

# Komplettlösung zu Pink Panther

von [Nadine Häntsch](#)

Pink Panther hat den Auftrag im Ferienlager Chilli Wa Wa auf 6 Kinder aufzupassen. Die Kinder sind aber keine normalen Kinder sondern von Botschaftern und einflussreichen Leuten aus allen Ländern der Erde. Die Kinder wollen ihre Sommerferien im Ferienlager verbringen. Schmarty der Erfinder sorgt mit Erfindungen wie mit den Springschuhen oder den Airboards, dafür das es den Kindern nicht so schnell langweilig wird. Paul soll über das Wohlergehen der Kids wachen. Aber dann kommen finstere Typen vom BCB, dem Bundesamt für Camping-Beaufsichtigung und jagen den Kindern Angst und Schrecken ein so das alle Heimweh bekommen und aufsässig werden. Pink Panther soll aus 6 Ländern mit Gegenstände aus deren Heimat die Stimmung wieder heben.

## Ferienlager:

Springfeder mitnehmen; Airboard mitnehmen. Haus von Schmarty anklicken. Staubsauger anklicken.

## Flugplatz:

Aus der Werkzeugkiste Schraubenschlüssel nehmen und zurück ins Ferienlager gehen.

## Ferienlager:

Schraubenschlüssel mit Staubsauger benutzen. 6 Gegenstände kommen heraus und Schmarty auch. Paul soll die 6 Gegenstände an die richtigen Plätze tun. Er muss dann alle 6 Gegenstände nehmen. Paul schmeißt sie alle an die richtigen Plätze. Nachdem Paul die 6 Gegenstände verteilt hat, redet er 2x mit Schmarty. Danach zeigt Schmarty ihm seine Erfindung. 1x auf Erfindung klicken. Schmarty gibt Paul den Geheimcode für den Keller. Dann kommen 3 Typen die Paul führen soll. Das Airboard dem ersten Typ geben (anklicken). Der zweite Typ will es haben, das Airboard ihm geben. Typen gehen weg. Mit allen Kindern reden. Das Kind mit dem Schwimmring kann Paul nicht anreden. Paul soll ihn zu Vernunft bringen. Häuser besichtigen. Geheimcode mit Keller benutzen. Tür geht auf. Paul wird von einem der 3 Typen beobachtet.

## Keller:

Angel mitnehmen.

### Ferienlager:

Angel mit See benutzen. Junge spricht mit Paul. Es kommen 2 Jungen. Die Jungen anklicken. In den Keller gehen.

### Keller:

Da liegt eine Hand. Diese anklicken. Wieder rausgehen.

### Ferienlager:

Schmarty ruft nach Pink Panther; er soll in das Haus von dem Engländer kommen. Dem Engländer geht es nicht gut. Mit Schmarty reden. Mit Engländer reden. 2x mal mit Schmarty reden. Zurück zum Lager gehen.

### Ferienlager:

Mit Indrami reden. Ihr ist langweilig. Danach zum Flughafen gehen.

### Flughafen:

Flugzeug von Engländer benutzen.

### London:

Mit den Männern reden. Da kommen 2 Jungs (mit ihnen reden). Paul muss im Papierkorb rumwühlen; er findet 1 Kiste. Kiste mit dem Ball auf dem Baum benutzen. Ball den 2 Jungs geben. Paul bekommt dafür ein T-Shirt. T-Shirt dem Zeitungsmann geben. Paul bekommt dafür eine Zeitung & ein Comicheft. Nach rechts aus dem Bild gehen.

### Gaststätte:

Mit dem Jungen reden. Comicheft dem Jungen geben. Paul bekommt dafür 1 Wurst. Die Zeitung den 3 Damen geben. Zettel mitnehmen. Aus der Gaststätte rausgehen.

### London:

Zettel dem Mann auf der Straße geben. Der verschwindet. Mit dem Jungen reden. Er ist der Freund von Neigel (Engländer). Er gibt Paul den Tipp mit Buttler von Neigel zu reden (Gaststätte). Nochmal mit dem Freund von Neigel reden.

### Gaststätte:

Wurst dem zweiten Dartspieler geben. Er verschwindet. Mit Buttler reden. Er bringt Paul zum Landhaus.

### Landhaus:

Paul muss eine versteckte und bestimmte Puppe suchen für Neigel. Mit Mann reden.

Auf das Haus klicken. Der Mann vor der Tür lässt Paul nicht durch. Solange auf das Haus und auf den Mann klicken bis er redet. Wenn er weg ist, 3 mal den Korb benutzen und 1 mal auf das Haus klicken.

