- außerdem ist hier noch eine Tür
- die Tür öffnen

Irrenanstalt / Lagerraum:

- den Lichtschalter benutzen oder mit ihm reden und das Licht geht an
- das Regal ansehen
- **das Comicheft nehmen**
- mit dem Hirn im Glas reden
- **das Fenster öffnen**
- **aus dem Fenster steigen**
- auf dem Dach entlang gehen bis zu dem Gitter
- den Fußnagel Tipp mit dem Gitter benutzen
- **den Fußnagel mit dem Gitter benutzen und das Gitter ist offen**
- weiter auf dem Dach entlang bis zur Antenne
- **die Antenne benutzen**
- das führt dazu das der Fernseher in einem Raum nicht mehr geht und der Wächter sich wieder auf die Monitore konzentriert

- dann wieder zurück zum Fenster
- durch das Fenster in den Raum
- den Raum verlassen

Irrenanstalt / Flur:

- **die Pflanze benutzen und Edna wirft sie runter**
- die Säule lässt sich verschieben (vor die Tür und wieder zurück)
- die Säule erst einmal neben der Tür stehen lassen
- den Flur nach unten gehen
- um die Ecke sieht man die Wache vor Ednas Zelle
- **um die Ecke gehen**
- die Wache ruft das Edna stehen bleiben soll
- **Edna geht zurück und in den Lagerraum**
- **dort gleich aus dem Fenster steigen**
- hier warten bis die Wache im Lagerraum ist und aus dem Fenster sieht
- die Wache traut sich aber nicht auf das Dach und wartet das Edna wieder durch das Fenster einsteigt
- aber Edna geht auf dem Dach entlang bis zu der Stelle wo das Gitter war
- **dort durch und dann durch das Rohr und den Schacht und ins Büro**
- **das Büro verlassen**
- **die Säule vor die Tür vom Lager schieben**
- **dann das Lexikon auf die Säule legen**
- jetzt ist die Tür blockiert und auch die Türklinke und die Wache eingesperrt
- nun kann Edna den Flur entlang gehen
- die Treppe nach unten gehen
- hier gibt es eine Tür
- neben der Tür ist ein Sichtfenster
- durch das Sichtfenster sehen (ist der Überwachungsraum)
- den Flur entlang gehen
- an einer Tür steht WC

Irrenanstalt / WC:

- Seife, Waschbecken, Spiegel und Handtuchspender ansehen
- Raum verlassen
- zur nächsten Tür gehen

Irrenanstalt / Küche:

- in der Küche umsehen
- das Fenster öffnen (benutzen)
- die Kaffeemaschine, den Kaugummiautomat und das Dart Brett ansehen
- den Kaugummiautomaten benutzen
- Edna nimmt sich einen Kaugummi, aber der schmeckt nicht und sie spuckt ihn aus dem Fenster
- den Hängeschrank öffnen
- **die Cornflakes nehmen**
- im Inventar die Cornflakes näher ansehen
- da ist eine Überraschung drin
- **die Cornflakes benutzen**

- **Edna hat nun eine Polizeimarke** (die Überraschung)
- die Küche verlassen

Irrenanstalt / Flur:

- den Flur entlang gehen
- die Treppe nach unten gehen
- die Tür links und das Gitter sind verschlossen
- die Tür rechts führt in einen Raum mit einem Elektrostuhl
- die Treppe weiter nach unten gehen
- hier steht einer der telefoniert (mit einem abgerissenen Hörer)
- weiter nach unten gehen
- durch die Tür links gehen
- hier ist der Pförtner und der schlägt Alarm
- Edna wird zu den anderen Irren in den Aufenthaltsraum gesteckt

Irrenanstalt / Aufenthaltsraum:

- Edna sieht sich um
- in der Ecke hinten rechts gibt es ein Telefon
- es fehlt aber der Telefonhörer
- **mit dem Alumann reden**
- mit Droggelbecher reden
- in die Residenz zu König Adrian kommt Edna nicht
- durch die Tür rechts gehen
- hier ist wieder der, der telefoniert
- es ist Juppi
- **mit Juppi sprechen**
- er kann Edna den Telefonhörer nicht geben, weil er ständig erreichbar sein muss
- in das Zimmer rechts gehen

Irrenanstalt / Zimmer vom Professor:

- mit dem Professor sprechen
- der erzählt das er immer den Wäschelift benutzt
- Edna fragt ob sie den Kanal am Fernseher wechseln kann
- der Professor sagt das geht nicht, weil er nicht weiß wie es ausgeht
- Edna sagt „Es war der Gärtner“
- nun darf Edna den Kanal wechseln
- **den Fernseher benutzen**
- leider kommt auf dem anderen Kanal auch nichts besseres
- **mit dem Fernseher reden** (Edna fragt: Kaufen ? und der Fernseher sagt Kaufen, beim zweiten Mal sagt er auch noch Kaufen und dann sagt er Verkaufen)
- das Zimmer verlassen
- **Edna spricht noch mal mit Juppi und sagt zu ihm Kaufen und das so lange bis sie sagen kann „Sieh mal es ist ein Junge“**
- Juppi ist abgelenkt und verliert alles
- **nun braucht er den Telefonhörer nicht mehr und gibt ihn Edna**
- wieder zurück zum Aufenthaltsraum

Irrenanstalt / Aufenthaltsraum:

- zum Telefon gehen
- **den Telefonhörer mit der Gabel benutzen**
- in den Münzschaft fällt eine Münze
- den Münzschaft ansehen
- **die Münze nehmen (Münzschaft nehmen)**
- wieder nach vorn gehen
- durch die Tür links gehen
- hier kommt ein Gang mit mehreren Türen

