

Ankh 2 – Herz des Osiris – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Assil gerät auch im zweiten Teil von Ankh wieder in Schwierigkeiten. Ihm ist das Ankh gestohlen wurden und er muss es unbedingt zurückholen, weil er der Hüter des Ankh ist. Thara spielt auch wieder mit und wird auch ab und zu gesteuert.

Kapitel 1: Schurkenjagd

Straße:

- im Inventar ist ein Liebesbrief
- diesen lesen (das erklärt schon einiges)
- zur Plaza gehen

Plaza:

- Assil geht zu **Take Tut Cashun und spricht mit ihm**
- dann **zu Vulkan gehen und mit ihm sprechen**
- mit dem arabischen Botschafter sprechen
- dann die Treppe nach unten gehen zum Basar

Basar:

- **mit dem Weinhändler sprechen**
- dann zum Schneider gehen
- die **einzelne Socke nehmen**
- **mit dem Schneider sprechen** (der ist jetzt Friseur)
- zum nächsten Stand gehen
- die Klingel benutzen
- **Fatima** kommt
- mit ihr **sprechen**
- weiter gehen bis zum Kamel
- **den Kamelmist nehmen**
- vor dem Eingang der Bar steht Bulbul
- **mit Bulbul sprechen**
- der sagt das Assil mit seinem Bart nicht in die Bar kommt
- in die Oberstadt gehen

Oberstadt:

- vor dem Haus liegen Sachen von Assil
- er sieht sie sich an
- **die Mülltonne benutzen**
- die fällt laut krachend den Weg hinunter
- zum Basar gehen

Basar:

- auf dem Weg liegt eine **russische Nofretete Puppe**
- diese nehmen
- **im Inventar die Nofretete Puppe öffnen** (benutzen)
- das ergibt eine robuste geöffnete Nofretete Puppe
- zur Plaza gehen

Plaza:

- **mit Take Tut Cashum sprechen**
- fragen was er jetzt verkauft (Wettinformationen)
- Assil fragt ob er auch eine Wettinformation bekommt
- ausnahmsweise bekommt er eine gratis (im Inventar ist jetzt ein **Wettschein**)
- nach rechts gehen
- hier war der Stand von Olga, aber der sieht jetzt wüst aus
- den Tisch ansehen auf dem die Vasen stehen
- Assil sieht ein kleines Kästchen auf einem Balken stehen
- an dem Balken ist ein Haken
- da Assil noch nicht an das Kästchen kommt, geht er erst einmal zu Vulkan
- mit Vulkan sprechen (wie kommt man in die Kneipe, wo kann man sich rasieren lassen)
- zum Basar gehen

Basar:

- **mit dem Schneider reden und sagen das eine Rasur nötig wäre**
- der Schneider sagt er kann die Rasur mit dem Messer machen oder mit Heißwachs
- Assil traut dem Schneider nicht, weil er so schlecht sieht
- der Schneider meint Assil solle Wachs besorgen
- zu Fatima gehen
- die Klingel benutzen
- Fatima sagt Assil soll Bescheid sagen wenn er etwas kaufen will
- **den Vogelkäfig nehmen**
- Fatima sagt er ist nicht zu verkaufen
- Assil fragt ob er sich den Vogelkäfig leihen kann, weil er doch schon immer mal probieren wollte wie es mit einem Papagei so ist
- also darf er sich den Vogelkäfig leihen, soll ihn aber ordnungsgemäß zurückbringen
- den Vogelkäfig nehmen
- zur Plaza gehen

Plaza:

- den **Kamelmist mit der Wasserpfeife vom arabischen Botschafter benutzen**
- der geht dann weg und Assil nimmt sich die **Wasserpfeife**
- zu Olgas Stand gehen
- den Tisch ansehen
- den **Vogelkäfig mit dem Haken benutzen**
- die Katzen stürzen sich auf den Vogelkäfig
- alles stürzt ein und der Papagei sieht sehr gerupft aus und auch der Vogelkäfig ist verbeult
- **das kleine Kästchen nehmen**

- **den Vogelkäfig wieder mitnehmen**
- im Inventar das kleine Kästchen öffnen und den **Wachs und das Siegel** aus dem Kästchen nehmen
- den **Wachs mit der geöffneten Nofretete Puppe benutzen**
- zu Vulkan gehen
- die **Nofretete Puppe mit Wachs mit Vulkan benutzen**
- der schmilzt das Wachs
- zum Basar gehen

Basar:

- zum **Schneider** gehen
- ihm den **geschmolzenen Wachs geben**
- nun ist Assil seinen Bart los
- zur Bar gehen
- **mit Bulbul sprechen**
- nach einigem Hin und Her lässt er Assil in die Bar

Bar:

- Assil nimmt sich beim Kamin **das Kaminwerkzeug** (Kaminzange und Kaminbesen)
- mit dem **unlustigen Komiker sprechen** (der hat seinen Job verloren und sucht etwas neues)
- **mit Badawi sprechen** (der schwärmt von Luxor und meint das es hier in der Bar zu stickig ist)
- Assil fragt ihn nach Tipps für Luxor und bekommt einen **Werbezettel**
- den **Werbezettel ansehen**
- Assil gibt den **Werbezettel dem unlustigen Komiker**, aber der meint das da nicht mal ein Stempel darauf wäre
- zur Theke gehen
- **mit dem Sklavenhändler sprechen** (der braucht Geld oder Alkohol oder noch besser beides)
- **Assil gibt ihm den Wettschein**
- daraufhin ist der Sklavenhändler zufrieden (über seinem Kopf ist ein grünes Smilie zu sehen)
- auf der Theke steht Dattelsaft
- den **Dattelsaft nehmen und im Inventar das Siegel mit dem Dattelsaft benutzen**
- dann das **Siegel mit dem Werbezettel benutzen**
- den **Werbezettel dem unlustigen Komiker geben**
- der hat jetzt auch ein grünes Smilie über dem Kopf
- mit Fatima reden, die hinter der Theke steht
- sie will ihren Vogel zurück
- **Assil gibt ihr den Vogelkäfig**
- nun ist Fatima aber ziemlich sauer, weil der Vogelkäfig ramponiert und der Vogel gerupft ist
- Assil spricht noch einmal mit Fatima und fragt sie wegen dem Ankh, aber Fatima spricht nicht mit ihm
- Assil sagt zu Fatima das er beliebt ist bei den Leuten in der Bar, aber das klappt auch nicht
- nach ganz hinten in der Bar gehen
- hier sind Ras El-Barr, Far El-Matu, Ras El-Tin und Rot-Meer

- **Assil spricht mit ihnen**
- **er gibt ihnen die Wasserpfeife**
- darüber freuen sie sich und Assil bekommt **Geldmünzen**
- Fatima bringt einen Krug Bier
- wenn Fatima gegangen ist, nimmt Assil **den Bierdeckel**
- zur Theke gehen
- das Fenster neben der Theke ansehen
- die Bar verlassen
- zum Stand von Fatima gehen
- hier ist das Fenster von der Bar zu sehen
- **die Kaminzange mit dem Fenster benutzen**
- wieder in die Bar gehen
- **die Scherben aufheben**, die unter dem Fenster liegen
- der unlustige Komiker ist schon wieder unzufrieden, weil der Tisch wackelt
- den **Bierdeckel mit dem Tisch benutzen**
- die **Geldmünzen mit der Musikbox benutzen**
- dann die Musikbox benutzen
- geht aber nicht
- die **Scherben mit der Musikbox benutzen**
- dann **die Musikbox benutzen**
- die Musik gefällt aber nicht allen (man kann die Musikbox immer wieder benutzen; es wird immer mal eine andere Musik gespielt, die nicht jedem gefällt)
- Badawi will eine andere Musik oder einen Cocktail
- **die Musikbox benutzen und Badawi ist zufrieden**
- dafür gefällt es dem Sklavenhändler nicht
- die Bar verlassen

Basar:

- zum **Weinhändler** gehen
- ihn **fragen ob er wieder Cocktails macht** und dann sagen das man einen möchte
- der Weinhändler hat die Zutaten, weiß aber nicht mehr wie viel er zusammen mischen muss
- auf dem Tisch stehen von links nach rechts: **erste Zutat, zweite Zutat, Glas in einer bestimmten Farbe und ein Schild mit dem Namen des Getränkes**
- mit der mitgelieferten Drehscheibe kann man dem Weinhändler nun helfen
- auf der äußeren Scheibe wird die erste Zutat gesucht, auf der zweiten Scheibe von außen wird die zweite Zutat gesucht und unter die erste Zutat gestellt, dann wird mit der dritten Scheibe das Glas in der angegebenen Farbe unter die beiden ersten Zutaten eingestellt
- nun sucht man auf der dritten Scheibe den Namen des Drinks (der steht nicht unbedingt in der gleichen Reihe wie die anderen Zutaten) und liest die beiden Zahlen ab
- mit dem Weinhändler sprechen und ihm zuerst die obere Zahl sagen und dann die untere Zahl und schon klappt es mit dem Cocktail
- hier ein Beispiel:

Zutat 1: Sklavengold	- auf der äußeren Scheibe suchen
Zutat 2: Schlangenhaut	- auf der zweiten Scheibe von außen einstellen
schwarzes Glas	- auf der dritten Scheibe von außen einstellen
Müde Sphinx	- Scheibe nicht mehr verstellen und unter dem Drink die

Angaben ablesen; in dem Fall 7 und 8

- hat Assil alles richtig gemacht, **bekommt er den Cocktail gratis**
- wieder zur Bar gehen

Bar:

- **dem Sklavenhändler den Cocktail geben**
- das gefällt Fatima aber nicht
- die Bar verlassen und **zu Fatimas Stand gehen**
- **die Klingel benutzen**
- dann schnell wieder in die Bar und **dem Sklavenhändler den Cocktail geben**
- jetzt sollten bei 3 von 4 Leuten ein grünes Smilies über dem Kopf stehen
- **mit Fatima sprechen** (die Leute lieben mich)
- jetzt kann Assil wieder mit Fatima reden und sie **nach dem Ankh fragen**
- sie sagt das die Diebe zum Friedhof gegangen sind und sie gibt Assil noch **ein Glas** das die Diebe benutzt haben
- die Bar verlassen

Basar:

- den Lampion ansehen (in der Nähe vom Kamel)
- die **Kaminzange mit dem Lampion benutzen**
- die Glühwürmchen aus dem Lampion sind frei (aber nicht lange)
- das **Glas mit den Glühwürmchen benutzen**
- dann zur Gasse gehen

Gasse:

- **das beleuchtete Glas benutzen** und Assil sieht die Eingangstür zum Friedhof
- durch die Tür gehen
- es folgt eine Zwischensequenz und Assil fällt in ein Grab
- dann folgt eine weitere Zwischensequenz mit Thara und ihren Freunden
- sie wollen den Pokal vom Pharao stehlen

Kapitel 2: Eindringlinge

Palast:

- **Thara sieht sich um**
- den wilden Wein ansehen
- **eine Ranke nehmen**
- die Bank ansehen und die Büsche
- **die vertrocknete Pflanze nehmen**
- im Inventar die vertrocknete Pflanze benutzen (ergibt **trockenen Zweig und Topf**)
- die **Ranke mit der Bruchstelle in der Mauer vorn benutzen**
- Thara klettert nach unten und die Jungs halten die Ranke fest (vorher mit den Jungs sprechen)
- nach rechts gehen
- die **untere Frucht nehmen**
- weiter nach rechts gehen

- den Fledermausmist ansehen
- **die Fledermaus nehmen** (sie fliegt weg)
- an der Mauerecke ist eine Fackel
- außerdem steht hier eine Wache
- den **trockenen Zweig mit der Fackel benutzen**
- den **brennenden Zweig mit dem Fledermausmist benutzen**
- das gefällt der Tochter des Pharaos gar nicht das der Rauch zu ihr auf den Balkon zieht und deshalb geht sie in ihr Zimmer
- Thara geht wieder zurück zur Ranke und klettert nach oben
- leider hören die Jungs sie nicht
- sie benutzt **die Frucht mit den Jungs** und jetzt kann sie nach oben klettern
- sie geht jetzt nach rechts auf den Balkon (die Jungs geben ihr noch eine **Bananenschale** mit)

Balkon:

- die Fenster ansehen
- am linken Fenster ist oben eine Klappe und davor hängt die Fledermaus
- **das Meister Ra Putzmittel nehmen**
- eine **Champagnerflasche nehmen** (man kann sich immer wieder eine holen)
- zum Fenster gehen und die **Champagnerflasche mit der Klappe benutzen**
- die Fledermaus fliegt in das Zimmer der Pharaonentochter und die ruft um Hilfe
- die zwei Wachen lösen aus wer gehen muss
- die Wache links gewinnt immer und die Wache rechts muss gehen
- Thara kann auch eine Champagnerflasche mit der Statue, die eine gefälschte Szene zeigt, benutzen, dann fällt der Kopf ab
- wieder eine **Flasche Champagner holen**
- dann zu dem Elefantenkopf vorn am Balkon gehen
- den **Elefantenkopf ansehen und dann mit ihm reden**
- die linke Wache hört Stimmen
- Thara sagt „Ich bin dein Gewissen...“
- der Wächter erzählt das er beim Spiel mogelt
- Thara sagt er soll den anderen Wächter gewinnen lassen
- der Wächter will wissen ob ihn die Stimmen dann in Ruhe lassen und Thara sagt ja
- zum Fenster gehen
- die **Champagnerflasche mit der Klappe benutzen**
- die Fledermaus fliegt wieder ins Zimmer
- diesmal kommt der linke Wächter und der soll gleich bleiben
- **jetzt kann Thara die Treppe nach unten gehen**
- der andere Wächter sieht in die andere Richtung
- durch den Bogen gehen

Halle:

- links ist eine Tür zur Küche
- sie ist verschlossen
- den Gang entlang gehen
- die ersten Vorhänge benutzen
- die zweiten Vorhänge benutzen
- **die dritten Vorhänge benutzen**
- hier dahinter schläft Olga

- **den Bratenwender nehmen**
- die **zehn heiligen Kochverbote nehmen** und im Inventar ansehen
- den **Schlüsselbund nehmen**
- das geht aber nicht, weil das Olga merken würde
- zum Thronsaal gehen

Thronsaal:

- mit dem **Wächter sprechen** (bin neue Küchenhilfe)
- die **Fischgräten nehmen**
- den **Metallring nehmen** (steckt auf dem Thron)
- wieder zu Olga gehen
- den **Metallring mit dem Schlüsselbund benutzen** (tauschen)
- Thara hat jetzt die Schlüssel
- zur Küchentür gehen
- den **Schlüsselbund mit der Küchentür benutzen**

Küche:

- in die Küche gehen
- Thara sieht sich um
- sie benutzt den **Topf aus dem Inventar mit dem Wasser**
- den **sauberen Teller nehmen**, der vor dem schmutzigen Geschirr steht
- das **Hühnerfleisch nehmen**
- das gesalzene Fleisch nehmen und den Schinken
- den Kohlkopf, den Paprika, **die Gurke**, das Salz, **den Lebertran**, **den Löffel** und die **Peperoni** nehmen
- **Sägemehl und Zwiebel nehmen**
- die **kleine Schale nehmen und mit der Amphore mit Öl benutzen**
- in der Schale ist nun Öl
- im Kräutergarten Lauch, Thymian und Basilikum nehmen
- die **Gurke mit dem Schneidwerkzeug benutzen**
- die **geschnittene Gurke nehmen**
- rechts vom Eingang geht es zu einem Delikatessenkühlschrank
- der wird aber von einer Polarkatze bewacht, die Thara erst weglocken muss
- zum Kran gehen
- am Kran ist ein Hebel, aber der lässt sich nicht bewegen
- **das Öl mit dem Hebel benutzen**
- dann den **Hebel benutzen**
- der Kran dreht sich und an einem Haken kommt ein Sack mit Himbeeren
- am Seil laufen Ameisen entlang
- den **Sack mit den Himbeeren nehmen**
- dann in die Ecke gehen wo die Herdplatte ist
- dort ist auch ein Haken
- den **Sack mit Himbeeren mit dem Haken benutzen**
- die **Fischgräte mit dem Sack mit Himbeeren benutzen**
- die Ameisen kommen und schleppen die Fischgräte weg
- die Polarkatze bekommt das mit und will sich die Fischgräte holen
- dabei stürzt sie auf die heiße Herdplatte und verschwindet
- **Thara geht zum Delikatessenkühlschrank und öffnet ihn**
- **die Lerchenzungen nehmen**

