

## Ankh 3 – Kampf der Götter – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Assil und Thara sind in ihrem Haus. Vulkan sieht am Himmel das Sternbild des Kamels. Das bedeutet das der Kampf der Götter beginnt. Assil wird wach, weil das Ankh plötzlich spricht. Dann fällt ein brennender Meteorit ins Haus und schon sind Assil und Thara mitten in einem neuen Abenteuer. Man kann beide Charaktere steuern und bei manchen Dingen wird auch nur einer von beiden das Richtige tun. Zwischen **Assil** und **Thara** wechselt man einfach über die Iconen. Mit einem Doppelklick auf einen bestimmten Ort rennt Assil (oder auch Thara) dorthin.

### Kapitel 1: Der Schläfer erwacht

#### Im Haus / Schlafzimmer:

- Thara steht oben auf dem Dach und kommt nicht herunter, weil die Treppe eingebrochen ist
- Assil soll ihr einen weichen Landeplatz beschaffen
- **Assil nimmt die Matratze vom Bett**
- **die Matratze mit dem Teppich benutzen**
- **die Schmutzwäsche nehmen**
- **die Schmutzwäsche auf die Matratze legen (benutzen)**
- **mit Thara sprechen**
- sie springt vom Dach ins Schlafzimmer
- Thara sieht sich links beim Balkon den Markisenöffner ohne Kurbel an
- **die Fliegenfalle nehmen**
- zum Bett gehen
- **den Lattenrost nehmen**
- **dann die Crocodile Fanhandschuhe nehmen** (rechts neben dem Bett)
- **aus dem Regal die Handschellen mit Plüsch nehmen und den Obelisk**
- **die Handschellen mit dem Lattenrost benutzen**
- **die Fliegenfalle mit dem Obelisk benutzen**
- **den Lattenrost mit den Handschellen mit Assil benutzen** (ihm geben)
- **Assil nimmt die Socke, die auf dem Boden liegt**
- **dann nimmt er den Lattenrost vom Bett**
- **er benutzt den Lattenrost mit dem Lattenrost mit den Handschellen**
- das ergibt eine Strickleiter
- **die Strickleiter mit den Überresten der Treppe benutzen**
- **Assil benutzt die Strickleiter und kommt so ins Bad**
- **Thara benutzt auch die Strickleiter um ins Bad zu kommen**

### Im Haus / Bad:

- **Thara benutzt den mit der Fliegenfalle umwickelten Obelisk mit dem Abfluss**
- **Assil benutzt die Socke mit dem Überlauf**
- **dann benutzt er den Wasserhahn**
- das Wasser läuft nun über
- Assil mag aber kein Wasser
- **Thara öffnet den Badezimmerschrank**
- **sie nimmt die Haifischflossenatrappe, den Kalkreiniger und das Badeöl**
- dann schwimmt Thara zum Fenster
- dort ist ein Bügelbrett im Wasser
- **das Bügelbrett nehmen**
- zurück zu Assil schwimmen
- **Thara gibt Assil das Bügelbrett und die Haifischflossenatrappe**
- dann schwimmt sie wieder zum Fenster und steigt nach draußen
- nach rechts gehen
- hier ist die Skulptur eines Falken
- die Skulptur ansehen (sie ist schon etwas angeschlagen)
- **Assil benutzt das Bügelbrett mit der Haifischflossenatrappe** (ergibt Surfbrett)
- dann **benutzt er das Surfbrett mit dem Wasser** und kommt so zum Fenster
- aus dem Fenster steigen und nach rechts gehen
- **Thara benutzt den Kalkreiniger mit der Skulptur**
- **dann das Badeöl mit dem Pulver benutzen**
- die Skulptur stürzt ab und der Weg ist frei
- weiter nach rechts gehen
- hier ist eine Stachelranke
- **den Handschuh mit der Stachelranke benutzen**
- **dann das Rankengitter benutzen und nach unten klettern**
- so kommt Thara eine Etage tiefer
- zum Fenster gehen
- **den Rollläden benutzen**
- leider schafft es Thara nicht allein
- Assil kommt auch über das Rankengitter nach unten
- **er benutzt den Rollläden und zu zweit schaffen sie es ihn zu öffnen**
- nun können beide durch das Fenster in die Küche einsteigen

