

Komplettlösung – The Gardens Between

von **Kerstin Häntsch**

Es geht um zwei Kinder, Arina und Frendt, die am Anfang in einem Baumhaus sitzen und dann durch die Zeit reisen. Das Spiel kann mit einem Gamepad gespielt werden. Man benötigt nur die Steuerung nach links und rechts für in der Zeit vorwärts oder rückwärts gehen und die Taste A für eine Aktion ausführen. Es gibt acht Welten mit jeweils mehreren Inseln. Arina trägt eine Laterne und kann damit Lichtkugeln einfangen. Die Laterne kann man auf Würfel setzen, die dann durch die Bewegung der Zeit an andere Orte versetzt werden und so kann auch eine Lichtkugel eingefangen werden. Es gibt auch dunkles Licht und wenn man daran mit der Laterne mit Licht vorbeikommt, verschwindet das Licht. Das dunkle Licht lässt sich ausschalten, in dem Frendt die Glocken läutet, die an verschiedenen Stellen hängen. Frendt kann auch andere „Schalter“ betätigen, die eine Aktion auslösen. Ziel ist es immer eine Lichtkugel am Ende des Weges auf der Insel in eine Vorrichtung einzusetzen. Danach kommt man zur nächsten Insel. Nach dem Abschluss einer Welt kommt eine Erinnerung. Hier kann man auch die Zeit vorwärts und rückwärts drehen und jeweils eine Errungenschaft erhalten.

Welt 1

Insel 1:

- nach rechts gehen bis die Kartons den Weg blockieren
- dann nach links gehen bis die Lichtkugel erscheint
- die Zeit drehen bis die Lichtkugel in der Laterne ist
- jetzt wieder nach rechts gehen
- die Laterne nehmen
- bis zum Ende gehen und die Lichtkugel einsetzen

Insel 2:

- nach rechts gehen und die Glocke läuten
- es erscheint eine Lichtkugel
- die Lichtkugel mit der Laterne einsammeln und weiter nach rechts gehen
- es kommt eine Brücke
- die Lichtkugel mit der Brücke benutzen und über die Brücke gehen
- weiter gehen und eine neue Lichtkugel einsammeln
- über die Kartons springen
- es kommt dunkles Licht und die Lichtkugel verschwindet
- die Glocke läuten (Taste A) und das dunkle Licht verschwindet
- zurück gehen und eine neue Lichtkugel holen
- dann nach oben gehen und die Lichtkugel einsetzen

Erinnerung:

- langsam in der Zeit vor und zurück bewegen bis die Tür aufleuchtet
- dann kurz warten
- in einem Umzugskarton hinter der Tür befindet sich ein Würfel
- **Errungenschaft: Eingezogen**

Welt 2

Insel 1:

- nach rechts gehen bis man die Laterne auf den Würfel stellen kann
- dann nach links gehen bis die Lichtkugel in der Laterne gehen
- zur Laterne gehen und diese nehmen
- zur Brücke gehen
- die Lichtkugel mit der Brücke benutzen und über die Brücke gehen
- weiter nach rechts gehen
- die Laterne wieder in einen Würfel stellen
- dann weiter gehen
- die Glocke läuten
- das dunkle Licht ist weg
- zurück zur Laterne gehen
- die Laterne mit der Lichtkugel nehmen und ganz oben auf der Insel einsetzen

Insel 2:

- nach rechts gehen bis eine Lichtkugel in der Laterne ist
- weiter nach rechts gehen
- die Laterne in einen Würfel stellen
- nach links gehen bis eine Lichtkugel in der Laterne ist
- zur Laterne gehen und mitnehmen
- die Lichtkugel mit der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen
- weiter nach rechts gehen und eine Lichtkugel auffangen
- nach links gehen und dann die Laterne wieder auf einen Würfel setzen
- nach rechts gehen und die Laterne wieder mitnehmen
- die Laterne wieder auf den nächsten Würfel setzen
- weiter nach rechts gehen und die Laterne nehmen
- zum Ende gehen und die Lichtkugel einsetzen

Erinnerung:

- diesmal muss man den Würfel in der Kühlbox finden
- **Errungenschaft: Neue Freunde**