Irrenanstalt / Wäschelift:

- durch die Tür mit der Aufschrift „Nur für Personal“ gehen
- mit dem Fahrgast reden
- das Plakat ansehen
- mit dem Kontrolleur reden
- Edna braucht ein Ticket für den Wäschelift
- den Raum verlassen

Irrenanstalt / Zimmer von Petra:

- hinter der zweiten Tür links ist das Zimmer von Petra
- in das Zimmer gehen
- den Lichtschalter benutzen
- Petra kommt
- mit Petra reden
- das Fingerfood ansehen
- **den Dip nehmen**
- **die Chips nehmen (sind hinter Petra)**
- den Raum verlassen
- in den Raum rechts gehen

Irrenanstalt / Bienenmann:

- hier sitzt der Bienenmann
- **die Zickzackschere nehmen**
- **mit dem Bienenmann reden**
- er hat ein Problem mit der Überproduktion von Ohrensalmal
- die Staffelei ansehen und das Regal
- das Papier ansehen
- durch die nächste Tür gehen

Irrenanstalt / Bar:

- hier ist die Bar
- an der Bar sitzt Peter

- mit Peter reden
- Peter den Dip geben (Bohndip)
- mit dem Barmann reden
- die Cocktailkarte ansehen und nehmen
- den Kickertisch ansehen und das Fass mit Löffel
- mit dem Barmann reden und einen Stinkdrink verlangen
- durch die Tür am Ende gehen
- dort den **Becher nehmen**, der auf dem Boden liegt
- den Getränkeautomaten ansehen
- es gibt einen Münzeinwurf und einen Schacht
- **den Becher mit dem Schacht benutzen**
- **die Münze mit dem Münzschlitz benutzen**
- **nun hat Edna einen Becher mit Kaffee (Becher aus Schacht nehmen)**
- zurück zur Bar
- die Bar verlassen
- zum Bienenmann gehen

Irrenanstalt / Raum vom Bienenmann:

- **den Becher mit Kaffee dem Bienenmann geben**
- **dafür bekommt Edna einen Becher mit Ohrenschmalz**
- Edna benutzt im Inventar **den Strohalm mit dem Stinkdrink** (sie trinkt das Gebräu)
- im Glas war eine Fliege
- **die Fliege mit dem Ohrenschmalz benutzen**
- sieht nun aus wie in Bernstein eingeschlossen
- den Raum vom Bienenmann verlassen

Irrenanstalt / Aufenthaltsraum:

- zu Droggelbether gehen
- ihm die Polizeimarke zeigen
- Edna darf zum König
- mit dem König sprechen (alle Themen)
- er kann Gedanken lesen und er hat eine Goldmedaille)
- er hat eine Münze und gewinnt immer das Spiel „Kopf oder Zahl“
- den König verlassen
- den Aufenthaltsraum durch die Tür rechts verlassen

Irrenanstalt / Zimmer vom Professor:

- mit dem Professor sprechen
- der will Edna sein Ticket für den Wäschelift nicht geben
- **dem Professor die Fliege im Ohrschmalz geben**
- dafür bekommt Edna das Ticket für den Wäschelift
- **das Ticket ist ein Kleiderbügel mit der Nr. 3**
- den Professor verlassen

Irrenanstalt / Wäschelift:

- **dem Kontrolleur den Kleiderbügel Nr. 3 geben**
- der sagt das Edna zwar ein gültiges Ticket hat, aber erst die Nr. 2 dran ist
- den Wäschelift verlassen

Irrenanstalt / Aufenthaltsraum:

- zum Alumann gehen
- **Edna gibt dem Alumann den Kleiderbügel Nr. 3 und bekommt dafür den Kleiderbügel Nr. 2**
- wieder zurück zum Wäschelift gehen

Irrenanstalt / Wäschelift:

- **den Kleiderbügel Nr. 2 mit dem Kontrolleur benutzen**
- dann den Wäschelift benutzen
- Edna fährt zum nächsten Halt (Wäschekammer)
- vor Edna fährt Herr Mantel
- er hat den Kleiderbügel Nr. 1
- Edna steigt bei der Wäschekammer aus

Irrenanstalt / Wäschekammer:

- Edna sieht sich das Plakat und die Wäschesäcke an
- **den Stromzähler ansehen**
- den Raum verlassen
- auf der rechten Seite gibt es ganz vorn eine Tür
- dahinter ist die Dusche
- den Lichtschalter betätigen
- Edna sieht sich die Waschbecken, Spiegel und den Schlauch an
- den Raum verlassen
- auf der linken Seite ist auch eine Tür
- durch die Tür gehen

Irrenanstalt / Zelle vom Schlüsselmeister:

- Edna sieht sich um (Kalender, Mülleimer usw.)
- den Lichtschalter betätigen
- das Sichtfenster ansehen
- dahinter ist der Schlüsselmeister
- **mit dem Schlüsselmeister reden**
- er weiß viel über Edna, Dr. Marcel und darüber wie man aus der Irrenanstalt kommt
- Edna braucht eine Kopie vom Generalschlüssel und dazu braucht sie Ton und Gold
- der Schlüsselmeister sagt Edna auch das es beim Wäschelift 3 Ausgänge gibt und das sie bei einem Ausgang aufpassen muss, weil es da nach unten geht
- nach dem Gespräch den Raum verlassen
- ans Ende vom Flur gehen
- **hier liegen Hoti und Moti in einem Bett**
- **Edna spricht mit ihnen**
- sie sagen sie wären siamesische Zwillinge
- **Edna benutzt die Zickzackschere mit Hoti und Moti und sagt den beiden das sie nun getrennte Wege gehen können**