### Im Haus / Küche:

- hier ist überall Rauch
- der Rauch zieht nicht ab, weil auf dem Schornstein ein Vogelnest ist
- **Assil nimmt die Kurbel vom Rollläden**
- den Ofen öffnen und **den Bratvogel nehmen**
- **den Stuhl nehmen**
- aus dem Fenster klettern
- am Rankengitter nach oben klettern
- durch das Fenster ins Bad steigen
- **das Surfbrett mit dem Wasser benutzen**
- über die Bettgestelleiter nach oben ins Schlafzimmer gehen

### Im Haus / Schlafzimmer:

- zur Markise gehen
- **die Kurbel mit dem Markisenöffner benutzen**
- **die Markise schließen (Kurbel benutzen)**
- **den Stuhl mit dem Balkontisch benutzen**
- **den Stuhl benutzen und auf das Dach klettern**

### Im Haus / Dach:

- **die Wäscheleine nehmen**
- auf dem Dach nach links gehen an die Kante
- Assil sieht hier ein Vogelnest
- er kommt aber nicht ran

### Im Haus / Küche:

- auf Thara umstellen
- **Mehl aus dem Mehlsack nehmen**
- **das Mehl mit dem Abzugsschacht benutzen**
- es gibt eine kleine Verpuffung und das Vogelnest fliegt nach oben
- Assil fängt es auf
- in der Küche verschwindet nun der Rauch

### Im Haus / Dach:

- Assil steigt über das Vordach ab (oder er springt durch das Loch auf die Matratze)
- über die Strickleiter ins Bad gehen
- **die Wäscheleine mit dem Bratvogel benutzen**
- **den Bratvogel mit dem Wasser benutzen**
- im Bratvogel ist nun Wasser
- **das Surfbrett mit dem Wasser benutzen**
- aus dem Fenster steigen
- am Rankengitter nach unten klettern
- dann durch das Fenster in die Küche steigen

### Im Haus / Küche:

- den Küchenschrank öffnen
- **die Melone nehmen**
- **den Holzlöffel nehmen**, der an der Wand hängt
- an der Treppe steht ein Gefäß

- das Gefäß ansehen
- da ist das Haustier von Thara drin (eine Schlange)
- **versuchen die Treppe nach unten zu gehen**
- da kommt die Schlange aus dem Gefäß
- **die Melone an Thara geben**
- den Vorratskrug mit Mais ansehen
- unter dem Vorratskrug ist Feuerholz
- **Thara benutzt die Melone mit der Schlange**
- das Gefäß mit der Schlange rumpelt die Treppe runter
- nun kann Assil die Treppe nach unten gehen
- an der Wand hängt eine Brandschutzversicherung
- **die Brandschutzversicherung nehmen**
- wieder nach oben gehen
- **den Holzlöffel mit dem Feuer benutzen**
- der Holzlöffel brennt nun
- **die Brandschutzversicherung mit dem Feuerholz benutzen**
- **dann den brennenden Holzlöffel mit dem Feuerholz benutzen**
- aus dem Mais im Krug wird nun Popcorn
- **nun den Bratvogel mit Wasser mit dem Feuerholz benutzen**
- **den Vorratskrug benutzen**
- den Einstieg benutzen
- Assil und Thara steigen in den Krug und rollen so aus dem Haus
- Vulkan und Take Tut Cachun sind schon da und die Feuerwehr kommt
- Assil unterhält sich mit Vulkan und Take Tut Cachun
- Assil muss ein Portal zwischen den Welten finden und das soll in Luxor sein
- Thara macht sich gleich auf den Weg

## **Kapitel 2: Auf nach Luxor**

### **Vor dem Haus:**

- Assil steht vor dem Haus
- er sieht sich um
- auf der Wiese liegt ein kleiner glühender Meteorit
- es gibt ein Warnschild (Warnung vor der Schlange)
- am Schild ist ein Erdhaufen
- das Feuerwehrkamel ansehen
- **mit dem großen Feuerwehrmann sprechen**
- **mit dem kleinen Feuerwehrmann sprechen** (er erzählt das sie auch Maulwürfe einsetzen)
- **das Vogelnest mit dem kleinen Feuerwehrmann benutzen (sagen die Vögel sind auf Löscheinsätze spezialisiert)**
- Assil bekommt dafür die Maulwürfe
- **Maulwürfe mit dem Erdhaufen am Schild benutzen**
- **das Warnschild nehmen**
- **das Warnschild mit der heruntergestürzten Falkenskulptur benutzen**
- die Sandpumpe ansehen