Welt 3:

Insel 1:

- nach rechts gehen bis Frendt einen Schalter betätigen kann
- die Zeit zurückdrehen bis die Spielsteine wieder oben auf dem Tisch liegen
- weiter nach rechts gehen und die Lichtkugel einsammeln
- die Lichtkugel mit der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen
- den Schalter benutzen und alle Steine vom Tisch fallen lassen
- weiter nach rechts gehen und eine Lichtkugel einsammeln
- zurück gehen und die Glocke läuten
- weiter zurückgehen und den Schalter benutzen und alle Spielsteine wieder aufbauen
- **Errungenschaft: Setze die Dominos zurück**
- nach rechts gehen
- die Glocke läuten und die Lichtkugel ganz oben einsetzen

Insel 2:

- nach rechts gehen und den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis das Kabel in der Steckdose zu steckt
- dann nach links gehen bis Frendt die Fernbedienung benutzt und die Videokassette aus dem Rekorder fällt
- über die Videokassette laufen
- weiter gehen und die Lichtkugel einsammeln
- die Lichtkugel mit der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen
- weiter nach rechts gehen
- die Laterne auf den Würfel setzen
- weiter gehen und der Würfel springt in den Fernseher
- Frendt benutzt den Schalter
- die Zeit zurückdrehen (nach links) bis aus dem Huhn eine Krähe wird
- nach links gehen bis der Würfel im Fernseher eine Lichtkugel einfängt
- dann zum Würfel gehen und die Laterne mit der Lichtkugel holen
- nach rechts gehen
- Frendt benutzt nochmal den Schalter
- die Zeit vorspulen bis die Krähe stirbt

- **Errungenschaft: Game Over**
- nach links gehen
- Laterne mit Lichtkugel vom Würfel nehmen
- die Lichtkugel ganz oben einsetzen

Insel 3:

- nach rechts gehen
- Schalter benutzen und die Zeit drehen bis der Würfel in der Nähe steht
- die Laterne in den Würfel stellen
- dann nach links gehen bis Frendt mit der Taste A den Schalter drücken kann
- jetzt kann man den Würfel an verschiedene Positionen bringen
- der Würfel sollte genau unter der Lampe stehen (am Ständer)
- dann A drücken und nach rechts gehen
- das Licht fällt in die Laterne auf dem Würfel
- wieder nach links gehen und den Schalter aktivieren
- den Würfel auf die ursprüngliche Stelle bringen
- dann A drücken und nach rechts gehen
- die Laterne mit dem Licht nehmen
- das Licht mit der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen
- nach rechts gehen
- den Schalter drücken und die Zeit drehen bis der Würfel unter dem Teppich ist
- wieder A drücken und nach rechts gehen
- jetzt fällt der Teppich nicht ganz herunter und Frendt kann die Glocke läuten, die unter dem Teppich hängt
- **Errungenschaft: Guter Fang**
- wieder nach links gehen und den Schalter drücken
- dann den Würfel beim Sofa abstellen, damit Arina die Laterne auf den Würfel stellen kann
- dann muss der Würfel vor der Schüssel mit Popcorn positioniert werden (Schalter benutzen und die Zeit drehen)
- nach rechts gehen und die Lichtkugel fällt von der Schüssel in die Laterne
- nach links gehen
- den Schalter benutzen und den Würfel zum Sofa bringen, damit Arina die Laterne mit der Lichtkugel nehmen kann
- dann nach rechts gehen bis zum Ende und die Lichtkugel einsetzen

Erinnerung:

- die Zeit so verstellen das der Fernseher aufleuchtet (vibriert)
- **Errungenschaft: Spät aufbleiben**
- es gibt noch eine weitere Errungenschaft, wenn man die Zeit fünf Mal vor und zurück spult, damit Frendt fünf Mal mit Popcorn beworfen wird
- **Errungenschaft: Eigenbeschuss**

Welt 4

Insel 1:

- nach rechts gehen
- die Lichtkugel einsammeln
- weiter nach rechts gehen
- das dunkle Licht verschluckt die Lichtkugel
- weiter gehen und dann so oft auf die Säge springen (vor- und zurückgehen) bis das Brett durchgesägt ist
- **Errungenschaft: Arbeitszeit**
- weiter nach rechts gehen
- die Glocke läuten
- weiter nach rechts gehen und die Lichtkugel einsammeln
- die Lichtkugel verschwindet auch wieder
- weiter nach rechts gehen und die nächste Lichtkugel einsammeln
- dann zurück gehen und die Glocke läuten
- noch ein Stück zurück gehen bis die Lichtkugel wieder weg ist und dann nach oben gehen
- eine Lichtkugel einsammeln und ganz oben einsetzen

Insel 2:

- nach rechts gehen
- hier stehen drei Würfel
- die Laterne auf den Würfel rechts stellen
- dann nach links gehen, die Glocke läuten und eine Lichtkugel einsammeln
- nach rechts gehen und die Laterne nehmen
- die Lichtkugel mit der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen
- nach oben gehen
- hier die Laterne in den rosa Würfel vor der Vorrichtung für die Lichtkugel setzen
- dann solange nach links gehen bis eine Lichtkugel eingefangen wurde
- nach oben gehen
- die Laterne nehmen und die Lichtkugel einsetzen

Insel 3:

- nach rechts gehen
- den Schalter betätigen
- den Aufzug auf die Höhe von Arina bringen

- dann die Laterne auf den Würfel setzen
- nun wieder den Schalter aktivieren und den Aufzug nach unten fahren, um die Lichtkugel einzusammeln
- dann den Aufzug wieder zu Arina bringen
- die Laterne nehmen
- zur Brücke gehen
- die Lichtkugel mit der Brücke benutzen und über die Brücke gehen
- den Aufzug holen und die Laterne auf den Würfel stellen (Schalter benutzen und Zeit drehen)
- den Aufzug nach unten fahren und eine Lichtkugel einfangen
- dann den Aufzug auf die Höhe bringen wo eine Glocke hinter einer Nebelwolke ist
- wenn der Aufzug dort steht, wird die Glocke sichtbar
- der Frenndt geht zur Glocke und benutzt sie
- dann wieder zurück gehen und den Schalter benutzen, um den Aufzug zu Arina zu bringen
- die Laterne nehmen
- dann den Aufzug (auf der rechten Seite mit dem dunklen Licht) auf Höhe der großen Nebelwolke bringen
- nach rechts gehen und durch den Nebel
- die Lichtkugel ist wieder weg
- weiter nach rechts gehen und über die Nebelbrücke
- dann den Schalter benutzen und den Aufzug nach ganz oben bringen
- Arina muss im Aufzug stehen und dann den Aufzug nach unten bringen, um eine Lichtkugel einzusammeln
- **Errungenschaft: Freunde fischen**
- den Aufzug nach oben bringen und die Lichtkugel einsetzen

Erinnerung:

- den Würfel hinter dem Poster im Baumhaus finden
- **Errungenschaft: Unser geheimes Clubhaus**

Welt 5

Insel 1:

- nach rechts gehen
- über die Tastatur gehen und die Zahlen 2764 einstellen
- weiter nach rechts gehen und am Schalter vorbei
- die Zahlen merken die auf einem rotierenden Teil aufleuchten (644676)
- weiter nach rechts gehen bis zum Lautsprecher
- Frenndt muss an dem Drehknopf so lange drehen bis der Lautsprecher anfängt zu vibrieren und das Glas um den Würfel zerspringt
- nach links gehen zur Tastatur

- Arina und Frendt müssen vorwärts und rückwärts über die Tastatur gehen bis die Zahlen 644676 eingestellt sind
- dann erscheinen am PC vier Symbole
- nun muss über die Tastatur das erste Symbol ausgewählt werden
- nach rechts gehen und den Schalter benutzen
- die Zeit so drehen das unter dem Drucker eine Glocke erscheint
- dann die Glocke läuten
- nun zur Leiter gehen, die Lichtkugel holen und einsetzen

Insel 2:

- nach rechts gehen
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis die Glocke nicht mehr hinter einem Glas ist, aber der Weg bis zur Glocke frei ist
- dann zur Glocke gehen und läuten
- nach links gehen und die Lichtkugel einfangen
- wieder nach rechts gehen und den Schalter benutzen
- jetzt die Zeit so drehen das eine Rampe nach oben entsteht
- dann über die Rampe nach oben gehen und durch den Nebel
- das dunkle Licht verschluckt die Lichtkugel
- weiter gehen zum Schalter und ihn benutzen
- die Zeit drehen bis es eine Rampe über einen Knochen nach unten auf den Weg gibt
- nach unten gehen und eine Lichtkugel einfangen
- die Laterne auf den Würfel stellen
- zurück zum Schalter gehen
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis die Knochen die Glocken ganz oben läuten und sich die Blume schließt
- Rampe nach unten legen und zum Würfel gehen und die Laterne holen
- dann zurück zum Schalter
- die Zeit drehen bis oben die Glocken läutet und sich die Blume mit dem dunklen Licht schließt
- dann noch einen Knochen so legen das es eine Rampe nach oben gibt, aber vorher die Glocken oben läuten, damit sich die Blüte mit dem dunklen Licht oben schließt
- die Rampe nach oben gehen
- die Leiter nach oben gehen
- den Schalter benutzen und das Skelett zusammensetzen, so das man nach oben gehen kann
- die Lichtkugel einsetzen

Erinnerung:

- die Zeit langsam vor- und zurückspulen bis das Ei aufleuchtet
- dann kurz warten
- **Errungenschaft: Schelmische Entdeckung**

Welt 6

Insel 1:

- nach rechts gehen
- eine Lichtkugel einfangen
- zum Schalter gehen
- die Zeit drehen bis der lila Würfel in der Nähe von Arina ist
- nun die Laterne in den Würfel stellen
- wieder den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis der Würfel in der Nähe der Blume am Anfang steht
- nach links gehen
- die Laterne nehmen
- nach rechts gehen und den Nebel beseitigen
- dann nach links gehen
- die Glocke läuten, damit sich die Blume neben dem Würfel öffnet
- zum Würfel gehen und die Laterne abstellen
- zum Schalter gehen und die Zeit drehen bis die beiden Würfel ihre Plätze getauscht haben
- die Laterne mit der Lichtkugel nehmen und rückwärts gehen
- das Licht verschwindet
- zurück gehen bis zum Anfang
- die Laterne in den Würfel vor der Leiter stellen
- zum Schalter gehen und ihn benutzen
- die Zeit drehen bis der Würfel oben an der Spitze steht
- nach oben gehen, Laterne nehmen und die Lichtkugel einsetzen

Insel 2:

- nach rechts gehen bis der Wassertropfen genau beim Draht ist
- kurz warten bis die Lampe angeht
- das Licht vertreibt den Nebel
- weiter nach rechts gehen
- am Schalter vorbeigehen
- dann kommt der nächste Nebel
- wieder muss ein Wassertropfen auf den Draht treffen, damit die Lampe angeht und das Licht den Nebel verschwinden lässt
- weiter nach rechts gehen
- die Glocke läuten
- dann nach links gehen und mit einem Wassertropfen auf dem Draht wieder den Nebel vertreiben
- zurück gehen bis zum Schalter
- den Schalter benutzen

- die Zeit drehen bis aus dem Rohr ein Wasserstrahl nach unten kommt
- dann nach links gehen
- bis zum Anfang gehen und eine Lichtkugel einfangen
- mit der Laterne mit Lichtkugel nach rechts gehen bis zum Würfel im Nebel
- die Laterne in den Würfel stellen
- zum Schalter gehen und ihn benutzen
- die Zeit drehen bis das Rohr wieder geschlossen ist und kein Wasserstrahl mehr nach unten geht
- über den Wassertropfen auf dem Draht wieder den Nebel vertreiben und nach unten gehen
- die Laterne aus dem Würfel nehmen und die Lichtkugel einsetzen

Insel 3:

- nach rechts gehen
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis die zweite Büchse (vordere Büchse) kurz vor der Verbindung zur Insel ist
- dann über die Büchse laufen
- den zweiten Schalter benutzen und die Zeit drehen bis die blaue und die lila Büchse kurz vor den Lücken stehen
- dann nach rechts über die Büchsen zu nächsten Insel gehen
- weiter nach rechts gehen
- Arina springt auf einen Wasserhahn und der dreht sich
- hier muss man kurz im Sprung warten bis das Wasser aufhört zu fließen
- dann können beide weiter nach rechts gehen
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis die Nebelbrücke kurz vor der ersten Lücke steht
- dann nach rechts gehen bis zum nächsten Schalter (erst über die Nebelbrücke und dann über den Pizzakarton)
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis die Flasche mit dem Nebel und der Glocke kurz vor dem Abgrund ist
- dann nach links gehen und die Glocke läuten
- die Blüte weiter links im Bild öffnet sich und gibt eine Lichtkugel frei
- nach rechts gehen und wieder den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis der Pizzakarton kurz vor dem Abgrund steht
- dann nach links gehen bis Arina die Lichtkugel mit der Laterne einfangen kann
- dann gehen beiden nach rechts
- den ersten Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis der Karton kurz vor der ersten Lücke ist
- dann nach rechts gehen
- die Laterne in den Würfel stellen
- nach links zurückgehen und den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis die Nebelbrücke kurz vor der Lücke ist
- nach rechts gehen
- die Laterne mit der Lichtkugel nehmen
- über den Pizzakarton nach rechts gehen und dann noch die beiden Leitern nach oben gehen

- die Lichtkugel einsetzen

Erinnerung:

- die Zeit langsam drehen bis sich das Rad am Rohr links anfängt zu drehen
- dann kurz warten
- **Errungenschaft: Eine Expedition geht den Bach hinunter**

Welt 7

Insel 1:

- nach rechts gehen
- die Lichtkugel einfangen
- nach links gehen
- den Schalter benutzen
- an einer Wand ist eine Zeichnung
- die Zeit drehen bis der Würfel auf der Zeichnung an der Wand auf dem Wal ist
- dann nach rechts gehen über die Wippe nach oben und über die Walflosse weiter nach rechts
- weiter gehen und die Lichtkugel benutzen um eine Brücke zu erschaffen
- über die Brücke gehen
- nach rechts gehen bis zum Schalter
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis der Würfel an der Wand im Reifen steht
- jetzt kann Arina die Laterne in den Würfel stellen
- dann wieder den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis der Würfel auf der Rutsche steht
- dann nach links gehen bis man den Würfel auf der Rutsche sieht und Licht in der Laterne ist
- nach rechts gehen und den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis der Würfel am Nebel vor dem Brett ist
- der Nebel verschwindet und das Brett fällt um und macht den Weg nach oben frei
- wieder den Schalter benutzen und die Zeit drehen bis der Würfel im Reifen ist
- die Laterne aus dem Würfel nehmen und nach oben gehen
- die Lichtkugel einsetzen

Insel 2:

- nach rechts gehen
- hier springt ein Würfel mit einer Lichtkugel immer an verschiedene Punkte
- Arina muss zuerst eine Lichtkugel einfangen
- dann muss man Fendt auf den unteren Pfad bei Arina bringen, in dem man wartet bis der

- Nebel gerade durch den Würfel mit dem Licht verschwindet
- dann gehen beide den Weg unten nach rechts
 - die Glocke läuten
 - nach rechts gehen und durch den Nebel
 - weiter nach rechts und das dunkle Licht verschluckt die Lichtkugel
 - über die Nebelbrücke gehen
 - nach oben gehen bis zum Walkman
 - auf diesem sieht man eine gelbe, blaue und rosa Linie
 - Fendt kann an dem Knopf an der Seite auf die jeweiligen Linien steuern
 - dann bewegt sich entweder der blaue Würfel oder der gelbe Würfel mit dem Licht oder der rosa Würfel mit dem dunklen Licht
 - zuerst auf die blaue Linie drehen, damit der blaue Würfel zu Arina nach oben kommt
 - mit dem Knopf von der Linie wegdrehen, damit der blaue Würfel oben stehen bleibt
 - Arina setzt die Laterne im Würfel ein
 - dann wieder auf die blaue Linie stellen, so dass der blaue Würfel neben den gelben kommt und die Lichtkugel einfängt
 - dann muss der rosa Würfel so verstellt werden dass er nicht im Weg ist und das Licht wieder verschluckt
 - dann den blauen Würfel nach oben bringen, so dass Arina die Laterne nehmen kann
 - nun erst den Weg zurück gehen und sehen was hinter dem Nebel ist
 - **Errungenschaft: Gefunden**
 - dann nach oben gehen und die Lichtkugel einzusetzen

