

# Komplettlösung zu Sam & Max

von [Kerstin Häntsch](#)

Spielstart erfolgt bei Sam & Max im Büro. Sie erhalten den Auftrag sich zur Kirmes zu begeben, auf der merkwürdige Dinge vor sich gehen sollen. Auf der Straße sollen Sam & Max einen verdeckt arbeitenden Agenten treffen, der weitere Anweisungen für die beiden Detektive hat. Nun beginnt das Spiel. Die folgenden Schritte führen zum erfolgreichen Abschluss des Spiels.

## Büro:

- im Schrank befindet sich eine Schwarzlichtbirne -> mitnehmen
- im Mauseloch ist jede Menge Geld versteckt -> mitnehmen

Auf die Straße gehen und die Katze rechts im Bild ansprechen. Sie ist der Agent. Mit der Katze reden und dann Max mit der Katze benutzen. Er holt aus ihr eine Papierrolle mit einer Nachricht raus. Papierrolle einstecken. Auto benutzen und zur Kirmes fahren. Auf dem Rummelplatz erfahren Sam & Max was passiert ist.

## Kirmes:

- Feuerspucker am Eingang bekommt die Papierrolle -> erhalte Karte für die freie Benutzung des Rummels und für Bewegungsfreiheit
- ins Zelt gehen -> mit Person im Zelt reden (erfahre das Yeti und Giraffenmädchen verschwunden sind und die müssen gefunden werden)
- Yetihaare liegen neben Eisblock -> mitnehmen
- Glas mit einer Hand drin steht da -> mitnehmen
- Zelt am Hinterausgang verlassen und zu einem Spiel (Bratz das Vieh) gehen -> Spiel spielen bis es gewonnen wird -> als Preis gibt es eine defekte Taschenlampe -> Taschenlampe zusammen mit Schwarzlichtbirne benutzen -> Taschenlampe ist nun vollständig
- neben dem Spiel hängt ein Vergrößerungsglas -> mitnehmen
- zum Kegel der Tragödien gehen -> benutzen
- danach fehlt das gesamte Inventar -> mit Mann am Kegel der Tragödien reden -> gibt Karte fürs Fundbüro -> dorthin gehen -> bekomme alles am Inventar zurück und zusätzlich noch einen Fisch ( Magnet )
- auf der Karte erscheint nun dieser Fisch -> Kirmes erst einmal verlassen

## Snukeys:

- es gibt drei Snukeys-Läden, dort Pekanus-Pralinen kaufen und Becher, der vor dem Laden liegt, mitnehmen

- den Verkäufer das Glas mit der Hand geben, er öffnet es  
- Max muss dort immer auf Toilette -> mit Verkäufer sprechen -> Bekomme Schlüssel mit einer Feile dran -> damit geht Max aus dem Geschäft -> Sam muss hinterhergehen und Max vor dem Geschäft abfangen -> mit Max reden und Feile mitnehmen -> Auto benutzen -> zurück zur Kirmes

### Kirmes:

- Tunnel der Liebe benutzen -> mit Taschenlampe leuchten -> Schaltkasten wird sichtbar -> Max mit Schaltkasten benutzen -> Gondel wird angehalten -> Sam & Max steigen aus -> Figur ganz rechts im Bild ansehen -> Geheimtür öffnet sich -> dort wohnt ein Hamster -> dem die Pralinen geben -> bekomme dafür Hinweise und einen Schlüssel für Trixis Wohnwagen und auf der Karte erscheint ein Wollknäuel, wo der Onkel von dem Hamster mal war  
- Schalter im Hamsterbau benutzen -> Sam & Max kommen aus dem Tunnel der Liebe -> zu Trixis Wohnwagen gehen -> Tür mit Schlüssel öffnen -> aus der Truhe das Kostüm mitnehmen und aus dem Schrank die Karte vom Alligatorgolfclub -> dieser erscheint auf der Karte -> Rummel verlassen und zum Wollknäuel fahren

### Wollknäuel:

- dort Lift benutzen -> komme auf Aussichtsplattform -> dort sitzt ein Mann, der Werkzeuge verbiegt -> mit ihm reden -> ein verbogenes Werkzeug nehmen -> loses Kabel am Fahrstuhl mit dem Fernrohr benutzen -> Vergrößerungsglas am Fernrohr anbringen -> mit dem Lift zurück fahren und mit dem Auto zum Fisch fahren

