

# Gene Machine - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Die Hauptpersonen in diesem Spiel sind Piers Fenshaw und sein Diener Mossop, die gerade von einer Amerikareise zurückgekommen sind. Doch zu Hause in London wird gleich das nächste Abenteuer folgen. Um Dinge zu kombinieren wird das Symbol "platzieren" benutzt. Dann gibt es noch "reden", "suchen", "ansehen", "lesen" und "angreifen". Fährt man mit der Droschke, dann erscheint immer eine Karte, auf der man das Ziel aussuchen kann. Am Anfang sind noch nicht alle Ziele zu sehen. Einige Ziele erfährt man erst aus Gesprächen. Man sollte sich immer mit Leuten und auch viel mit Mossop unterhalten, um an Informationen zu kommen. Nun geht es aber los.

## Ankunft in London:

- Piers und Mossop stehen auf dem Bahnhof und Mossop geht los um eine Droschke zu suchen
- Piers sieht sich auf dem Bahnhof um -> etwas rechts steht ein Zeitungsbote und verkauft die Sporting Times (erfährt Piers durch Fragen)
- nun geht Piers erst einmal zur Straße
- etwas nach vorn gehen und dort steht eine Droschke
- die Droschke benutzen und nach Hause fahren

## Zu Hause:

- hier wartet bereits eine Katze und erzählt Piers eine unglaubliche Geschichte
- die Katze heißt "73" und erzählt Piers von der Dinsay Insel auf der der verrückte Dr. Dinsay unglaubliche Experimente macht
- Piers hebt den Brief neben der Tür auf und sieht ihn sich an (erst 2x suchen benutzen um Brief und Umschlag zu trennen und dann beim Brief auf Lesen klicken)
- der Brief ist von seiner Verlobten Mirabella
- nun nach links gehen und die Treppe nach unten
- das ist Mossops Zimmer -> hier den Feigensaft und den Whiskey mitnehmen
- das Zimmer verlassen und die Treppe nach oben gehen
- in Piers Schlafzimmer den Schlüssel auf dem Schrank mitnehmen
- nach unten gehen und durch die Tür neben dem Eingang
- die Zeitung vom Sofa einstecken und das Zigarettentui vom Tisch
- den Teppich ansehen und den Kamin
- nach links ins Arbeitszimmer gehen und dort die Kunstfigur (Briefbeschwerer) nehmen
- mit dem Schlüssel die Kommode öffnen und die Dokumente aus der Schublade nehmen
- es sind wichtige Dokumente (Besitzurkunde für das Haus)
- nun sieht sich Piers noch seine Börse an (suchen) und findet Geld, seine Visitenkarte und die Karte vom Club -> alle Dinge ansehen
- mit Mossop reden und ihm sagen, dass er nach zweifelhaften Leuten sucht -> Mossop erwähnt eine Kneipe in Whitechapel, die dann auf der Karte auftaucht
- jetzt das Haus verlassen und die Droschke benutzen

### **Mirabellas Residenz:**

- Piers geht ins Haus und spricht mit dem Dienstmädchen
- das Haus verlassen und nach links zum Bogen gehen -> dort den Baldrian pflücken und dann zum Garten gehen
- mit Mirabella reden und sie fragen ob sie den Verlobungsring wieder zurückgibt, aber das will sie natürlich nicht
- Piers fragt Mirabella ob er ihr einen Gefallen tun kann und sie sagt das er sich adeln lassen soll und das sie bis dahin mit einer Tasse vorlieb nimmt
- den Garten verlassen und noch mal ins Haus gehen
- dem Dienstmädchen sagen das Mirabella Tee möchte
- mit der Droschke fahren

### **Bahnhof:**

- Piers geht zum Zeitungsboten und kauft sich eine aktuelle Ausgabe der Sporting Time
- dem Zeitungsboten Geld geben

### **Whitechapel:**

- hier steht Jonathan T. Ripper und Piers unterhält sich mit ihm
- dann geht er nach rechts in die Kneipe und spricht mit dem Arbeiter
- er gibt dem Arbeiter sein Taschentuch und bekommt es ölverschmiert zurück
- nach ganz rechts gehen und durch die Tür gehen
- im Keller stehen zwei Rauhbeine und ein Fälscher
- die Kneipe verlassen und nach links in das Haus gehen
- mit dem Portier reden, aber sie lässt Piers nicht in das Zimmer
- nun mit der Droschke weiterfahren