- zum Kochtopf gehen (den kann man mit dem Hebel daneben ausleeren, wenn man die falschen Zutaten vermischt hat und das ist passiert wenn eine grüne Dampfwolke über dem Kochtopf steht)
- im Inventar die Kochverbote ansehen
- die zehn heiligen Kochverbote lauten

1. Du sollst nicht kochen schmutziges Essen
2. Du sollst nicht nehmen eine feuchte Grundlage
3. Du sollst nicht vertrocknen lassen die saftige Speise
4. Du sollst nicht nehmen vom fauligen Fleisch
5. Du sollst nicht vergessen in Demut zu trauern
6. Du sollst nicht übertreiben mit der Gurke
7. Du sollst nicht vernachlässigen die Gesundheit
8. Du sollst nicht vergessen die Schärfe
9. Du sollst nicht rühren deines Nächsten Topf
10. Du sollst nicht vergessen den feinen Geschmack

- das ergibt dann folgende Zutaten:

1. Putzmittel
2. Sägemehl
3. Wasser
4. Hühnchenfleisch
5. Zwiebel
6. geschnittene Gurke
7. Lebertran
8. Peperoni
9. Löffel (damit wird umgerührt)
10. Lerchenzunge

- Thara gibt diese Zutaten alle in den Topf
- dann **benutzt sie den Teller mit dem Topf**
- sie hat nun ein **leckerer Kuskusgericht**
- Thara verlässt die Küche und geht zum Thronsaal

Thronsaal:

- sie gibt **dem Wächter das Kuskusgericht** und fragt ihn dann ob er ihr mit dem Aufzug in der Küche helfen kann
- der Wächter zeigt ihr wie man den Aufzug öffnet

Küche:

- beim Wasserbecken gibt es einen Hebel
- **den Hebel benutzen**
- dann **in den Aufzug steigen und den Hebel benutzen**
- Thara ist im Keller

Keller:

- die große Kiste auf der linken Seite ansehen

- den **Bratenwender mit der Kiste benutzen**
- ein eingewickelter Gegenstand fällt heraus
- den **Gegenstand nehmen und im Inventar genauer ansehen**
- es ist **der Pokal und dazu gibt es noch vier große Laken**
- **in den Aufzug gehen und den Hebel benutzen**

Küche:

- kaum kommt Thara in der Küche an, erscheint der Pharao (er schlafwandelt)
- die **Banane mit dem Pharao benutzen**
- das haut den Pharao um
- die Jungs flüchten in die falsche Richtung und Thara muss ihnen helfen der Wache zu entkommen
- in den Thronsaal gehen

Thronsaal:

- auf der rechten Seite sind drei Hebel
- **den mittleren Hebel benutzen**
- die Wache fällt in die Grube und die Jungs rennen weg
- Thara macht sich auch auf den Rückweg
- **zum Balkon gehen**

Balkon:

- dort **oben angekommen jeweils ein großes Laken mit einem der Jungs benutzen**
- sie springen dann nach unten wie die Fallschirmspringer
- zum Schluss springt auch Thara

Kapitel 3: In den Palast

Friedhof:

- es geht mit Assil weiter, der in einer Grube liegt
- den Briefkasten ansehen
- **die Papageienfeder aus dem Briefkasten nehmen**
- die Mumie ansehen
- die Mumienfüße ansehen
- **die Papageienfeder mit den Mumienfüßen benutzen**
- mit der Mumie sprechen
- die Grabkammer öffne sich

Grabkammer:

- die **kaputte Rumflasche nehmen**
- die **Spielkarten nehmen**
- die **3 Notizen nehmen und im Inventar ansehen**
- den **Deckel von der Kiste benutzen**
- die **Kokosnuss aus der Kiste nehmen**
- die Schwarzwälder Spechtuhr benutzen
- die **Kokosnuss mit der Schwarzwälder Spechtuhr benutzen**

- nun hat Assil eine halbierte Kokosnuss
- links vom Eingang steht eine Kiste mit Deckel
- den **Deckel benutzen und die Kiste öffnen**
- die **Statue des mächtigen Seth nehmen**
- die **leere Kiste nehmen**
- die **Kamelweglaufsperr nehmen** (liegt links neben den Stufen)
- den Tisch ansehen
- die **Kiste mit dem Tisch benutzen**
- den Vogelkäfig ansehen (hängt an einem Seil)
- die **kaputte Rumflasche mit dem Seil benutzen**
- der Vogelkäfig fällt herunter
- die **Kokosnusshälfte mit dem Vogelkäfig (Papagei) benutzen**
- die **Spielkarten mit dem Vogelkäfig benutzen**
- der ist jetzt offen
- den **Papagei nehmen**
- die **Notiz „Gefahr in Verzug“ mit dem Papagei benutzen**
- die Grabkammer verlassen und den **Papagei mit der Nachricht mit dem Briefkasten benutzen**
- es kommt sofort Hilfe
- die **Strickleiter benutzen und aus der Grube klettern**

Friedhof:

- mit dem Retter sprechen
- es ist der Fährmann aus dem ersten Teil
- Assil spricht mit ihm (er ist im Schmugglergeschäft und Fatima ist auch dabei)
- nach dem Gespräch den Friedhof verlassen

Plaza:

- mit Take Tut Cashum sprechen (er sagt Assil soll mit dem Pharao sprechen)

Basar:

- die **Kamelweglaufsperr mit dem Kamel vor der Bar benutzen**

Bar:

- **zu Ras El-Barr gehen und mit ihm sprechen** (Bußgeld wegen Kamel)
- **Assil bekommt das Bußgeld**
- die Bar verlassen

Vorplatz zum Palast:

- Assil **gibt der Wache das Bußgeld** und sagt das es keine Bestechung ist, sondern Geld für die Kaffeekasse
- in den Palast gehen

Palast:

- der echte Pharao ist schon weg und stattdessen ist Dinar hier

- er verbannt Assil aus Kairo

Kapitel 4: Lügen und Intrigen

Wüste:

- die Meuchelmörder bringen den Pharao in die Wüste und lassen ihn einfach liegen
- der Sklavenhändler kommt und er verkauft den Pharao einfach als Sklaven
- jetzt steuert man den Pharao

Steinbruch:

- **mit dem fiesen Kerl reden**
- an der Wand hängen ein Werbeposter mit dem Konterfei des Pharao und ein Poster mit dem Bild eines Schurken
- **beide Poster mitnehmen**
- links die Wieselfalle ansehen
- **die kleine Astgabel nehmen**
- die Kiste öffnen, die neben der Treppe steht
- darin sind Feigendosen
- **eine Feigendose nehmen**
- weiter vorn gibt es ein Fließband
- das Fließband ansehen
- es gibt eine defekte Winde
- den Weg nach oben gehen
- es geht an einem Werkzeugschuppen vorbei, der verschlossen ist
- weiter oben steht Kriecher
- **mit Kriecher reden**
- **ihm die Feigendose geben**
- dafür bekommt der Pharao **ein Honigbrot und Butterbrotpapier**
- **das Honigbrot mit dem Poster vom Pharao benutzen**
- dann das **Poster vom Schurken mit dem Poster vom Pharao benutzen**
- **das entstandene Fahndungsposter mit Kriecher benutzen**
- der Pharao darf jetzt passieren
- nach links gehen
- unter dem Schild liegen Feuersteine
- einen **Feuerstein nehmen**
- weiter gehen bis zu einem Brunnen
- dort gibt es auch Duschen
- **den Kamm nehmen**
- **das Handtuch nehmen**
- ein Stück Seife fällt auf den Boden
- **die Seife nehmen**
- ein Stück zurück gehen
- das Plateau betreten

Plateau:

- das **aufgerollte Seil auf dem Gerüst benutzen**
- **zu Al-Caponep gehen und mit ihm sprechen**
- der Pharao will wissen wie er schnell wieder aus dem Steinbruch kommt

- dazu muss er der Truppe von Al-Caponep beitreten
- das geht aber nur wenn er es schafft den Vorarbeiter zum Heulen zu bringen
- nach dem Gespräch zu den luftigen Höhen gehen

luftige Höhen:

- hier steht die unfertige Statue des neuen Pharaos (Dinar)
- sie ist mit Seilen gesichert
- an der Wand ist ein Knoten
- **mit Roger, dem Sklaven sprechen**
- dann nach ganz rechts gehen bis zu einem Vogelneest
- die **Astgabel mit dem Vogelneest benutzen**
- im Inventar ist jetzt **ein Voagelei**
- zurück gehen zum Knoten an der Wand
- den **Feuerstein mit dem Knoten benutzen**
- das Seil ist durchtrennt
- **wieder mit Roger sprechen** (fragen ob er keine Angst hat so am Abgrund zu arbeiten; dann sagen das an der Statue links noch etwas weg muss)
- Roger macht links an der Statue noch etwas weg und die Statue stürzt ab und genau auf den Werkzeugschuppen

Plateau:

- zum Brunnen gehen
- die **Seife mit dem Brunnen benutzen** (der Steinbruch beb)et)
- zu der Stelle gehen, wo die Feuersteine liegen
- dort steht auf einem Schild das tanzen verboten ist
- im Inventar das **Butterbrotpapier mit dem Kamm benutzen**
- dann **den Kamm benutzen**
- die Sklaven tanzen, aber das gefällt Assils Vater nicht
- er kommt nach oben und geht dann zum Brunnen um etwas zu trinken
- der Pharaos geht jetzt den Weg nach unten

Steinbruch:

- aus dem kaputten Werkzeugschuppen **die Schaufel und die Zange nehmen**
- dann zu dem Platz gehen wo Assils Vater immer stand
- **das Modell nehmen** (der Pharaos macht es kaputt)
- dann das verdächtige Bild ansehen und benutzen (ist verschlossen)
- **die Zange mit dem verdächtigen Bild benutzen**
- die **Besitzurkunde** für den Sklaven Kriecher nehmen
- zum Plateau gehen

Plateau:

- Assils Vater sieht sein kaputtes Modell und fängt an zu heulen
- mit Al-Caponep sprechen
- der Pharaos muss noch Kriecher loswerden um die rechte Hand von Al-Caponep zu werden

Steinbruch:

- der Pharao geht zu **dem fiesen Kerl und gibt ihm die Besitzurkunde**
- der geht zu Kriecher und nimmt ihn mit

Plateau:

- der Pharao geht zu Al-Caponep und spricht mit ihm
- Al-Caponep sagt das er für den Ausbruch 2 Handtücher, Hammer und Meißel benötigt

luftige Höhen:

- **mit Roger sprechen**
- der schmollt
- fragen was ihn aufheitern könnte
- Roger hätte gern etwas zu essen und zwar etwas frisch zubereitetes

Steinbruch:

- der Pharao geht wieder nach unten und findet bei dem kaputten Werkzeugschuppen einen Keil
- **den Keil nehmen**
- zum Fließband unten gehen
- **den Keil mit der defekten Winde benutzen**
- die Passage betreten
- die Wüste betreten

