

My Brother Rabbit -Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt, dann gibt es Errungenschaften. Soweit ich sie finde, werden ich sie aufschreiben. Bei diesem Spiel muss man die Bildschirm immer genau absuchen, weil man viele Dinge suchen muss. Es gibt Rätsel zu lösen für die man z.B. Schmetterlinge oder Blüten sammeln muss. Wenn man mit dem Mauszeiger über ein Rätsel fährt erscheint eine Glühlampe. Wenn man das Rätsel anklickt erfährt man was man suchen muss. In der Ecke oben rechts erscheinen dann Fenster mit den zu suchenden Gegenständen und die Punkte darunter geben an wieviel man jeweils von dem Gegenstand braucht. Wenn die gesuchten Gegenstände in einem Bildschirm nur grau dargestellt werden, dann gibt es den jeweiligen Gegenstand hier nicht mehr zu finden, aber wenn der Gegenstand in Farbe angezeigt wird, dann findet man auf dem Bildschirm auch noch diesen Gegenstand. Am Anfang eines Kapitels hat man meist nur einen Bildschirm und dann werden es mehrere Bildschirme die man nach Gegenständen absucht.. Hat man die Gegenstände gefunden, dann erscheint ein grüner Haken und man kann die Gegenstände mit dem jeweiligen Rätsel benutzen. Bei den Rätseln ist meistens oben rechts ein Papier zu sehen, das man anklicken kann und auf dem man sehen kann um was es bei dem Rätsel geht. Gespräche gibt es keine im Spiel, nur Gedankenblasen. Es geht um ein krankes Mädchen und der Bruder erzählt ihre eine Geschichte von einem Hasen.

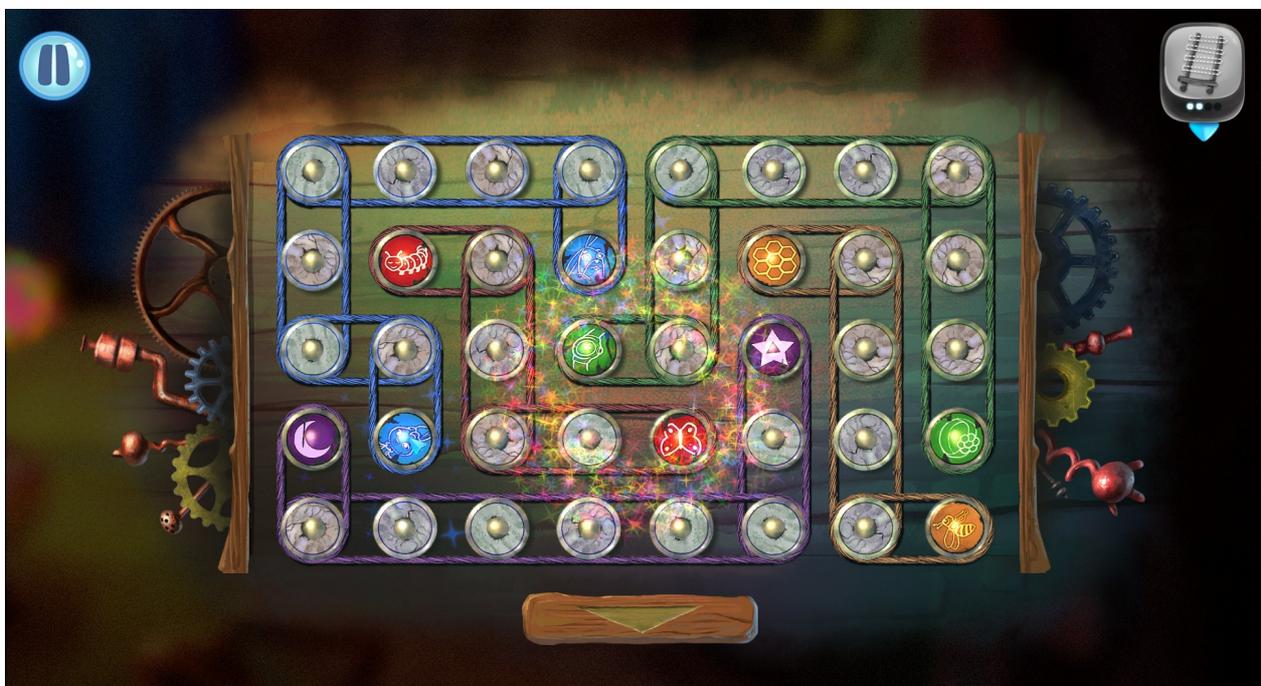
Kapitel 1

Hasenhöhle:

- **den Hasen anklicken** (in einer Blase wird gezeigt das man den Hebel benutzen soll)
- **den roten Hebel rechts betätigen**
- es erscheint eine Maschine
- **die lila Kugel mit der Maschine benutzen**
- den Schrank an der Wand öffnen
- **die rote Flasche nehmen und mit der Maschine benutzen**
- man bekommt einen Zettel mit Informationen
- **den blauen Vorhang öffnen**
- **den Schlüssel nehmen**
- **den Schlüssel mit dem Schlüsseloch von der Maschine benutzen**
- für das Rätsel braucht man Fäden (das Rätsel anklicken)
- das Buch mit dem roten Faden öffnen
- **den grünen Schrank an der Wand öffnen und das Messer nehmen**
- **den Faden aus dem Buch, den Faden vom Luftballon und den Faden vom Drachen**

(hinter dem Vorhang) mit dem Messer abschneiden

- dann die kleine Tür rechts unten an der Wand öffnen
- **den Faden vom Schuh nehmen**
- für die Leiter braucht man vier Sprossen
- **den Kleiderschrank öffnen und die Sachen anklicken**
- sie fallen herunter
- **die Kleiderstange nehmen für die erste Sprosse**
- **das Steckenpferd anklicken für die zweite Sprosse**
- **den Rüssel über dem Becken anklicken**
- es läuft Wasser ins Becken
- **das Glas vom Tisch mit dem Becken benutzen**
- im Glas ist jetzt Wasser
- **das Glas mit dem Wasser mit der Vase benutzen**
- die lila Blüte richtet sich auf
- den Eisschrank ansehen
- da liegt ein Eis drin
- an der Topfpflanze hängt ein grünes Dreieck
- das Rätsel an der Wand anklicken
- **die Fäden mit dem Rätsel benutzen**
- jetzt müssen die Fäden in der richtigen Reihenfolge angebracht werden
- es gibt zwei rote, zwei gelbe, zwei blaue, zwei grüne und zwei lila Kreise
- die Fäden in der entsprechenden Farbe müssen nun jeweils die beiden Kreise verbinden ohne sich mit den Fäden der anderen Farben zu kreuzen
- war alles richtig, dann öffnet sich ein Gang



Gang in der Hasenhöhle:

- in den Gang gehen
- **den Stecker nehmen und in die blaue Steckdose stecken**
- **das Holz nehmen und mit der Maschine auf dem Tisch benutzen**
- **den gelben Pfeil anklicken**
- **dann den grünen Knopf drücken**
- das gibt die dritte Sprosse
- **den Stecker wieder nehmen und diesmal mit der rosa Steckdose benutzen**
- **das Lineal nehmen** (vierte Sprosse)
- den Gang verlassen

Hasenhöhle:

- **die Sprossen mit der Leiter benutzen**
- **Errungenschaft: Ein Freund in Not**
- nach oben gehen

Pilzhaus:

- hier ist die Pflanze
- **die Pflanze anklicken**
- man braucht Luftballons
- **zwei Luftballons sind im Bild zu finden**
- **den Riegel am Baum ansehen**
- für das Rätsel braucht man Schmetterlinge
- **zwei Schmetterlinge sind im Bild zu finden**
- es gibt auch ein grünes Dreieck
- in der Eistruhe ist ein Eis
- **die Ente anklicken** (wenn man vier Enten findet und anklickt, dann gibt es eine Errungenschaft)
- nach rechts gehen zum Schneckenhaus

Schneckenhaus:

- **den Luftballon nehmen**
- der Korb fällt herunter
- **den Korb nehmen und an den Haken links hängen**
- **zwei Schmetterlinge sind im Bild zu finden**
- **drei weitere Luftballons sind hier auch zu finden**
- **den Hammer nehmen und mit der Mauer benutzen**
- es kommt eine Raupe zum Vorschein

- **die Raupe nehmen und mit dem Blatt links benutzen**
- der Eingang zum Schneckenhaus wird freigelegt (Tür ansehen)
- aber dafür braucht man zwei Scheiben
- **die Steine nehmen und in den Korb legen**
- ein Luftballon unter einer Glasglocke kommt zum Vorschein
- **den Luftballon nehmen**
- **die Fieberthermometer ansehen**
- man braucht Eis
- **die Ente anklicken** (ist die zweite)
- in die Hasenhöhle gehen

Hasenhöhle:

- **den Luftballon nehmen**
- **den Kühlschrank öffnen und das Eis nehmen**
- in den Gang gehen

Gang in der Hasenhöhle:

- **den Stecker mit der blauen Steckdose benutzen**
- **den Luftballon nehmen (der ist im Fass)**
- **den Kühlschrank öffnen und das Eis nehmen**
- **den Stecker mit der rosa Steckdose benutzen**
- **den Schrank oben öffnen (2 Türen) und den Schmetterling nehmen**
- den Gang verlassen und die Höhle

Pilzhaus:

- die Luftballons sind vollständig
- **die Luftballons mit der Pflanze benutzen bzw. dem Korb in dem die Pflanze sitzt**
- der Korb hebt ein Stück ab
- **die Münze nehmen**
- **dann die Münze mit dem Kühlschrank benutzen**
- **das Eis aus dem Kühlschrank nehmen**
- zum Schneckenhaus gehen

Schneckenhaus:

- **die drei Eis mit dem Fieberthermometer benutzen**
- **Errungenschaft: Fieberstopp**
- nach rechts gehen zur Gießkanne

Gießkanne:

- hier findet man drei Schmetterlinge
- das Bienenhaus anklicken
- man braucht lila Blüten
- das Puzzlebild rechts ansehen
- man braucht 6 Bilder
- die Ente anklicken (ist die dritte)
- ein Bildteil findet man hier im Bild
- den Käfer anklicken, der auf dem Rücken liegt
- zum Schneckenhaus gehen

Schneckenhaus:

- hier gibt es zwei Bildteile (eins auf dem Haus) und eine lila Blüte
- zum Pilzhaus gehen

Pilzhaus:

- hier findet man zwei lila Blüten und zwei Bildteile
- in die Hasenhöhle gehen

Hasenhöhle:

- die lila Blüte nehmen
- in den Gang gehen und den Stecker mit der rosa Steckdose benutzen
- in der Handtasche ist ein Bildteil (das letzte)
- die Holzscheibe nehmen (ist für das Schneckenhaus)
- wieder zur Gießkanne gehen

Gießkanne:

- die Bildteile mit dem Puzzle Rätsel benutzen
- dann die Teile richtig zusammensetzen



- die Gießkanne wird aktiviert
- die letzte lila Blüte ist jetzt auch da
- **die Blüte nehmen**
- **das Bienenhaus anklicken und die lila Blüten in das Glas stecken**
- **das Bienenhaus wieder öffnen und das Glas mit Honig nehmen**
- **den Honig mit dem Trichter am Haus benutzen**
- die Tür öffnet sich
- den Schrank öffnen
- **die Ente anklicken** (die vierte) = **Errungenschaft: Quak Quak**
- **das Glühwürmchen anklicken**
- man braucht 7 Glühwürmchen für den Projektor
- **die Dias vom Tisch nehmen und mit dem Projektor benutzen**
- bei der Luftpumpe die Pfeiltasten benutzen, um die Luftpumpe an alle Anschlüsse einmal anzuschließen
- dann immer **die Luftpumpe benutzen**
- **einmal kommt ein Schmetterling zum Einsammeln**
- hat man alle Anschlüsse einmal benutzt, dann gibt es die **Errungenschaft: Ausgepumpt**
- **den Vorhang vor der Leinwand anklicken**
- **kommt ein Glühwürmchen zum Vorschein (nehmen)**
- das Fernglas ansehen und an dem Seil ziehen
- man sieht den Mond
- **das Glühwürmchen nehmen**
- das Haus verlassen und **beim Bienenhaus ein Glühwürmchen einsammeln**

Schneckenhaus:

- hier gibt es zwei **Glühwürmchen** (eins beim Schornstein)

Pilzhaus:

- auch hier gibt es ein **Glühwürmchen**

Hasenhöhle:

- in den Gang gehen und den Stecker mit der **blauen Steckdose** benutzen
- das **Glühwürmchen** aus der **Holzbox** nehmen
- zurück zur Gießkanne

Gießkanne:

- ins Haus gehen
- die **Glühwürmchen** mit dem **Projektor** benutzen
- die **Holzbox** nehmen, die nun auf dem Boden liegt
- das Haus verlassen

Schneckenhaus:

- die zwei **Holzboxen** mit dem **Eingang** benutzen
- die Boxen lassen sich eindrücken
- 3 Boxen müssen schwarz sein und die anderen rot
- die **Boxen unten links, unten rechts und oben in der Mitte** müssen schwarz aussehen
- dann öffnet sich die Tür



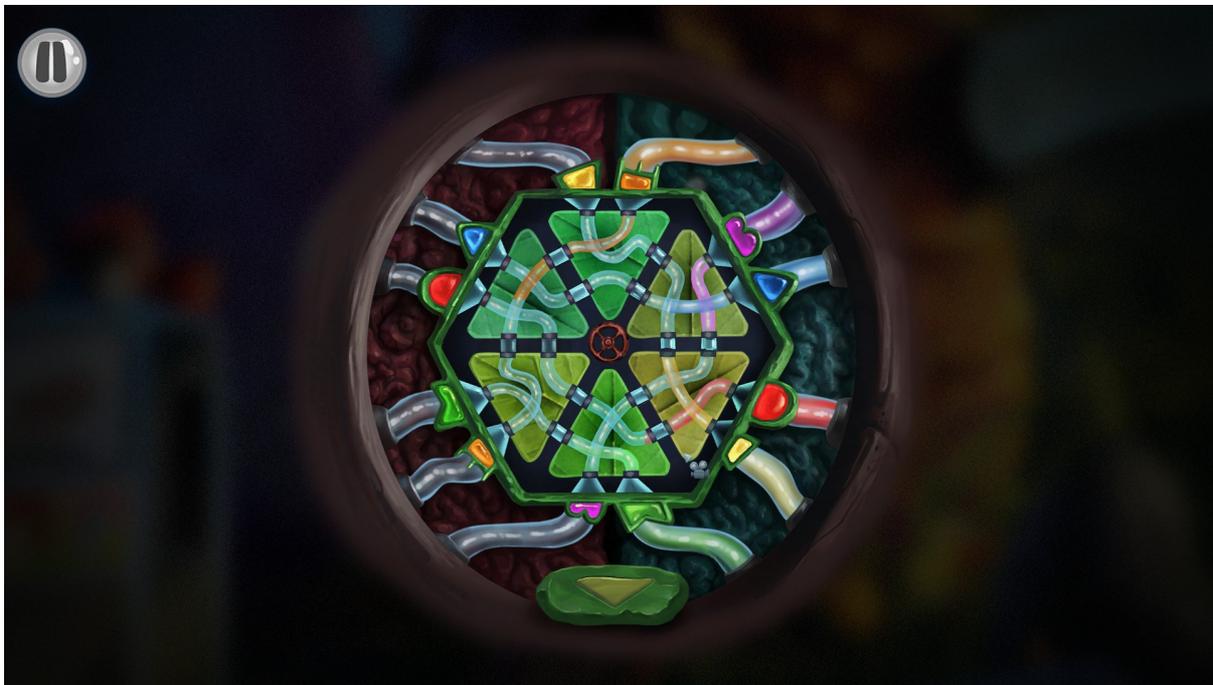
- ins Schneckenhaus gehen
- **die Tafel links ansehen**
- dort sind alle Teile zu sehen, die man benötigt
- es wird auch angezeigt wo die Teile angebaut werden müssen
- **alle Teile sind in dem Raum zu finden**
- so sollte es dann aussehen



- **dann hat man den letzten Schmetterling** und die **Errungenschaft: Farbtrenner**
- den Schmetterling nehmen und das Haus verlassen
- zum Pilzhaus gehen

Pilzhaus:

- **die Schmetterlinge mit dem Riegel am Baum benutzen**
- der Riegel verschwindet
- **das Bullauge öffnen**
- dahinter ist das nächste Rätsel
- dazu braucht man grüne Dreiecke
- **die Dreiecke findet man hier: beim Pilzhaus im Klee, in der Hasenhöhle an der Topfpflanze und im Gang mit blauem Licht in dem Schrank an der Wand, bei der Gießkanne im Haus: beim Schrank wo der Vogel rauskommt und ein Dreieck im Schnabel hat und beim Fernglas wenn man den Mond so oft anklickt bis man das Dreieck hat**
- **die Dreiecke mit dem Rätsel benutzen**
- auf dem Zettel oben rechts wird erklärt wie es geht
- wenn die Dreiecke richtig verbunden sind, dann geht die Regenbogenbrause



- **jetzt bei der Brause alle Handräder drehen und zwar von rechts (lila) bis links (rot)**
- **Errungenschaft: Sprinkler**

- der Hase und die Pflanze heben ab und fliegen weg
- **Errungenschaft: Davonfliegen**

Kapitel 2

Pilzhaus:

- die Pflanze verschwindet in einem Gebäude und der Hase landet im Baum
- er hat sich in Stricken verfangen
- **er braucht Sägekäfer**
- um die Tür zu öffnen braucht man 3 Schlüssel (Tür ansehen)
- **drei Sägekäfer findet man im Bild**
- **den roten Hebel nach unten bringen**
- es öffnet sich eine Glasglocke
- **darunter ist der vierte Käfer**
- **den Hebel nach oben stellen und es öffnet sich wieder eine Glasglocke**
- **die Türklinke nehmen**
- am Pilz gibt es eine Tür
- **die Türklinke mit der Tür benutzen**
- in den Pilz gehen
- **das Bild an der Wand ansehen**
- **den Schlüssel nehmen**
- die Symbole auf dem Bild notieren (Schere, Flasche, Spritze, Pflaster, Kapsel)
- das wir für ein anderes Rätsel gebraucht
- **die rote Tasche öffnen**
- **den Schraubenzieher nehmen und mit dem Radio benutzen**
- **in dem blauen Mantel rechts ist der letzte Sägekäfer**
- **den Hund anklicken**
- es kommt eine Kette zum Vorschein
- an der Kette ist ein Schlüssel
- **aus der roten Tasche die Zange nehmen und dann die Kette damit öffnen und den Schlüssel nehmen**
- das Haus verlassen
- **die Sägekäfer mit den Seilen benutzen und der Hase ist frei**
- **Errungenschaft: Freiheit**
- **alle Korken aus den Reagenzgläsern ziehen**
- **Errungenschaft: Neugierde**
- **den roten Hebel aus dem Glas nehmen und neben dem anderen Hebel einsetzen**
- **beide Hebel nach unten stellen**
- es öffnet sich eine Glasglocke
- **den Schlüssel nehmen**

- das Puzzle an der Tür ansehen
- **die Schlüssel mit dem Puzzle benutzen**
- **man muss die drei Scheiben so einstellen, das die Symbole mit den gleichen Farben in eine Reihe kommen**
- die Tür öffnet sich
- hier ist die Pflanze
- es ist die Praxis vom Doktor



Haus vom Doktor:

- **den Bären Doktor anklicken**
- **das Puzzle auf dem Boden ansehen**
- dafür braucht man Spinnen
- **den Monitor ansehen**
- dafür braucht man Rollen
- **zwei Spinnen und eine Rolle sind hier zu finden**
- nach rechts gehen

Steg:

- **den Pinguin anklicken und die Spinne nehmen**
- **das Rätsel mit den Rohren ansehen**
- dazu braucht man viele Rohre
- ein Rohr schwimmt im Wasser
- **das Rohr nehmen**

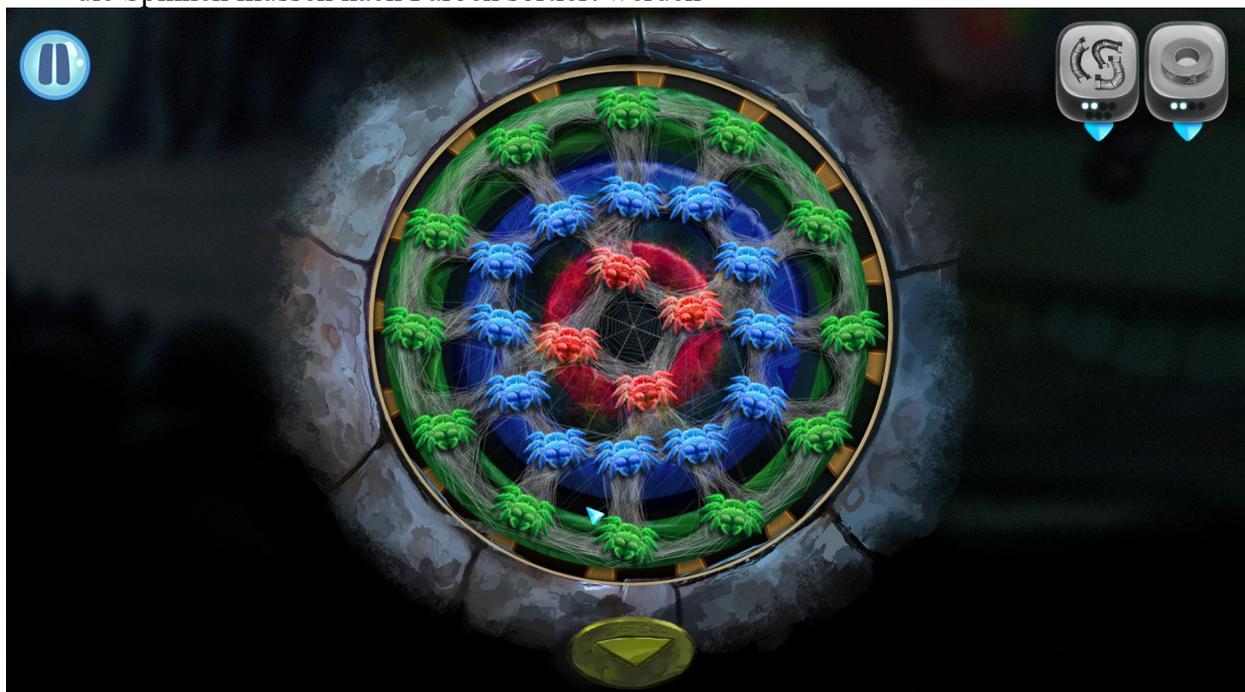
- zum Pilzhaus gehen

Pilzhaus:

- die Rolle vom Lautsprecher nehmen
- zwei weitere Spinnen sind hier zu finden
- den linken Hebel in die Mitte stellen und den rechten Hebel nach unten stellen
- es öffnet sich eine Glasglocke
- die Spinne nehmen
- dann beide Hebel nach oben stellen
- eine Glasglocke öffnet sich
- ein Rohr nehmen
- ins Pilzhaus gehen
- das Radio anschalten und die Spinne nehmen
- eine weitere Spinne nehmen (aus dem Spinnennetz unten links)
- das Bild an der Wand ansehen und die Spinne nehmen
- den Hut vom Hund anklicken
- darunter ist eine Spinne
- die Spinne nehmen (ist die letzte)
- Errungenschaft: Eine kleine Spinne
- das Pilzhaus verlassen

Haus vom Doktor:

- die Spinnen mit dem Puzzle auf dem Boden benutzen
- die Spinnen müssen nach Farben sortiert werden



- es öffnet sich ein Gang nach unten
- **das Rohr nehmen**
- **den Schrank öffnen und die Rolle nehmen**
- die Symbole von der Schranktür notieren
- die werden später gebraucht
- **den anderen Schrank öffnen und die Gießkanne nehmen**
- **die Gießkanne mit dem Wasser benutzen**
- **dann die Gießkanne mit den blauen Leuchtblumen benutzen**
- es erscheint rechts eine Maschine
- **die Maschine ansehen**
- man braucht Kristalle
- **aus dem Schrank die Schaufel nehmen und mit dem grünen Kristall benutzen**
- den Gang verlassen

Steg:

- **den gelben Kristall nehmen**
- zum Pilzhaus gehen

Pilzhaus:

- **den Teddy anklicken**
- der hat im Rucksack eine Spitzhacke
- **die Spitzhacke nehmen und mit dem roten Kristall benutzen**
- ins Pilzhaus gehen
- **den gelben Kristall aus dem Radio nehmen**

Haus vom Doktor:

- **das gelbe Rohr rechts neben dem Doktor nehmen**
- dort ist auch ein kleiner weißer Schrank
- **den weißen Schrank öffnen und den Kristall nehmen**
- in den Gang nach unten gehen
- **die Kristalle mit der Maschine benutzen**
- wenn die Kristalle eingesetzt sind, dann leuchten sie in einer bestimmten Reihenfolge auf
- diese Reihenfolge muss man wiederholen
- man muss insgesamt 3 Reihenfolgen wiederholen
- hier die Reihenfolgen:
- **gelb – orange – lila – rot – blau – grün**
- **grün – blau – rot – gelb – lila – orange**
- **rot – gelb – blau – orange – lila – grün**

- es kommt ein Hebel zum Vorschein
- **den Hebel betätigen**
- jetzt gibt es Strom
- wieder nach oben gehen
- über der Pflanze ist jetzt eine Glocke
- **den Monitor ansehen**
- **man braucht nun Kabel mit Stecker**
- **den Monitor oben ansehen**
- **hier braucht man Federn**
- das erste Kabel hängt gleich in der Bildmitte oben
- **das Kabel nehmen**

Steg:

- die Maschine, die wie ein Käfer aussieht ansehen
- es gibt 6 große Knöpfe, mit denen man die Hebel mit den Symbolen links und rechts einstellen kann
- in der Mitte ist ein Knopf mit Pfeilen
- drückt man den Knopf, dann erscheinen ganz unten entweder ein Rohr, eine Rolle oder ein Kabel
- **zuerst die Taste mit den Pfeilen drücken bis die Rolle zu sehen ist**
- **dann mit den Knöpfen die beiden Symbole einstellen, die im Schrank mit der Säge zu sehen waren**
- sind die Symbole richtig eingestellt, dann öffnet sich unten das Fenster
- **die Rolle nehmen**
- **mit der Pfeiltaste das Kabel einstellen**
- **dann mit den Knöpfen links einen Kreis und rechts ein Dreieck einstellen und oben einen Halbkreis mit einem halben Dreieck** (Symbole waren auf dem Glasbehälter bei der Kristall Maschine zu sehen)
- **das Kabel nehmen**
- jetzt ist noch ein Rohr in der Maschine, aber da fehlen noch die Symbole