### **Club der Hochwohlgeborenen**

- Piers nimmt sich die Tabaksdose mit und geht in den Raum links
- hier ist der Graf und Piers spricht mit ihm
- der Graf möchte seinen Portwein
- also geht Piers zurück zum Butler
- er sieht sich den Portwein auf dem Tablett an und benutzt dann den Feigensaft mit dem Portwein (platzieren) bevor er dem Butler sagt das der Graf auf seinen Portwein wartet
- der Butler geht los und bringt dem Grafen seinen Wein -> dieser setzt den Grafen außer Gefecht und der Butler wird auch automatisch außer Gefecht gesetzt
- Piers nimmt sich die Visitenkarte neben dem Butler und spricht dann mit den anderen Clubmitgliedern
- er bittet um Kredit für sein Unternehmen und schlägt dann eine Wette vor
- auf die Frage warum denn die anderen wetten sollten, sagt Piers das die Gewinnchancen extrem hoch seien (Piers wettet das er in einer Woche auf der Dinsay Insel sein wird)
- da taucht noch sein Konkurrent Kingpeace auf
- Piers gibt sein Dokument (Hausbesitzerurkunde) als Einsatz für die Wette an die Clubmitglieder
- Piers gibt den Clubmitgliedern die neue Sporting Times (er zeigt sie nur)

- jetzt sagt Piers das er auf "Faulen Fohlen" setzt
- den Club verlassen
- mit der Droschke fahren

### Hafen:

- mit dem Hafenmeister sprechen und ihn über Nematode und Atlantis ausfragen
- nach rechts gehen zum Hafen, aber der Hafenmeister sagt das geht nicht

### zu Hause:

- Piers sieht sich die Maus an, die gerade von 73 gejagt wird
- er gibt 73 den Baldrian und nimmt sich dann die Maus

### Mirabellas Residenz:

- ins Haus gehen -> dort steht ein Tablett mit Kuchen und Tee
- das Zigarettenetui öffnen (suchen) und dann den Kuchen im Zigarettenetui platzieren
- den Tee einstecken
- das Taschentuch mit der Teetasse benutzen -> die ist nun ganz glitschig
- zu Mirabella in den Garten gehen und ihr den Tee geben
- dann zeigt Piers ihr die Maus und findet ein Stück rechts von Mirabella den Verlobungsring im Gras liegen -> er steckt ihn ein

### Buckingham Palast:

- der Wache die Visitenkarte vom Grafen zeigen und Piers darf passieren
- in den großen Raum gehen und mit der Königin Victoria sprechen
- er bittet um den Segen der Königin und bekommt ein Empfehlungsschreiben
- Piers nimmt sich einen Brief von dem Stapel und verlässt den Palast

### Whitechapel:

- nach links in das Haus gehen und dem Portier das Empfehlungsschreiben der Königin zeigen
- nun darf Piers nach oben gehen in das rechte Zimmer
- hier ist Kunigunde mit einer Kamera
- Piers spricht mit Kunigunde und sagt ihr das er sich für die Kamera interessiert
- Piers erzählt ihr, das er Regisseur von Enthüllungsfilmen sei und Kunigunde leiht ihm die Kamera
- Piers steckt also die Kamera ein und geht

### Königliches Institut der Wissenschaften:

- mit Kustos reden und ihm das Kunstwerk (Briefbeschwerer) geben
- Piers darf passieren
- nach einer kleinen Zwischensequenz nimmt sich Piers eine Lochkarte und benutzt sie mit dem Steckplatz (platzieren)
- dann nimmt er sich noch mal eine Lochkarte

### zu Hause:

- Piers benutzt den Whiskey mit der Schnupfdose und erhält eine explosive Mischung
- die Lochkarte an 73 geben und die Katze macht ein paar extra Löcher in die Karte

### Königliches Institut der Wissenschaften:

- Piers benutzt die Lochkarte mit dem Steckplatz (Steckplatz -> platzieren mit Lochkarte)
- der Computer geht kaputt und der Professor freut sich darüber und lädt Piers zu einem Flug zum Mond ein
- das Institut verlassen