- doch so richtig wollen die beiden sich wohl nicht trennen
- **die Chips mit Hoti und Moti benutzen**
- doch sie wollen keine Chips, weil das Krümel im Bett gibt und das Bettlaken dann in die Wäscherei kommt
- Edna geht mal kurz auf den Flur zurück und in die Wäschekammer und dann wieder zum Bett von Hoti und Moti
- die sind jetzt weg
- **die Chips mit dem Bett benutzen**
- zurück zur Wäschekammer

Irrenanstalt / Wäschelift:

- den Wäschelift benutzen
- **Edna spricht mit Herrn Mantel**
- der nächste Ausgang kommt
- hier stehen Waschmaschinen und es gibt am Mauszeiger die Auskunft „Nach unten“
- nach unten anklicken und Edna steigt hier aus
- zum Glück liegt das Bettlaken mit den Krümeln von den Chips hier, so das Edna weich landet (ist das Laken nicht da, dann steigt Edna hier nicht aus)
- die Waschmaschinen ansehen
- die Leiter ansehen
- durch die Tür gehen
- die Treppe nach unten gehen
- durch die Tür rechts gehen

Irrenanstalt / Archiv:

- hier ist das Archiv
- die Notiz ansehen und die Postkarte
- **das Formular nehmen**
- den Aktenschrank ansehen und benutzen
- Edna öffnet die Schublade
- **die Schublade ansehen**
- Edna findet eine Liste mit den Insassen und dahinter steht wo die Akte zu finden ist
- Edna sieht sich von allen die Akten an und findet so folgendes heraus (immer wieder die Schublade ansehen und aussuchen wessen Akte man sehen will):

1. Adrian wurde beim Sport immer als zweiter ausgewählt und er hatte eine rote Katze

2. Drogelbecher wurde beim Sport immer als dritter ausgewählt und er hatte einen grünen Hund

3. Peter wurde beim Sport immer als vorletzter ausgewählt und er hatte einen blauen Goldfisch

4. Hoti wurde beim Sport immer als letzter ausgewählt und er hatte eine gelbe Ratte

5. Bienenmann wurde beim Sport immer als erster ausgewählt und er hatte ein schwarzes Pony

- das Archiv verlassen
- in den Raum links gehen

Irrenanstalt / Heizungskeller:

- hier ist der Heizungskeller
- die Leiter nach unten gehen
- da liegen viele verbogene Löffel
- außerdem gibt es ein großes Loch
- das Loch ansehen
- **mit dem Loch reden**
- **im Loch ist Almo**
- er buddelt einen Gang in die Freiheit, aber er hat keine Löffel mehr zum buddeln
- die Leiter wieder nach oben gehen
- den Heizungskeller verlassen
- die Treppe nach oben gehen
- die nächste Treppe nach oben gehen
- rechts ist eine Tür mit einem Schloss davor
- die Fußmatte ansehen (liegt leider kein Schlüssel darunter)
- durch die Tür links gehen

Irrenanstalt / Küche:

- hier ist die Küche
- den Speiseplan ansehen
- **den kleinen Topf nehmen**
- den Besteckschrank öffnen
- **eine Gabel und ein Messer nehmen**
- die Topflappen nehmen (hängen an der Wand)
- durch die nächste Tür gehen

Irrenanstalt / Speisesaal:

- **Edna nimmt sich Senf und Ketchup mit**
- durch die Tür links gehen und dann die nächste Tür links

Irrenanstalt / Gruppentherapie:

- hier findet eine Gruppentherapie statt
- Edna braucht aber ein unterschriebenes Formular, um hier teilnehmen zu können
- zwar hat Edna das Formular, aber die Unterschrift von Dr. Marcel fehlt noch
- durch den Speisesaal und durch die Tür rechts gehen
- hier kommt Edna wieder die Treppen nach oben bis zu Dr. Marcells Büro
- vorher geht sie aber noch in den Raum mit dem Sichtfenster

Irrenanstalt / Überwachungsraum:

- den Wasserspender ansehen
- **Edna spricht mit dem Wächter**
- er heißt Blase und er hat das ganze Wasser ausgetrunken
- er müsste zwar dringend auf die Toilette, aber egal was Edna ihm erzählt, er verlässt seinen Posten nicht
- er erzählt auch das er manchmal Buchstaben sieht wenn er auf die Monitore guckt
- Edna nimmt sich aus dem Mülleimer einen Wasserbecher

Irrenanstalt / Büro von Dr. Marcel:

- **Edna benutzt das Messer mit der Schublade und bekommt sie so auf**
- in der Schublade liegt ein alter Schlüssel
- **den alten Schlüssel nehmen**
- das Büro verlassen
- die Treppe 2x nach unten gehen
- hier ist links die verschlossene Tür
- **den alten Schlüssel mit der Tür benutzen**

Irrenanstalt / Zimmer von Dr. Marcel:

- Edna sieht sich den Drachen und das Fahrrad an
- das Porträt ansehen und die Milchzähne
- das Kissen ansehen und den Teddy im Glasschrank
- das Hausaufgabenbuch ansehen
- da ist eine gefälschte Unterschrift von Edna drin
- **Harvey mit dem Hausaufgabenbuch benutzen**
- er hat eine Erinnerung und Edna sagt sie will tempomorphen

Vergangenheit / Schule:

- diesmal muss Harvey das Rätsel allein lösen, weil Edna im Unterricht sitzt
- er sieht sich um und **zieht den Lehrer Herrn Hornbusch in eines der Kästchen unten**
- Harvey sieht sich **das Loch im Schrank** an (in ein Kästchen ziehen)
- **Harvey sieht aus dem Fenster**
- **er zieht das Karussell, die Rutsche, die Sonne, den Spielplatz und noch andere Dinge in die Kästchen, um dann mit Edna darüber zu sprechen**
- zu Edna gehen
- mit Edna über die ganzen Dinge sprechen
- da sie den Unterricht stört muss sie in den Schrank
- Harvey guckt durch das Loch im Schrank
- er sieht einen Mantel im Schrank hängen
- im Mantel steckt ein Brief
- **den Brief ins Kästchen ziehen und dann mit Edna darüber reden**
- **Edna holt den Brief aus dem Mantel**
- da es so dunkel ist im Schrank kann sie den Brief nicht lesen
- **das Loch mit Edna benutzen und Edna reicht Harvey den Brief durch das Loch**
- **Harvey liest den Brief vor**
- Edna ist empört
- **Harvey benutzt Herrn Hornbusch mit Edna**
- Edna spricht mit Herrn Hornbusch und sie darf wieder aus dem Schrank kommen
- **Harvey sieht sich den Zettel an, der aus dem Ranzen von Edna guckt**
- **den Zettel mit Edna benutzen**
- dann geht es zurück ins Büro von Dr. Marcel

Irrenanstalt / Büro von Dr. Marcel:

- **den Tipp 2 von Harvey mit dem Diplom von Dr. Marcel benutzen**

- Edna übt nun die Unterschrift von Dr. Marcel
- **im Inventar ist dann die Unterschrift und Edna benutzt sie mit dem Formular**
- das Büro verlassen

Irrenanstalt / Gruppentherapie:

- Edna geht zur Gruppentherapie
- diesmal hat sie ein unterschriebenes Formular und darf teilnehmen
- Edna soll sich vorstellen
- **sie sagt sie wäre König Adrian**
- **dann sagt sie das sie beim Sport immer als Zweite ausgewählt wurde**
- auf die Frage nach der Farbe vom Haustier muss Edna die richtige Antwort geben
- Adrian hatte eine rote Katze, aber die Therapeutin fragt welche Farbe das Haustier hätte wenn es ein Hund wäre
- bei Drogelbecher stand in der Akte das sein Hund grün war
- **also gibt Adna als Antwort: grün**
- sie ist geheilt (kann deswegen aber trotzdem nicht die Irrenanstalt verlassen)

Irrenanstalt / Aufenthaltsraum:

- **Edna geht zu Adrian**
- sie spricht mit ihm und fragt ihn auch nach seinem Haustier
- Adrian will von Edna wissen welche Farbe sein Haustier hatte
- **Edna sagt: rot**
- und das stimmt so auch
- Edna versucht noch mal Kopf oder Zahl zu spielen, aber sie verliert wieder
- Adrian verlassen
- **Edna spricht mit dem Alumann**
- sie fragt ihn ob er ihr helfen kann, damit sie gegen Adrian gewinnt
- der Alumann sagt dazu müsste sie eine Elektroschocktherapie machen und er bräuchte einen besseren Kleiderbügel dafür

Irrenanstalt / Wäschelift:

- den Wäschelift benutzen
- vor Edna fährt Herr Mantel
- **den Senf mit Herrn Mantel benutzen**
- der ist verärgert
- Edna steigt bei der Wäschekammer aus
- wieder den Wäschelift benutzen
- Herr Mantel ist verschwunden
- **bei den Waschmaschinen nach unten gehen**
- Herr Mantel steckt in einer Waschmaschine
- auf dem Ständer hängt der Kleiderbügel Nr. 1
- **Edna nimmt den Kleiderbügel Nr. 1**
- die Leiter nach oben gehen und den Kleiderbügel Nr. 2 mit dem Wäscheliftsystem benutzen

Irrenanstalt / Aufenthaltsraum:

- **Edna gibt dem Alumann den Kleiderbügel Nr. 1**

- der sagt das sie sich im Schocktherapieraum treffen
- Edna geht zum Wäschelift und fährt zu den Waschmaschinen
- dort nach unten
- dann die Leiter nach oben
- durch die Tür
- die Treppe nach oben
- den Gang entlang
- die Treppe 2x nach oben
- die Tür rechts hat das Stromzeichen drauf

Irrenanstalt / Elektroschockraum:

- Edna geht in den Raum
- der Alumann ist schon da
- nach der Therapie geht Edna wieder zum Aufenthaltsraum

Irrenanstalt / Aufenthaltsraum:

- zu König Adrian gehen
- mit ihm spielen
- **jetzt gewinnt Edna und sie bekommt die goldene Medaille**
- **die Medaille mit dem Topf benutzen**

Irrenanstalt / Bar:

- **Edna benutzt den Tipp 2 von Harvey (gefälschte Unterschrift) mit der Cocktailkarte**
- nun kann Edna die Schrift vom Barmann
- **die Schrift vom Barmann mit der Cocktailkarte benutzen**
- Edna schreibt ein neues Getränk auf (z.B. Biggedi-Baggedi-Bu)
- **nun bestellt Edna beim Barmann das neu eingetragene Getränk**
- der Barmann taucht hinter seiner Bar ab, weil er Zutaten für das Getränk sucht
- Edna nutzt die Chance und **nimmt den Löffel aus dem Fass**
- der Löffel ist doch eher eine Schaufel
- die Bar verlassen

Irrenanstalt / Heizungskeller:

- die Leiter nach unten gehen
- **die Schaufel mit dem Loch benutzen**
- Almo buddelt nun mit der Schaufel weiter
- Edna verlässt mal kurz den Heizungskeller und kommt gleich wieder
- neben dem Loch ist jetzt ein Erdhaufen
- es ist Ton
- **den Erdhaufen nehmen**
- Edna hat nun Tonerde
- den Heizungskeller verlassen

Irrenanstalt / Überwachungsraum:

- Edna sieht sich die Monitore mal genauer an

- der Wächter hat gesagt er sieht manchmal Buchstaben
- wenn in einem Raum das Licht aus ist, dann ist der jeweilige Monitor dunkel
- aus den Monitoren kann man die Buchstaben WC machen, wenn das Licht in der Wäschekammer und im Zimmer vom Professor aus sind und sonst überall das Licht an ist
- Edna macht sich also auf den Weg
- **sie schaltet in der Wäschekammer das Licht aus und auch im Zimmer vom Professor (Zimmer mit Fernseher)**
- der Wächter sieht nun die Buchstaben WC und rennt sofort auf selbiges
- Edna geht zurück zum Überwachungsraum
- auf dieser Etage ist weiter hinten auf dem Flur ein WC

Irrenanstalt / WC:

- Edna sieht den Wächter auf dem WC
- der Schlüssel guckt unter der Tür hervor
- **die Tonerde mit dem Waschbecken benutzen**
- nun ist die Tonerde nass
- **die nasse Tonerde mit dem Schlüssel benutzen**
- Edna hat eine Form vom Schlüssel
- die Form muss aber noch gebrannt werden
- das WC verlassen

Irrenanstalt / Heizungskeller:

- Edna geht in den Heizungskeller
- **sie benutzt die Form mit dem Gitter vom Heizungssofen**
- **die Form dann mit den Topflappen aus dem Ofen holen**
- **nun den Topf mit der Goldmedaille mit dem Ofen benutzen**
- **wenn das Gold geschmolzen ist, den Topf mit den Topflappen aus dem Ofen holen**
- **das geschmolzene Gold mit der gebrannten Form benutzen**
- den Heizungskeller verlassen

Irrenanstalt / Küche:

- in die Küche gehen
- **dort die Form mit dem Gold mit der Spüle benutzen**
- das Gold ist abgekühlt
- **im Inventar die Form benutzen**
- jetzt hat Edna einen **Generalschlüssel**
- die Küche verlassen

Irrenanstalt / Hinterausgang:

- **Edna benutzt den Generalschlüssel mit dem Schloss vor der Tür gegenüber der Küche**
- die Tür ist offen
- es ist der Hinterausgang
- Edna geht nach draußen
- leider ist sie nicht wirklich draußen

- es gibt überall Mauern und ein großes Tor und einen Wachturm
- außerdem kommt Dr. Marcel gerade wieder und er erfährt das Edna verschwunden ist
- alle Etagen sollen nach Edna abgesucht werden und die anderen Insassen sollen in den Speiseraum zum Essen gebracht werden
- die Deckel von den beiden Mülleimern nehmen
- beide Mülleimer sind voll mit Generalschlüsseln
- zur Garage gehen

Irrenanstalt / Garage:

- **den Schraubenschlüssel nehmen**
- **das Starthilfekabel nehmen**
- das Fahrzeug ansehen
- es fehlt ein Rad
- die Autotür benutzen
- sie ist verschlossen
- das Fenster ansehen
- es ist einen Spalt offen
- **den Kleiderbügel mit dem Fenster benutzen**
- **die Autotür öffnen**
- Edna kann aber nicht Auto fahren
- die Garage verlassen
- zur Limousine gehen

Irrenanstalt / Limousine:

- Edna sieht sich die Limousine an
- **den Schraubenschlüssel mit dem Ersatzrad benutzen**
- Edna schraubt das Rad ab
- wieder in Richtung Garage gehen
- dann hinter das Haus gehen
- hier ist die Veranda

Irrenanstalt / Veranda:

- hier steht eine Bank
- durch die Fenster kann man in den Raum sehen wo die Gruppentherapie stattfindet
- jetzt ist aber niemand dort
- es gibt auch einen Zen Garten
- hier liegen 5 Steine, die man an verschiedenen Stellen ablegen kann
- aber dazu müsste Edna erst mal einen Plan haben
- nach rechts zum Garten gehen
- hier steht eine Harke
- **die Harke nehmen**
- zurück zur Veranda gehen
- durch die Hintertür gehen
- den Gang entlang gehen
- jetzt kann Edna aber nicht die Treppe nach oben gehen, weil der Chauffeur an der Treppe Wache hält
- wieder durch die Hintertür gehen
- zur Limousine gehen

- **die Gabel (oder einen anderen Gegenstand) mit der Limousine benutzen**
- **der Alarm geht los**
- der Chauffeur kommt angerannt
- Edna geht wieder durch die Hintertür, dann den Gang entlang und die Treppe nach oben
- wenn Edna die Treppe wieder nach unten geht, dann steht der Chauffeur wieder da
- um nun wieder die Treppe nach unten gehen zu können, muss Edna ganz nach oben in die Küche gehen
- hier benutzt sie den Kaugummiautomaten
- da ihr der Kaugummi nicht schmeckt, spuckt sie in aus und er fliegt durch das Fenster genau auf die Limousine und löst Alarm aus
- dann rennt der Chauffeur wieder nach draußen und Edna kann die Treppe nach unten gehen
- Edna muss also immer wenn sie die Treppe nach oben oder nach unten will den Alarm an der Limousine auslösen, um den Chauffeur abzulenken
- jetzt geht sie aber erst einmal die Treppe nach oben (2x) bis zu der Gittertür
- **den Generalschlüssel mit der Tür benutzen**
- dann zur Zelle vom Schlüsselmeister gehen

Irrenanstalt / Zelle vom Schlüsselmeister:

- **den Generalschlüssel mit der Zelle vom Schlüsselmeister benutzen**
- Edna spricht mit ihm und sagt ihm das in der Garage schon das Fluchtfahrzeug steht
- der Schlüsselmeister sagt das er sich dort mit Edna trifft
- Edna verlässt den Raum und geht die Treppe nach unten bis zum nächsten Gitter
- **den Generalschlüssel mit dem Gittertür benutzen**

Irrenanstalt / Zimmer vom Professor:

- **hier sitzt jetzt der Mann vor dem Fernseher**
- **Edna spricht mit ihm**
- den Raum verlassen
- ganz nach oben gehen und in die Küche
- den Kaugummiautomat benutzen
- dann die Treppe ganz nach unten gehen und durch den Hinterausgang

Irrenanstalt / Garage:

- der Schlüsselmeister ist schon hier
- er sagt Edna das ein Rad am Fahrzeug fehlt und das die Batterie leer ist
- wieder durch die Hintertür gehen und in die Küche

Irrenanstalt / Küche:

- in der Küche ist jetzt ein Koch, aber der ist beschäftigt
- **den Speiseplan ansehen**
- hier stehen die Namen und dahinter das Wunschesen
- in der Küche steht auch ein Trolley
- **den Trolley benutzen**
- so kommt Edna in den Speisesaal
- sie ist unter dem Tisch

- am Ende vom Tisch sitzt der Bienenmann
- **die Gabel mit dem Fuß vom Bienenmann benutzen**
- das findet Edna super, aber sie braucht noch einen Grund das zu tun
- **Edna spricht mit Hoti und Moti**
- **sie sagen das Edna eine Essensschlacht provozieren sollte und das sie einen Fluchtplan braucht**
- den Trolley benutzen
- Edna ist wieder in der Küche
- den Speiseplan ansehen
- man kann nun solange alles probieren, bis man die richtigen Speisen verteilt hat
- der Bienenmann muss sein Essen Adrian an den Kopf werfen
- dazwischen sitzt aber der Professor
- wenn der Professor Hähnchen isst, dann hat er den Kopf unten und der Weg zu Adrian ist frei
- Edna stellt auf dem Speiseplan nun folgendes ein:

Peter = Brei
Hoti & Moti = Mokka pudding
Adrian = Getreideschrotklöße
Professor Nock = Hähnchen
Bienenmann = Kartoffeln

- ist der Speiseplan so eingestellt, **dann den Trolley benutzen**
- **Edna benutzt die Gabel mit dem Fuß vom Bienenmann**
- **nun fliegt das Essen zu Adrian und es gibt eine Essensschlacht**
- Hoti & Moti verschwinden in dem Trubel zur Garage
- Edna verlässt auch die Küche und geht zur Garage

Irrenanstalt / Garage:

- **Hoti & Moti das Ersatzrad geben**
- sie montieren es an
- mit der Batterie kennen sie sich aber nicht aus
- da braucht Edna einen anderen Fachmann

Irrenanstalt / Limousine:

- den Alarm an der Limousine auslösen
- dann durch die Hintertür ins Haus, den Gang entlang und die Treppe nach oben

Irrenanstalt / Zimmer vom Professor:

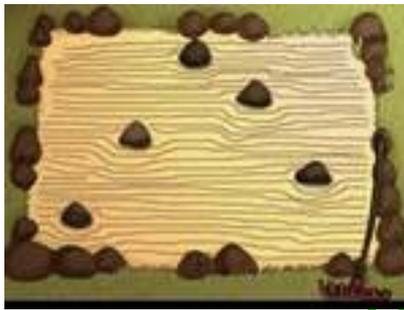
- **Edna spricht mit dem Alumann und fragt ob er helfen kann mit dem Fahrzeug**
- der Alumann geht zur Garage
- **Edna sieht sich den Fernseher an**
- **hier ist ein Muster zu sehen**
- **das Muster notieren**
- dann das Zimmer verlassen
- die Treppe nach unten und durch den Hinterausgang

Irrenanstalt / Garage:

- Edna erfährt das der Alumann kurz da war und dann zur Veranda gegangen ist

Irrenanstalt / Veranda:

- **Edna sieht den Alumann auf der Bank sitzen**
- **sie spricht mit ihm**
- er braucht Energie und dazu muss der Zen Garten so angeordnet sein das die positive Energie fließt
- **den Zen Garten ansehen**
- **die Steine müssen jetzt so geordnet werden wie auf dem Fernseher zu sehen war**
- **sind die Steine angeordnet, dann noch die Harke benutzen und die Wellen damit machen**



- wenn Edna sagt das es gut aussieht, kann sie mit dem Alumann sprechen und ihn fragen wie ihm das Muster gefällt
- er sagt das er sich in der Garage mit Edna trifft
- zur Garage gehen

Irrenanstalt / Garage:

- **Edna benutzt das Starterkabel mit dem Alumann**
- nun ist das Fahrzeug fahrbereit
- Edna muss nur noch das Tor öffnen
- die Garage verlassen
- zum Wachturm gehen

Irrenanstalt / Wachturm:

- Edna geht durch die Tür in den Turm
- die erste Treppe nach oben gehen
- hier stehen Spinde
- **die Spinde ansehen und benutzen**
- Edna öffnet einen Spind
- in den Spind steigen (ist ein gutes Versteck)
- den Spind verlassen
- die Treppe weiter nach oben gehen
- der Wachposten bekommt das mit und verfolgt Edna
- **die Treppe nach unten gehen und im Spind verstecken**
- wenn der Wachposten durch die Tür geht, erscheint Edna wieder aus dem Spind
- die Treppe nach oben gehen
- nun muss sich Edna beeilen