Insel 3:

- die Lichtkugel einfangen und nach rechts gehen
- die Laterne auf den Würfel stellen
- nach rechts gehen und über die Nebelbrücke
- die Glocke läuten
- dann zurück gehen und die Laterne vom Würfel nehmen
- nach rechts gehen und eine neue Lichtkugel einfangen
- die Lichtkugel bei der Brücke einsetzen
- über die Brücke gehen
- die Glocke läuten und eine Lichtkugel eingefangen
- zurück gehen nach links und die Glocke läuten
- jetzt nach oben gehen
- die Laterne auf den Würfel stellen
- über die Nebelbrücke nach oben gehen
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis eine gezeichnete Glocke erscheint
- zur Glocke gehen und läuten
- dann zurück zum Schalter gehen
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis das dunkle Licht bei der Laterne ist
- dann kurz warten bis die Lichtkugel verschwunden ist

- den Schalter benutzen und die Zeit ganz zurück drehen, so das der Mond links steht
- dann nach links gehen bis zum Würfel
- die Laterne nehmen und zur Leiter gehen
- bei der Leiter kurz stehen bleiben bis das Licht vom Mond in der Laterne ist
- **Errungenschaft: Greif nach dem Himmel**
- jetzt bis zum Ende gehen und die Lichtkugel einsetzen

Erinnerung:

- die Zeit langsam drehen bis das Teleskop leuchtet
- kurz warten
- **Errungenschaft: Sternengucker**

Welt 8

Teil 1:

- nach rechts gehen
- nach oben gehen
- die Laterne in den ersten Würfel stellen
- nach links gehen bis die Lichtkugel in der Laterne ist
- dann wieder nach rechts gehen
- die Laterne nehmen und bei der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen und nach rechts
- die Laterne in den ersten Würfel stellen
- weiter nach oben gehen bis die Lichtkugel in der Laterne ist
- die Laterne nehmen und nach unten gehen
- die Glocke läuten
- weiter nach oben gehen
- die Laterne mit dem zweiten Würfel benutzen
- weiter nach oben gehen und durch den Nebel
- weiter oben die Laterne aus dem Würfel nehmen und mit der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen

Teil 2:

- weiter nach oben gehen
- Arina sollte beim Oszilloskop stehen bleiben und warten bis der Blitz einschlägt
- **Errungenschaft: Nicht berühren**
- weiter nach oben gehen
- langsam gehen und warten bis der Blitz in die Säge und die Schere einschlägt

- weiter nach oben gehen
- den Schalter benutzen
- die Zeit drehen bis der Stecker vom Fernseher in der Nähe des Globus ist
- dann nach links gehen bis zu dem Punkt bevor der Blitz den Farbeimer trifft
- warten das der Blitz den Stecker vom Fernseher trifft
- der Fernseher schaltet sich ein und ein Würfel springt heraus
- nach oben gehen bis der Würfel auf den Wasserschlauch springt
- dort warten bis der Wasserschlauch den Ball aus dem Weg räumt
- weiter nach oben gehen und die Laterne in den Würfel stellen
- zurück gehen bis der Würfel im Fernseher ist
- den Schalter benutzen und die Zeit drehen bis der Stecker vom Fernseher in der Steckdose ist
- dann nach oben gehen
- die Laterne im Fernseher bekommt eine Lichtkugel und springt aus dem Fernseher
- die Laterne nehmen und mit der Brücke benutzen
- über die Brücke gehen

Teil 3:

- einfach nur bis ganz nach oben gehen
- kurz vor dem Ende kommt eine Lichtkugel in die Laterne
- nun noch die Lichtkugel einsetzen
- geschafft
- **Errungenschaft: Am Ende der Gärten**

E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 28.11.2025

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

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