### Whitechapel:

- Piers geht zum Fälscher und gibt ihm erst den Ring und dann die alte und die neue Sporting Times
- der Fälscher sagt Piers das er später die Fälschung abholen kann
- Piers benutzt die Droschke und fährt zum

### Professor Tipples:

- mit dem Professor reden -> er möchte das Piers ihm einige Sachen besorgt (Fernbedienung, Vitriol und ein Bauernfrühstück)
- Piers geht nach links und findet im Labor das Vitriol und die Fernbedienung und nimmt beides mit
- geht man weiter, dann kommt man zur Weltraumrakete
- Piers fährt noch mal nach

### Whitechapel:

- hier spricht er mit dem Barman und verlangt ein Bauernfrühstück
- das will der Barman aber nur an echte Arbeiter abgeben
- Piers sagt er sei ein echter Arbeiter und er antwortet auf die Frage woher er das wisse mit ich weiß es nicht
- darauf sagt der Barman das er echte Arbeit an dem erkenne was sie trinken und Piers fragt was denn echte Arbeiter so trinken
- Piers sagt das er den Apfelwein trinken wird und der Barman stellt welchen auf die Theke
- Piers nimmt den Apfelwein und schmeckt ihn
- nochmal mit dem Barman reden und Piers bekommt das Bauernfrühstück
- zum Fälscher gehen und die überarbeitete Sporting Times mitnehmen

### Club der Hochwohlgeborenen:

- Piers gibt den Clubmitgliedern die überarbeitete Sporting Times und bekommt nun ein Schiff -> er soll beim Hafenmeister Bescheid sagen

### Hafen:

- Piers sagt dem Hafenmeister das er Eigner eines Schiffes ist

- der Hafenmeister sagt das er mit dem Schiff aber nicht den Hafen verlassen darf weil es eine Blockade gibt

### **Buckingham Palast:**

- zur Königin Victoria gehen und mit ihr sprechen  
- Piers fragt nach der Erlaubnis zum Durchbrechen der Seeblockade und bekommt die Genehmigung  
- dann verlässt er den Palast

### **Professor Tipples:**

- dem Professor die Fernbedienung und das Vitriol geben (er sagt aber das es Piers für ihn aufbewahren soll)  
- das Bauernfrühstück steckt sich der Professor aber ein, sobald Piers es ihm gibt  
- Piers spricht mit dem Professor und der sagt das er allein fliegen will und so muss Piers in erst überzeugen das er ihn doch mitnimmt  
- Piers sagt das er eigene Forschungen betreiben will und den Blick vom Mond auf die Erde sehen will  
- dann sagt der Professor "Es geht los !"  
- also durchs Labor zur Weltraumrakete gehen und einsteigen

### **Flug zum Mond:**

- nach der Zwischensequenz nimmt sich Piers den Hammer und den Raumanzug  
- das Sauerstoffrohr ansehen und dann daran hämmern  
- das Rohr fällt ab und Piers steckt es ein  
- den Spaten (der unterhalb des Raumanzuges ist) einstecken  
- nun das Bullauge ansehen -> hier sind 3 Hebel mit denen man den Mond in die richtige Position im Bullauge bringen kann  
- diese 3 Hebel müssen in die folgende Position gebracht werden  
- die Hebel links und rechts jeweils eine Position vor ganz oben  
- der mittlere Hebel eine Position unter den beiden anderen (sieht dann wie ein Dreieck mit Spitze nach unten aus)  
- nun einfach mit der Maus klicken (über den Hebeln)damit das Inventar erscheint und dann das Sauerstoffrohr anklicken und Piers steckt es zwischen die Hebel damit sie in ihrer Position bleiben  
- das Bullauge verlassen  
- in der Zwischensequenz erfolgt die Landung auf dem Mond

### **Auf dem Mond:**

- Piers spricht mit dem Professor und geht dann durch die Tür und landet auf der Mondoberfläche  
- der Roboter Robert kommt mit und begleitet Piers  
- nach rechts gehen und in die Höhle  
- die Höhle rechts ansehen, aber da kommt Piers nicht durch  
- Robert anklicken und die Fernbedienung  
- Robert geht in die Höhle  
- dann durch das Loch sehen und die Fernbedienung für Robert verwenden (erst Robert

anklicken und dann die Fernbedienung)