- mit den Hebeln rechts und links kann man den Auswurf für den Sand verstellen
- **den Hebel rechts benutzen**
- **den Auswurf nach rechts stellen**
- **den Pumpbügel benutzen**
- der Sand fliegt erst gegen das Warnschild und dann auf den Meteorit
- der wird nun zur Glaskugel
- **die Glaskugel nehmen (Kristallkugel)**
- **mit Take Tut Cachun sprechen** (er soll dem Feuerwehrmann den nächsten Brand vorhersagen)
- dazu braucht er eine Glaskugel
- **Assil gibt ihm die Glaskugel**
- wieder mit Take Tut Cachun sprechen (der will Vorhersage machen, aber er meint es könnte schief gehen)
- **mit Vulkan sprechen** (er soll Feuer legen)
- sobald Vulkan einverstanden ist geht Take Tut Cachun zum Feuerwehrmann
- die Vorhersage funktioniert und die Feuerwehr zieht ab
- **das Feuerwehrkamel benutzen**
- Assil reitet nach Luxor

### **Kapitel 3: Viva Luxor**

#### **Luxor / Vorplatz:**

- eine junge Dame kommt und spricht mit Assil und dabei beklaut sie ihn
- Assil steht mit dem Kamel am Brunnen
- den Brunnen ansehen
- im Brunnen steht eine Sonnenscheibe
- die Satteltasche vom Kamel ansehen
- **die Satteltasche öffnen**
- Assil nimmt sich die **Brotbüchse und eine Ausgabe der Cairo Times**
- die **Ausgabe der Cairo Times lesen** (sind Bilder von Assil drin)
- die **Brotbüchse ansehen und öffnen**
- Assil hat nun eine **Banane und eine Kirsche**
- **die Kirsche benutzen (essen)**
- übrig bleibt der **Kirschkern**
- auf der linken Seite ist ein Imbiss
- **die Klappe benutzen**
- jetzt ist der Imbiss offen, aber der Gastronom versteht nicht das jemand am Tag was von ihm will
- **mit dem Gastronom sprechen** (er macht gern Babykrokos)
- Assil bekommt eine **Aussteckform**
- die Schachtel mit den Otternasen ansehen
- Imbiss verlassen
- nach links geht es zum Heruntergekommenen Viertel
- nach rechts geht es zum Noblen Viertel
- nach oben geht es zum Tempel (Casino)

- nach links gehen
- hier steht ein Kommissar
- es gibt eine Absperrung
- ein kaputter Handwagen steht da
- **mit dem Kommissar sprechen**
- er verdächtigt Assil
- hier kommt Assil erst mal nicht weiter
- in Richtung des Noblen Viertels kommt ein Leckerliautomat für Kamele
- dafür braucht man aber Geld
- ins Noble Viertel gehen

### **Luxor / Nobles Viertel:**

- den Weg entlang gehen
- **das Schild ansehen**
- hier ist eine Krokofarm
- den Weg nach hinten gehen
- auf einem Baum sitzt eine Katze
- die Gartentür ist verschlossen
- ganz am Ende ist die Spedition Rot-Meer
- in die Spedition gehen
- **mit Rot-Meer sprechen**
- Assil soll ihm eine Lieferung besorgen, dann hilft er ihm ins Heruntergekommene Viertel zu kommen
- nach dem Gespräch sieht sich Assil um
- **die Zeitung „Der Kamelfreund“ nehmen**
- die Spedition verlassen
- **den Briefkasten öffnen**
- **dort ist eine weitere Ausgabe von „Der Kamelfreund“ (nehmen)**
- die beiden **Ausgaben lesen und benutzen**
- in beiden Teilen gibt es eine halbe Pfeife
- **die beiden Teile zusammen benutzen**
- **dann noch den Kirschkern mit der Pfeife benutzen und sie ist vollständig**
- das Noble Viertel verlassen