- **den grünen Knopf drücken**
- **dann die Zickzackschere mit dem Kabel unterm Tisch benutzen**
- **der Wachposten kommt wieder, aber das Tor ist offen**
- Edna, Hoti & Moti, der Schlüsselmeister und Alumann fliehen mit der Limousine von Dr. Marcel
- allerdings kommen sie nicht sehr weit
- es geht eine Böschung hinunter

Außerhalb der Irrenanstalt:

- das Autowrack ansehen
- den Kofferraum öffnen
- da liegt ein Abschleppseil drin
- **das Abschleppseil (Kofferraum) nehmen**
- **in die Limousine gehen**
- hier sitzen Hoti und Moti
- sie spielen Karten
- **mit den beiden sprechen**
- Edna wird gefragt ob sie auch mal spielen will
- **man gewinnt wenn man 3x hintereinander das rote As errät**
- klickt Edna eine Karte an, dann fragt Hoti ob sie sicher ist und wenn Edna die Karte ein zweites Mal anklickt, dann zeigt er ihr die Karte
- eine Variante wäre: **solange die erste Karte wählen bis dort das As ist, dann ist das As als nächstes bei der dritten Karte und dann bei der vierten Karte**
- **wenn Edna 3x hintereinander das rote As gefunden hat, hat sie gewonnen**
- **dafür bekommt sie einen elektrischen Schlag an der Karosserie**
- die Limousine verlassen
- es gibt einen Weg nach unten zum Fluss
- über den Fluss geht eine Brücke
- zurück zum Tümpel und von dort nach oben zur Böschung
- die Straße 2x nach unten gehen
- hier steht Blase an der Brücke und der Lieferwagen steht auch hier
- **in den Lieferwagen steigen**
- **zur Fahrerkabine gehen**
- **die Handbremse benutzen**
- **die Kupplung benutzen**
- **den Gang benutzen**
- das Auto rollt los und Blase rennt hinterher
- jetzt ist die Brücke frei
- **das Abschleppseil mit der Brücke benutzen**
- in der Ferne ist eine Kirche zu sehen
- die Straße wieder nach oben gehen
- die Treppe nach oben gehen
- hier ist der Alumann
- mit ihm reden
- er wartet darauf vom Blitz getroffen zu werden um ein Energiewesen zu werden
- neben ihm steht eine Flasche Antioxidationsmittel
- das will er aber Edna nicht geben
- **Benutze Alumann (Edna gibt dem Alumann einen leichten elektrischen Schlag)**
- Edna sagt dem Alumann das er vom Blitz getroffen wurden ist
- **das Antioxidationsmittel nehmen**

- die Treppe nach unten gehen
- zum Autowrack gehen
- zum Fluss gehen
- hier hängt jetzt das Seil
- **auf die andere Seite vom Fluss schwingen mit dem Seil**
- zur Mauer gehen
- hier ist ein Tor
- es ist verrostet und geht nicht auf
- **das Antioxidationsmittel mit dem Tor benutzen**
- **das Tor benutzen**
- **es geht auf**
- **die Gräber ansehen** (eines ist von Ednas Vater)
- zur Kirche gehen

Kirche:

- Edna geht in die Kirche
- **durch die Tür rechts gehen**
- hier ist der **Pastor**
- das Buch ansehen
- **da sind Noten drin (notieren; EADHG für Orgel)**
- die Kopfhörer, die Anlage, den Verstärker und den Fernseher ansehen
- **mit dem Pastor reden**
- Edna fragt ihn nach ihrem Vater
- der Pastor fängt gerade an zu erzählen, als jemand auf der Orgel spielt
- der Pastor geht weg
- **Edna nimmt die Kopfhörer**
- **dann Edna nimmt den Verstärker** und bringt ihn zum Altar, wo sie ihn anschließt
- **den Verstärker benutzen** (leuchtet rote Lampe)
- dann in der Kirche nach hinten gehen
- die Tür hier ist verschlossen
- die Treppe nach oben gehen
- hier steht eine Orgel
- weiter hinten steht ein Kassettendeck (ansetzen und benutzen)
- die Orgel benutzen
- **den roten Schalter an der Orgel benutzen**
- **Edna drückt die Taste für das E**
- es gibt eine Rückkopplung mit der Gitarre
- von oben ruft jemand
- die Leiter nach oben gehen
- hier sitzt der Schlüsselmeister auf dem Geländer und der Pastor ist tot (er hängt an einem Balken)
- **mit dem Schlüsselmeister reden**
- die nächste Leiter nach oben gehen
- hier ist eine Glocke
- **den Poloschläger mit der Glocke benutzen** (die Leiche schwingt dabei)
- der Schlüsselmeister beschwert sich
- wieder nach unten gehen
- zur Orgel gehen
- **die Kopfhörer mit dem Kassettendeck benutzen**
- links an der Wand neben der Orgel ist eine Klappe

- **die Klappe benutzen (öffnen)**
- **die Kopfhörer nehmen** (Edna sagt sie lässt sie am Kassettendeck angesteckt, aber sie kann sie ein Stück mitnehmen)
- **die Kopfhörer mit der Klappe benutzen**
- **nun auf der Orgel die Tasten E A D H G spielen** (die Buchstaben werden angezeigt wenn man mit dem Mauszeiger über die Tasten fährt)
- das ist dem Schlüsselmeister zu laut
- **auf der Orgel die Taste für H drücken** (vierte weiße Taste von links)
- dabei **fliegt der Kopfhörer nach oben**
- **noch einmal E A D H G auf der Orgel spielen**
- **nun setzt der Schlüsselmeister die Kopfhörer auf**
- die Leiter nach oben gehen
- weiter nach oben gehen zur Glocke
- **den Poloschläger mit der Glocke benutzen**
- die Leiche schwingt jetzt so das der Schlüsselmeister nach unten fällt
- **Edna geht nach unten in die Kirche**
- der Schlüsselmeister liegt zwischen den Bänken und ist tot
- **Edna nimmt sich automatisch den Schlüssel und verlässt die Kirche**