### Zimmer:

Mit dem Vater von Neigel reden. Er geht weg. Post ansehen und 1 Brief von Neigel mitnehmen. Auf den Schreibtisch klicken. 1 Geheimfach öffnet sich. Paul guckt sich die Karte an. Alle Bilder anschauen und das Wappen. Schürhaken mitnehmen (links neben Kamin). Bild in der Mitte anklicken. Öffnet sich. Dahinter ist 1 Wappen. Schürhaken mit Wappen benutzen. Ofen schiebt sich zur Seite. Paul kann die Puppe nehmen. Glas mitnehmen. Gauner kommen. Auf die Gauner klicken.

### Nacht:

Auf die Gauner klicken. Nach links gehen und das Glas mit Sonne benutzen. Gauner verschwinden. Panther Fell mitnehmen.

### Ägypten:

### Wüste:

Mit dem Mann reden (Maus) und auf lahmes Kamel anklicken. Nach rechts aus dem Bild gehen.

### Markt:

Mit Kebabhändler reden. Der will 1 Teppich für Kebab. Mit Teppichverkäufer reden; der will Tee für einen Teppich. Paul muss mit Besitzer von Kaffeestube reden. Pink Panther bekommt Tee. Tee dem Teppichverkäufer geben. Paul bekommt dafür 1 Teppich. Teppich dem Kebabhändler geben. Der gibt Paul Kebab.

### Wüste:

Mit Maus reden. Den Kebab Maus geben. Paul soll einen Teppich holen.

### Markt:

Mit Kebabhändler reden & mit Teppichverkäufer reden. Der gibt Paul Kaffee. Kaffee dem Kebabhändler geben. Paul bekommt dafür den Teppich.

### Wüste:

Den Teppich Maus geben. Maus will Kaffee.

### Markt:

Mit Kebabhändler reden. Paul bekommt Kaffee.

### Wüste:

Kaffee Maus geben. Maus führt Paul zum Nil.

### Nil:

Auf Kamel klicken.

### Markt:

Mit neuen Mann reden. Der gibt Paul den Auftrag: die Kette Maus zu geben. Mit Esel reden. Nachdem Paul mit dem Esel geredet hat, muss er auf den Kamel reden(anklicken).

### Nil:

Die Kette Maus geben. Paul bekommt 1 Geldstück.

### Markt:

Mit Esel reden. Der gibt Paul den Auftrag: die Blumen dem dreibeinigen Esel zu bringen.

### Nil:

Blumen dem Esel geben. Auf das Boot klicken. Der Esel schmeißt Paul zum Boot rüber. Mit Fischer reden. Die 2 Fischer bringen Paul zu einem Dorf.

### Dorf:

Die Hacke nehmen(links neben dem Ofen; der öffnet sich). Mit Mädchen reden. Dattelbaum anklicken. Paul hat jetzt Datteln. Mit Frau reden .Die Schüssel mit Salat am Fenster anklicken. Die Datteln den Vögeln geben. Mit der Frau reden. Gauner kommen. Hacke mit Boden benutzen. Es gibt ein Loch. Salat mit Loch benutzen. Gauner verschwinden. Die Taube kommt. Mit ihr reden. Sie bringt einen Brief von Chioni(Ägypterin) mit. Die Taube will für den Brief ein Geschenk. Das Geldstück der Taube geben. Sie gibt Paul den Zettel. Zettel dem Mädchen zeigen.

### Ferienlager:

2 mal mit Schmarty reden. Die 2 Zettel von Neigel & Chioni Schmarty zeigen. Neigel kommt. Die Puppe ihm geben.

### Keller:

Wenn Paul rausgehen will schließt ihn ein Junge ein. Schmarty befreit ihn.

### Ferienlager:

Paul soll einen bestimmten Jungen suchen.

### Keller:

Bodenplatte anklicken. Die 2 Zettel reintun.

### Ferienlager:

Das Haus (INDIEN) anklicken. Boden anklicken.

### Flughafen:

Das Flugzeug von China benutzen.

### Im Flugzeug:

Wenn Paul sich losschnallen darf, den Fallschirm benutzen.

### China:

#### Vorstellung:

Puder anklicken und den Schrank auch. Die Bühne anklicken. Schwanz von Katze anklicken. Gauner kommen. Auf Schrank klicken und auf Gauner. Schwert anklicken(neben Schrank).Schwert mit Seil(ganz oben) benutzen. Puder anklicken und mit 2 Gauner benutzen. Gauner verschwinden. Paul ist eingeladen (zum essen).

#### Haus:

Mit der Frau reden. Vogelkäfig öffnen. Stuhl anklicken. Essen anklicken. Klavier anklicken. Mit dem Mädchen am Klavier reden. Die kleine Schüssel auf dem Tisch anklicken. Paul nimmt sich einen Keks raus. Keks in den Vogelkäfig reintun. Die Katze ist dann gefangen. Bild auf dem kleinen Schrank anklicken. Fahrrad anklicken.