### **Luxor / Vorplatz:**

- zum Kamel gehen
- **die Pfeife mit dem Kamel benutzen**
- das Kamel fängt an aus dem Brunnen zu trinken
- jetzt sieht Assil das Feuerweirkamelabzeichen am Kamel
- **das Feuerweirkamelabzeichen nehmen**
- **die Ausstechform mit der Cairo Times benutzen**
- nun hat Assil ein Porträt
- **das Porträt mit dem Feuerweirkamelabzeichen benutzen**
- jetzt ist es ein Feuerwehmannabzeichen
- zum Tempel gehen

### Luxor / Tempel:

- hier ist eine Tänzerin
- ihre Katze ist auf dem Baum und kommt nicht runter
- **Assil spricht mit der Tänzerin**
- er sagt er ist Spezialist im Katzen retten
- **er zeigt ihr das Feuerwehrmannabzeichen**
- die Tänzerin gibt ihm den **Haustürschlüssel und den Aufziehschlüssel für eine Maus**
- den Tempel verlassen

### Luxor / Nobles Viertel:

- zur Gartentür gehen
- den **Haustürschlüssel mit der Tür benutzen**
- das Grundstück betreten
- den **Spielball nehmen** (liegt auf der Treppe)
- das **Karussell ansehen und benutzen**
- die Achse des Streitwagens ansehen
- da fehlt eine Spitze
- das Viertel verlassen

### Luxor / Vorplatz:

- den **Spielball mit der Sonnenscheibe benutzen**
- die Sonnenscheibe fällt um
- die **Sonnenscheibe nehmen**
- wieder ins Noble Vierte gehen

### Luxor / Nobles Viertel:

- zum Karussell gehen
- **die Sonnenscheibe mit der Achse vom Streitwagen benutzen**
- **dann das Karussell benutzen**
- die Sonnenscheibe fällt den Baum, auf dem die Katze sitzt
- zum Baum gehen
- an der Seite steht ein Poolkescher
- **den Poolkescher nehmen**
- **den Poolkescher mit der Katze benutzen**
- im Wasser schwimmt ein Babykrokodil
- das Viertel verlassen

### Luxor / Tempel:

- zur Tänzerin gehen
- **ihr die Katze geben**
- **dafür bekommt Assil eine Münze**

### Luxor / Vorplatz:

- zum Leckerliautomaten für Kamele gehen
- **die Münze mit dem Leckerliautomaten benutzen**
- Assil hat nun **Kamelkaugummi**

### Luxor / Nobles Viertel:

- zum Grundstück gehen und zum Wasser
- **den Kamelkaugummi mit dem Babykrokodil benutzen**

### Luxor / Vorplatz:

- zum Imbiss gehen
- **Assil gibt dem Gastronom das Babykrokodil**
- der wollte gar kein richtiges Krokodil
- Assil bekommt die **Otternasenschachtel**

### Luxor / Nobles Viertel:

- zur Spedition Rot-Meer gehen
- **die Otternasenschachtel Rot-Meer geben**
- der sagt er trifft sich nachts mit Assil und hilft ihm dann

## Kapitel 4: Das Kasino

### Luxor / Vorplatz:

- zum Imbiss gehen
- Rot-Meer ist hier, aber er schläft



- wenn so seine Hilfe aussieht
- in der Nähe vom Brunnen steht der unlustige Komiker
- **mit dem unlustigen Komiker sprechen**
- **er gibt Assil ein Buch**
- das Buch lesen
- dann zum Kommissar gehen
- **mit ihm sprechen**
- Assil sagt er hat einen Verdächtigen gesehen
- der Kommissar will eine Beschreibung und Assil sagt folgendes:

**weiße Mütze und rotbraune Haare**  
**gepflegter Schnauzbar**  
**rote Nase**

- der Kommissar sieht sich um und findet das die Beschreibung auf Rot-Meer zutrifft
- er geht zu ihm und der Weg ist frei
- **den Erste-Hilfe-Kasten nehmen**
- **Assil hat Verbandszeug und Pflaster**
- in das Heruntergekommene Viertel gehen

