

Agatha Christie – Und dann gabs keines mehr -Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

10 Personen werden in ein Haus auf einer kleinen Insel eingeladen. Die 10 Personen treffen sich alle beim Hafenmeister und werden von Patrick Narracott mit dem Boot zur Insel gebracht. Bei den 10 Personen handelt es sich um:

Ethel Rogers – Haushälterin

Thomas Rogers – Butler

Lawrence John Wargrave – Richter

Vera Elisabeth Claythorn – Sekretärin

Philip Lombard – Abenteurer

Emily Caroline Brent – Junggesellin

John Gordon Mackenzie – ehemaliger General

Edward George Armstrong – Arzt

William Henry Blore – Privatdetektiv

Anthony James Marston – Lebemann

Eingeladen wurden sie alle von Mr. und Mrs. Owen. Patrick muss auf der Insel bleiben wegen einem Sturm. Er wird versuchen aufzuklären was es mit den 10 Personen auf sich hat und wer der Mörder oder die Mörderin ist. Patrick hat ein Notizbuch in dem man alles nachlesen kann, was sich Patrick notiert hat. Im Inventar lassen sich Gegenstände miteinander kombinieren oder auch auseinander nehmen. Bücher oder Notizen kann man sich mit der Lupe ansehen (Dokument auf die Lupe ziehen) und dann überträgt Patrick wichtige Dinge in sein Notizbuch.

Kapitel 1

Vor dem Haus:

- dem Weg vom Haus aus folgen bis zum Boot
- **jemand hat das Boot zerstört** und Patrick kann nicht zurückfahren
- wieder in Richtung Haus gehen, aber dann links den Weg nehmen
- **Marston kommt den Weg entlang**
- **Patrick spricht mit ihm**
- Marston geht dann ins Haus
- Patrick geht auch zum Haus
- **er spricht mit Thomas Rogers, der vor der Tür steht**
- Patrick sagt ihm das sein Boot zerstört wurde
- Patrick sagt er kann ins Haus kommen
- ins Haus gehen

Im Haus / Korridor:

- Patrick sieht sich um
- er sieht sich die Blumen an und die Bilder an der Wand
- **den Spazierstock mit dem Bärenkopfgreif nehmen**
- von der Haustür aus nach rechts gehen
- hier kommt das Speisezimmer

Im Haus / Speisezimmer:

- der Tisch ist gedeckt
- auf dem Tisch stehen 10 Figuren (Leichtmatrosen)
- das Bild an der Wand ansehen
- die Vitrine ansehen (alles ist an seinem Platz)
- **die Kommode ansehen und die oberste Schublade öffnen**
- **die Taschenlampe nehmen**
- sie ist ohne Batterien
- durch die nächste Tür gehen
- hier ist die Küche

Im Haus / Küche:

- Patrick hört einen Streit zwischen Ethel und Thomas Rogers
- **den Obstkorb nehmen, der auf dem Tisch steht**
- den Ofen ansehen und die Kupfertöpfe
- die Presse ansehen
- die offene Tür führt zur Vorratskammer

Im Haus / Vorratskammer:

- **die Bratenpipette nehmen**
- **das in Gaze gewickelte Käserad nehmen**
- **die Metallschaufel aus dem Mehlsack nehmen**
- **mit der Metallschaufel Mehl nehmen (2x)**
- **beim zweiten Mal kommen Batterien zum Vorschein**
- im Inventar **die Taschenlampe in eines der unteren Fächer legen und dann die Batterien in eines der unteren Fächer legen**
- **dann das Zahnrad anklicken**
- die Batterien und die Taschenlampe werden miteinander verbunden
- **dann das Käserad mit dem unteren Fach benutzen und das Zahnrad anklicken**
- jetzt hat man das Käserad und die Gaze getrennt

- die Vorratskammer verlassen

Im Haus / Küche:

- den Kühlschrank ansehen
- durch die Tür neben dem Kühlschrank gehen
- hier ist ein Korridor mit einem Zimmer
- in das Zimmer gehen

Im Haus / Zimmer der Rogers:

- Patrick sieht sich das Zimmer an
- **die Nähnadeln nehmen**, die auf dem Tisch liegen
- den Brief für Rogers nehmen
- **im Inventar den Brief mit der Lupe benutzen**
- **dann im Notizbuch den Brief lesen**
- auf dem Schrank liegt ein Einstellungsbrief
- **den Einstellungsbrief nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **im Notizbuch lesen was in dem Brief steht**
- eine weitere Tür in dem Zimmer führt ins Bad
- im Bad umsehen
- das Waschbecken ansehen
- das Bad verlassen und das Zimmer
- den Flur entlang und nach rechts gehen
- hier kommen der Eingangsbereich und eine breite Treppe in den ersten Stock
- die Treppe nach oben gehen
- rechts von der Treppe sind 3 Türen

Im Haus / 1. Stock / erste Tür rechts:

- hier ist ein Bad
- vom Bad gehen zwei Türen ab
- durch die Tür rechts gehen
- hier kommt ein Schlafzimmer
- es ist das Zimmer von Dr. Armstrong

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Dr. Armstrong:

- Patrick sieht sich um
- auf dem Schrank steht die Arzttasche
- **die Tasche ansehen**
- **den Einladungsbrief an Dr. Armstrong nehmen und mit der Lupe benutzen**