Wüste:

- **die Sollbruchstelle vor Steinbruch ansehen** (da steht hier öffnen)
- zu dem Busch gehen
- vor dem Busch liegt eine als Geschenk verpackte Steintafel
- **diese Steintafel nehmen**
- der Busch fängt an zu reden
- **der Pharao muss den Busch richtig reizen**, damit er anfängt zu brennen vor Wut
- er sollte sagen das er der einzige Gott ist und das er aus der Wüste einen Park mit Tulpen und ohne Büsche machen wird
- der Busch brennt
- **im Inventar das Vogelei mit der Schaufel benutzen**
- dann die **Schaufel mit dem Ei mit dem brennenden Busch benutzen**
- das ergibt ein fertiges Spiegelei
- die Wüste verlassen

luftige Höhen:

- der Pharao **gibt Roger das Spiegelei**
- dafür bekommt er **Hammer, Meißel und Magnet**

Plateau:

- zu Al-Caponep gehen und **ihm Handtücher, Hammer und Meißel geben**
- der hat einen wirklich tollen Plan (einfach unmöglich)

- da taucht der neue Pharao auf und verkündet das nach einem geheimen Tempel gesucht werden soll
- nun hat der Pharao einen Plan und er spricht mit Al-Caponep
- der sagt das der Pharao den Eingang suchen soll
- wieder mit Al-Caponep sprechen und sagen das der Eingang gefunden wurde
- der Pharao muss eingestehen das er keine Knoten kann und Al-Caponep sagt er macht das, wenn er sagt wo etwas verknotet werden muss
- der Pharao geht nach unten zu der Feuersteinader (ansehen)
- dann noch die großen Steinblöcke auf dem Fließband ansehen
- zu Al Caponep gehen
- **der Pharao sagt das Al-Caponep das Seil mit den Blöcken vom Fließband verbinden soll** (dazu muss man natürlich vorher das Seil vom Gerüst nach unten gelassen haben und das Fließband muss stillstehen)
- Al-Caponep verbindet das Seil mit einem Steinblock
- der Pharao geht nach unten zum Fließband und **benutzt die defekte Winde** (er nimmt den Keil heraus)
- das Fließband geht wieder und der Eingang für den geheimen Tempel wird freigelegt
- Al-Caponep sagt zum Pharao das er allein gehen soll
- den freigelegten Eingang betreten
- die Finsternis betreten

geheimer Tempel:

- rechts bei der Treppe liegt ein Feuerstein
- **den Feuerstein nehmen**
- im Inventar **den Feuerstein mit dem anderen Stein benutzen** (ergibt Feuersteine)
- die **Feuersteine mit der Fackel benutzen**
- den Gang entlang gehen
- an der Decke hängt ein Schiff
- die Harpune nehmen
- sie ist zu hoch
- den **Magnet mit der Harpune benutzen**
- jetzt hat der Pharao die Harpune
- den historischen Text ansehen
- das Planetenmodell ansehen
- den **kleinen Kasten benutzen** (öffnen)
- die **Harpune mit den rauen Steinen benutzen** (gibt eine Spitze an der Harpune)
- nun die **Harpune mit dem Priesterstab der Statue benutzen**
- die Planeten werden alle angehalten und die Tür öffnet sich
- weiter nach rechts gehen
- hier stehen 3 Statuen (die Statue von Seth und zwei Wächter)
- Seth spricht zum Pharao
- danach **die Wurzel nehmen**, die auf dem Weg ist
- es bleibt ein Loch und unterhalb ist ein Wiesel zu sehen
- vor der Statue von Seth steht eine heilige Urne
- die **heilige Urne nehmen** (ist das Herz von Osiris drin)
- das **Zeremonientuch auch noch nehmen**
- im Inventar die **heilige Urne genauer ansehen**
- der Pharao nimmt das Herz heraus
- die **leere Urne mit dem Skorpion benutzen**
- das **Zeremonientuch mit der undichten Stelle benutzen**

- dann nach rechts gehen
- den **losen Stein benutzen** (ergibt ein weiteres Loch)
- weiter nach rechts gehen
- da kommt ein Müllhaufen
- den **Pappdeckel einer Kuskus Schachtel nehmen** (liegt vor dem Müllhaufen)
- zum Skorpion gehen
- den **Pappdeckel mit der Urne benutzen** (der Skorpion ist sicher verwahrt)
- dann wieder zur Statue gehen
- **mit dem Brunnen sprechen** (jemand lässt immer einen Eimer nach unten)
- nach dem zweiten Gespräch mit dem Brunnen (sagen man bekommt ja nichts geschenkt) bekommt der Pharao **Erdnüsse**
- nach links gehen zu dem Loch wo das Wiesel ist
- die **Erdnüsse mit dem Loch benutzen**
- das Wiesel buddelt sich durch
- nach rechts gehen zu dem nächsten Loch
- dort die **Erdnüsse mit dem Loch benutzen**
- das Wiesel kommt angerannt
- die **Urne mit dem Skorpion mit dem Loch benutzen**
- es kommt zum Kampf zwischen Wiesel und Skorpion und dabei fällt der Müllhaufen ein
- nach rechts zum Ausgang gehen
- der Pharao kommt zur Oase

Wüste / Oase:

- Schmucl, Ehpraim, Shalom, Thara und Assil kommen auch zur Oase
- sie unterhalten sich mit dem Pharao und sind der Meinung das sie zusammen arbeiten müssen
- **Assil spricht mit dem Pharao und bekommt das Herz des Osiris**
- auch die verpackte Steintafel bekommt Assil
- die **Steintafel auspacken** (benutzen)
- es ist das Elfte Gebot (lesen)
- **mit Thara sprechen**
- Assil **bekommt den Pokal** von ihr
- das **Kopfkissen von der Liege nehmen**
- zum Wasser gehen
- dort liegt eine **scharfkantige Muschel** im Wasser
- aber Assil traut sich nicht ins Wasser
- Assil geht zu Thara und fragt ob sie die Muschel aus dem Wasser holen kann
- das tut sie
- im Inventar die **scharfkantige Muschel mit dem Kissen benutzen**
- dann das **aufgeschnittene Kissen mit dem Herz benutzen**
- nun das **eingepackte Herz mit dem Pokal benutzen**
- dann den Weg nach oben gehen und zum Ausgang gehen
- die anderen folgen dann Assil

Kapitel 5: Das große Spiel

Kairo / Basar:

- es folgt eine Zwischensequenz

- Dinar will den Pokal mit dem Herzen von Osiris, aber der arabische Botschafter nimmt den Pokal an sich
- es findet ein großes Spiel statt und der Sieger bekommt den Pokal
- nun müssen Assil und seine Freunde alles versuchen damit die Mannschaft von Moses gewinnt
- Moses ist aber nicht da (dafür hat Dinar gesorgt)
- Thara muss neben ihrem Vater auf der Tribüne Platz nehmen
- Assil steigt in die Katakomben

Kairo / Katakomben (Assil):

- Assil **nimmt die Flaschenpost** aus dem Wasser
- die Flaschenpost öffnen
- dann die Nachricht ansehen
- es ist ein **Geheimplan**
- **das Seil nehmen**
- das **Seil mit der Seth Statue benutzen** (ergibt einen Enterhaken)
- dann den **Enterhaken mit dem Gitter benutzen**
- nun die Schleuse betreten
- die Tür öffnen und nach links gehen und über die Brücke gehen
- die nächste Tür öffnen
- dahinter ist ein Raum mit drei Türen (plus die Tür, durch die Assil gekommen ist)
- durch die Tür ganz rechts gehen

Katakomben / Raum mit Gewichten (Assil):

- hier kommt ein Raum mit zwei Gewichten und einem Hebel
- auf dem ersten Gewicht liegt eine Feder, aber da kommt Assil nicht ran
- eine Glocke hängt neben der Tür
- es gibt einen Hebel der mit einer Kette befestigt ist
- Assil benutzt den Hebel
- weiter hinten kommt ein Durchgang zur Vorratskammer
- in der Vorratskammer ist der Aufzug zur Küche, aber der funktioniert zur Zeit nicht
- wieder zurück gehen zu dem Raum mit den vielen Türen
- die Tür ganz links öffnen
- dahinter ist das Gefängnis

Katakomben / Gefängnis (Assil):

- durch die erst offene Tür links gehen
- die **Ketten nehmen**
- die Zelle verlassen
- mit dem Gefangenen in der nächsten Zelle sprechen (Assil vertraut ihm lieber nicht)
- dann zur Hochsicherheitstür gehen
- hier sitzt **Gemotep**, der Obsthändler dahinter
- mit ihm **sprechen**
- er braucht ein feines Werkzeug um die Tür zu öffnen
- zurück zum Raum mit den vielen Türen
- durch die noch nicht benutzte Tür gehen
- dahinter ist eine kleine Brücke und am Ende ist eine Luke (die ist verschlossen)
- auf Thara umstellen

Tribüne (Thara):

- Thara nimmt sich die **Mokkatasse**
- die **Mokkatasse mit der Mokkamaschine benutzen**
- dann mit der **Tochter des Pharaos sprechen** (sagen das der Torwart keinen Ball halten kann, selbst wenn das Tor geschlossen wäre und das er ein Weichei ist)
- wenn Thara die Tochter des Pharaos lange genug gereizt hat, verlangt sie von Dinar das er das Tor ganz öffnet
- eine Wache geht in den Raum mit den Gewichten und macht die Kette vom Hebel weg
- dann geht die Wache zum Gefängnis und spricht mit einem Sklaven
- wieder auf Assil umstellen

Katakomben / Gefängnis (Assil):

- Assil geht zum Gefängnis und **spricht mit dem Sklaven**
- er fragt wie er ihn wieder fit bekommen kann
- dann geht Assil in den Raum mit den vielen Türen und von dort durch die zweite Tür von links
- auf der linken Seite ist ein Abflussrohr
- die **leere Flasche (von der Flaschenpost) mit dem Abflussrohr benutzen**
- dann auf Thara umstellen

Tribüne (Thara):

- Thara geht hinter den Thron und dort ist ein Abfluss
- die **gefüllte Mokkatasse mit dem Abfluss benutzen**
- da füllt sich die leere Flasche von Assil unter dem Abflussrohr
- wieder umstellen auf Assil

Katakomben / Gefängnis (Assil):

- Assil **nimmt die gefüllte Flasche** und geht damit zum Gefängnis
- **dem Sklaven die Flasche geben**
- der ist nun wieder fit

Katakomben / Raum mit Gewichten (Assil):

- Assil geht zu den Gewichten
- **er benutzt den Hebel**
- das Tor öffnet sich
- dann geht Assil zu dem Gewicht auf dem die Feder liegt
- **die Feder nehmen (es ist eine Sprungfeder)**
- Assil geht zum Gefängnis

Katakomben / Gefängnis (Assil):