Elternhaus / Vor dem Haus:

- Edna steht vor ihrem Elternhaus
- **die Zwerge ansehen**
- **die Tür ansehen, sie ist verschlossen**
- Edna sagt das ihr Vater den Schlüssel immer in einem der Gartenzwerge versteckt hat
- **den Poloschläger mit allen Zwergen benutzen**
- beim letzten Zwerg findet Edna **den Schlüssel**
- **die Scherben mitnehmen**
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- der Schlüssel bricht ab und bleibt zum Teil im Schloss stecken
- hinter das Haus gehen
- die Verandatür ansehen
- sie ist verschlossen
- weiter nach hinten gehen
- die Hintertür ist auch verschlossen
- rechts wachsen Disteln
- **die Scherben (Ton) mit dem Fass benutzen**
- nun ist der Ton nass
- wieder zur Veranda gehen
- von hier nach unten zum Schuppen gehen
- in den Schuppen gehen
- **die Zange und den Spaten nehmen**
- zur Haustür gehen
- **die Zange mit der Tür benutzen**
- Edna holt den zerbrochenen Schlüssel raus
- **den zerbrochenen Schlüssel mit dem nassen Ton benutzen**
- **nun hat Edna eine Form**
- zur Hintertür gehen
- hier den **Spaten mit den Disteln benutzen**
- nun kommt Edna an das Kellerfenster
- das Kellerfenster benutzen

- es klemmt
- **den Poloschläger mit dem Fenster benutzen**
- jetzt ist es offen
- **durch das Kellerfenster steigen**

Elternhaus / Im Haus:

- Edna geht die Treppe nach oben
- hier ist die Küche
- zum Durchgang gehen
- die Treppe nach oben gehen
- links ist das Arbeitszimmer
- **das Feuerzeug nehmen**
- das Zimmer verlassen
- das Bad und das Schulzimmer ansehen
- die Treppe weiter nach oben gehen
- hier ist noch ein Zimmer, aber es ist verschlossen
- nach unten gehen
- in den Keller gehen
- **das Feuerzeug mit dem Ofen benutzen**
- **die Tonform mit dem Ofen benutzen**
- **die Form mit den Topflappen wieder herausholen**
- **den Generalschlüssel mit dem Topf benutzen**
- **den Topf mit dem Ofen benutzen**
- **den Topf mit den Topflappen aus dem Ofen holen**
- **das geschmolzene Gold mit der Form benutzen**
- dann ins Bad gehen
- **hier die Form mit der Badewanne benutzen**
- **nun den Schlüssel aus der Form nehmen**
- nach oben zu der verschlossenen Tür gehen
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- es ist Ednas Zimmer

Elternhaus / Ednas Zimmer:

- Edna sucht ihr Tagebuch
- Harvey sagt er kann sie wieder tempomorphen

Vergangenheit / zu Hause:

- Edna ist in ihrem Zimmer
- **das Tagebuch auf dem Schreibtisch ansehen**
- Edna sagt das sie sich zum Tag des Mordes tempomorph haben
- **das Fenster öffnen**
- **auf Harvey wechseln**
- **Harvey steigt aus dem Fenster**
- **den Specht in eines der Kästchen ziehen**
- durch das nächste Fenster sehen
- **Alfred auf eines der Kästchen ziehen**
- **durch das Fenster zurück**
- **Alfred und den Specht als Gesprächsthema mit Edna benutzen**

- Edna kommt die Idee einfach mal an die Tür zu klopfen
- **auf Edna wechseln**
- **den Korb ansehen und benutzen (öffnen)**
- **dann die Tür benutzen**
- Edna klopft an die Tür
- **dann den Korb benutzen** (Edna versteckt sich dort mit Harvey)
- Alfred kommt ins Zimmer und **Edna verschwindet aus dem Zimmer**
- Edna sagt zu Harvey das er unten nach ihrem Vater suchen soll und sie sucht oben
- hier sollte man mal abspeichern, weil man etwas später eine Entscheidung treffen muss und mit dem Speicherstand an dieser Stelle kann man dann schnell noch mal spielen und eine andere Entscheidung treffen
- **Harvey geht in die Küche** und sieht etwas, das ihn laut nach Edna rufen lässt
- Edna kommt in die Küche, aber hier ist nichts
- **Harvey geht in den Keller** und wieder sieht er etwas und ruft nach Edna
- sie kommt und es ist nichts zu sehen
- **Harvey klettert durch das Fenster**
- Edna geht nachsehen was Harvey diesmal wieder gesehen hat
- **Harvey geht hinter das Haus**
- dann hört Edna Stimmen auf der Veranda und geht dorthin
- ihr Vater und Dr. Marcel unterhalten sich
- Edna wird von ihrem Vater gesehen und wieder ins Zimmer geschickt
- Edna steht vor dem Zimmer
- **da kommt Alfred aus dem Zimmer und schnappt sich Harvey**
- **das kann Edna nicht zulassen und so schubst sie Alfred und der fällt die Treppe runter**
- Edna landet wieder in der Gegenwart
- nun weiß sie was passiert ist
- Dr. Marcel kommt
- er sagt das Edna Harvey zerstören muss
- Harvey sagt Edna soll Dr. Marcel die Treppe runter schubsen
- **nun kann man entscheiden ob man auf Dr. Marcel oder auf Harvey hört** (man kann sich auch beide Abspanne ansehen, wenn man das letzte Stück noch einmal spielt aber dann anders entscheidet)

ENDE!!!

geschrieben am 08.02.2010 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

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

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