- **dann im Notizbuch lesen**
- die Balkontür ist verschlossen
- wieder ins Bad gehen
- die andere Tür im Bad ist verschlossen (dahinter ist Zimmer von Wargrave)
- durch das Bad wieder nach draußen gehen
- die dritte Tür rechts von der Treppe benutzen

Im Haus / 1. Stock / Wäschekammer:

- hier ist Ethel Rogers
- sie hat gerade die Bettwäsche fallen lassen
- **Patrick fragt ob er helfen kann und er hebt ihr die Bettwäsche auf**
- am Ende geht eine kleine Treppe nach unten und führt auf den Korridor mit dem Zimmer der Rogers
- Patrick geht aber wieder zurück zur breiten Treppe
- neben den drei Zimmern rechts von der Treppe geht der Gang weiter
- der Gang führt einmal herum bis er wieder an der Treppe endet
- Patrick möchte gern wissen wer in welchem Zimmer ist und deshalb geht er Zimmer für Zimmer durch und fängt rechts neben den drei Zimmern an
- das erste Zimmer ist verschlossen (Zimmer von Marston)
- zum nächsten Zimmer gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Mackenzie:

- **Patrick klopft an die Tür**
- **General Mackenzie öffnet**
- er ist etwas durcheinander und sagt dann er muss sich zum Essen fertig machen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Brent:

- **an die nächste Tür klopfen**
- **es öffnet Emily Brent**
- Patrick spricht mit ihr
- dann klopft er an die nächste Tür

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mrs. Claythorne:

- **es öffnet Vera Claythorne**
- nach einem kurzen Gespräch geht sie wieder ins Zimmer

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Lombard:

- Patrick klopft an die nächste Tür
- es öffnet Philip Lombard
- es folgt ein kurzes Gespräch

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Blore:

- dann geht es weiter zum nächsten Zimmer
- Patrick kann hier wieder in das Zimmer gehen
- die Balkontür ist verschlossen
- die Uhr auf dem Schrank steht
- **den Einladungsbrief von Blore nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **im Notizbuch den Brief lesen**
- zum Bett gehen
- auf dem Nachttisch liegt ein Tagebuch
- **Patrick versucht das Tagebuch zu nehmen, aber da erscheint Blore im Zimmer**
- er meint das Patrick Fred wäre, aber Patrick sagt er ist der Bruder von Fred
- Patrick geht noch ins Bad
- durch das Fenster sieht man auf den Balkon
- die nächste Tür ist verschlossen
- das Bad verlassen
- das Zimmer von Blore verlassen
- damit wären alle Zimmer erkundet
- die Treppe nach unten gehen
- rechts von der Treppe ist das Billardzimmer

Im Haus / Billardzimmer:

- der Richter und der Arzt spielen hier gerade
- dann läutet die Glocke zum Essen
- Rogers sagt das Patrick später ein Sandwich bekommt

Im Haus / Küche:

- Patrick ist in der Küche
- er kann von dem Gespräch im Speisezimmer nicht viel verstehen
- **an der Tür lauschen**
- dann die Küche verlassen
- in den Eingangsbereich gehen und die Treppe nach oben

Im Haus / 1. Stock / Wäschekammer:

- zur Wäschekammer gehen
- **dort ein Bettlaken mitnehmen**

- zur Treppe gehen und zum ersten Zimmer rechts nach den drei Zimmern am Anfang

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Marston:

- **Patrick nimmt den Einladungsbrief von Marston**
- **den Brief mit der Lupe benutzen und dann im Notizbuch lesen**
- die Aktentasche ansehen
- **das Nachtschränken rechts neben dem Bett ansehen**
- **die obere Schublade öffnen**
- **den Entschlüsselungscode nehmen und mit der Lupe benutzen**
- auf dem Schrank liegt eine verschlüsselte Nachricht
- **die verschlüsselte Nachricht nehmen**
- ins Bad gehen und durch die Verbindungstür ins nächste Zimmer gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Mackenzie:

- **die Einladung von Mackenzie nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **im Notizbuch lesen**
- das Bild auf dem Nachtschrank ansehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mrs. Brent:

- **die Einladung von Emily Brent nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **im Notizbuch lesen**
- **die Bibel nehmen**
- **im Inventar die Bibel, den Entschlüsselungscode und die verschlüsselte Nachricht miteinander kombinieren**
- die entschlüsselte Nachricht trägt Patrick ins Notizbuch ein (mit der Lupe ansehen)
- die Nachricht im Notizbuch lesen (Safe)
- **den Schminkkoffer ansehen**
- die Balkontür lässt sich öffnen
- ins Bad gehen
- den Tisch neben dem Waschbecken ansehen
- **den Notfallausweis nehmen und mit der Lupe benutzen**
- Emily ist allergisch auf Wespenstiche
- durch die nächste Tür geht es zu Vera Claythorne

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mrs. Claythorne:

- **den Einladungsbrief nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **im Notizbuch lesen**

- das Bild auf dem Schrank ansehen
- **den Schminkkoffer ansehen**
- daneben liegt ein Stück Papier
- **das Papier nehmen und mit der Lupe benutzen**
- es ist ein Zeitungsausschnitt
- die Tür zum Balkon lässt sich öffnen
- ins nächste Zimmer gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Lombard:

- **den Einladungsbrief nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **im Notizbuch lesen**
- die Tür zum Balkon lässt sich öffnen
- ins Bad gehen
- dann ins Zimmer von Blore gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Blore:

- **das Notizbuch auf dem Nachtschrank nehmen, mit der Lupe benutzen und im Notizbuch lesen**
- das Zimmer verlassen
- ins zweite Zimmer rechts von der Treppe gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Wargraves:

- **den Einladungsbrief nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **im Notizbuch lesen**
- auf dem Schrank liegt ein Tabakbeutel
- **den Tabakbeutel nehmen**
- **im Inventar den Tabakbeutel mit dem Zahnrad benutzen**
- jetzt hat Patrick einen Tabakbeutel und etwas Tabak
- **den Kopf der Pfeife nehmen**
- das Zimmer verlassen und die Treppe nach unten gehen

Im Haus / Billardzimmer:

- hinter dem Billardtisch gibt es eine weitere Tür
- dahinter ist eine Bibliothek

Im Haus / Bibliothek:

- ein Buch aus dem Regal nehmen und mit der Lupe benutzen
- die Notizen im Notizbuch lesen
- den Schreibtisch ansehen
- die Lampe nehmen
- im Inventar die Lampe mit dem Zahnrad benutzen
- dann hat Patrick die Lampe und eine Glühbirne
- das Schreibfach in der Mitte öffnen
- die Rolle Klebeband nehmen
- die obere Schublade rechts öffnen
- den Stempel und das Stempelkissen nehmen
- die untere Schublade rechts öffnen
- die Karte und die Karte von Shipwreck Island nehmen
- beide Karten mit der Lupe benutzen
- die Schublade links ist verschlossen
- das Buch von dem Stuhl neben dem Schreibtisch nehmen, mit der Lupe benutzen und dann im Notizbuch lesen
- das Tagebuch nehmen, das auf dem Tisch unter der Landkarte liegt
- das Tagebuch mit der Lupe benutzen und im Notizbuch lesen
- das Zimmer verlassen
- eine weitere Tür im Billardzimmer ist verschlossen
- auf der anderen Seite ist ein Durchgang
- der führt ins Kaminzimmer

Im Haus / Kaminzimmer:

- den Tisch mit den Getränken ansehen
- die 3 Gläser nehmen und den Mixbecher
- das Radio ansehen
- es funktioniert nicht, aber Strom ist da
- an der Seite ist eine Klappe, die sich öffnen lässt
- den Kamin ansehen
- den Spruch über dem Kamin ansehen
- den Spruch genauer ansehen und Patrick überträgt den Spruch in sein Notizbuch
- die Streichhölzer nehmen, die auf dem Kamin liegen
- dann wieder in die Küche gehen

Im Haus / Küche:

- an die Tür gehen und lauschen
- Rogers legt eine Schallplatte auf
- jemand beschuldigt alle 10 Personen einen Mord begangen zu haben
- Ethel Rogers fällt in Ohnmacht

- Dr. Armstrong sagt er braucht seine Arzttasche
- Patrick geht die Treppe nach oben und ins Zimmer von Dr. Armstrong
- **er nimmt die Arzttasche und geht wieder nach unten**
- in das Zimmer der Rogers gehen
- **er gibt Dr. Armstrong seine Arzttasche**
- das Zimmer verlassen und in das Kaminzimmer gehen

Im Haus / Kaminzimmer:

- hier unterhalten sich gerade alle über die Anschuldigungen
- Patrick spricht hier mit allen Anwesenden
- **mit Dr. Armstrong sprechen**
- **mit Mr. Marston, Mr. Rogers, Mrs. Claythorne, Mr. Wargrave, Mr. Lombard, Mrs. Brent, Mr. Blore und dem General sprechen**
- ins Zimmer der Rogers gehen
- **versuchen mit Mrs. Rogers zu sprechen, aber sie schläft**
- wieder zum Kaminzimmer gehen
- in der Ecke links steht der Plattenspieler
- **den Plattenspieler ansehen**
- **die Schallplatte nehmen**
- die Tür an der Seite öffnen
- **die beiden Röhren nehmen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Mr. Marston trinkt etwas und fällt dann tot um**
- **Patrick spricht wieder mit Dr. Armstrong, Mr. Wargrave, Mr. Blore, Mr. Lombard, Mrs. Brent, Mrs. Claythorne und dem General**
- Mr. Rogers kommt und sagt das im Speisezimmer auf dem Tisch eine der Figuren abgebrochen wurde

Kapitel 2

Im Haus / Kaminzimmer:

- Patrick meint das es in der Nacht gut wäre wenn er sich mal umsieht
- den Tisch mit den Getränken ansehen
- **das Glas von Marston nehmen**
- zum Plattenspieler gehen
- **die beiden Röhren einsetzen**
- **die Schallplatte im Inventar mit der Lupe ansehen**
- es gibt noch eine zweite Seite
- **die Schallplatte mit dem Plattenspieler benutzen**
- **die Nadel auflegen und den Hebel benutzen**

- die zweite Seite der Schallplatte wird abgespielt
- **die beiden Röhren wieder mitnehmen**
- in die Bibliothek gehen