- jetzt wird Robert so gesteuert, das er um die Stalagmiten fährt und dann nach rechts
- also erst Robert nach oben und dann nach rechts steuern (2x rechts,4x oben,2x links, 5x rechts)
- rechts gegen einen Stalagmiten steuern -> Robert fährt dagegen und der Stalagmit fällt um
- nun kann Piers über den Stalagmiten auf die andere Seite
- dort in die Höhle gehen und den Mineralfundort auf dem Boden ansehen
- mit der Schaufel graben
- das Loch anklicken und dann auf suchen klicken
- Piers steckt sich das gefundene Mineralgestein ein
- Piers geht nun den ganzen Weg zurück und verlässt die Höhle
- die Oberfläche des Mondes anklicken und dann platzieren und die Kamera
- Piers stellt die Kamera auf dem Mond auf und macht ein Foto (Kamera benutzen)
- zum Raumschiff gehen und mit dem Professor reden
- der will unbedingt Käse vom Mond
- Piers spricht mit dem Professor und fragt ihn wie er den Käse denn bergen soll
- der Professor gibt ihm einen Käsebohrer (Käsepresse)
- nun den Mondstein anklicken und dann auf entfernen (Piers holt mit der Käsepresse Phosphat zum Vorschein) (Piers macht diese Aktion außerhalb des Raumschiffes)
- wieder ins Raumschiff steigen
- dem Professor sagen das es keinen Käse gibt
- der tobt deswegen und sagt außerdem das der Sauerstoff nicht reicht um zur Erde zu kommen
- Piers benutzt das Phosphat mit dem Vitriol (platzieren)
- nun reicht der Sauerstoff und es gibt eine unsanfte Landung im Haus des Professors
- Piers und Mossop besteigen die Droschke und fahren zum Hafen

### Hafen:

- Piers spricht mit dem Hafenmeister und fragt ob sein Schiffes den Hafen verlassen darf
- der Hafenmeister sagt das er den Hafen nicht ohne Erlaubnis verlassen darf
- das königliche Siegel dem Hafenmeister geben
- noch mal fragen ob er jetzt den Hafen verlassen darf
- aber der Hafenmeister will ihn nicht fahren lassen
- Piers fragt den Hafenmeister ob er Pfeifenraucher ist und gibt ihm den alten Kuchen im Zigarettenetui
- davon ist der Hafenmeister begeistert und Piers darf auf das Schiff und bekommt noch eine Weltkarte dazu
- nach rechts gehen und zum Schiff

### Auf dem Schiff:

- auf das Schiff gehen
- die Treppe zur Brücke benutzen und mit dem Kapitän sprechen
- ihm sagen das er losfahren soll
- dann fragt Piers den Kapitän noch nach Kapitän Nematode
- Piers gibt dem Kapitän die Weltkarte
- erst einmal fährt das Schiff, aber dann bleibt es stehen, weil etwas mit den Motoren nicht in Ordnung ist

- Piers spricht mit dem Kapitän und der sagt das die Motoren repariert werden müssen
- den Kapitän verlassen, nach rechts gehen und dort den Bootshaken nehmen
- durch die Tür gehen und dann durch die nächste Tür gehen
- es ist eine Kajüte
- das Bullauge ansehen
- Piers will es öffnen, aber es geht nicht
- die Kajüte verlassen und in den Raum nebenan gehen
- das Stachelschwein ansehen und eine Stachel herausziehen (suchen)
- diese landet am Türpfosten, wo sie Piers dann herauszieht und einsteckt
- den Dudelsack nehmen und den Raum verlassen
- neben der ersten Kajüte ist ein Riss im Rohr
- wieder nach oben gehen und nach rechts
- die Winde ziehen, aber es klappt noch nicht so richtig
- das Loch auf dem Boden anschauen
- mit dem Matrosen reden, aber der spuckt nur Kautabak übers Schiff
- nach unten gehen und im Maschinenraum die Ölkanne und den Schraubenzieher nehmen
- die Messuhr ansehen und den Stachel auf der Messuhr platzieren
- nun noch mal die Messuhr ansehen (es ist kaum Druck da)
- den Dampfkessel und das Ventil ansehen (es leckt und muss abgedichtet werden)
- wieder nach oben gehen und dort die Winde ölen
- den Bootshaken mit der Winde benutzen
- anschließend zur Kajüte mit dem Bullauge gehen
- jetzt das Bullauge mit dem Schraubenzieher öffnen
- Piers steckt sich das Glas vom Bullauge ein
- zurück zur Winde und dem Loch gehen
- das Glas vom Bullauge auf dem Loch platzieren
- dann mit dem Matrosen reden und der spuckt wieder seinen Kautabak, aber diesmal fällt er auf das Glas
- Piers nimmt sich das Glas samt dem Kautabak
- nach unten in den Maschinenraum gehen
- den Kautabak mit dem Ventil benutzen (platzieren)
- nun ist es abgedichtet, aber das Rohr neben der Kajüte noch nicht
- mit Mossop bis zum Schiffsanfang gehen -> wo die Fahne hängt
- Piers sieht sich die Fahne an und spricht mit Mossop und sagt ihm das er die Fahne holen soll, was dann Mossop auch tut
- zur Kajüte gehen und die Fahne mit dem Rohr benutzen (platzieren)
- wieder zum Maschinenraum gehen und erst die Meßuhr ansehen und dann den Dudelsack mit dem Dampfkessel benutzen (platzieren)
- das Schiff fährt nun wieder und es geht zu den Eisbergen
- auf einem Eisberg steigt Piers aus und geht nach rechts
- dort findet er das U-Boot von Kapitän Nematode
- ins U-Boot einsteigen