#### Reisfeld:

Hose von der Frau anklicken und mit der Frau reden. Mit der älteren Frau reden. Das alte Gemüse von der alten Frau nehmen. Mit dem Jungen reden (gelber Hut).Gemüse mit Vogel benutzen(auf dem Ast). Fahrrad anklicken.

#### Haus:

Vogel dem Jungen geben. Der gibt Paul Weihrauch.

#### Reisfeld:

Weihrauch dem Jungen mit dem gelben Hut geben. Paul bekommt dafür seinen gelben Hut. Hut mit Wasser benutzen. Die Hose der Frau zurückgeben. Es kommt ein Mann. Mann anklicken. Paul redet mit ihm.

### Indien:

### Beim Tempel:

Mann mit Zeitung anklicken. Zeitung mitnehmen. Mit dem Mädchen reden und mit der Mannschaft in roten Sachen. Mit der anderen Mannschaft reden. Paul bekommt ein Tuch. Pfeil nehmen. Aus dem Bild gehen.

### Ort:

Mit der alten Frau reden und ihr danach die Zeitung geben. Sie gibt Paul das Huhn. Mit Mädchen reden und danach mit der Frau im Geschäft reden. Ihr den Pfeil geben. Paul bekommt einen Bogen. Zurück zu den Bogenschützen gehen.

### Beim Tempel:

Huhn mit der Zielscheibe benutzen. Paul soll zu dem König gehen. König anklicken. Panther bekommt eine Nationaltracht. Der König will Pink Panther ein Flugzeug geben aber der Propeller ist weg. Er soll gesucht werden.

### Ort:

Zur Verkäuferin gehen und mit ihr reden. Ihr das Nationaltracht geben und Paul bekommt dafür Yakbutter. Mit dem Mann reden. Der verschwindet.

### Beim Tempel:

Yakbutter mit Statue benutzen. Die gibt Paul Tipps. Mit dem Mann auf der Mauer reden. Der füttert Krähen. Noch mal mit dem Mann reden. Tuch mit dem Gebäude klicken. Paul holt sich Krähenteig.

### Ort:

Mit dem Mann noch einmal reden. Dieses Mal bleib er da. Krähenteig mit Mann benutzen. Der hat den Propeller.

### Beim Tempel:

Den Propeller dem Piloten geben.

### Bombay:

Mit Schlangenmann reden. Auf Schlangenkorb klicken. Schlange haut ab. Paul muss sie wieder finden. Mit allen Leuten reden. Nach rechts aus dem Bild gehen.

### Dorf:

Auf Brunnen klicken. Mit den 2 Kindern am Fenster reden. Danach guckt die gesuchte Schlange heraus. Mit ihr reden. Aus dem Bild gehen.

### Bombay:

Schlange dem Schlangenmann geben. Mit seiner Frau reden. Paul bekommt ein paar Blumen. Die Blumen in die Schüssel von dem alten Mann reinlegen. Dann mit dem Gewürzmann reden. Paulchen bekommt Gewürze. Es erscheint ein Vogel. Feder nehmen. Feder mit Obstmann benutzen. Paul bekommt Obst. Schmarty meldet sich. Mit gerade eben erschienenem Mädchen reden und noch mal mit Mädchen reden. Sie geht mit Paul zum Zug. Gauner werfen Paul vom Zug.

### Dorf:

Reis aus dem Topf am Haus nehmen. Baum anklicken. Mit den 2 Kindern am Fenster reden. 2 mal mit dem Mann reden. Dem Mann das Obst geben. Mit dem Mädchen reden (2 mal). Mit der Kuh reden. Die will Wasser. Mit dem Mann reden. Paul bekommt einen Topf. Den Topf mit dem Brunnen benutzen. Topf mit Wasser der Kuh geben. Paul soll die Kuh melken. Topf mit Euter von der Kuh benutzen. Kuh wird gemolken. Mit der Frau reden. Ihr den Reis geben und das Gewürz geben. Mit dem Mann reden. Paul bekommt noch einen Topf. Topf mit Brunnen benutzen. Topf mit Wasser der Frau geben.

### Waranasi:

Mit dem Mann reden, der sich gerade waschen tut. Mit allen Leuten reden. Auf das Haus klicken. Es kommt ein Mann heraus, mit ihm reden. Den Schädel im Wasser anklicken. Noch einmal mit dem Mann reden, der sich wäscht. Stock aus dem Wasser holen. Den Stock ins Wasser werfen. Mit der Taube reden. Mit dem Jungen reden der jetzt an der Treppe steht. Noch mal auf das Haus klicken, damit der Mann heraus kommt. Wieder mit ihm reden. Paul bekommt Blumenkranz. Blumenkranz ins Wasser werfen. Zurück nach Bombay.