Haus vom Doktor:

- **die Rollen mit dem Monitor an der Wand benutzen**
- **jetzt die folgenden Symbole einstellen von links nach rechts: Schere, Flasche, Spritze, Pflaster, Kapsel**
- es öffnet sich ein Kühlschrank
- **die Feile nehmen und mit dem Eisblock links benutzen**
- **Errungenschaft: Eiskünstler**
- **den Knopf oben rechts drehen und dann öffnet sich ein anderes Fach**
- **die Feder nehmen**
- **den Knopf wieder drehen**
- öffnet sich noch ein Fach

- dort ist ein eingefrorenes Kabel
- **die Feile mit dem Kabel benutzen**
- **das Kabel nehmen**
- auf einem der Fächer sind Symbole, die man sich notieren sollte
- **das Rohr links vom Drehknopf nehmen**
- den Kühlschrank verlassen

Steg:

- **jetzt kann an die Symbole für das Rohr einstellen**
- sind die Symbole richtig eingestellt, dann öffnet sich unten das Fenster
- **das Rohr nehmen**

Haus vom Doktor:

- nach unten gehen
- **dort den Knopf auf dem Boden drücken**
- es kommt ein Auto angefahren
- **die Feder nehmen**
- **dann das Auto anklicken**
- es öffnet sich die Motorhaube
- **das Kabel nehmen**
- wieder nach oben gehen

Pilzhaus:

- **die Feder aus dem Reagenzglas nehmen**
- **eine weitere Feder ist auf dem Hut der Eule**
- **auf dem Dach ist ein Kabel**
- ins Haus gehen
- **dort das Kabel nehmen, was an der Lampe hängt**
- **die lila Feder nehmen**
- das Haus verlassen

Haus vom Doktor:

- **die Federn mit dem Monitor oben benutzen**
- **die Kabel mit dem Monitor unten benutzen**
- auf dem Monitor erscheinen rosafarbene Kleckse
- klickt man sie an, sieht man Symbole darauf
- jetzt muss man wie beim Memory die Paare mit den gleichen Symbolen finden

- hat man alle Paare gefunden bleibt nur noch ein Teil übrig
- dann muss man ein Puzzle zusammensetzen



- es wird ein Bericht ausgedruckt (Monitor mit den Federn)
- **den Bericht aus dem Drucker nehmen und dem Doktor geben**
- **Errungenschaft: Daumen drücken**
- der Hase schiebt die Pflanze zum Steg
- zurück zum Doktor gehen
- den lila Hebel nehmen und neben dem roten Hebel einsetzen
- den lila Hebel benutzen
- der Wagen mit dem Rohr darin fährt das Gleis entlang
- den roten Hebel benutzen, damit die Greifzange das Rohr aus dem Wagen holt wenn es unter der Zange ist (kann man wiederholen bis man das Rohr hat)
- das ist das letzte Rohr
- zum Steg gehen

Steg:

- **die Rohre mit dem Puzzle benutzen**
- die Rohre in der richtigen Reihenfolge einsetzen
- dann öffnet sich die Tür



- **ins Haus gehen**
- hier steht ein Schiff
- **auf der Tafel sieht man welche Teile an dem Schiff noch fehlen und wo die Teile angebaut werden müssen**
- **alle Teile sind in dem Raum zu finden**
- am Ende sollte das Schiff aussehen wie auf dem folgenden Bild:



- der Hase und die Pflanze fahren mit dem Schiff los
- **Errungenschaft: Enttäuschung**

Kapitel 3

Wurzelhaus:

- das Schiff kommt an einem Wasserfall an
- hier steht ein Haus auf Wurzeln
- es gibt überall blaue Vögel (insgesamt 11 Stück)
- die sollte man alle anklicken für eine Errungenschaft
- **die drei Vögel anklicken**
- sie fliegen weg
- **die Tür vom Haus ansehen**
- man braucht Pilze
- **die rechte Laterne öffnen**
- darin ist ein Pilz
- **den Pilz nehmen**
- nach links gehen
- hier ist ein rotes Rad

Rad:

- **das Rad anklicken**
- dafür braucht man Flossen
- **den Korken von der Flasche im Wasser entfernen**
- **den Pilz aus der Flasche nehmen**
- **auf der Wiese liegt ein weiterer Pilz**
- **den Vogel anklicken**
- weiter nach links gehen
- hier ist ein versperrter Eingang mit einem Gleis davor

Gleis:

- **die zwei Vögel anklicken**
- **den Pilz ganz links nehmen**
- unter einer Glocke ist eine Flosse
- da kommt man aber noch nicht ran
- **die Holztür links öffnen**

- **den Pilz nehmen**
- **das Paddel vom kaputten Boot anklicken**
- daran ist eine Flosse
- **die Flosse nehmen**
- **die Holztür rechts öffnen und die Flosse nehmen**
- beim Schild das nach rechts zeigt liegen zwei Stangen
- **die Stangen nehmen und mit dem Gleis vorn benutzen**
- das Gleis ist nun vollständig
- ganz nach rechts gehen zum Wurzelhaus

Wurzelhaus:

- bei der Socke hängt eine Flosse
- **die Flosse nehmen**
- **unten an einer Wurzel ist eine weitere Flosse**
- die Flosse nehmen
- **die Pilze mit der Tür benutzen**
- zieht man an einem Pilz dann gehen auch andere Pilze nach oben
- man muss nun alle Pilze nach oben bekommen, damit sich die Tür entriegelt
- **den vierten und den sechsten Pilz von links ziehen und die Tür öffnet sich**



- ins Haus gehen
- **das Insekt anklicken**
- hier braucht man Seerosen
- eine Seerose ist hier im Raum
- **die Seerose nehmen**
- **den Schrank links öffnen und die Flosse nehmen**
- das Haus verlassen
- **die zwei Seerosen nehmen**

Rad:

- **die zwei Seerosen nehmen**

Gleis:

- **die zwei Seerosen nehmen**
- das sind alle Seerosen gewesen
- zurück zum Wurzelhaus

Wurzelhaus:

- ins Haus gehen
- **die Seerosen mit den Steinen benutzen**
- es erscheint das Hologramm von einem Elch
- das Haus verlassen

Gleis:

- hier steht jetzt ein bunter Baum
- am Baum sind zwei Drehscheiben mit Pfeilen
- auf den Scheiben sind die Farben vom Baum, aber in der falschen Reihenfolge
- links gibt es auch eine Drehscheibe
- mit der Drehscheibe kann man die anderen beiden Drehscheiben in die Ausgangsposition zurück bringen, wenn man die Scheiben so verdreht hat, das man nicht weiter kommt
- man muss nun die Scheiben so drehen, das die Scheiben jeweils links, recht und oben bzw. unten dieselben Farben anzeigen wie am Baum
- **man muss nur abwechselnd beide Scheiben jeweils einmal drehen bis die Farben stimmen** (also Scheibe oben drehen, Scheibe unten drehen, Scheibe oben drehen, Scheibe unten drehen usw. bis es stimmt)



- die Glocke öffnet sich
- die letzte Flosse nehmen
- nach rechts gehen

Rad:

- die Flossen mit dem roten Rad benutzen
- es erscheint ein Haus
- Errungenschaft: Bring ihn zurück
- den Topf links ansehen
- dafür braucht man Bohnensamen
- die beiden Vögel anklicken
- ein Samen liegt im Fenster
- den Elchkopf links neben dem Plakat nehmen und mit der Tür benutzen
- die Tür öffnet sich
- das linke Rohr am Haus nehmen und mit der Wasserleitung links benutzen
- ins Haus gehen
- das Chamäleon ansehen
- jetzt braucht man grüne Blätter mit einer CD
- das Puzzle unter der Glocke ansehen
- dafür braucht man Zahnräder
- auf dem Boden stehen drei Pilze als Gewichte und ein Pilz steht im Regal
- die Gewichte muss man richtig auf der Waage platzieren, damit sich jeweils eine Blüte hinter der Waage öffnet
- es gibt zwei Blüten
- man muss also zweimal die Gewichte richtig verteilen
- an der Waage sieht man zwei leuchtende Kreise

- die Gewichte müssen so verteilt werden das der Zeiger jeweils auf einen der leuchtenden Kreise zeigt
- dann öffnet sich eine Blüte
- aus der linken Blüte das grüne Blatt nehmen und aus der rechten Blüte das Zahnrad nehmen
- das Chamäleon ansehen
- am Schwanz findet man ein Zahnrad
- am Horn findet man einen Samen
- die Schublade links öffnen und den Samen nehmen
- das Haus verlassen
- das grüne Blatt über dem roten Vorhang nehmen
- den roten Vorhang öffnen
- das Messer nehmen und mit dem Lila Sack benutzen
- da ist ein Zahnrad drin
- das Zahnrad nehmen
- nach links gehen

Gleis:

- das grüne Blatt von der grünen Holztür nehmen
- den Samen vom Boot nehmen und den Samen unterm Stein
- ganz nach rechts gehen

Wurzelhaus:

- den Samen am Schornstein nehmen
- ins Haus gehen
- das grüne Blatt nehmen
- links in der Pflanze ist ein Zahnrad
- das Zahnrad nehmen
- das Haus verlassen
- vor dem Schiff ist eine Elchkonstruktion
- die Klappe öffnen und das Zahnrad nehmen

Rad:

- ins Haus gehen
- die grünen Blätter mit CD mit dem Chamäleon benutzen
- dann am Monitor die Play Taste drücken
- es erscheinen jetzt nacheinander mehrere Rätsel
- zuerst kommt eine Aufgabe aus Streichhölzern
- das rechte obere Streichholz bei der 8 wegnehmen und bei der 5 rechts oben einsetzen
- dann kommt ein Labyrinth mit zwei Kugeln

- beide Kugeln müssen in das jeweils farblich passende Loch unten kommen
- **die Scheiben drehen bis eine Kugel im Loch ist (die bleibt dann dort)**
- **dann die Scheibe drehen bis auch die zweite Kugel im Loch ist**
- jetzt kommen einige Teile von einem Bild und drei blaue Felder
- die Felder muss man anklicken bis sich das Bild vollständig aufgebaut hat
- dabei kann man aber auch in Sackgassen geraten und muss von vorne wieder anfangen
- **man beginnt unten rechts und geht dann: links- links – links – oben – links – oben – rechts – rechts- unten – rechts – oben – rechts – oben – oben – links – links – unten – links – oben – links**



- man bekommt nun gezeigt wie man beim Gleis die grüne Tür öffnen kann
- die Reihenfolge merken (rosa, rot, blau, rot, rosa)
- das Haus verlassen

Gleis:

- **oben an den Wurzeln die bunten Teile anklicken bis die Reihenfolge rosa, rot, blau, rot und rosa eingestellt ist**
- dann öffnet sich die grüne Tür
- **nach unten gehen**
- **den blauen Schalter betätigen**
- das Licht geht an
- **den Roboter anklicken**
- **die rechte Herzhälfte nehmen und mit dem Elch auf Rädern benutzen**
- **die Axt nehmen und damit die Holzbalken vor dem Regal kaputt machen**
- jetzt sind drei verschiedene Arme zu sehen

- den Arm mit der Feder mit dem Elch auf Rädern benutzen und dann den rechten grünen Pfeil drücken, damit der Roboter nach rechts fährt zu dem Baum und dann wieder die Pfeiltaste links drücken, damit der Roboter wieder nach unten fährt
- dann den Arm mit der Schere mit dem Elch auf Rädern benutzen und dann den rechten grünen Pfeil drücken, damit der Roboter nach rechts fährt zu dem Baum und dann wieder die Pfeiltaste links drücken, damit der Roboter wieder nach unten fährt
- **zum Schluss den Arm mit dem Sägeblatt mit dem Elch auf Rädern benutzen und dann den rechten grünen Pfeil drücken, damit der Roboter nach rechts fährt zu dem Baum**
- **Errungenschaft: Hand in Hand**
- **jetzt den grünen Pfeil nach rechts anklicken**
- der Elch fährt nach oben und sägt an der Wurzel
- dann fährt er wieder runter
- **an der Kette links ziehen**
- **das Zahnrad beim Roboter nehmen**
- **den Samen nehmen** (rechts unten)
- nach oben gehen
- **den vergitterten Kasten anklicken**
- **dafür braucht man Kapseln**
- wieder nach unten gehen
- **den Topf öffnen und die Kapsel nehmen**
- **vorne rechts im Bild beim Kabel ist eine weitere Kapsel**
- die Kapsel nehmen
- nach oben gehen

Wurzelhaus:

- ins Haus gehen
- **bei der Pflanze rechts ein rotes Blatt anheben**
- **dahinter ist eine Kapsel**
- die Kapsel nehmen
- **den Samen auf dem Boden nehmen**
- das Haus verlassen
- **das Zahnrad im Fenster nehmen**

Rad:

- ins Haus gehen
- **die Schranktür rechts öffnen und die Kapsel nehmen**
- das Haus verlassen
- **in der Lampe über der Tür ist eine weitere Kapsel**

Gleis:

- **den Samen unten rechts beim Stein nehmen**
- **die Kapseln mit dem vergitterten Kasten benutzen**
- **den letzten Bohnensamen nehmen**

Rad:

- **die Bohnensamen mit dem Topf benutzen und den Wasserhahn öffnen**
- es gibt eine Leiter
- **Errungenschaft: Bohnenrankenleiter**
- nach oben gehen
- **den Vogel anklicken**
- hier ist noch ein Vogel, aber der hat einen Schlüssel
- **die Tür anklicken**
- **dafür braucht man Holzteile**
- **rechts die braune Tür öffnen und das letzte Zahnrad nehmen**
- nach unten gehen
- **das Holzteil am Haus nehmen** (links neben grüner Leiter)
- **die grüne Tür am Haus öffnen**
- **das Holzteil nehmen**
- ins Haus gehen
- **dort das Holzteil nehmen** (liegt am Boden)
- **die Zahnräder mit dem Puzzle unter der Glocke benutzen**
- hier müssen die Zahnräder richtig eingesetzt werden (siehe Bild)



- es kommt ein Roboter zum Vorschein
- **den Roboter anklicken**
- **dafür braucht man Schlüssel**
- **das rote Holzteil am Roboter nehmen**
- das Haus verlassen

Gleis:

- **das Holzteil am kaputten Boot nehmen**
- nach unten gehen
- **das kleine Pilzhaus öffnen und den Schlüssel nehmen**
- zum Wurzelhaus gehen

Wurzelhaus:

- **den Schlüssel unter der Socke nehmen**
- ins Haus gehen
- **das Holzteil vorn links am Tisch nehmen**
- das Haus verlassen

Rad:

- die Leiter nach oben gehen
- **den Schlüssel vom Vogel nehmen**
- den Vogel anklicken und er fliegt weg
- **Errungenschaft: Erschrecker**
- **das kleine grüne Haus links öffnen und den Schlüssel nehmen**
- **die Holzteile mit der grünen Tür benutzen**
- die Holzteile so einsetzen das alle am richtigen Platz sind



- **Errungenschaft: Das Hirn eines Programmierers**
- durch die Tür gehen
- hier ist der Kopf vom Roboter unten im Haus
- an der Tafel sieht man wieder alle Teile die man braucht
- **alle Teile sind in dem Raum zu finden**
- **diesmal muss man eine Nuss mit dem Hammer knacken um an das gesuchte Teil zu kommen**
- **mit einem Schlüssel muss man die Truhe öffnen für ein weiteres Teil**
- am Ende sollte es so aussehen wie auf dem folgenden Bild:



- **jetzt die Glasglocke anklicken und den letzten Schlüssel nehmen**
- der Kopf wird auf den Roboter gesetzt
- **die Schlüssel mit dem Roboter benutzen**
- es gibt links einen Knopf mit einem Pfeil und der Zahl 2 und rechts einen Knopf mit einem Pfeil und der Zahl 3
- mit diesen beiden Knöpfen werden die Schlüssel aufgezogen
- alle Lampen müssen grün leuchten und dann ist der Roboter startklar
- **man drückt die Knöpfe folgendermaßen: 3x linker Knopf, 1x rechter Knopf und 3x linker Knopf**
- **Errungenschaft: So muh es sein**

Kapitel 4

Meeresgrund:

- der Hase ist auf dem Meeresgrund
- **die Lampe oben links anklicken und dann alle weiteren Lampen so anklicken wie der Pfeil es anzeigt**
- sind alle Lampen an, dann klettert der Hase über eine Leiter nach oben
- er landet auf einer Plattform

Plattform:

- das Fernglas benutzen
- der Hase sieht die Pflanze
- die Ansicht vom Fernglas verlassen
- **die grüne Tafel ansehen**
- auf der Tafel sind vier Bilder, aber es sind immer nur zwei gleichzeitig zu sehen
- an dem Tintenfisch kann man drehen um die Bilder die man sehen will zu ändern
- Ziel ist es die Flugmaschine im oberen Bild links zusammzusetzen aus den Teilen aus den anderen Bildern
- **die beiden Bilder unten einstellen**
- **den Schlüssel vom Bild rechts nehmen und mit der Truhe im Bild links benutzen**
- **die Bilder links unten und links oben einstellen**
- **das gebogene Blech von oben nehmen und unten mit dem Amboss benutzen**
- **den Hammer mit dem Blech benutzen**
- **den Propeller und den Lenker von unten nehmen und oben im Bild einsetzen**
- **den Schraubenzieher von oben nehmen und unten mit der Schraube benutzen**
- **den Propeller nehmen und oben in die Flugmaschine einsetzen**
- **den Sitz von unten nehmen und oben in die Flugmaschine einsetzen**
- **die Bilder oben links und rechts einstellen**
- **den Propeller und das Rad vom rechten Bild nehmen und in die Flugmaschine einsetzen**
- **das Stück Stoff aus dem linken Bild nehmen und beim Segel auf der rechten Seite oben einsetzen**
- **das Stück Stoff aus dem rechten Bild nehmen und in der Mitte vom Segel einsetzen**
- **die Nadel aus dem Bild links nehmen und mit dem Stoff rechts benutzen**
- **das Blech aus dem Bild links nehmen und rechts einsetzen**
- **jetzt die Bilder rechts oben und unten einstellen**
- **das Stück Stoff vom Bild unten nehmen und oben im Segel einsetzen**
- **die Bilder unten links und rechts einstellen**
- **das Blech vom Bild links nehmen und rechts einsetzen**
- **die Bilder links und rechts oben einstellen**
- **die Nadel von links mit dem Segel rechts benutzen**
- **das fertige Segel mit der Flugmaschine links benutzen**
- die Flugmaschine ist fertig
- **Errungenschaft: Flugmaschine**
- **den Tintenfisch von der grünen Tafel nehmen und mit der Tür benutzen**
- **den Pfeil an der Wand ansehen**
- dafür braucht man Muscheln
- **die Platte oberhalb des Pfeiles nehmen und rechts an dem Steg einsetzen**
- **das Fernglas benutzen**
- links am Rand ist eine Muschel
- **die Muschel nehmen**
- **das lila Tier nehmen und mit dem lila Schlauch benutzen**
- **die zwei Korken nehmen und einen davon in das obere gelbe Gefäß stecken und den anderen in das untere gelbe Gefäß stecken**