### **Im U-Boot**

- mit Kapitän Nematode reden
- das U-Boot fährt zu einem Stützpunkt
- noch mal mit Kapitän Nematode reden (im hinteren Teil des U-Bootes)
- er will von Piers wissen warum er (Kapitän Nematode) nach Atlantis will
- Piers sagt das er später darauf antworten wird

- Piers verlässt das U-Boot, sobald sie beim Stützpunkt sind und geht nach rechts
- weiter nach rechts und durch den nächsten Gang gehen
- die Orgel anschauen und benutzen
- aus der Orgel fällt ein Stapel Briefe
- die Briefe einstecken und ansehen
- weiter nach rechts gehen und den Taucheranzug nehmen
- die Briefe lesen
- Mossop und Piers unterhalten sich über die Briefe und erfahren so das Kapitän Nematode eine Meerjungfrau in Atlantis sucht
- zum U-Boot zurück gehen und einsteigen
- mit Kapitän Nematode reden und ihm sagen das er eine Meerjungfrau in Atlantis sucht
- Kapitän Nematode will von Piers wissen wo Atlantis ist und Piers will von Kapitän Nematode wissen wo die Dinsay-Insel liegt
- Kapitän Nematode sagt Piers das er ihm sagen wird wo die Insel ist wenn er ihm vorher sagt wo Atlantis ist
- Piers darf zurück zum Schiff
- das U-Boot verlassen und zum Schiff gehen
- auf das Schiff gehen und mit dem Kapitän reden
- das Schiff fährt los
- nun dem Kapitän das Foto zeigen -> er soll nach Atlantis fahren

### Atlantis:

- Piers und Mossop stehen am Strand
- Piers nimmt den Stein und steckt ihn ein
- den Weg geradeaus gehen und dann nach rechts oben
- hier ist eine Aussicht
- nach rechts gehen
- die Beeren vom Busch pflücken
- den See ansehen
- wieder den Weg zurückgehen
- bevor Piers weiter nach rechts geht nimmt er erst noch den Efeu links an den Bäumen mit
- nach rechts zum Dorf gehen
- Mossop sitzt im großen Topf auf dem Feuer
- erst spricht Piers mit Mossop und dann mischt sich der Häuptling ein -> der möchte ein Geschenk
- Piers platziert den Efeu auf dem Stein und dann die Beeren auf dem Stein und erhält so ein Schmuckstück, welches er dem Häuptling gibt
- Piers bekommt einen Führer, der ihm den Weg zur Schlangenhöhle zeigen soll
- nach rechts gehen und die Tiere an dem Felsen ansehen
- den Weg weiter gehen bis zum Eingang
- die Schlangenhöhle betreten
- das Entermesser nehmen und die Höhle erst noch mal verlassen
- zurück zu den Faultieren gehen
- das Entermesser mit dem Efeu benutzen und ein Faultier fällt herunter (erst Efeu anklicken und dann Entermesser)
- Piers steckt es ein und geht zur Höhle
- dort das Faultier auf die Platte setzen (platzieren)
- weiter in die Höhle gehen