### Fisch:

- Eimer mit Fischen nehmen -> mit verbogenem Werkzeug großen Fisch von einem Ständer locker schrauben -> Sam Fisch benutzen lassen, er klettert in den Fisch -> Max mit Fisch benutzen -> Max klettert hinterher -> Fisch kippt um und fällt ins Wasser -> Angler angelt Fisch -> Fisch wird vom Hubschrauber zum Wollknäuel gebracht -> Sam & Max steigen aus -> Max mit Wollknäuel benutzen -> erhalte langes Seil -> mit dem Auto zum Alligator fahren

### Alligator:

- Golfzange aus dem Papierkorb nehmen -> zum Golfplatz gehen -> dort kommen der Countrysänger und sein Leibwächter -> die bringen Max in eine missliche Situation -> Max sitzt auf einer kleinen Insel fest  
- überall sind Krokodile -> Sam muss den Eimer mit Fischen benutzen -> dann den Golfschläger benutzen und die Fische damit zu den Krokodilen schießen -> Krokodile müssen dann in einer Reihe einen Weg ergeben -> dann kann Sam über die Krokodile zu Max gehen -> er befreit ihn -> auf der Insel finden sie eine Schneekugel vom geheimnisvollen Wirbel -> der erscheint auf der Karte -> mit dem Auto zum Wollknäuel

### Wollknäuel:

- ins Museum gehen -> dort die Golfzange zusammen mit der Hand benutzen und dem

Magnet noch dazu -> das ganze mit dem Wollknäuel benutzen -> ein Ring kommt zum Vorschein -> mitnehmen -> zum Wirbel fahren

### Wirbel:

- zuerst den Spiegel benutzen -> dahinter sind drei Magneten mit Hebel -> Schalter von den Magneten benutzen und so einstellen, dass Sam & Max durch die Tür mitten im Raum gehen können (die Stellung der Hebel unterliegt dem Zufallsprinzip)
- hinter der Tür wohnt der Onkel des Hamsters -> mit ihm reden und ihm den Ring geben
- er sagt Sam das er den Froschfelsen suchen soll und dort 3x Yeti-Haare auf den Felsen legen soll und mit Hamsterpulver vermischen soll
- > dann soll es eine Nachricht geben -> der Hamster gibt Sam das Hamsterpulver -> den Hamster verlassen
- durch den Vorhang am Ende gehen -> dort liegen Yetihaare -> mitnehmen -> Wirbel verlassen und zum Wollknäuel fahren

### Wollknäuel:

- durchs Fernrohr sehen und den Froschfelsen finden -> dieser erscheint dann auf der Karte -> dorthin fahren

### Froschfelsen:

- 3x Yetihaare auf den Felsen legen und dann noch das Hamsterpulver benutzen -> es erscheint ein UFO -> beim Verschwinden des UFO's bleibt am Himmel der Name Bumpusville stehen -> das erscheint dann auf der Karte -> Froschfelsen verlassen -> nach Bumpusville fahren

### Bumpusville:

- Villa des Countrysängers betreten -> nach rechts gehen -> durch die Tür am Ende des Ganges gehen -> dort Kissen mit Haarwuchsmittel mitnehmen -> Golfzange mit der Hand benutzen und aus dem Buchregal ein Anleitungsbuch für einen Reinigungsroboter holen
- Roboter suchen -> dann Roboter benutzen -> einfach eine Steckverbindung ändern -> dann läuft der Roboter los und löst Alarm aus -> der Leibwächter rennt los um zu sehen was los ist
- wenn der Leibwächter weg ist, müssen Sam & Max ins hintere Zimmer auf der rechten Seite der Villa gehen -> dort befindet sich eine Virtual Reality Anlage -> diese müssen sie benutzen
- Sam sieht ein Schwert -> das muss er nehmen -> dann kommt ein Drachen -> Sam muss das Schwert benutzen -> er besiegt den Drachen -> es ist ein Herz zu sehen -> Sam muss das Herz nehmen -> dabei bekommt er einen Schlüssel
- mit dem Schlüssel ins letzte Zimmer auf der linken Seite gehen -> Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzen -> der Yeti und Trixi werden dadurch befreit und verschwinden zur Yeti-Party -> erscheint auf der Karte -> die Villa verlassen, aber vorher noch in dem einen Zimmer das Gemälde mitnehmen
- zum Vulkan, wo die Yeti -Party stattfindet, hinfahren

### Vulkan:

- ins Haus gehen -> dort sitzt eine bekannte Schauspielerin -> mit dieser reden -> Sam bekommt von ihr Prospekte, von einem Gemüsemuseum  
-> erscheint auf der Karte -> und vom Saurierpark, erscheint auch auf der Karte -> Auto benutzen und zum Gemüsemuseum fahren