Im Haus / Bibliothek:

- aus dem Regal hinter dem Globus **insgesamt drei Bücher nehmen und jeweils mit der Lupe ansehen und im Notizbuch lesen**
- die Bibliothek verlassen
- die Taschenlampe benutzen
- die Treppe nach oben gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mrs. Brent:

- ins Zimmer von Mrs. Brent gehen
- von hier aus auf den Balkon gehen
- etwas weiter auf dem Balkon kommt eine Sitzecke
- dort steht ein Fernrohr auf einem Stativ
- **das Messingfernrohr und das Stativ nehmen**
- dann alle weiteren Zimmer durchsehen
- Patrick sagt dann das er auch etwas schlafen sollte (sagt er wenn man in allen Zimmern war)
- am Morgen meint Patrick das er sehen sollte ob alle im Speisezimmer sind

Im Haus / Speisezimmer:

- ins Speisezimmer gehen
- eine weitere Figur ist abgebrochen
- **Dr. Armstrong kommt und sagt das Ethel am Schlaf gestorben ist**
- **Patrick spricht mit Dr. Armstrong, Mrs. Claythorne, Mr. Lombard, Mr. Blore, Mr. Wargrave, dem General und Mrs. Brent**

Kapitel 3:

Im Haus / Küche:

- Patrick geht in die Küche
- **er spricht mit Rogers**
- dann verlässt er die Küche
- die Treppe nach oben gehen

Im Haus / 1. Stock:

- Patrick sieht sich in allen Zimmern um
- **im Bad von Mrs. Brent findet er beim Kosmetikspiegel in den Fliesen eingeklemmt einen Pfeifenstiel**
- **im Inventar den Pfeifenstiel und den Pfeifenkopf zusammensetzen**
- nach unten gehen

Im Haus / Billardzimmer:

- der Richter und der Arzt spielen hier
- **mit Dr. Armstrong sprechen**
- **mit Mr. Wargrave sprechen**
- das Haus verlassen

Vor dem Haus:

- Mrs. Brent sitzt hier und strickt
- **mit Emily sprechen**
- den Weg nach links gehen
- dann geradeaus gehen
- hier kommt ein Schuppen

Schuppen:

- in den Schuppen gehen
- **die leere Sturmlampe nehmen**
- **die Karte nehmen und mit der Lupe ansehen**
- **die Schaufel nehmen**
- die Axt lässt sich nicht nehmen
- weiter hinten steht ein Eimer
- **den Eimer nehmen**
- den Generator ansehen
- **die Leiter nehmen**
- den Schuppen verlassen
- den Weg weiter gehen (nicht abbiegen)
- dann kommt eine Bank
- **den Gartenschlauch nehmen**
- **den Eimer an der Pumpe mit Wasser füllen**
- weiter gehen
- hier ist die Tür zur Küche

- wieder vor das Haus gehen
- von hier den Weg in Richtung Boot nehmen, aber dann links abbiegen

Auf dem Weg:

- Mr. Blore und Mr. Lombard kommen gerade
- sie suchen Mr. Owen
- **Patrick spricht mit ihnen**
- **Mr. Lombard zeichnet einen Plan und gibt ihn Patrick**
- den Plan kann man im Notizbuch ansehen (vorher mit der Lupe benutzen)
- da steht was man alles braucht (Seidenlaken, Ledergeschirr, 3 Metallstreben und diverse Längen Seil)
- den Weg weiter gehen
- **später geht es nach unten an den Strand**
- **da steht der General**
- **mit ihm sprechen**
- er meint das er hier sterben wird, aber er hat seinen Frieden
- wieder auf den Weg zurück gehen
- dann nach rechts gehen bis zum Felsen

Felsen:

- hier steht Vera Claythorne
- **mit Vera sprechen**
- dann den Weg zurück gehen und nach oben
- dem Weg folgen bis zu den Bienenstöcken

Bienenstöcke:

- **den Korb mit den gegorenen Äpfeln nehmen**
- **den Bienenstand ansehen**
- die Bienen müssen beruhigt werden
- **den Tabak mit der Sturmlampe benutzen**
- **dann den Gartenschlauch mit der Sturmlampe benutzen** (ergibt einen Raucher)
- **die Streichhölzer mit der Sturmlampe benutzen**
- **jetzt den Bienenstand ansehen und den Raucher mit den Bienen benutzen**
- nach einer Weile sagt Patrick das die Bienen schläfrig sind
- **den Bienenstand öffnen und eine Wabe nehmen**
- **die Bienenwabe mit dem Mixer benutzen**
- **dann den Mixer mit einem Glas benutzen**
- **das ergibt ein Glas mit Honig**
- den Weg weiter gehen und dann nach links

Apfelbäume:

- hier kommen Apfelbäume
- die Äpfel ansehen
- **die Leiter mit dem Apfelbaum benutzen**
- **Patrick pflückt einen Korb mit frischen Äpfeln**
- die Leiter bleibt stehen
- den Weg weiter gehen und nach rechts
- hier versperrt eine Ziege den Weg
- eine Tränke steht am Weg
- **den Eimer mit Wasser mit der Tränke benutzen**
- dann den Weg weiter gehen
- Patrick kommt zum Schmugglerdorf