### **Luxor / Heruntergekommenes Viertel:**

- den Weg nach vorn gehen und dann nach links
- die Plakate ansehen
- weiter auf dem Weg gehen
- hier steht die junge Dame
- Assil will mit ihr sprechen, aber sie klettert schnell die Leiter hoch
- **Assil klettert die Leiter hoch**
- die junge Dame schwingt sich an einem Tau auf einen Balkon
- **Assil benutzt auch das Tau**
- die junge Dame springt auf den Baldachin
- **Assil benutzt den Baldachin**
- die junge Dame verschwindet wieder über die Leiter
- **Assil benutzt auch die Leiter**
- **diesmal das Befestigungsseil von der Leiter benutzen (er nimmt es weg)**
- **dann das Tau benutzen und über den Baldachin wieder nach unten**
- die junge Dame klettert wieder auf die Leiter, aber die wackelt nun
- Assil fängt sie auf
- **zum Dank bekommt er einen Blasebalg, eine Spielmaus (ist erst in einem Beutel) und den Notizblock vom Kommissar**
- Assil spricht mit der Diebin und sagt das sie ihm noch was schuldet
- den Weg nach vorn gehen
- die auffällige Tür benutzen
- dann auf das Grundstück gehen
- **hier ist Badawi**
- **mit ihm sprechen**
- nach dem Portal für die Götter fragen
- das Portal soll im Kasino sein
- Assil geht dann automatisch zum Vorplatz und trifft Thara

- sie gehen zum Kasino, aber sie dürfen in ihrer Bekleidung nicht rein
- Assil geht wieder zu Badawi
- **den platten Fußball nehmen**, der auf dem Tisch liegt
- den Weg wieder nach oben gehen
- hier ist ein Pfandleiher
- zum Pfandleiher gehen
- **mit dem Pfandleiher sprechen**
- **im Inventar das Pflaster mit dem platten Ball benutzen**
- **dann den Blasebalg mit dem platten Ball benutzen**
- der ist nun wieder in Ordnung
- **den Ball dem Pfandleiher geben**
- dafür darf sich Assil aussuchen was er möchte
- er sagt das er und Thara neue Sachen brauchen
- Thara ist auch da und beide kleiden sich ein
- nun kommen beide ins Kasino

### Luxor / Kasino:

- zum VIP Bereich gehen
- **mit der Hohe Priesterin sprechen**
- sie erzählt von der Opferkammer für die Götter
- dort haben nur die Götter Zutritt
- man kommt nur als reich geschmückte Opfergabe in die Opferkammer
- Assil und Thara beratschlagen sich
- Assil geht in die Damentoilette (und fliegt natürlich raus)
- nach links gehen
- dort ist die Herrentoilette
- **in die Herrentoilette gehen**
- eine Tür ist hier geschlossen
- **mit der Tür sprechen**
- dahinter ist ein Mann, der gerade ein Buch liest
- er will die Toilette erst verlassen, wenn er das Buch fertig gelesen hat
- **noch einmal mit der Tür (dem Mann) sprechen**
- **Assil verrät ihm das Ende** (Ali Baba stirbt an einer vergifteten Dattel); er hat das Buch ja auch gelesen
- der Mann geht weg
- **die Rolle Toilettenpapier nehmen**
- **aus der anderen Toilette den überdimensionalen Jeton nehmen**
- die Herrentoilette verlassen
- die Treppe nach oben gehen in den V.I.P. Bereich
- hier ist eine Tänzerin
- ein Wachmann steht auch da
- den Notizblock mit der Tänzerin benutzen
- der Wachmann sagt das darf er nicht
- die Treppe nach unten gehen
- **im Inventar den Aufziehschlüssel mit der Spielmaus benutzen**
- **dann die Spielmaus mit der Damentoilette benutzen**
- der Wachmann kommt angerannt

- jetzt schnell die Treppe nach oben gehen und **den Notizblock mit der Tänzerin benutzen**
- **Assil zeichnet den Edelstein**
- dann kommt der Wachmann wieder zurück
- sollte man nicht schnell genug gewesen sein, dann geht man zur Damentoilette
- dort ist ein Mülleimer
- aus dem Mülleimer holt man die Spielmaus wieder raus
- dann kann man sie noch einmal mit der Damentoilette benutzen und die Treppe nach oben gehen, sobald der Wachmann unten ist
- das Kasino verlassen