### Gemüsemuseum:

- ganz rechts im Bild steht eine Kiste mit Gemüse, das aussieht wie der Countrysänger -> ein Gemüse mitnehmen -> mit der Frau unterhalten -> ihr das Bild von dem Naturforscher geben -> sie fertigt danach einen Kopf aus Gemüse an, der später abgeholt werden kann -> zum Saurierpark fahren

### Saurierpark:

- dort zu den beiden Sauriern links im Bild gehen -> bei Rexsaurier den Hebel betätigen, damit er das Maul öffnet -> Maustaste drücken -> Maul bleibt offen -> Seil mit dem Maul des Sauriers benutzen -> Seil schlingt sich um einen Zahn -> Max mit Seil benutzen -> ein Zahn vom Saurier wird herausgerissen -> diesen mitnehmen  
- Max auf den zweiten Saurier neben dem Rexsaurier ansetzen -> Max frisst das Fell vom Saurier ab -> mitnehmen  
- zum Bungeespringen gehen -> mit Fahrstuhl fahren -> oben angekommen die Umkleidekabine benutzen -> Sam hat dann Bungeeausrüstung an -> Golfzange mit Snukey-Becher benutzen -> dann Bungeeseil benutzen -> beim Springen mit der Zange und dem Becher aus einem Teich schöpfen -> Teer mitnehmen -> Saurierpark verlassen -> zur Villa fahren

### Bumpusville:

- in die Villa gehen -> dort im letzten Zimmer die Perücke von Bumpus mit dem Gemüsekopf austauschen -> Perücke mitnehmen -> zum Gemüsemuseum fahren

### Gemüsemuseum:

- den angefertigten Gemüsekopf des Naturforschers abholen -> zum Vulkan zurückfahren

### Vulkan:

- Bachstelzenanzug mit Teer benutzen -> dann Yetihaare mit Kostüm benutzen und zum Schluss noch die Perücke mit Kostüm benutzen -> dann haben Sam & Max ein tolles Yetikostüm -> dem Yeti am Eingang die Feile geben -> dann das Kostüm benutzen -> Yeti lässt sie nun zur Party -> Flasche, die auf dem Tisch steht mitnehmen -> dann ganz hinten links durch die Tür gehen -> dort ist ein Kühlschrank -> an dem hängt ein Eispickel -> den mitnehmen -> durch die Tür am Ende gehen -> da kommen Bumpus und sein Handlanger entgegen -> sie denken das Sam & Max ein Yeti sind und wollen ihn einfangen -> mit Bumpus reden -> Kostüm benutzen -> Sam & Max ziehen das

Kostüm aus -> Bumpus und sein Handlanger nehmen das Kostüm und wollen es im Kühlschrank anziehen -> Max benutzen -> der macht den Kühlschrank zu und die beiden sind unschädlich gemacht -> Oberhäuptling der Yetis kommt und erklärt Sam & Max zu Häuptlingen ehrenhalber -> sie können sich nun frei bewegen  
- erst noch einmal zum Wollknäuel fahren

### Wollknäuel:

- mit dem Lift fahren -> dann mit dem Fahrstuhl fahren -> zu dem Mann gehen, der Werkzeug verbiegt -> von ihm den Eispickel verbiegen lassen  
-> sieht dann wie ein Korkenzieher aus -> der wird dann mit der Flasche benutzt -> so erhält man einen Korken -> den Korken mit der Schneekugel benutzen -> dadurch wird diese verschlossen -> nun zum Wirbel fahren

### Wirbel:

- in den Raum am Ende gehen -> die Schneekugel nehmen und den Wirbel benutzen -> im Wirbel die Schneekugel benutzen -> die Schneekugel füllt sich mit dem Wirbel -> Schneekugel wieder mitnehmen und zum Vulkan fahren

### Vulkan:

- wieder zur Party gehen -> dort durch die Tür gehen, an der die Yeti frau steht -> dahinter sind 4 Säulen, die jeweils ein Rätsel darstellen  
-> weiter laufen bis zum Oberyeti -> den Saurierzahn nehmen und mit dem Yeti benutzen -> dieser nimmt ihn und wirft ihn in einen Pool -> dann das gleiche mit dem Gemüsekopf des Naturforschers, dem Kissen mit Haarwuchsmittel und der Schneekugel machen -> der Yeti wirft alles in den Pool und dabei verschwindet immer eine Säule -> zum Schluss holt Max noch den eingefrorenen Bumpus mit seinem Handlanger -> danach läuft die Schlusszene alleine ab

ENDE!!!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch /Schluchsee  
eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

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

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