Schmugglerdorf:

- ins erste Haus gehen
- **den Benzinkanister nehmen**
- zum nächsten Haus gehen
- **dort das Ziegengeschirr nehmen**
- im dritten Haus gibt es nichts
- den ganzen Weg zurückgehen bis zu den Apfelbäumen
- den Weg entlang gehen und beim Abzweig nach unten gehen
- da sind zwei Ziegen und dahinter ist Dickicht
- wieder zu den Apfelbäumen gehen
- beim Abzweig nach rechts gehen
- hier kommt eine Windmühle
- dann weiter gehen und nach unten
- man kommt an der Tür zur Bibliothek raus
- zum Eingang des Hauses gehen

Vor dem Haus:

- Lombard und Blore sind hier
- sie konnten Owen nicht finden
- **mit ihnen sprechen**
- **dann mit Mrs. Brent sprechen**
- **fragen ob sie das Laken zusammennähen kann**
- sie braucht stärkeren Faden
- **die Nähadeln aus dem Inventar Mrs. Brent geben**
- ins Haus gehen

Im Haus / Küche:

- zur Presse gehen
- **die Gaze mit der Presse benutzen**
- **den Korb mit frischen Äpfeln mit der Presse benutzen**
- **ein Trinkglas unter die Presse stellen**
- es fehlt noch eine Querstange
- kurz zum Schuppen gehen
- hier stehen Blore und Lombard
- mit ihnen sprechen
- später sitzen alle im Speisezimmer
- es fehlen der General und Blore
- **Blore kommt und sagt das der General tot ist**

Kapitel 4

Im Haus / Speisezimmer:

- **Patrick spricht mit Dr. Armstrong, Mr. Blore, Mr. Wargrave, Mrs. Claythorne, Mrs. Brent und Mr. Lombard**
- **dann in die Küche gehen mit Rogers sprechen**

Im Haus / Kaminzimmer:

- **Patrick spricht mit Mrs. Brent**
- ins Billardzimmer gehen
- die vorher verschlossene Tür ist jetzt offen
- dahinter ist ein Kino

Im Haus / Kino:

- **mit Lombard und Vera sprechen**
- die Plakate an der Wand ansehen
- bei der Tür steht der Filmprojektor
- **den Schrank ansehen**
- **aus der unteren Schublade eine Filmrolle und eine Glühbirne für den Projektor nehmen**
- **aus der mittleren Schublade zwei Filmrollen nehmen**
- die obere Schublade ist verschlossen
- **die Film Dosen im Inventar mit dem Zahnrad benutzen**
- **in jeder Filmdose ist ein Film und außerdem noch ein Notizzettel bzw. eine Karte**

- die Notizen ansehen und die Karte ansehen
- die Filmrolle aus dem Projektor nehmen
- die Klappe an der Seite vom Projektor öffnen
- die Glühbirne für den Projektor einsetzen und die Klappe wieder schließen
- den Film ohne Titel mit dem Projektor benutzen
- den Hebel am Projektor benutzen
- der Film läuft
- die Filmrolle wieder mitnehmen
- das Kino verlassen
- die Treppe nach oben gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mr. Mackenzie:

- ins Zimmer von Mackenzie gehen
- hier sitzt Richter Wargrave
- mit ihm sprechen
- das Bild auf dem Nachtschrank ansehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Dr. Armstrong:

- mit Dr. Armstrong sprechen
- ihm das Glas Honig geben und noch mal mit ihm sprechen
- das Zimmer verlassen und nach unten gehen

Im Haus / Zimmer der Rogers:

- im Bad steht Blore
- mit Blore sprechen
- dann ist Nacht
- es ist wieder mal Zeit sich umzusehen

Im Haus:

- Patrick geht zum Speisezimmer
- es ist abgeschlossen
- er geht bei der Treppe links nach hinten und dann durch die Küche zum Speisezimmer, aber da ist auch abgeschlossen
- das Zimmer der Rogers ist auch abgeschlossen
- in den ersten Stock gehen
- die meisten Zimmer sind abgeschlossen
- das Zimmer von Dr. Armstrong ist offen
- der schläft tief und fest

- das Zimmer von Mrs. Brent ist auch offen
- **zum Zimmer von Vera gehen**
- **Lombard ist bei ihr**
- Vera sagt sie braucht niemanden als Schutz
- Lombard und Patrick gehen
- dann kommt der nächste Morgen

Im Haus / Speisezimmer:

- diesmal fehlen Mrs. Brent und Rogers
- **Patrick verlässt das Haus und Blore geht mit**
- vor den Haus treffen sie Mrs. Brent
- zum Schuppen gehen

Schuppen:

- **hier liegt Rogers hinter einem Holzstapel und er wurde in zwei Hälften gehackt**

Kapitel 5

Im Haus / Billardzimmer:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Patrick geht ins Billardzimmer
- **er spricht mit Wargrave**
- dann geht er ins Kino

Im Haus / Kino:

- zur Leinwand nach vorn gehen
- **an der Schnur unten ziehen und die Leinwand geht nach oben**
- an der Wand ist etwas zu sehen
- zum Projektor gehen
- **den Projektor einschalten**
- **auf der Wand ist zu sehen „Noch Neun“**
- das Kino verlassen
- das Haus verlassen