- klickt man das lila Tier an, dann erscheint in dem gelben Gefäß in der Mitte ein Gegenstand, der sich aber noch nicht nehmen lässt
- nach unten gehen

Meeresgrund:

- **die grüne Tür ansehen**
- dafür braucht man Sterne
- **zwei Sterne sind hier zu finden**
- **das lila Tier nehmen und links beim Fallschirm abstellen**
- der Fallschirm geht ein Stück nach oben
- **hier unten sind auch zwei Muscheln zu finden**
- nach oben gehen

Plattform:

- **links die rote Tür öffnen und den Stern nehmen**
- **vorne rechts den Stern nehmen**
- durch die Tür gehen
- **das Zepter mit der Vase benutzen**
- **die Muschel nehmen**
- **am Rad mit der Kette drehen**
- die Flugmaschine kommt herunter
- **eine Muschel liegt beim Fahrrad**
- **in den roten Pflanzen ist eine weitere Muschel**
- **der letzte Stern ist auch hier zu finden**
- **es gibt auch noch eine Muschel in den gelben Pflanzen**
- **die Flugmaschine ansehen**
- man braucht Speichen und Propeller
- den Raum verlassen
- **das lila Tier anklicken**
- **den Propeller nehmen**
- nach unten gehen

Meeresgrund:

- **den Propeller unter dem Fallschirm nehmen**
- **die Miesmuschel öffnen und die Speiche nehmen**
- **es findet sich noch eine weitere Speiche über dem Dach**
- **die Sterne mit der Tür benutzen**
- zwischen den Sternen sind Zellen
- die Zellen zeigen immer zwei verschiedene Farben an
- dreht man die Sterne dann kann man die Zelle in nur einer Farbe sehen

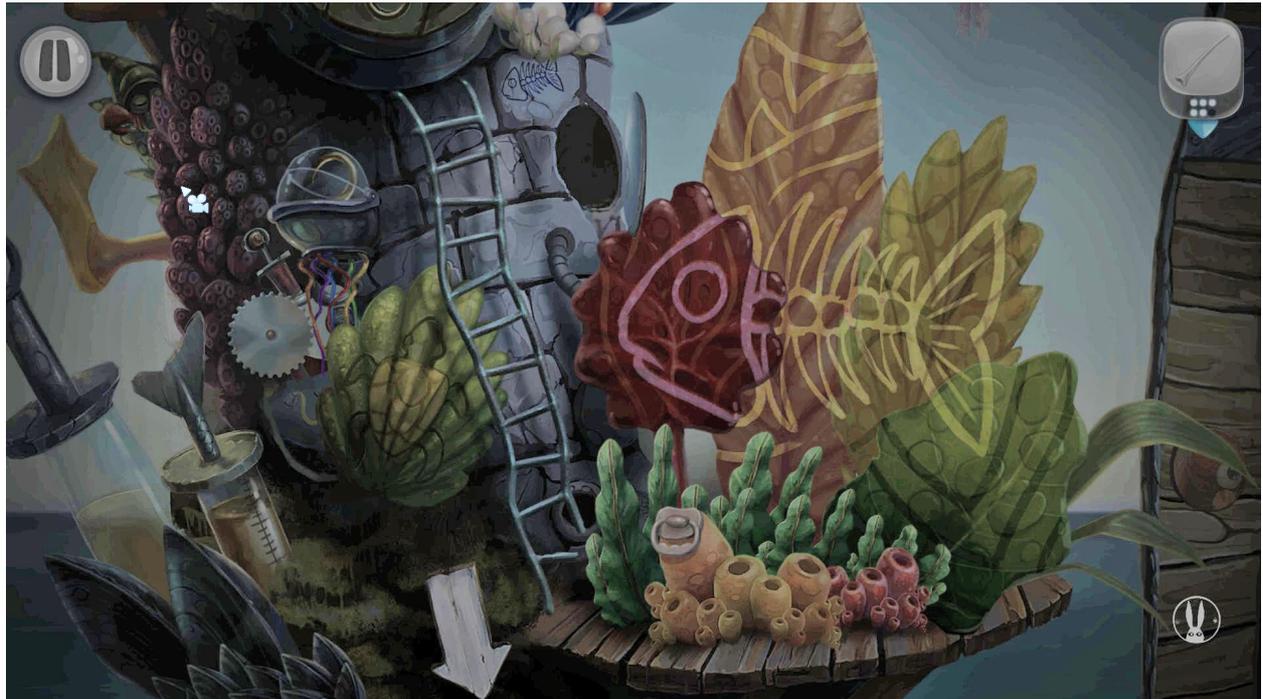
- es muss dann aussehen wie auf dem Bild



- die Tür öffnet sich
- in den Raum gehen
- **das Messer mit dem Hocker benutzen**
- **die Speiche und die Muschel nehmen**
- **den Hebel benutzen**
- es erscheint ein Radar
- am Bullauge schwimmt eine Schildkröte vorbei
- **das Messer mit dem Gestrüpp vor dem Hebel benutzen**
- **die Klappe unten öffnen**
- **den Propeller nehmen**
- nach oben gehen

Plattform:

- **die Muscheln mit dem Pfeil benutzen**
- das gibt eine Treppe
- **vorher noch vorne im Bild das Gebilde nehmen und links mit der Krabbe benutzen**
- **man hat nun eine weitere Speiche**
- **die Treppe nach oben gehen**
- **links die Platte nehmen und rechts im Steg einsetzen**
- **das Blatt mit den Schildkröten anklicken**
- dahinter ist ein Rätsel für das man drei Schildkröten braucht
- **die Blätter rechts so verschieben das ein Fisch zu sehen ist** (siehe Bild)



- die Speiche nehmen
- nach unten gehen
- in den Raum gehen
- den Schrank links öffnen und die Schildkröte nehmen
- in den roten Pflanzen ist auch eine Schildkröte

Meeresgrund:

- ins U-Boot gehen
- wenn die Schildkröte am Bullauge ist, dann die Schildkröte nehmen
- Errungenschaft: Schildkrötenfreund
- nach oben gehen

Plattform:

- nach oben gehen
- die Schildkröten mit dem Rätsel benutzen
- man muss nun mit Hilfe von 3 Spritzen die Farbe mischen, die die Schildkröte hat die am Anfang steht
- drückt man eine Spritze einmal, dann kommt die Farbe in den Schlauch und drückt man die Spritze ein zweites Mal, dann wird die Farbe wieder aus dem Schlauch genommen
- mit den Farben blau, gelb und grün lassen sich alle Farben mixen

- alle Schildkröten müssen am Ende auf ihrer passenden Farbe sein (siehe Bild)