### Bombay:

Mit der Frau reden. Zum Gewürzmann gehen und auf das Gewürz klicken. Es kommt wieder der Vogel. Mit der Frau reden. Paul bekommt Ringelblumen. Mit dem Mädchen reden.

### Waranasi:

Ringelblumen mit Wasser benutzen.

### Ferienlager:

Es regnet. Mit Schmarty reden. Die Wettermaschine funktioniert nicht. Es kommt einer von den Gaunern (anklicken). Das Traumbild anklicken. In den Keller gehen.

### Keller:

Brechstange nehmen (neben Rasenmäher). Rausgehen.

### Ferienlager:

Brechstange mit Wettermaschine benutzen. Schmarty anklicken. Spuren auf dem Rasen anklicken. Mit Schmarty reden. Der geht ins Haus. Auf das Haus von Schmarty klicken. Nach links aus dem Bild gehen.

### Flughafen:

Das Flugzeug von Australien anklicken. Buch anklicken. Fallschirm benutzen.

### Australien:

### Wald:

Alle Bäume anklicken und dann mit dem Mann reden. Auf Schildkröte klicken. Es kommt eine Frau. Koalabär anklicken. Eukalyptusbaum anklicken. Paul nimmt ein paar Blätter mit; die Blätter dem Koalabär geben. Es fliegt ein Ast runter; den Ast mitnehmen. Ast mit Busch benutzen. Paul hat jetzt Larven. Nach rechts aus dem Bild gehen.

### Lager:

Die Larven dem Mann geben und mit ihm reden. Instrument anklicken. Mit dem alten Mann reden. Paul soll so ein Instrument machen. Aus dem Bild gehen.

### Wald:

Noch mal auf Schildkröte klicken. Ast mitnehmen. 1x mit Ameisenbär reden. Ameisenbär mit Ast benutzen. Es wird ein Instrument. Rausgehen.

### Lager:

Das Instrument dem Mann geben. Das Krokodil anklicken.

### Ferienlager:

Zettel anklicken. Fahne anklicken. Alle Kinder anklicken. Mit dem Mädchen reden. Mit Neigel reden. 2mal auf das Fenster klicken. Zum Flughafen gehen.

### Flughafen:

Kiste öffnen. Ein Hammer ist darin. Paul nimmt ihn mit. In den Keller gehen.

### Keller:

Hammer mit Bretter benutzen. Es kommt ein Loch zum Vorschein. 3x hereinfassen. Aus dem Keller heraus gehen und in das linke Haus gehen. Es fehlen Beweise. Wieder in den Keller gehen.

### Keller:

Das lose Brett hochheben(anklicken). Die zwei Zettel von Neigel und

**Indrami mitnehmen. Wieder ins Haus gehen.**

### **Haus:**

**Paul holt die Beweise aus seiner geheimnisvollen Tasche heraus. und dem Gauner geben. Es kommen dann die 2 anderen Gauner. Zur Tür rausgehen.**

### **Ferienlager:**

**Die Gauner verfolgen ihn wohin er auch geht. Wenn Paul anhält muss er in den Keller gehen.**

### **Keller:**

**Kopf aus dem Inhalt heraus holen und ihn mit Glühlampenfassung(rechts neben der Leiter)benutzen. Vor den Brettern liegt der Staubsauger von Schmarty. Paul muss ihn nehmen. Ins Ferienlager zurück gehen. Es geht nicht weil die Batterie leer ist. Steckdose nehmen(rechts neben Leiter) und mit gelbes Kabel benutzen(rechts neben Leiter).Jetzt kann Pink Panther heraus gehen. Schornstein von Schmartys Haus anklicken. Der erste Gauner ist schon erwischt worden. Er landet jetzt im Staubsauger. Die Treppe anklicken. Der 2. Gauner hockt neben seinem Kumpan im Staubsauger. Wasser anklicken. Hinter der Fahne guckt etwas gelbes hervor(anklicken) Jetzt sind alle Gauner gefangen, nämlich im Staubsauger. Noch mal das Wasser anklicken. Die Kinder und Schmarty sind befreit und sind zusammen mit Pink Panther überglücklich. Damit hat Pink Panther das erste Abenteuer geschafft.**

### **E N D E !!**

**Ich hoffe das es Dir Spaß gemacht hat.  
Copyright Nadine Häntsch (10 Jahre) /Schluchsee**

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

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

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

**PS: Du kannst zu jeder Zeit mit dem Fallschirm aus dem Flugzeug springen.**