

Komplettlösung – Tsioque

von Kerstin Häntsch

Die Prinzessin Tsioque wird von einem Zauberer gefangen halten. Sie muss sich nun befreien. Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es für bestimmte Aktionen Errungenschaften.

Kerker

- das Bild anklicken, damit man den ganzen Raum sehen kann
- am Fenster nach oben ziehen und in den Hof sehen (**Errungenschaft: Neugieriger Blick**)
- aus dem Inventar das Medaillon nehmen und auf den Teller mit dem Brot werfen (die Wache gibt das Medaillon immer zurück, das Medaillon von der Wache nehmen)
- **insgesamt 3x das Medaillon mit dem Teller benutzen**
- der Wachposten ist weg und das Medaillon auch
- der Schlüssel ist durch das Gitter auf dem Boden geflogen
- **über das Skelett und das Gitter klettern**
- Tsioque anklicken damit sie aufsteht
- **das Brot nehmen und mit dem Gitter im Boden benutzen**
- der Krake bringt dafür den Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen und mit der Tür benutzen**
- den Kerker verlassen und nach rechts gehen
- eine Wache kommt angerannt und jagt eine Katze
- **der Wache zuwinken, dann kommt der Krake und holt die Wache**
- die Katze anklicken
- die verschwindet
- weiter nach rechts gehen
- da kommen mehrere Wachen auf Tsioque zugestürmt
- schnell nach links gehen
- Tsioque versteckt sich
- den Sarg ansehen
- **das Steinrad aus dem Korb über dem Sarg nehmen**
- **dann das Steinrad mit dem Loch links unten im Sarg benutzen**
- an allen vier Ecken gibt es nun eine Steinscheibe
- **die Steinscheiben alle drehen bis man hört wie sie einrasten**
- dann öffnet sich der Sarg
- **den Korb über dem Sarg anklicken und es rieselt Staub in den Sarg**
- jetzt sieht man einen Tarnumhang im Sarg liegen
- **den Tarnumhang nehmen und zum Gang gehen** (Tsioque anklicken damit sie aufsteht)
- nach rechts gehen
- **sobald die Wachen kommen muss man den Tarnumhang mit Tsioque benutzen**
- die rennen an ihr vorbei
- **zur Treppe gehen und den Tarnumhang benutzen wenn die Wachen kommen**

- dann weiter gehen
- leider rutscht Tsioque ab und der Tarnumhang fliegt weg
- wenn oben im Durchgang die Wache erscheint, dann **schnell die Spinne über dem Hebel neben dem Durchgang anklicken**
- die Spinne drückt den Hebel nach unten und das Licht geht aus
- die Wache stürzt ab
- weiter gehen
- dann kommt eine große Wache und wirft mit kleinen Wachen nach Tsioque
- **wenn die Wache angerollt kommt, dann muss man springen und wenn die Wache angesprungen kommt, dann muss man sich ducken** (dazu die Pfeiltasten über oder unter Tsioque drücken)
- 3x muss man ausweichen
- **bevor die große Wache weiter machen kann, sollte man jetzt schnell die Spinne anklicken, damit es wieder dunkel wird**
- die Wache stürzt ab
- **Errungenschaft: Wer hat das Licht ausgemacht**
- durch den Durchgang gehen
- hier steht eine Wache an der Kurbel von einem Aufzug
- **auf die Wache zugehen und die erschreckt sich und stürzt ab**
- **die Kurbel ansehen**
- **den Hebel mit gedrückter Maustaste nach unten ziehen**
- **die Lanze nehmen und versuchen damit das Rad zu nehmen**
- Tsioque fällt in eine Spinnennetz
- **das Rad nehmen**
- dabei wandert auch noch klebriges Spinnennetz mit ins Inventar
- **die beiden Radsprossen nehmen**
- **auf die Wache im Netz stellen**
- **die beiden Radsprossen mit den Löchern in der Mauer benutzen und so Stück für Stück nach oben klettern**
- **die Sprossen wieder einstecken**
- **die Kurbel ansehen**
- **das Rad anbauen und die beiden Radsprossen am Rad anbauen**
- die Wache taucht auf
- **den Hebel nach unten ziehen**
- der Sack kommt herunter
- **schnell hinter der Kurbel verstecken**
- **wenn die Wache nach rechts sieht, dann ein Stück nach rechts gehen**
- **wenn die Wache dann nach links sieht sofort weiter nach rechts gehen**
- es werden Pfeile angezeigt, die man anklickt um in diese Richtung zu gehen
- Tsioque hängt sich an den Sack
- dann wird sie nach oben gezogen
- jetzt geht es auf der Burgwehr weiter
- **Tsioque muss nach rechts gehen und zwar immer von einem Mauerstück zum nächsten**
- **es gibt aber eine fliegende Wache und aus dem Turm sieht der Zauberer ab und zu in die Richtung von Tsioque**
- schafft man es ohne erwischt zu werden auf die andere Seite, dann gibt es die **Errungenschaft: Ninja**