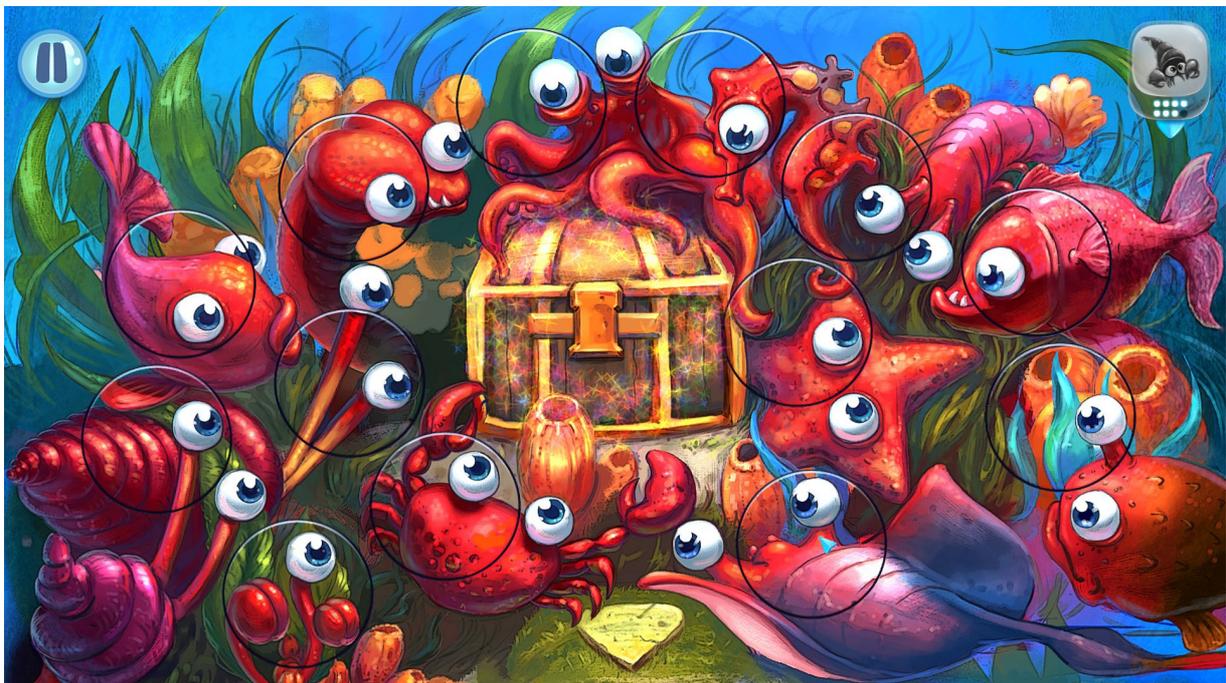
- **jetzt kann man die Hakenhand nehmen und mit der grünen Tür benutzen**
- jetzt geht es noch weiter nach oben
- ganz nach oben gehen
- **die grüne Stoffrolle nehmen und an die Haken am Haus hängen**
- für den Stoff braucht man Krebse
- den Zettel rechts ansehen
- **die Tür ansehen**
- dafür braucht man Scheiben
- **die Scheibe bei den Buntstiften nehmen**
- **die letzte Speiche nehmen** (an der Angel)
- eine Etage nach unten gehen
- **hier einen Krebs und zwei Scheiben nehmen** (eine in der Muschel und eine auf dem Steg rechts)
- eine Scheibe ist auf dem Steg und die andere Scheibe ist in einer Muschel
- **Errungenschaft: Muschelinspektor** (wenn man alle Muscheln geöffnet hat)
- nach unten zur Plattform gehen
- **eine Scheibe aus der Muschel nehmen**
- **einen Krebs nehmen**
- in den Raum gehen
- **die Propeller mit dem Fahrrad benutzen**
- **die Speichen mit dem Fahrrad benutzen**
- das Fahrrad fährt auf die Plattform und steht nun unter der Angel, die ganz oben ist
- wieder in den Raum gehen
- **2 Krebse und eine Scheibe nehmen** (Scheibe ist auf der Schnecke links)
- den Raum verlassen

Meeresgrund:

- den Fisch mit dem Schlüssel mit der Truhe benutzen
- die Truhe öffnen und den Krebs nehmen
- den Geigenkasten öffnen und den Krebs nehmen
- die Scheibe links am Bogen nehmen und die Scheibe auf dem U-Boot nehmen
- ins U-Boot gehen
- den Krebs nehmen und die zwei Scheiben
- die Scheiben sind jetzt vollständig
- zurück zur Plattform

Plattform:

- ganz nach oben gehen
- die Scheiben mit der Tür benutzen
- nun muss man immer zwei Scheiben tauschen bis das Bild stimmt
- es geht darum die passenden Augen bei passenden Fisch einzusetzen
- es sollte dann so aussehen:



- die Tür ist nun offen
- ins Haus gehen
- hier steht eine Maschine
- auf der Tafel sind wieder alle benötigten Teile zu sehen und alles ist in diesem Raum zu

finden

- **das lange Rohr, das rechts auf dem Boden liegt, muss erst noch mit der Krabbenschere links benutzt werden**
- dann wird das Rohr etwas gekürzt
- **das Messer nehmen und mit der Holzkiste links benutzen**
- da ist auch ein Teil drin
- **alle Teile in die Maschine setzen**
- am Ende sollte es so aussehen:



- nach unten auf die Plattform gehen
- **den Sitz mit dem Fahrrad benutzen**
- der Hase setzt sich auf das Fahrrad
- **ganz oben die Kurbel von der Angel benutzen**
- der Krebs zieht das Fahrrad nach oben
- **Errungenschaft: Hoch damit**
- **jetzt den letzten Krebs nehmen**
- **die Krebse mit dem grünen Stoff benutzen**
- das Segel wird ausgeschnitten
- **das Segel nehmen und mit dem Fahrrad benutzen**
- **das Insekt in den roten Pflanzen anklicken**
- jetzt braucht man noch Perlen
- **die Perle von der rot-weißen Schranke nehmen**
- eine Etage nach unten gehen
- **die Perle aus dem Nest nehmen**
- **eine weitere Perle ist auf der Qualle rechts**
- nach unten auf die Plattform gehen

- hier ist eine Perle an dem Geländer rechts
- in den Raum gehen
- hier gibt es zwei Perlen (eine ist im Schrank und eine in den orangefarbenen Pflanzen))

Meeresgrund:

- hier gibt es zwei Perlen
- eine ist links bei den Nieten
- im U-Boot ist die letzte Perle in dem Hocker
- Errungenschaft: Perlensammler
- wieder zurück zur Plattform

Plattform:

- ganz nach oben gehen
- die Perlen mit dem Rätsel benutzen
- hier müssen Kannen mit Rüsseln dran an die richtige Stelle gesetzt werden
- das sollte dann so aussehen:



- der Hase fliegt mit dem Fahrrad los
- Errungenschaft: Windgott

Kapitel 5

Seifenblasen:

- der Hase landet bei der Pflanze
- es gibt hier eine Plattform
- dafür braucht man Seifen
- **eine Seife ist links in dem Loch**
- **eine zweite Seife ist hinter Glas und dafür braucht man Käfer**
- **die zwei Käfer nehmen**
- **das Tuch vom Rohr nehmen**
- auf den Rohren sind Symbole
- die sollte man sich merken
- **den grünen Kreis an der Wand ansehen**
- **dafür braucht man Steine**
- **den Stein links nehmen**
- nach links gehen

Uhren:

- **hier sind vier Kugelgestalten**
- alle vier anklicken
- **Errungenschaft: Fröhliche Yamyams**
- **drei Käfer einsammeln** (einer ist oben auf dem Zeiger)
- **die Seife in der Nähe der Uhr nehmen**
- **den Stein bei der rosa Uhr nehmen**
- **die Schaufel nehmen und mit dem roten Kreuz auf dem Boden benutzen**
- die Bodenplatte ansehen
- dafür braucht man Sanduhren
- **die Holztür links öffnen**
- **die Sanduhr nehmen**
- **die nächste Sanduhr aus der Uhr nehmen**
- eine weitere Sanduhr ist in dem Rohr
- die Ringe müssen richtig eingestellt werden
- **den roten und den orangenen Ring in die Mitte stellen**
- **die beiden grünen Ringe nach oben stellen**
- **jetzt die Sanduhr nehmen**
- nach rechts gehen

Seifenblasen:

- hier die beiden Sanduhren nehmen
- wieder nach links gehen

Uhren:

- die Bodenplatte ansehen
- die Sanduhren mit der Bodenplatte benutzen
- die Sanduhren so verschieben das die rote Sanduhr nach rechts geschoben werden kann
- siehe Bild:

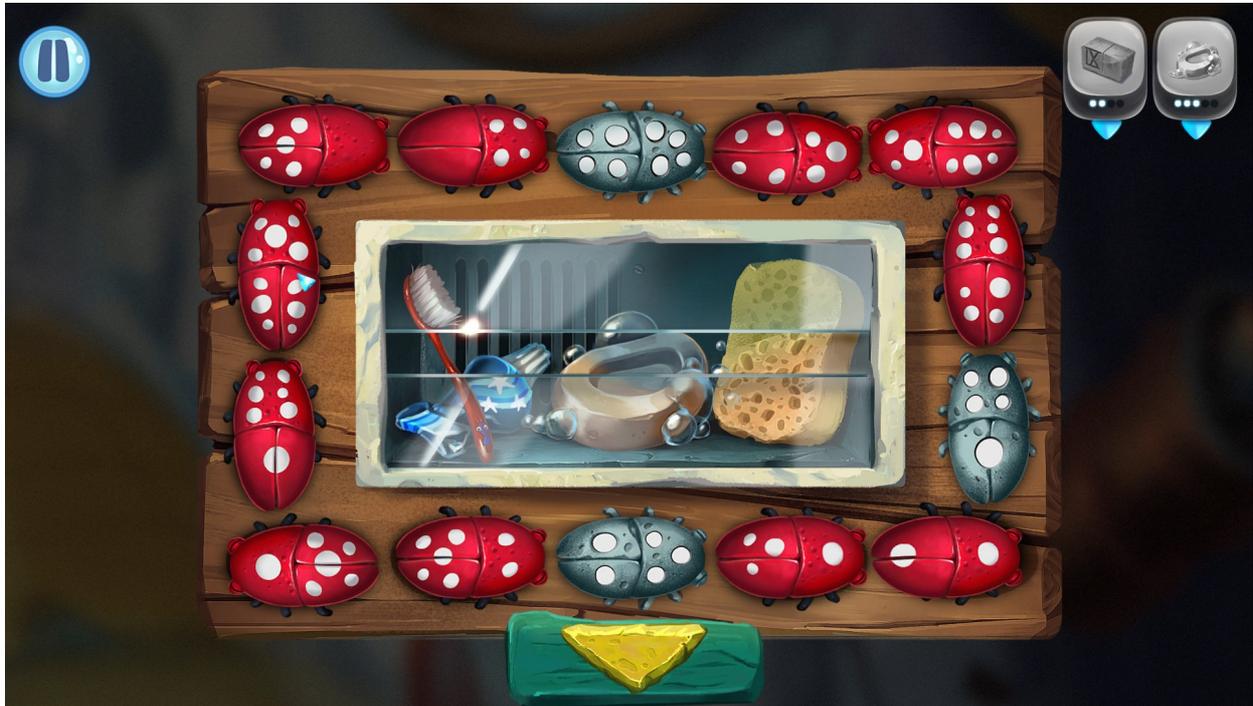


- die Kiste öffnet sich
- den Deckel öffnen und die Seife nehmen
- jetzt alle Zähne in der Kiste finden und einsetzen
- dann kann man den letzten Käfer nehmen
- nach rechts gehen

Seifenblasen:

- die Käfer mit dem Glaskasten benutzen
- hier muss man die Käfer richtig anordnen

- die grauen Käfer sind fest gesetzt
- die roten Käfer kann man beliebig einsetzen und auch drehen (wenn man sie noch mal anklickt)
- **die Zahl der Punkte vom Käfer auf der rechten Seite muss identisch mit der Punktzahl beim nächsten Käfer auf der linken Seite sein usw.**
- am Ende sollte es so aussehen:



- **jetzt die Seife nehmen**
- dann nach links gehen

Uhren:

- **das Dreieck von der Bodenplatte nehmen und beim Rohr links einsetzen**
- dann erscheint eine Konstruktion
- links und rechts gibt es vier Ein- bzw. Ausgänge
- es kommt ein Papierflieger
- dann taucht ein gelber Yamyam auf
- den muss man anklicken wenn der Papierflieger rechts verschwindet
- **dann landet der gelbe Yamyam auf dem Papierflieger und der fliegt dann eine Etage tiefer**
- **nun erscheint ein roter Yamyam und auch der muss auf dem Papierflieger landen**
- es geht eine weitere Etage nach unten
- **dann erscheint ein blauer Yamyam**
- sobald er auf dem Papierflieger landet geht der Papierflieger unten durch das Rohr und er fliegt nach rechts

- wenn man jetzt auch nach rechts geht um dem Papierflieger zu folgen, dann gibt es die **Errungenschaft: Wo soll's hingehen**
- durch den Papierflieger ist jetzt das Rohr vorne offen
- **die letzte Seife nehmen**
- nach rechts gehen

Seifenblasen:

- **die Seifen mit der Plattform benutzen**
- man sieht nun vier Symbole in verschiedenen Farben
- man muss sich die Reihenfolge merken in der sie aufleuchten
- dann klickt man die Symbole in dieser Reihenfolge an
- das Ganze dann noch zweimal so machen
- hier die Reihenfolgen:

**blau, grün, schwarz, rot
schwarz, rot, grün, blau
rot, grün, blau, schwarz**

- dafür gibt es die **Errungenschaft: Seifenblasenpassagier**
- der Hase und die Pflanze kommen eine Etage höher

Aufzug:

- **der Hase steht auf einem Holzbrett**
- hier fehlen vier Holnräder
- **das Nest ansehen**
- hier fehlen Eier
- **die braune Tür am Rohr links öffnen**
- **das Messer nehmen und mit dem Gestrüpp unter der Truhe links benutzen**
- der Weg nach unten ist frei
- nach unten gehen

Seifenblasen:

- **hier 2 Eier und 2 Holnräder einsammeln**
- dann nach links gehen

Uhren:

- **hier 3 Eier (eins ist in der Pfanne) und ein Holzrad einsammeln**

- nach rechts gehen und dann nach oben

Aufzug:

- **die Eier mit dem Nest benutzen**
- dafür bekommt man einen Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen und damit die Truhe öffnen**
- **in die Truhe sehen**
- **ein Holzrad und einen Stein nehmen**
- die Truhe verlassen
- **die vier Holzräder mit dem Brett benutzen**
- **Errungenschaft: Vier Räder**
- **den letzten Stein nehmen**
- **den Aufzug ansehen**
- dafür braucht man Puzzleteile
- **ein Puzzleteil aus der Truhe nehmen und ein Puzzleteil beim braunen Rohr links nehmen**
- dann nach unten gehen

Seifenblasen:

- ein Puzzleteil ist hinter den Gitterstäben
- **die Steine mit dem Rätsel unter den Gitterstäben benutzen**
- jetzt muss man an der Uhr drei verschiedene Uhrzeiten einstellen (von der gelben, blauen und roten Uhr)
- **zuerst die Zeiger auf 6:15 stellen**
- **dann die Zeiger auf 3:00 stellen**
- **zum Schluss die Zeiger auf 12:15 stellen**
- das Gitter verschwindet
- **das Puzzleteil nehmen**
- nach links gehen

Uhren:

- **das Puzzleteil aus der Holzkiste nehmen**
- **das Puzzleteil neben der Uhr nehmen**
- **die Bodenplatte ansehen**
- **das letzte Puzzleteil nehmen**
- nach rechts gehen und nach oben

Aufzug:

- **die Puzzleteile mit dem Aufzug benutzen**
- durch Anklicken der Teile kann man die Farbe verändern
- links und rechts vom Aufzug sind Puzzleteile zu sehen
- man muss sich die Ränder und die Farben ansehen und die Puzzleteile dann so einstellen
- **auf der linken Seite von oben nach unten: blau, gelb, rot**
- **auf der rechten Seite von oben nach unten: orange, lila, grün**



- der Aufzug fährt los
- der Hase steht mit der Pflanze vor einer Tür

Tür:

- **den Zeiger nehmen und mit der Tür benutzen**
- der Zeiger bleibt auf der 1 stehen
- den Zeiger kann man auf 2 und 3 verstellen
- es tauchen immer andere Bildschirme auf
- in jedem Bildschirm muss man Gegenstände finden, die man an der Tür einsetzen kann
- sind alle Gegenstände richtig eingesetzt, dann öffnet sich die Tür
- es spielt keine Rolle in welcher Reihenfolge man die Gegenstände einsetzt und man kann auch jederzeit zwischen den Bildschirmen 1, 2 und 3 wechseln

- ich habe beim Bildschirm 3 angefangen

Bildschirm 3:

- von der Puppe rechts den Piratenhut nehmen und mit dem Piraten rechts oben bei der Tür benutzen
- den Ball links nehmen und rechts mit der Luftpumpe benutzen
- die Luftpumpe benutzen
- dann den aufgepumpten Ball mit dem Fuß links unten an der Tür benutzen
- beim Pferd rechts den Ball am Faden nehmen und dann unten rechts mit dem Schläger benutzen
- die Möhre rechts nehmen und links in den Hut stecken
- dann kommt ein Hase
- den Hasen nehmen und mit dem Zylinder oben bei der Tür benutzen
- das runde Teil über dem roten Yamyam links oben nehmen und mit der runden Öffnung an der Tür benutzen
- dann den Zeiger auf 1 stellen

Bildschirm 1:

- die Tür der Rakete rechts unten öffnen
- da fehlt eine Batterie
- den Herd links ansehen
- dort ist eine Batterie
- die Batterie nehmen und mit der Rakete benutzen
- den Käse aus der Rakete nehmen und mit der dreieckigen Öffnung an der Tür benutzen
- die rote Schaufel nehmen, die am Herd hängt und an der Tür links mit der roten Harke benutzen
- vom Flieger rechts das Rad nehmen und mit dem Auto links an der Tür benutzen
- den Drachen vom Flieger nehmen und mit der Drachenschnur an der Tür benutzen
- aus dem linken Hängetopf das Windrad nehmen und mit den anderen beiden Windrädern rechts an der Tür benutzen
- jetzt den Zeiger auf 2 stellen

Bildschirm 2:

- das rote Viereck links beim Kirchturm nehmen und mit dem Teil oberhalb vom Auto an der Tür benutzen
- das Viereck aus dem Kinderwagen nehmen und mit der viereckigen Öffnung an der Tür benutzen
- rechts das Jojo nehmen und mit der Hand an der Tür benutzen
- die grüne Lampe oben an der Tür nehmen und links bei der roten Lampe über dem

Gleis benutzen

- es kommt ein Zug angefahren
- **den Zug nehmen und mit dem Gleis unten rechts an der Tür benutzen**

Tür:

- ist alles richtig eingesetzt, dann öffnet sich die Tür
- **Errungenschaft: Die Krankheit ist geheilt**



ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 22.11.2020

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

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