Vor dem Haus:

- Mrs. Brent strickt wieder vor dem Haus
- **mit ihr sprechen**
- jemand hat ihre graue Wolle gestohlen
- zum Schuppen gehen
- dort steht Blore, aber er will nichts sagen
- zur Klippe gehen
- dort sind Vera und Lombard
- Lombard geht
- **mit Vera sprechen**
- zurück zum Haus gehen

Im Haus:

- **Patrick benutzt die Bratenpipette mit dem Mehl**
- **dann die Pipette mit dem Glas von Marston benutzen**
- das Mehl bleibt kleben
- **jetzt das Klebeband mit dem Glas benutzen und Patrick hat einen Fingerabdruck**
- in die Zimmer von Vera und Emily gehen
- dort jeweils die Kosmetikkoffer ansehen
- **die Pipette mit dem Koffer benutzen und dann das Klebeband mit dem Koffer benutzen**
- **das gibt dann Fingerabdrücke von Vera und Emily**
- ins Zimmer von Marston gehen
- **dort die Aktentasche ansehen**
- **Mehl auf die Aktentasche machen und dann Klebeband benutzen**
- **das ergibt einen Fingerabdruck von Marston**
- Patrick kann immer zwei Fingerabdrücke miteinander vergleichen

Im Haus / Bibliothek:

- in die Bibliothek gehen
- das Bücherregal auf der Seite vom Schreibtisch genauer ansehen
- es ist in drei Teile aufgeteilt
- bei dem Teil in der Mitte fehlen jeweils in der ersten, zweiten und dritten Reihe jeweils ein Buch zwischen den verschiedenfarbigen Büchern
- **das rote Buch mit der oberen Reihe von oben benutzen (es klickt)**
- **dann das braune Buch in die zweite Reihe stellen**
- **jetzt noch das orangefarbene Buch in die dritte Reihe von oben stellen**
- **das Regal links öffnet sich**
- dahinter ist ein Geheimgang

Im Haus / Geheimgang:

- Patrick sieht sich um
- **er nimmt den Notizzettel vom Stuhl und sieht in sich an**
- **das Radio ansehen und das Plakat dahinter (steht drauf: Rule the Waves)**
- **die Klappe am Radio öffnen**
- **die Röhre herauszunehmen**
- dann die große Tür ansehen
- sieht aus wie ein Safe
- im Notizbuch nachsehen wie der Code für den Safe war (Links 28, Rechts 11, Links 49)
- **jetzt den Pfeil links anklicken und die Zahl 28 einstellen**
- **dann den Pfeil rechts anklicken und die Zahl 11 einstellen**
- **zum Schluss den Pfeil links anklicken und die Zahl 49 einstellen**
- es klickt
- **den Hebel links betätigen und die Tür öffnet sich**
- in den Raum dahinter gehen
- **das Gummiboot nehmen**
- die Kästchen mit den Buchstaben ansehen
- das erste Kästchen oben links anklicken und dann das zweite Kästchen oben links anklicken
- **Patrick findet einen Ohrring in der Form eines Raben**
- die Buchstaben auf den Kästchen werden beim anklicken vertauscht
- **im ersten Kästchen links in der zweiten Reihe ist ein Stück von einem Dokument**
- **im letzten Kästchen von links in der zweiten Reihe ist ein Mikrofon mit Stativ**
- **im dritten Kästchen von links in der unteren Reihe ist eine Karte**
- **das Dokument und die Karte jeweils mit der Lupe ansehen**
- die Nahansicht der Kästchen verlassen
- **die Wand ansehen**
- **es scheint da eine Schiebetafel zu geben**
- zum Radio gehen
- **die Klappe an der Seite öffnen**
- **die Röhren 807H und 305GT einsetzen**
- **dann das Mikrofon vorn an die Buchse anschließen**
- **die Lampe vom Schreibtisch noch mit dem Stecker vom Radio verwenden**
- **nun das Mikrofon benutzen**
- Patrick bekommt eine Warnung
- die Röhren wieder mitnehmen
- wieder in den Raum mit den Kästchen gehen
- die Kästchen ansehen
- **jetzt müssen die Kästchen mit den Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht werden**
- **dazu werden immer zwei Kästchen angeklickt und die Buchstaben werden getauscht**
- **am Ende muss „Rule The Waves“ zu lesen sein**
- dann öffnet sich eine Geheimtür
- **den Schalter links benutzen**
- das Licht geht an
- den Gang entlang gehen

- Patrick kommt ans Wasser
- zum Steg rechts gehen
- **dort die Schiffsschraube nehmen**
- dann zum Steg links gehen
- die Fässer ansehen
- **die Ruder nehmen**
- durch die Tür gehen
- **die Zange nehmen, die auf dem Boden liegt**
- die Bretter ansehen
- es ist eine Tür
- **durch die Tür gehen**
- am Boden ist eine Vertiefung
- **die Vertiefung ansehen**
- **die Schaufel mit der Vertiefung benutzen**
- **Patrick findet eine Luftpumpe**
- am Ende vom Gang ist eine kleine Treppe und darüber ist eine Klappe
- die Klappe ist verschlossen
- den Gang zurück gehen
- bis zum Wasser gehen
- **zum Steg rechts gehen**
- **die Luftpumpe mit dem Gummiboot benutzen**
- **dann das Boot mit dem Wasser am Ende vom Steg benutzen**
- **die Ruder mit dem Boot benutzen**
- Patrick paddelt los
- er kommt zu einem Strand
- zum Haus gehen
- in das Haus gehen
- **die Kiste öffnen und die Fischernetze nehmen**
- das Haus verlassen
- zum Grab gehen
- **das Grab ansehen**
- **da liegt eine Karte**
- die Karte nehmen und mit der Lupe ansehen
- zur Falltür gehen
- die Falltür öffnen
- Patrick kommt wieder in den Gang wo er die Luftpumpe gefunden hat
- den ganzen Weg zurück gehen bis in die Bibliothek
- in die Küche gehen