Im Hof

- hier gibt es mehrere Plätze zu denen man gehen kann
- erst stehen nur ??? da und wenn man das erste Mal an dem Ort war, dann erscheint die richtige Bezeichnung für den Ort
- zu den Zelten links gehen (Zeltlager)

Zeltlager:

- hier ist ein Schießstand
- zwei Wachen machen Schießübungen
- die kleine Wache rechts muss mit mindestens 3:2 gewinnen
- Tsioque hilft ein wenig nach indem sie die beiden Schießpuppen verschiebt, so das die große Wache links daneben schießt und die kleine Wache rechts trifft
- **die linke Schießpuppe immer dann verschieben wenn die Wache das Ziel anvisiert hat, denn dann schießt er daneben**
- **bei der rechten Schießpuppe immer warten bis die Wache den Pfeil abgeschossen hat**
- wenn der Pfeil gerade kommt, dann die Puppe nach links schieben und wenn der Pfeil von oben kommt, dann die Puppe nach rechts schieben
- **Errungenschaft: Helfende Hand**
- wenn die kleine Wache gewonnen hat, bekommt sie von der großen Wache einen Tritt und fliegt weg
- dabei verliert sie noch den Helm
- die große Wache legt sich hin und schläft
- Tsioque kann sich nun umsehen
- **aus dem Zelt rechts nimmt sie die goldenen Handschuhe**
- **im Zelt links liegt ein Kettenhemd, aber das nimmt sie nicht mit, weil es nicht in ihre Tasche passt**
- **im Zelt ganz rechts steht eine Rüstung**
- die Wache hat aber den Kopf an die Rüstung gelehnt
- **deshalb zuerst den Baumstamm benutzen und als Ersatz unter den Kopf der Wache schieben**
- leider ist die Rüstung auch zu groß für die Tasche und kann noch nicht mitgenommen werden
- **die Leiter nach oben klettern und den Helm nehmen**
- Tsioque verliert den Helm und er landet auf der Wache, die aber zum Glück weiter schläft
- im Dach ist jetzt ein Loch
- **auf den Blasebalg springen**
- das Feuer wird größer und der Helm fängt an zu glühen
- **noch einmal (oder zweimal) auf den Blasebalg springen und die Wache verschwindet**
- **dann den Helm mit den goldenen Handschuhen aus dem Feuer holen**

- auch der Helm ist zu groß und passt nicht in die Tasche
- deshalb geht es weiter durch die Tür neben dem Zeltlager

Thronsaal:

- es gibt hier einen Gang und am Ende eine Tür
- sobald man die Tür anwählt erscheint eine böse Fee
- wenn man die Fee anklickt oder versucht den Raum zu verlassen, dann verwandelt sich die Fee und verschlingt Tsioque (man landet im Hof)
- also geht es erst mal mit der nächsten Tür weiter

Vorratskammer:

- hier liegt eine betrunkene Wache
- **die Feder nehmen** (links beim Brot)
- auf dem Fass steht ein Pfefferstreuer
- **den Pfefferstreuer nehmen**
- **die Feder mit der Wache benutzen**
- die Wache rutscht nach hinten, so dass Tsioque nun weiter in den Raum gehen kann
- **die goldenen Schuhe und den Becher nehmen**
- **dann an dem Tuch ziehen**, wo es so aussieht als säße jemand hinter dem Tuch
- wenn das Tuch weg ist sieht man nur Mäuse und eine Möhre
- die Möhre kann man noch nicht nehmen, weil die Mäuse da sind
- es gibt eine Klingel, die aber noch nichts bewirkt
- den Raum verlassen und zum nächsten gehen

Waffenkammer:

- die Katze sitzt hier
- **Tsioque versucht die Katze zu streicheln, aber die flüchtet auf die Rüstung**
- **jetzt sollte man alle Waffen ausprobieren, die im Raum zu finden sind**
- das gibt die **Errungenschaft: Gibt es etwas leichteres ?**
- dann zum Schrank gehen
- **den Schrank öffnen**
- Tsioque wühlt im Schrank herum und wirft Sachen aus dem Schrank
- **noch einmal im Schrank wühlen**
- der Krake wirft ein Fass um
- **das Fass bis zur Rüstung rollen**
- **dann auf das Fass klettern und versuchen die Katze zu fangen**
- die flüchtet aber
- da es laut wird kommt die Wache
- **schnell im Schrank verstecken**
- **dann das Schild von der Rüstung ansehen**

- da fehlt ein Schild in der Mitte
- den Raum verlassen und zum Kerker gehen

Kerker:

- **Tsioque sieht durch das Gitter**
- **ein Blatt mit einer Illustration landet in der Tasche**
- weiter geht es zum Nähzimmer

Nähzimmer:

- den Tisch ansehen
- auf dem Tisch liegen Stoffe, eine Schere, Stecknadeln, Garn und eine Nadel
- die Nahansicht vom Tisch verlassen
- **versuchen die Spindel zu nehmen**
- aber Tsioque nimmt sie nicht und so gibt es die **Errungenschaft: Ich werde nicht darauf hereinfallen**
- **das Plakat ansehen**
- **den Ständer ansehen**
- auf dem Ständer fehlen: Handschuhe, Stiefel, Kettenhemd, Rüstung und Helm
- da noch nicht alle Teile vorhanden sind lassen wir den Ständer noch leer
- das Nähzimmer verlassen
- weiter geht es zur nächsten Tür weiter oben

Turm:

- hier ist eine Wache mit einem großen Schlüsselbund in der Hand und die Wache muss dringend auf Toilette
- eine Wache mit goldener Rüstung kommt, aber die Wache will der anderen Wache nicht helfen und geht weiter
- im Moment kann man hier nichts machen
- den Turm verlassen
- zum großen Tor gehen

Tor:

- hier lässt sich im Moment nichts machen
- zur nächsten Tür gehen

Stall:

- in den Stall gehen
- **zur Kutsche gehen und die Truhe öffnen**
- **dann die kleine Dose öffnen und die Drachenschuppen nehmen**
- den Stall verlassen
- zur Pforte oberhalb vom Tor gehen

Pforte:

- **am Plakat hängt ein Blatt mit einer Illustration**
- **das Blatt nehmen**
- die Tür lässt sich nicht öffnen und das große Rad lässt sich nicht drehen
- das Fass mit dem Teer ansehen
- **dann aus dem Fenster steigen**
- es gibt drei Fahnenstangen und auf einer Fahnenstange hängt der Tarnumhang
- die Katze sitzt auf dem Dach und ein Vogel sitzt in der Nähe der letzten Fahnenstange
- **zuerst muss man den Vogel verscheuchen und dann versuchen den Tarnumhang zu nehmen**
- so einfach kommt man aber nicht an den Tarnumhang
- **den Tarnumhang noch mal anklicken und Tsioque hangelt sich an der Fahnenstange entlang**
- der Tarnumhang fliegt leider weg
- **an der Fahnenstange nach vorn hangeln**
- da kommt der Vogel wieder
- **an der Fahnenstange nach hinten hangeln**
- **den Vogel so lange verscheuchen bis er günstig für die Katze sitzt und diese sich auf ihn stürzt**
- die Katze bricht ein Stück aus der Mauer raus und landet im Inneren der Pforte und wird von der Wache gefangen
- **jetzt an der Fahnenstange nach vorn kletter und wieder nach oben**
- **durch ein Fenster sehen**
- eine Wache sitzt auf einem Fass
- in dem Fass steckt die Katze
- jetzt muss Tsioque die Wache ablenken
- **erst durch das eine Fenster sehen und die Zunge rausstrecken und wenn die Wache kommt, dann schnell zum anderen Fenster gehen und dort die Zunge rausstrecken**
- **das Spiel so lange machen bis sich die Katze befreit hat und die Wache weg ist**
- jetzt kann man die Katze streicheln
- **Errungenschaft: Katz und Maus Spiel**
- jetzt geht es zur Vorratskammer

Vorratskammer:

- **die Klingel benutzen**
- dann kommt die Katze und vertreibt die Mäuse
- **Errungenschaft: Mäuschen still**
- **die Möhre nehmen**
- zur Pforte gehen

Pforte:

- **die Möhre mit dem Teerfass benutzen**
- dann zum Thronsaal gehen

Thronsaal:

- **für eine Errungenschaft muss man erst alle falschen Gegenstände mit der bösen Fee benutzen**
- es läuft immer so ab: die Tür am Ende vom Gang anklicken und die böse Fee kommt, dann die Fee anklicken und sobald das Inventar (die Tasche) unten rechts angezeigt wird einen Gegenstand nehmen und mit der bösen Fee benutzen und man landet wieder auf dem Hof
- hat man alle 9 Gegenstände (bis auf den einen richtigen Gegenstand) durch, dann gibt es die **Errungenschaft: Scheitern bedeutet, aufhören zu probieren**
- **wenn man den Pfefferstreuer mit der Fee benutzt muss sie niesen und der Zauberer erscheint**
- **die beiden kämpfen und man verlässt den Raum (rausgehen)**
- **Errungenschaft: Hokus Pokus**
- einmal kurz zum Zeltlager gehen und dann wieder zum Thronsaal
- hier sitzt jetzt ein Bär vor der Tür
- es liegt eine zerrissene Zaubertasche auf dem Boden
- **die Zaubertasche nehmen und zum Nähzimmer gehen**

Nähzimmer:

- **die Zaubertasche auf den Tisch legen**
- **die Tasche ansehen**
- sie hat zwei Löcher
- **den lila Stoff anklicken**
- **die Schere anklicken und dann aus dem Stoff zweimal ein Stück ausschneiden** (mit gedrückter Maustaste)
- jetzt liegen zwei Flicker auf dem Tisch
- **das jeweils passende Stück auf das Loch legen**
- **beide Flicker mit jeweils 2 Stecknadeln befestigen**

- **dann die Nadel nehmen und mit den Flickern benutzen**
- es erscheint ein Punkt auf dem Flickern
- dort setzt man die Nadel an und dann erscheint immer ein weiterer Punkt und man muss die ganze Zeit mit gedrückter Maustaste den Faden zum nächsten Punkt führen bis der Flickern angenäht ist (der Lichtkegel am Punkt zeigt an von welcher Richtung die Nadel kommen muss)
- **hat man beide Flickern angenäht, besitzt man eine Zaubertasche, mit der man alles transportieren kann, egal wie groß oder schwer**
- **Errungenschaft: Nähkurs**
- zum Zeltlager gehen

Zeltlager:

- **das Kettenhemd, die Rüstung und den Helm nehmen**
- dann wieder ins Nähzimmer gehen

Nähzimmer:

- den Ständer ansehen
- **Handschuhe, Stiefel, Kettenhemd, Rüstung und Helm mit dem Ständer benutzen**
- **dann noch die geteerte Möhre am Helm anbringen**
- die goldene Rüstung ist fertig
- **die Rüstung nehmen und zum Turm gehen**

Turm:

- **die goldene Rüstung mit der Wache benutzen**
- Tsioque zieht die Rüstung an und die Wache gibt ihr den Schlüsselbund, aber die Wache hat es so eilig auf die Toilette zu kommen das sie Tsioque mitzieht und sie ihre Rüstung verliert
- **Errungenschaft: Meisterin der Verkleidung**
- **die klebrige Spinnwebe mit den Füßen der Wache benutzen und dann den Schlüsselbund nehmen, der am Haken hängt**
- Tsioque flüchtet, aber die Wache kommt hinterher
- **sie schließt die Tür**
- nun noch schnell den richtigen Schlüssel finden und mit dem Türschloss benutzen
- **den kleinen braunen Schlüssel benutzen um die Tür abzuschließen**
- **dann zu der Tür in der Mitte gehen**
- **die Tür mit dem großen langen goldenen Schlüssel öffnen**
- dahinter ist die Bibliothek

Turm-Bibliothek:

- die Rolle auf dem Tisch ansehen
- **den Zauberstab nehmen**
- die Truhe ansehen
- **dann alle Bücher im Regal ansehen und immer alle Seiten durchblättern**
- **das rote Buch ansehen mit der Familiengeschichte und das rote Blatt nehmen**, das darin liegt
- mit den Pfeiltasten kann man die Seiten weiterblättern
- das Buch mit den Zaubertränken ansehen
- das Buch mit den Elementen ansehen
- beim Buch mit dem Stammbaum bis zur letzten Seite blättern, dann gibt es die **Errungenschaft: Intelligenz + 10**
- **die Truhe ansehen**
- **jetzt die Dreiecke alle richtig drehen und die zwei geraden Strich an die richtige Stelle schieben**
- **von links nach rechts: Dreieck mit Spitze nach oben, Dreieck mit Spitze nach oben und Strich oben, Dreieck mit Spitze nach unten und Dreieck mit Spitze nach unten und Strich unten**
- die Truhe ist offen
- **das fehlende Teil für das Schild nehmen**
- **den Spiegel ansehen**
- **mit dem Zauberstab kann man den Fernseher einschalten und die Kanäle wechseln**
- den Zauberstab im Rahmen des Spiegels im Uhrzeigersinn bewegen zum Anschalten und gegen den Uhrzeigersinn zum Ausschalten
- um die Kanäle zu wechseln muss man den Zauberstab von links nach rechts bewegen (für den nächsten Kanal) oder von rechts nach links (für zurück zum vorherigen Kanal)
- **auf Kanal 5 sieht man Tiere**
- **unbedingt die Reihenfolge merken: Bär, Zebra, Hund, Ente, Katze**
- **auf Kanal 2 spielt eine Wache auf der Gitarre**
- **hier den Zauberstab von links nach rechts und nach oben bewegen** (so oft machen bis die Anzeige der Lautstärke rot leuchtet)
- das erhöht die Lautstärke
- der Zauberer wird dadurch gestört
- schnell verstecken
- **wenn der Zauberer weg ist, die Schublade öffnen**
- **Goldmünzen nehmen**
- die Bibliothek verlassen
- im Turm durch den Durchgang rechts gehen und die Treppe nach oben

Turm-Treppe:

- hier spielt eine Wache mit einer Münze
- es gibt einen Kronleuchter, der mit einem Seil befestigt ist
- **wenn die Wache sich nach der Münze bückt, dann eine Münze aus dem Inventar mit der Treppenstufe benutzen**
- dann bückt sich die Wache nach der Münze und Tsioque wirft eine weitere Münze auf die nächste Stufe
- die Wache steht unter dem Kronleuchter
- **jetzt schnell das Seil lösen und der Kronleuchter stürzt auf die Wache**
- leider hält das die Wache nicht auf
- Tsioque muss nun die die lange Turmtreppe nach unten rennen
- die Wache rennt hinterher
- **jetzt tauchen immer Kreise auf und diese Kreise muss man anklicken wenn sie grün leuchten, damit Tsioque der Wache ausweicht**
- die Kreise erscheinen immer an verschiedenen Stellen und mit verschiedenem Abstand
- auf der linken Seite taucht eine Leiste mit Punkten auf
- wenn man es bis zu einem Punkt geschafft hat, dann wird man bei dem Punkt wieder eingesetzt, falls man von der Wache erwischt wird
- man kann das Minigame auch überspringen
- hat man es bis nach unten geschafft gibt es die **Errungenschaft: Es ist nicht alles Gold, was glänzt** und wenn man es geschafft hat ohne von der Wache erwischt worden zu sein, dann gibt es noch die **Errungenschaft: Schneller als Schnecke, langsamer als Panther**
- wieder die Treppe nach oben gehen und ins Turmzimmer gehen

Turmzimmer:

- **das Pult ansehen**
- **die Ohrstöpsel nehmen**
- **den Zettel ansehen und merken wie die Verbindung der Striche aussieht**
- das Pult verlassen
- **dann die Glaskugel ansehen**
- **dort sind Sterne zu sehen**
- **die Sterne mit gedrückter Maustaste so verbinden wie auf dem Zettel** (also ein W zeichnen)
- es erscheint ein Buch
- **die Seiten weiterblättern**
- Zwischensequenz
- dann ist das Turmzimmer hell
- im Zimmer umsehen
- **auf dem Boden neben dem Korb liegt ein Stück Papier**
- das Papier nehmen (**Errungenschaft: Finde sie alle**)
- dann aus dem Korb einen verkohlten Stein nehmen
- **den Tisch mit den Glaskolben ansehen**

