

Komplettlösung Woodruff and The Schnibble of Azimut

von [Kerstin Häntsch](#)

Azimutplatz:

- Hosenkнопf aufheben und mit dem Gaffer reden -> zur Straße des traurigen Buzuk gehen und von dort aus weiter zur Elendsbrücke

Elendsbrücke:

- Holzkiste anheben und die Mutter darunter vorschieben und einstecken -> mit dem Bettler reden (der ärgert Woodruff) -> den Bettler mit der Mutter beschließen -> der schießt einen Stiefel zurück -> diesen nehmen und zum Azimutplatz zurückgehen

Azimutplatz:

- mit dem Stiefel den anderen Stiefel vom Dach holen -> in dem Stiefel befindet sich ein Foto von Azimut -> Woodruff zieht die Stiefel an und geht zur Straße des traurigen Buzuk

Straße des traurigen Buzuk:

- Woodruff spricht mit der jungen Frau und zeigt ihr das Foto von Azimut wofür er einen Artikel von Azimut bekommt

Elendsbrücke:

- mit den Stiefeln kann Woodruff nun durch den Säurefluss gehen -> Mutter wieder einstecken -> weiter gehen zur Säufergasse -> Feder mitnehmen und weiter gehen zur Schluckspechtbar

Schluckspechtbar:

- mit dem Kunden am Tresen reden und den Kaffee nehmen -> mit der Wirtin, Woodruffs ehemalige Lehrerin, sprechen -> von ihr bekommt Woodruff einen Stein mit einem A -> Wirtin erzählt, dass der Kunde am Tresen H.P. Sebastian ist -> weiter mit der Wirtin reden bis sie Woodruff das Lesen beibringen will -> Woodruff gibt ihr den Artikel und lernt lesen -> wenn der Barkeeper am Seil herunter kommt, nimmt Woodruff ihm den Flaschenöffner aus der Tasche -> mit H.P. Sebastian reden, bis sich Woodruff erinnert und am Titelbild landet -> dort den Pinsel mitnehmen und zurückgehen -> in der Bar das Plakat lesen

Säufergasse:

- den Pinsel in das Teerfass tauchen -> dem Säufer den Kaffee geben -> dafür erhält Woodruff eine Meteo-Uhr -> nach links oben zur Elendsbrücke gehen und dort den Mutanten antippen -> der verschwindet

Straße des traurigen Buzuk:

- Stein A mit der Aushöhlung benutzen und Woodruff erhält ein Tobozon (Kommunikationsgerät, in das man Silben eingibt) und eine Nachricht von Azimut, wenn er das Tobozon benutzt -> weiter geht es zum Azimutplatz und von dort zur Treppenstraße

Treppenstraße:

- Konservendose wegschießen und die herausgefallene Bohne mitnehmen und auch die Konservendose einstecken -> zurück zum Azimutplatz und den Fahrstuhl benutzen

Amtsschimmelzentrum:

- mit dem Schalterbeamten reden -> auf dem Tobozon den Wetterbericht anhören bis Meteoritensplittereinschlag für den Amtsschimmelplatz gemeldet werden -> Meteo-Uhr benutzen -> Woodruff malt den Auftreffpunkt an -> Meteoritensplitter mitnehmen -> zum Brotophotonplatz gehen

Brotophotonplatz:

- Plakat lesen und dann den Code im Tobozon eingeben -> Woodruff erfährt, was er für eine Arbeitsbescheinigung benötigt -> mit dem Wetzendem reden -> zur Wau-Wau-Pip-Boutique gehen

Wau-Wau-Pip-Boutique:

- Mutter mit dem Dynamorad benutzen -> damit wird der Ventilator vor der Boutique ausgeschaltet -> Woodruff kann jetzt den Plastefinger nehmen, der neben dem Boutiquebesitzer liegt -> in der Wau-Wau-Pip-Boutique mit dem Papagei reden -> da der zu beschäftigt ist mit dem Bild der jungen Frau, nimmt Woodruff den Pinsel und bemalt das Bild -> nun redet der Papagei -> Woodruff gibt ihm die Federn -> in die hintere linke Ecke gehen -> dort den Flumpelrötz so einstellen, dass er nach links hinten zeigt und den Prödelwurz in die Mitte stellen -> nun den Schalter betätigen -> eine Nase erscheint und in die wird der Plastefinger gesteckt -> nun ist der Weg zur Spielhöhle frei -> von dort aus zum Freudenviertel gehen

Freudenviertel:

- mit dem Buzukweib reden, sie kennt den Code für den Thronsaal -> 3x Flipper spielen, dann erhält Woodruff einen Strul, den er mit dem Spielautomaten benutzt und noch mehr Strul bekommt -> zur Virtuellen Welt gehen -> den Meteoriten anklicken und der Weg zum Brotophotonplatz ist frei -> mit dem Fahrstuhl zum Obersackplatz fahren

Obersackplatz:

- die Werbeplakate ansehen und übers Tobozon den Herz-Busen-Kanal anwählen -> die Sekretärin von Miss Voll & Gans über Tobozon sprechen -> im Prothesengeschäft eine Brille kaufen -> Hemdbrust vom Roboter mitnehmen -> den Dreckfleck begutachten, wobei ein Müllsack herunterfällt, den Woodruff einsteckt -> Tobozon benutzen -> Sekretärin von Miss Voll & Gans meldet sich und gibt die Privatnummer von Miss Voll & Gans bekannt -> Woodruff wählt die Nummer übers Tobozon hat aber kein Glück -> geht weiter zum Fabrikvorplatz

Fabrikvorplatz:

- Woodruff hebt die Zeitung auf und erfährt das die Miss Voll & Gans mit dem Obersack liiert ist -> das haut Woodruff um und er will nicht weiter machen -> Woodruff setzt sich auf die Bank -> Woodruff so lange anklicken bis er heult und dann die Klingel betätigen -> ein Männel bringt ihm ein Taschentuch -> noch einmal die Klingel betätigen und das Männel bringt einen Artikel, den Woodruff veranlasst doch weiter zu machen

Buzuktempel:

- mit dem Buzukwächter reden (der will eine Haselnuß) -> zum Amtsschimmelplatz gehen und dort zum Nushändler (der hat seine letzte Nuss an Ernst Blinz verkauft) -> in der Spielhölle (auf dem Weg zur virtuellen Welt) mit dem Buchmacher reden und einen Strul auf Schwarz setzen -> durchs Freudenviertel zur virtuellen Welt gehen

Virtuelle Welt:

- mit dem Aufzug nach unten fahren -> mit dem Veranstalter reden und für drei Strul den Orgasmussitz benutzen -> wieder mit Ernst Blinz reden -> der hat die Haselwalnuss -> Woodruff gibt ihm dafür den Meteoritensplitter -> im Freudenviertel wieder Strul am Automaten besorgen -> zum Obersackplatz gehen und von dort aus zum Trockenbrunnenplatz

Trockenbrunnenplatz:

- mit dem Begabungsweisen reden und ihm für einen Strul einen Hut abkaufen -> der Weise gibt Woodruff seinen Code -> zur Kerkersackgasse gehen und von dort zum Freudenviertel

Freudenviertel:

- Wetterbericht auf dem Tobozon anhören (Regen für Freudenviertel) und mit der Meteo-Uhr den Punkt feststellen, wo es regnen wird -> den Hut auf das Kreuz stellen -> Woodruff erhält einen Hut voll Wasser -> wieder zur Kerkersackgasse und dann zum Laboratorium -> dort das Schnablure-Korn mitnehmen und mit dem Weisen reden -> nach links geht es zur Ventiloplatzform und nach rechts zum Haus der Seligkeit -> dort den Wärter beseitigen und den Hebel betätigen, um wieder zum Labor zu kommen -> über den Kerkersackplatz und das Freudenviertel zur Bar und von dort dann zur Säufergasse gehen ->

Säufergasse:

- Haselwalnuß in das Teerfass tauchen

Obersackplatz:

- Wetterbericht hören (Meteoriteneinschlag) -> Meteo-Uhr benutzen und die Nuss auf das Kreuz legen, wobei die Nuss geknackt wird -> Haselwalmark einstecken und zum Buzuktempel gehen

Buzuktempel:

- dem Wächter das Haselwalmark geben und dafür lässt er Woodruff in den Tempel

erster Stock:

- Topfdeckel und Benzinkanister mitnehmen -> Botschaft lesen

zweiter Stock:

- Code für Begabungsweisen (**KAH LRZ GOZ GNEE**) an der Tür eingeben und mit der Frau reden -> mit dem Wortweisen reden -> Code an der Ratstür eingeben (**BLAZ KAH ZIG DRU**) und durch die Luke die Tür öffnen -> mit dem Zeitweisen reden

Wau-Wau-Pip-Boutique:

- Kaugummi mit dem Rohr benutzen und Wasser aus dem Hut in den Behälter füllen -> Woodruff erfährt die Zeitsilbe -> Kaugummi wieder mitnehmen -> und nun geht es zum

Ratssaal:

- die Zeitsilbe an den Zeitweisen geben und dafür verrät er die Ratssilbe und den Code für den Wortweisen (**BNZ BNZ BNZ GLAP**)

3.Stock:

- Code für den Thronsaal eingeben (**ZIG STO DRU BLAZ**) -> Buzukformeln nehmen und den Buzukkaugummi mitnehmen -> Speisekarte lesen, die enthält den Code für den Geschmacksweisen -> mit dem Sultan reden -> dem Sultan den Flaschenöffner geben -> Woodruff wird zum Ritter geschlagen und erhält einen Schlüsselring und er erfährt im weiteren Gespräch mit dem Sultan die Herrschersilbe -> mit dem Code die Tür des Wortweisen öffnen (**BNZ BNZ BNZ GLAP**) -> nun dem Tierchen die Bohne geben -> Woodruff erhält dafür die Elementarsilbe -> mit dem Formeleditor Formel basteln:

Zeitsilbe + Elementarsilbe + Herrschersilbe = Vergangenheitsformel

-> zum Ausgang des Tempels gehen -> dort steht der Wortweise -> Woodruff gibt ihm die Elementarsilbe und bekommt die Codes für den Gesundheits- und den Fruchtbarkeitsweisen -> zum Gesundheitsweisen gehen und den Code an der Tür eingeben (**POO ZIG DRU BNZ**) -> dort ist eine Nachricht, das er in der virtuellen Welt ist

virtuelle Welt:

- für 3 Strul noch einmal den Orgasmusstuhl benutzen und dem Gesundheitsweisen helfen -> dafür bekommt Woodruff die Medizinsilbe -> mit dem Formeleditor folgende Formel zusammen setzen:

Elementarsilbe + Medizinsilbe + Elementarsilbe = Diagnoseformel

-> zur Treppenstraße gehen und weiter zur

Gedenkstätte:

- die Vergangenheitsformel mit der Statue benutzen und Woodruff landet in der Vergangenheit -> das zerbrochene Glas ansehen und dann den Stein darunter beseitigen und aus dem Helm den Goldfisch nehmen -> den Goldfisch in die Rüstung des Großmameluks stecken -> den Maiskolben mitnehmen und den Dreizack auch -> mit dem verwundeten Buzuk sprechen und ihm den Schlüsselring zeigen -> Woodruff bekommt den Code für den Safe (**GLAP POO GNEE ZIG**) und ein Horn -> das Horn benutzen und jemand ruft um Hilfe -> ein Buzuk liegt unter den Steinen rechts hinten -> Woodruff benutzt 2x den Dreizack mit den Steinen und zieht dann den Buzuk an den Beinen hervor -> mit dem Buzuk reden und dann zurück in die Gegenwart -> aus der Statue den Steinfisch holen

Kerkersackgasse:

- den Steinfisch mit dem Fischprägestempel benutzen und Woodruff erhält eine Nachricht von Azimuth und ein Transportozon, mit dem er an jeden Ort kann, an dem er schon mal war -> das Haus begutachten und der Meister erscheint -> Woodruff bekommt die Hörkontrolle -> die Muschel und den Steinarm einstecken -> mit dem Transportozon zum Labor und weiter zur

Ventilplattform:

- dort das Benzin mit dem Kanister vom Ventilator benutzen und den Schalter betätigen -> Woodruff benutzt den Ventilator und landet im

Gute-Sitten-Club:

- hier findet er den Papagei wieder, der ihm die Tür zum Präsidenten öffnet -> nun erst einmal den Müllsack in das Kohlebecken werfen -> das nebelt die Zensoren ein und Woodruff kann durch die Tür zum Präsidenten -> mit ihm reden und ihm den Hosenkнопf geben -> dann die Videos mit dem Magnetoskopen benutzen -> beim Ansehen des Diva Videos erhält Woodruff die Kunstsilbe -> mit dem Formeleditor die folgende Formel zusammenstellen:

Herrschende Silbe + Elementarsilbe + Herrschende Silbe = Gedächtnisformel

Kunstsilbe + Elementarsilbe + Ratssilbe = Heiterkeitsformel

Trockenbrunnenplatz:

- die Kunstsilbe an den Talentweisen geben -> das Schnablure-Korn in den Brunnen legen und mit Wasser begießen -> es wächst ein Gewürzbaum -> etwas davon mitnehmen -> nach unten gehen und das öffentliche Tobozon benutzen -> der Meister erscheint und Woodruff erhält die Augenkontrolle

Haus der Seligkeit:

- die Heiterkeitsformel mit dem Autist benutzen und der verrät die grüne Silbe -> Formeleditor:

Elementarsilbe + Grüne Silbe + Ratssilbe = Wachstumsformel

Labor:

- die Wachstumsformel mit Professor Wirrkopf benutzen und dem Fruchtbarkeitsweisen die Grüne Silbe geben

Buzuktempel:

- beim Geschmacksweisen den Code (KAH BLAZ ZIG STO) eingeben und dem Weisen das Gewürz geben -> Woodruff bekommt ein Buzioli

Thronsaal:

- mit dem Code (GLAP POO GNEE ZIG) den Safe öffnen -> Woodruff erhält die Energiesilbe -> diese dem Kraftweisen geben -> Formeleditor:

Energiesilbe + Ratssilbe + Elementarsilbe = Kraftformel

Freudenviertel:

- am Spielautomaten wieder Strul besorgen und am Obersackplatz im Prothesengeschäft ein Plastekinn kaufen

Brotophotonplatz:

- vor den Brotophoton stellen -> Hemdbrust anlegen, Brille aufsetzen, Teerpinsel auf den Kopf, Kinn anlegen und Maiskolben als Lächeln benutzen -> Strul einwerfen in den Brotophoton und dann das Foto über den Schlitz im Tobozon an die Rekrutierstelle schicken -> gleich noch ein Foto machen

Amtsschimmelplatz:

- da der Beamte kein Atemzertifikat herausrücken will, benutzt Woodruff die Kraftformel mit dem Beamten und erhält sein Zertifikat, das Woodruff übers Tobozon abschickt und die Arbeiterlaubnis erhält

Fabrikvorplatz:

- dem Pförtner die Arbeitserlaubnis geben und dann geht es ins

Fabrikinnere:

- mit dem Aufseher reden -> der erklärt die Arbeit -> Hut vom Förderband nehmen und vor dem Spiegel aufsetzen -> ist der Hut nur Ausschuss kommt er in den Müll und ist der Hut in Ordnung betätigt Woodruff den Schalter, legt die Kiste auf das Förderband und legt den Hut hinein -> Woodruff stellt sich schnell in die Öllache (an die schmalste Stelle, noch vor die Stelle, an der die Kisten abgelegt werden) und fängt die Kiste auf -> nun noch den Knoten festhalten und der Arbeitsgang ist beendet -> mit dem Aufseher reden und nach einer neuen Arbeit fragen, aber der Aufseher will nicht -> Woodruff wird handgreiflich und landet im

Irrenhaus:

- 6x Woodruff anklicken -> Kette aufheben und mit der Gummimauer benutzen -> Schraube nehmen und mit dem Türschloss benutzen -> Woodruff landet im Haus der Seligkeit -> die Schraube mit der Befestigung des Schrankes benutzen und den Schrank öffnen -> nun hat Woodruff sein Inventar wieder -> mit dem normalen Verrückten reden -> der brabbelt einen Code, den Woodruff dann in sein Tobozon eingibt -> er wird die Zwangsjacke los

Treppenstraße:

- Kraftformel mit der Vitrine verwenden und den Buzukdrachen mitnehmen

Amtsschimmelzentrum:

- der Meister ist da -> die Grafitti betrachten und der Meister gibt ihm die Nasenpower

Säufergasse:

- den Schalter betätigen und der Meister erscheint -> es gibt die Haarkontrolle -> die Gedächtnisformel mit dem Säufer benutzen -> der erinnert sich, dass er im Gefängnis gearbeitet hat, aber gefeuert wurde -> das Foto dem Säufer geben -> dafür erhält Woodruff die Romeespielregeln

Kerkersackgasse:

- den Wächter fragen, ob man im Gefängnis Arbeit bekommen kann -> dazu braucht Woodruff ein Formular

Amtsschimmelplatz:

- der Beamte weiß nicht mehr wo das Formular ist, aber die Gedächtnisformel hilft weiter

Kerkersackgasse:

- dem Wächter das Formular geben und dann gehts in den

Gefängnishof:

- den Lumpen aufheben und damit die Scheibe putzen -> ein Roboter erscheint -> die Wärter fragen, ob sie Rommee spielen wollen -> das lockt den Wärter von oben herunter -> durch die Toilette zum Roboter und ihm die Rommeespielregeln geben -> der Roboter spielt nun weiter

Gefängnisturm:

- den Wetterbericht hören für die Gefängnisturmregion -> mit der Meteo-Uhr den Punkt finden, an dem Woodruff das Kreuz macht -> den Drachen mit dem Kreuz benutzen -> Woodruff fliegt zu dem Knasti -> mit ihm reden -> er macht eine Treppe nach oben -> den Steinarm mit dem Strick zu einem Enterhaken verknüpfen -> den Enterhaken mit dem Abflussrohr benutzen -> der Meister erscheint und Woodruff erhält die Gesichtskontrolle und die Levitation (fliegen)