Im Haus / Küche:

- zur Presse gehen
- **die Schiffsschraube mit der Presse benutzen**
- **dann an der Schiffsschraube drehen**
- **Patrick hat nun ein Glas mit Apfelsaft**

- die gegorenen Äpfel mit der Presse benutzen
- dann ein Glas unter die Presse stellen
- die Presse benutzen
- Patrick hat ein Glas Apfelmost
- das Haus verlassen

Vor dem Haus:

- Patrick gibt Mrs. Brent das Glas mit Apfelsaft
- dann spricht er mit ihr
- den Weg entlang gehen
- zu den zwei Ziegen vor dem Dickicht gehen
- das Glas Apfelmost mit dem Dickicht benutzen
- die Ziegen fressen sich jetzt durch das Dickicht und machen den Weg frei für Patrick
- den Weg entlang gehen
- am Strand liegt Angelleine
- die Angelleine nehmen
- auf das Wasser sehen
- Patrick meint das er ein Licht sieht
- das Fernrohr mit dem Wasser benutzen
- Patrick sieht eine Boje
- wieder zum Haus gehen
- die Angelleine Mrs. Brent geben
- dann mit ihr sprechen
- ins Haus gehen

Im Haus / Kaminzimmer:

- zum Radio gehen
- die Zange mit dem Obstkorb benutzen
- das ergibt Kupferdraht
- die Klappe am Radio öffnen
- alle drei Röhren einsetzen
- die Klappe schließen
- dann den Kupferdraht mit dem Radio benutzen
- das gibt einen besseren Empfang
- das Radio ist an
- es lässt sich jetzt ein- und ausschalten
- ins Billardzimmer gehen
- da steht auf einem Tisch ein Kästchen
- das Kästchen nehmen und öffnen
- es ist ein Schlüssel drin

Im Haus / Bibliothek:

- zum Schreibtisch gehen
- **mit dem Schlüssel die Schublade links oben öffnen**
- **das Buch nehmen und ansehen**
- wieder ins Billardzimmer gehen

Im Haus:

- **Richter Wargrave die Pfeife geben**
- **dann mit ihm sprechen (wegen Marston)**
- nach oben gehen **zum Zimmer von Dr. Armstrong**
- **durch das Schlüsselloch gucken**
- Dr. Armstrong holt sich gerade eine Flasche aus einer Schublade und trinkt etwas
- Patrick findet sich dann am Strand wieder
- zurück zum Haus gehen
- ins Haus gehen
- Vera ist in der Bibliothek
- ins Zimmer von Dr. Armstrong gehen
- **die Arzttasche ansehen**
- **Mehl auf die Tasche stäuben und dann das Klebeband benutzen**
- **nun hat Patrick auch noch einen Fingerabdruck von Dr. Armstrong**
- nachdem alle Fingerabdrücke verglichen wurden, sind auf dem Glas von Marston nur seine eigenen Fingerabdrücke gewesen
- der Doktor und der Richter sind im Billardzimmer
- **zu Mrs. Brent gehen**
- **fragen ob der Fallschirm fertig ist**
- er ist fertig

Bienenstöcke:

- **bei den Bienenstöcken findet Patrick eine Flasche mit Einreibungsmittel**
- **er nimmt die Flasche mit**
- sie liegt gegenüber von dem Baum und am Zaun
- **den Fallschirm, das Stativ, die Fischernetze und das Ziegengeschirr im Inventar zusammenfügen**
- das ergibt dann eine Konstruktion zum Fliegen
- zum Felsen gehen

Felsen:

- auf den Felsen gehen
- **den Fallschirm mit dem Wasser benutzen**

- Patrick fliegt los, aber er kommt nicht weit
- **er bleibt auf der Boje hängen und nimmt einen Metallkasten davon mit**
- dann landet er am Strand
- er sagt er sollte zum Haus gehen
- Lombard ruft das er Mrs. Brent schreien hört und das es von den Bienenstöcken kommt
- **Patrick geht zu den Bienenstöcken**

Bienenstöcke:

- **Mrs. Brent ist tot**
- Doktor Armstrong sagt das Patrick und Lombard Mrs. Brent ins Haus bringen sollen

Kapitel 6

Im Haus / Kaminzimmer:

- Blore und Lombard gehen in Lombards Zimmer um die Pistole zu holen
- **Patrick spricht mit Vera, Dr. Armstrong und Wargrave**
- die Treppe nach oben gehen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Lombard:

- **Patrick geht in das Zimmer von Lombard**
- die Pistole ist weg
- Blore durchsucht Lombard und Patrick
- Lombard durchsucht Blore
- niemand hat die Pistole
- das Zimmer verlassen

Im Haus / 1. Stock / Zimmer Mrs. Claythorne:

- in das Zimmer von Vera gehen
- sie ist nicht hier
- auf den Balkon gehen
- da steht Vera
- **mit ihr sprechen**
- sie will allein sein
- nach unten gehen

Im Haus / Billardzimmer:

- Dr. Armstrong und Wargrave sind hier
- sie unterhalten sich
- dann gibt es Abendessen

Im Haus / Speisezimmer:

- **auf der Unterseite vom Teller von Patrick steht das Wort Solidamide**
- **Dr. Armstrong sagt das es ein Gift ist**
- Einreibungsmittel würde helfen
- dann fällt auch noch der Generator aus und das Licht im Haus geht aus
- Vera sagt sie geht sich einen Schal holen
- dann hören alle einen Schrei
- **Patrick geht die Treppe nach oben**
- **sobald er in Richtung von Veras Zimmer geht, bekommt er einen Schlag und fällt die Treppe runter**
- danach fällt ein Schuss
- ins Speisezimmer gehen
- **Wargrave ist tot**

Vor dem Haus / Schuppen:

- zum Schuppen gehen
- den Generator ansehen
- **den Benzinanker mit dem Tank benutzen**
- **dann den Generator starten (kleines Kästchen rechts am Generator)**
- **das Einreibungsmittel mit Patrick benutzen**
- es geht ihm besser

Kapitel 7

Im Haus / Kaminzimmer:

- alle haben sich im Kaminzimmer versammelt
- **Patrick spricht mit Blore, Vera, Lombard und Armstrong**
- alle gehen in ihr Zimmer
- später verlässt jemand das Haus
- außer Patrick hat das auch Blore bemerkt
- Blore geht nach draußen und Patrick soll nachsehen wer nicht in seinem Zimmer ist
- Patrick geht nach oben

- Vera und Lombard sind in ihren Zimmern
- Armstrong ist nicht da
- die Leiche von Wargrave fehlt
- ins Speisezimmer gehen und feststellen das es nur noch 3 Leichtmatrosen sind
- noch mal zu Lombards Zimmer gehen
- er ist weg
- bei Vera anklopfen
- sie sagt das Lombard ein Leuchtfeuer entfachen wollte
- das Haus verlassen

Felsen:

- zum Felsen gehen
- hier gibt es jetzt ein Feuer, aber Lombard ist nicht hier
- zurück ins Haus gehen

Im Haus / 1. Stock:

- Zu Veras Zimmer gehen
- Vera, Lombard und Blore sind hier
- Armstrong fehlt
- mit allen sprechen
- Lombard sagt das im Speisezimmer nur noch 3 Figuren stehen

Kapitel 8

Im Haus:

- Blore und Patrick sollen die Leiche von Wargrave suchen
- Lombard soll auf das Feuer auf dem Felsen aufpassen
- Vera soll sich mit der Pistole in ihrem Zimmer einschließen
- Patrick geht ins Kinozimmer

Im Haus / Kino:

- zu ersten Reihe laufen
- hier sitzt die Leiche von Wargrave
- er wurde aber nicht erschossen
- das Kino verlassen
- in die Bibliothek gehen und dort durch die Tür nach draußen

Vor dem Haus:

- Patrick findet die Leiche von Blore (ansehen)
- auf dem Weg liegt die Marmoruhr (Bär)
- Vera schaut von ihrem Balkon herunter
- die Uhr stand immer in ihrem Zimmer
- die Uhr nehmen
- zum Felsen gehen
- Lombard ist nicht hier
- zum Strand gehen und nach rechts
- hier liegt die Leiche von Dr. Armstrong

Kapitel 9

Felsen:

- Patrick geht zum Felsen
- Lombard ist hier
- Patrick spricht mit Lombard wegen dem Feuer und er rettet ihm das Leben
- dann erzählt Lombard das er gar nicht Lombard ist
- Patrick sagt er soll sich verstecken

Kapitel 10

Im Haus:

- Patrick geht die Treppe nach oben
- er geht zu Veras Zimmer
- er sieht Mrs. Brent und Vera
- Mrs. Brent ist aber Gabrielle
- sie hat eine Pistole in der Hand
- wenn Patrick handeln kann, dann nimmt er die Marmoruhr und benutzt sie mit Gabrielle
- die lässt die Pistole fallen und fällt dann in ihre eigene Schlinge und erhängt sich
- Vera ist gerettet

Das letzte Rätsel

Im Haus:

- Patrick hört auf der Schallplatte das letzte Rätsel
- ins Speisezimmer gehen
- auf dem Tisch steht eine Leichtmatrosenfigur
- **die Figur nehmen**
- ins Kino gehen
- **die Leinwand wieder herunter holen (am Seil ziehen)**
- zum Projektor gehen
- die obere Schublade vom Schrank ist verschlossen
- **die Figur auf die Ecke oben links stellen**
- **jetzt lässt sich die obere Schublade öffnen**
- **die Filmrolle nehmen**
- **die Filmrolle mit dem Projektor benutzen**
- **dann den Film starten**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 08.08.2011

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

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