- darauf liegt ein Buch
- **das Buch ansehen**
- die rechte Seite fehlt
- **hier die drei Seiten aus dem Inventar einsetzen und die Seite ist vollständig**
- da steht wie man ein Elixier herstellt
- dann erst einmal das Turmzimmer verlassen

Waffenkammer:

- **zur Rüstung mit dem Schild gehen und dort das Schild aus dem Inventar in der Mitte einsetzen**
- **dann die Schilde in der folgenden Reihenfolge drücken: Bär, Zebra, Hund, Ente und Katze**
- der Schrank leuchtet jetzt blau
- **in den Schrank gehen**
- man landet in einer Höhle, in der eine Ente schwimmt

Höhle:

- **rechts am Seil nach oben klettern**
- **den Becher mit dem Wasser benutzen das golden aussieht**
- im Becher ist jetzt Goldwasser
- versuchen durch das Loch zu kriechen, aber das klappt nicht
- versuchen den Streitkolben links zu nehmen, aber das geht nicht
- **die Holzklappe links oben öffnen und man kommt am Brunnen auf dem Hof wieder raus**

Kerker:

- **in den Kerker sehen**
- **Errungenschaft: Was im Kerker passiert bleibt im Kerker**
- dann wieder in den Turm gehen

Turmzimmer:

- **den Tisch ansehen**
- **die Ofentür öffnen und das rote Blatt reinlegen**
- **die Ofentür wieder schließen**
- **in das Glas darüber die Drachenschuppen legen und das Glas mit einem Stöpsel verschließen**
- **in den Glaskolben mit dem Trichter das Goldwasser aus dem Becher einfüllen**
- **den roten Hebel öffnen (drehen)**

- in die Glasschale den verkohlten Stein legen
- dann den Glasdeckel auf die Schale legen
- unten links die Feder in den Glaskolben stecken und mit einem Stöpsel verschließen
- jetzt noch den Hahn öffnen und dreimal den Blasebalg benutzen
- dann tropft das Elixier in die Flasche
- **Errungenschaft: Alchemie für Anfänger**
- die Flasche nehmen
- es klopft an der Tür
- die Tür öffnen
- eine Wache bringt den Tarnumhang
- den Tarnumhang nehmen
- der Zauberer taucht auf
- schnell den Tarnumhang mit Tsioque benutzen
- der Zauberer stellt einen Becher ab
- jetzt gibt es zwei verschiedene Dinge die man machen kann und für die es eine Errungenschaft gibt
- entweder man benutzt das Elixier mit dem Becher = **Errungenschaft: Zum Wohle**
- oder man versucht das Medaillon zu nehmen = Errungenschaft: **Wiedersehen macht Freude**
- der Zauberer wird aber so oder so versuchen Tsioque das Elixier abzunehmen
- dabei bekommt der Zauberer einen Teil von dem Elixier ab
- er verliert das Medaillon, was sich Tsioque schnell schnappt und dann verschwindet
- in den Hofe gehen
- alles verändert sich (**Errungenschaft: 3,2,1... Transformation**)
- die Wachen laufen alle chaotisch herum
- die Wache unter dem großen Stiefel anklicken = **Errungenschaft: Helfender Fuß**

Pforte:

- hier hat sich alles verändert
- das Telefon benutzen
- jetzt ist die Tür offen, aber man kann nicht weitergehen
- in den Hof gehen

Stall:

- in den Stall gehen
- die Wachen sind weg
- versuchen das Zebra zu befreien, aber das klappt noch nicht
- an der Stelle wo die Kutsche stand, steht jetzt eine Kiste
- die Kiste öffnen
- den Spiegel und die grüne Tasse nehmen

Höhle:

- in die Höhle gehen
- **dort in das Loch krabbeln**
- **jetzt hat man einen kleinen schwarzen Knopf**
- **der Ente das Medaillon zeigen**
- die lässt das Seil wieder runter
- am Seil nach oben klettern
- **dann an der Kette ziehen und damit den Stöpsel ziehen**
- die Ente sitzt auf dem Trockenen und verliert ihre Krone
- **die Krone nehmen und der Ente wieder aufsetzen = Errungenschaft: Zieh nicht so einen Schnabel**
- **dann den Streitkolben nehmen** (jetzt sollte man nicht in den Stall gehen, weil sonst der Streitkolben verschwindet wenn man ihn nicht mehr braucht und dadurch würden einem zwei Errungenschaften entgehen)