Obersackplatz:

- den Wetterbericht hören (Sturm) -> Meteo-Uhr benutzen und dann die Levitation mit dem Kreuz wenn der Sturm beginnt -> Woodruff gelangt zum Porträt des Obersacks, wo er eine Nachricht findet

Ventiloplatzform:

- die Levitation mit dem Ventilator benutzen und Woodruff landet in der Stadt auf der Würdentränergasse -> die Muschel mit dem Abdruck von der Statue benutzen und die Intuitionssilbe wird frei -> Formeleditor:

Intuitionssilbe + Intuitionssilbe + Elementarsilbe = Klarsichtigkeitsformel

-> mit Miss Voll & Gans übers Tobozon reden -> sie gibt Woodruff den Code für die Tür -> Code(**GLAP ZIG GNEE LRZ**) an der Tür eingeben und mit dem Portier reden

virtuelle Welt:

- Klarsichtformel mit dem Trickspieler anwenden -> das blaue Auge fällt auf die Treppenstraße -> dort holen

Würdentränergasse:

- das blaue Auge beim Portier vorzeigen und Woodruff kommt zur Show "Augenweide" -> Diagnoseformel mit Miss Voll & Gans anwenden -> zum

Labor:

- die Proben mixen und zurück zur Miss Voll & Gans beim Fest

Augenweide:

- Gegengift in das Glas tun -> Heiterkeitsformel mit Miss Voll & Gans benutzen -> dadurch kommt Woodruff dann zu Miss Voll & Gans in die Wohnung -> Wachstumsformel mit der Pflanze benutzen

Ratssaal:

- Konservendose auf den Tisch stellen und die Weisen machen daraus einen neuen Sprotznog

Gefängnisturm:

- mit Hilfe des Enterhakens am Abflussrohr hochklettern und dort die Klarsichtsformel mit der Mauer benutzen -> Woodruff gelangt zu Azimut -> mit ihm reden und den Viblefrotzer in Empfang nehmen

Fabrikvorplatz:

- mit dem Sektenchef reden und das Mantra erhalten

Obersackplatz:

- das Mantra mit dem Mikrofon der Sekte benutzen und so den Zugang erhalten

Sekte:

- das Mantra 3x mit dem Platz benutzen, wenn Woodruff an der Reihe ist -> einen Strul ins Gebetsloch werfen und den Computer benutzen -> mit dem Priester reden -> wieder einen Strul ins Gebetsloch werfen und den Computer benutzen -> Woodruff braucht den heiligen Code -> Levitation benutzen und Woodruff darf zum Weihezimmer -> wieder mit dem Priester reden und den heiligen Code in Erfahrung bringen (eventuell muss noch einmal ein Strul ins Gebetsloch geworfen werden; Strul kann sich im Freudenviertel am Spielautomaten besorgen) -> durch den Computer erfährt Woodruff in welcher Reihenfolge er den Gong schlagen muss -> zum Gong gehen und folgende Reihenfolge einhalten:

großer Gong-großer Gong-kleiner Gong-großer Gong-kleiner Gong-kleiner Gong -

> der Priester und die Anhänger der Sekte schlafen -> die CD-ROM nehmen und damit zur Wohnung von Miss Voll & Gans gehen -> weiter zur

Wohnung des Obersacks:

- das Kraftfeld anklicken und der Meister erscheint -> mit der Levitation überwindet Woodruff das Hassfeld -> den Deckel mit dem Obersack benutzen und die CD-ROM in den Schlitz oben rechts stecken -> der Obersack wird hypnotisiert -> dem Obersack den

Viblefrotzer aufsetzen -> der Obersack verschwindet und das Biest springt aus ihm heraus -> den Schalter auf der linken Seite benutzen und eine Treppe kommt oben zum Vorschein -> aus der Kleidung des Obersacks die Magnetkarte nehmen -> über die Treppe zum Biest gehen und mit ihm reden -> das Biest geht in Woodruff -> das Buzioli essen -> den Sprotznog an den Haken hängen -> den Kaugummi mit dem Sprotznog benutzen und zum Schloss gehen -> das Biest hypnotisiert Woodruff -> jetzt muss Woodruff an dem Zipfel des Sprotznog ziehen und das Biest ist gefangen -> die Magnetkarte noch in das Schloß stecken und das Spiel ist zu Ende

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>

www.kerstins-spieleloesungen.de