- da kommt Lava und Piers kann nicht weiter gehen
- an der Decke gibt es einen Stöpsel, aber der lässt sich nicht bewegen
- den Stöpsel ansehen und Piers sagt das der Stöpsel oben gehalten wird
- die Höhle verlassen und zu dem See gehen
- auf den See klicken und dann auf bewegen
- Piers zieht den Taucheranzug an und steigt ins Wasser
- einfach den Weg entlang gehen bis zu dem Stöpsel
- den Stöpsel ziehen
- den leeren See verlassen und zur Schlangenhöhle gehen
- nun kann Piers durch die nächste Tür gehen, weil die Lava abgekühlt ist
- in diesem Raum gibt es viele Kristalle
- die Kristalle ansehen
- Piers sagt das der lila Kristall ein Delta, der grüne Kristall ein Beta und der blaue Kristall ein Zeta eingeritzt hat
- ein blauer Kristall ist locker und den nimmt sich Piers (mit dem Mauszeiger über die Kristalle fahren, es wird immer das Wort Kristalle angezeigt, aber über einem blauen Kristall auf der rechten Seite steht nur das Wort Kristall und den kann Piers nehmen)
- durch die nächste Tür gehen
- hier gibt es 3 Sockel und ein großes Tor
- durch das Tor gehen
- zum Höhenregler gehen, diesen ölen und dann benutzen
- Piers ist nun eine Etage tiefer und geht rechts durch die Tür
- erst durch das Tor links gehen und den Stein von Atlantis nehmen
- wieder zurückgehen und durch das rechte Tor gehen
- dort die 4 Kristalle (lila, grün, rot, gelb) nehmen
- zurück zum Höhenregler gehen und nach oben fahren
- die Kristalle müssen auf den 3 Sockeln richtig platziert werden
- auf den Sockel links den lila Kristall benutzen, in der Mitte den grünen Kristall und mit dem rechten Sockel den blauen Kristall benutzen
- nun öffnet sich das Tor und Nematode kommt mit seinem U-Boot durch
- zu Höhenregler gehen und nach unten fahren
- dort mit Kapitän Nematode reden
- er gibt Piers die Karte für die Insel Dinsay
- Piers geht nun zum Häuptling und spricht mit ihm
- er sagt ihm das er Mossop nun frei lassen soll
- Piers gibt dem Häuptling dafür den Stein von Atlantis
- Mossop ist frei und nach dem Anklicken des Schiffes geht die Fahrt weiter
- Piers geht zum Kapitän und gibt ihm die Karte
- unterwegs werden sie aber von Piraten angehalten

### **Dinsay Insel:**

- Piers und Mossop kommen als Gefangene zur Dinsay Insel wo der Professor sie als Testpersonen für seine Experimente benutzen will (Zwischensequenz)
- Piers und Mossop sitzen in einem Käfig
- Piers spricht mit dem Spießgesellen, aber der will sie nicht frei lassen
- nun mit dem Tentakel sprechen und danach wieder mit dem Spießgesellen
- Piers fragt ihn ob er Kunststücke kann und sagt das er ein paar Schritte zurückgehen soll
- nun schnappt das Tentakel zu und öffnet das Schloss vom Käfig
- Piers und Mossop sind frei

- nach rechts gehen
- hier nimmt sich Piers eine Leuchtkugel und benutzt sie
- dann sieht er sich die Hebel an und benutzt den Rückwärtshebel
- nun den Professor ansprechen
- Piers bringt den Professor dazu sich auf das Podest zu stellen und dann gibt er Mossop den Befehl den Hebel zu benutzen (Antwort 3)
- das war dann das Ende des Professors
- nach einer Zwischensequenz verlassen Piers und Mossop diesen Raum und benutzen im nächsten Raum den Hebel um alle Käfige zu öffnen
- nun schnell nach links gehen und zum Fluggerät
- das Fluggerät benutzen (Mossop muss treten und Piers hat die Verantwortung)
- das war dann das

**ENDE!!!**

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch aus Schluchsee

Lösung geschrieben Oktober 1999

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

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

[www.kerstins-spieleloesungen.de](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)