Thronsaal:

- **den kleinen schwarzen Knopf mit dem Bären benutzen**
- **Errungenschaft: 3D ist überbewertet**
- die Tür ansehen
- da hängt eine magische Kette dran
- **den Streitkolben mit der Kette benutzen**

Drachen:

- hier liegt ein Drachen
- **die Steckdose ansehen**
- im Drachen ist ein Hund und der bellt
- der Drachen saugt Tsioque ein
- **den Streitkolben nehmen**
- an einer Skeletthand ist eine Flasche mit Seifenwasser
- **das Seifenwasser nehmen**
- **das Seifenwasser mit der Magensäure benutzen**
- die Gitterstäbe öffnen sich ein Stück
- **schnell den Streitkolben mit den Gitterstäben benutzen, damit sie offen bleiben**
- Tsioque und der Hund entkommen dem Drachen
- **Errungenschaft: Schwups aufgeräumt**
- der Drachen verschwindet, aber im Nebenraum sieht man eine grüne glibbrige Masse und die schnappt sich den Hund
- **den Streitkolben nehmen** (wenn man das Zebra schon befreit hat, taucht der Streitkolben nicht mehr auf)
- nach links gehen
- die Bilder an der Wand ansehen

- in der grünen Masse sind der Hund eine rosa Tasse, aber beides lässt sich nicht aus der Masse befreien
- wieder zurück gehen und **nach rechts in die Küche**
- hier sitzen 3 Personen am Tisch
- zum Herd gehen
- **den Wasserkessel nehmen und unter den Wasserhahn stellen**
- **das Wasser aufdrehen und Wasser in den Kessel füllen**
- **dann den Wasserkessel auf den Herd stellen und die Herdplatte einschalten**
- **wenn der Kessel pfeift das heiße Wasser in die Teekanne füllen**
- **den Schrank öffnen und die lila Tasse nehmen**
- **dann die lila Tasse auf den lila Teller stellen**
- **die grüne Tasse aus dem Inventar auf den grünen Teller stellen**
- jetzt fehlt noch die rosa Tasse
- am Herd hängt ein Sieb
- **das Sieb nehmen**
- die Küche verlassen und zu der grünen Masse gehen
- **dort das Sieb mit der rosa Tasse benutzen**
- zurück zur Küche gehen
- **die rosa Tasse mit dem rosa Teller benutzen**
- **dann die Teekanne nehmen und in alle Tassen Tee füllen**
- **alle Tassen nehmen und dann den Personen am Tisch geben**
- **Errungenschaft: Tea O Clock**
- **die Brausetabletten nehmen**
- **den Kühlschrank öffnen und die Flasche Cola nehmen**
- zurück zur grünen Masse gehen
- **die Flasche Cola mit der grünen Masse benutzen und dann die Brausetabletten mit der Masse benutzen**
- der Hund ist frei
- **Errungenschaft: Gib Pfötchen**
- die Tür ansehen
- **den Streitkolben mit der Tür benutzen (Errungenschaft: Klopf Klopf)**
- zum Stall gehen

Stall:

- zum Zebra gehen
- **den Streitkolben mit den Ketten benutzen**
- das Zebra ist frei
- **Errungenschaft: Weiße Streifen**
- dann wieder in den Thronsaal gehen

Thronsaal:

- zu der Tür im Gang mit den Bildern gehen
- **an der Kette ziehen und die Tür geht auf**
- der Hund rennt zum Thron
- zum Thron gehen
- der Zauberer erscheint
- **sobald es geht benutzt man den Spiegel mit dem Zauberer**
- dann erstarrt er für eine kurze Zeit
- **den Streitkolben mit dem Zauberer benutzen**
- **Errungenschaft: Death Wish 3**
- dann noch einmal zum Thron gehen
- **den Spiegel mit dem Zauberer benutzen und diesmal schnell weg laufen**
- den Gang entlang laufen
- **Tsioque fällt zwei mal Hin und man muss sie anklicken, damit sie aufsteht und weiter rennt**
- am Tor spielen die Tiere dann Bremer Stadtmusikanten und Tsioque kann auf die Tiere klettern
- das Tor wird geöffnet und Tsioque reitet auf dem Zebra
- **Errungenschaft: Und sie lebten fröhlich weiter**
- dann läuft der Abspann

E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 24.08.2022

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

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