- **Assil geht zu Gemotep und gibt ihm die Sprungfeder**
- der öffnet damit die Hochsicherheitstür
- Assil gibt ihm noch seinen Geheimplan und dafür bekommt er einen **Löffel**

Katakomben / Raum mit Gewichten (Assil):

- Assil geht in den Raum mit den Gewichten
- er **benutzt den Löffel mit der Glocke**
- es ist Halbzeit (da darf auch Thara ihren Platz verlassen)
- Assil geht nun weiter zur Vorratskammer
- hier sitzt die **Polarkatze**
- Assil versucht sie zu **fangen**
- die Katze springt in den Sack
- Assil nimmt **die Katze im Sack**

Tribüne (Thara):

- Thara verlässt die Tribüne und geht durch den Thronsaal und dann zur Küche
- Olga ist in der Küche und sie sagt das Thara das schmutzige Geschirr waschen soll
- Thara geht zum Waschbecken
- sie **nimmt den Waschlappen und benutzt ihn dann mit den schmutzigen Tellern**
- wenn sie fertig ist benutzt sie **den Hebel am Waschbecken**, damit der Fahrstuhl funktioniert

Katakomben / Vorratsraum (Assil):

- Assil betritt den Aufzug und **benutzt den Hebel**
- oben angekommen benutzt er den **Sack mit der Katze mit dem Haken**

Küche (Thara):

- Thara benutzt **den Hebel vom Kran**
- die Katze kommt an und springt aus dem Sack
- Olga rennt hinterher
- **Thara geht zum Aufzug und öffnet ihn**
- dann steigt sie ein und **benutzt den Hebel**
- Assil und Thara sind jetzt im Vorratsraum

Katakomben / Gefängnis (Assil):

- Assil geht zum Gefängnis vom Obsthändler
- er benutzt die **Kette mit dem Haken an der Wand**
- dann benutzt er **das Elfte Gebot mit der Kette** (ergibt eine Abrissbirne)
- das **Elfte Gebot benutzen** und die Mauer wird eingerissen
- Assil kann nun das alte Gefängnis betreten
- hier die Tür öffnen und in den Kanal gehen
- dann weiter gehen und in die stillgelegten Katakomben gehen
- hier wohnt ein Krokodil
- Assil geht nach oben und um die Ecke herum und dann steigt er über das Krokodil
- den Wartungsraum betreten
- **Assil stellt sich auf den kleinen Steg und die Tür öffnet sich** (wenn er vom Steg runter geht, dann schließt sich die Tür)
- gleichzeitig wird ein Geheimgang freigegeben

Katakomben / Vorratsraum (Thara):

- Thara geht zum Raum mit den vielen Türen
- durch die zweite Tür von links gehen und dann über die Brücke
- nun durch den Geheimgang gehen (hier kam vorher der Schlammfall herunter; Geheimgang ist nur zugänglich wenn Assil im Wartungsraum die Tür öffnet)
- Thara kommt zum Umkleideraum
- hier ist Moses
- **mit Moses reden**
- er hält sich für einen Gecko
- den Umkleideraum hinter Moses verlassen
- da landet Thara bei der Treppe zum Turm
- es gibt noch eine Tür zur Trainerbank
- durch die Tür gehen
- **mit dem Trainer sprechen**
- den Trainer verlassen und die Treppe nach oben gehen (falls der Wachposten etwas sagt, dann zeigt Thara ihm ihre V.I.P. Karte)
- oben angekommen sieht sich Thara um
- ihre Freunde stehen hier
- ganz oben steht ein Händler der Obst verkauft
- **mit ihm sprechen** (der Händler ist noch sauer vom 1. Teil)
- die Treppe nach unten gehen
- da steht der Schneider
- mit ihm reden und ihm sagen das seine Brille nichts taugt
- **Thara bekommt die Brille**
- nach oben zum Obsthändler gehen
- rechts ist eine kleine Statue
- die **Brille vom Schneider mit der Statue benutzen**
- Thara verlässt den Turm (in dem Moment ruft der Botschafter nach frischem Obst)

Katakomben (Assil)

- Assil verlässt seinen Platz im Wartungsraum und geht zum Vorratsraum
- hier den Aufzug zur Küche benutzen
- durch den Thronsaal gehen
- zur V.I.P. Lounge gehen
- **das Obst nehmen, was auf der Schale liegt**
- der Botschafter verlangt neues Obst

Katakomben / Turm (Thara):

- Thara geht zum Stand vom Obsthändler, der jetzt weg ist **und nimmt sich die Melone**
- den Obststand noch genauer ansehen
- auf einem wackligen Balken ist eine Werbemelone angebracht
- dann zum Umkleideraum gehen
- **die Melone mit Moses benutzen**
- der erinnert sich wieder daran das er Fußballer ist
- **Thara geht zum Trainer und spricht mit ihm**
- er setzt Moses ein, aber Moses wird von den Meuchelmördern aufgehalten

V.I.P. Lounge (Assil):

- **Assil nimmt die Obstschale** und geht damit in den Thronsaal
- dort die **Obstschale mit der Halterung vom Thron benutzen**
- jetzt wird ein Lichtstrahl genau auf dem wackligen Balken gelenkt und die Werbemelone fällt auf die Meuchelmörder
- Moses rennt auf das Spielfeld und seine Mannschaft gewinnt
- dann folgt eine Zwischensequenz
- Assil muss noch einige Entscheidungen treffen
- **er sagt das er Osiris das Herz gibt, aber nicht das Ankh und das er Thara mag und nicht die Prinzessin**
- Assil bekommt seine Thara und das Ankh darf er auch behalten

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 24.03.2009

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

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de