### Luxor / Heruntergekommenes Viertel:

- **Assil benutzt den überdimensionalen Jeton mit dem kaputten Wagen**
- **dann fährt er den Sarkophag auf dem Wagen zu Badawi**
- er spricht mit ihm
- der Sarg ist noch nicht prunkvoll genug
- Assil geht zur Diebin
- **er gibt ihr die Zeichnung (Notizblock) vom Edelstein**
- die Diebin bringt Assil den Edelstein
- **den Edelstein mit dem Sarkophag benutzen**
- im Inventar **die Rolle Toilettenpapier mit dem Verband benutzen**
- **die Bandage gibt Assil an Badawi**
- der richtet Assil her
- der Sarkophag mit Assil kommt ins Kasino und von dort in die Opferkammer

### Luxor / Opferkammer:

- **die Schriftrolle nehmen und ansehen**
- Assil kann nicht lesen was da steht
- **das Terminal ansehen und benutzen**
- da das Ankh (es ist Horus) sein Passwort nicht mehr weiß, gibt es eine Sicherheitsabfrage
- die kann das Ankh aber auch nicht beantworten
- **das Wörterbuch nehmen** (liegt beim Pokal)
- **das Wörterbuch mit der Schriftrolle benutzen**
- **nun die Schriftrolle ansehen**
- Assil kann sie nun lesen
- die Antwort auf die Frage nach dem Lieblingsessen lautet: flambierte Erdbeeren
- **das Terminal benutzen**
- **als Antwort sagen: flambierte Erdbeeren**
- Assil bekommt nun das Passwort auf einer Steintafel
- **die Steintafel nehmen und ansehen**
- das Passwort lautet: Nagellackentferner
- **das Terminal benutzen**
- mit dem richtigen Passwort öffnet sich nun das Portal
- durch das Portal gehen
- Horus sagt das Assil **den Pokal noch mitnehmen** soll und er tut es

## Kapitel 5: Die Qualifikation

### Hotel der Götter:

- nach unten gehen
- links gibt es den nordischen Bereich, aber dort kommt Assil nicht rein
- in der Mitte ist ein Weinkeller, aber da kommt Assil auch noch nicht rein
- nach rechts gehen
- hier steht die Mumie George hinter der Rezeption
- **mit George sprechen**
- gegenüber der Rezeption ist der Ägyptische Bereich
- Assil betritt den Ägyptischen Bereich

### Ägyptischer Bereich:

- **mit Isis, Anubis, Ra und Osiris sprechen**
- **dann mit dem Schiedsrichter sprechen**
- er sagt das es zuerst die Qualifikation gibt
- er fragt ob Assil bereit ist und Assil sagt „Ja“
- Assil soll einen Weg durch ein Labyrinth finden und eine Karaffe mit Wein aus Nubien mitbringen

### Labyrinth:

- **den Sandstein nehmen**, der auf dem Boden liegt
- **die Klappe an der Wand öffnen**
- dahinter sind Zahnräder
- **den Sandstein mit den Zahnrädern benutzen**
- jetzt über den Boden mit den Spitzen gehen
- **Durchgang zur gelben Ebene benutzen**
- hier ist ein Einsiedler
- **mit dem Einsiedler sprechen**
- der Schwamm auf dem Tisch ist der Freund vom Einsiedler
- den Spiegel ansehen
- die Treppe nach oben gehen
- **hier den Hebel benutzen**
- da drehen sich Figuren
- das goldene Ei ansehen
- den Altar ansehen und die Halteseile
- die Statuen ansehen
- man kann die Oberkörper von den Statuen nehmen und auf eine andere Statue setzen

- **auf die Statue vom Pharao (vorne links) müssen die Arme, die nach vorn und hinten zeigen**
- **jetzt wieder den Hebel benutzen**
- **das goldene Ei fällt herunter und in den Spiegel**
- die Treppe nach unten gehen
- die Scherben ansehen und versuchen zu nehmen
- mit dem Einsiedler sprechen (wegen dem Spiegel)
- **Assil sagt er soll es positiv sehen**
- **dann bekommt Assil vom Einsiedler das Fensterleder**, das er nicht mehr braucht
- **das Fensterleder mit den Scherben benutzen**
- die Treppe nach oben gehen
- **die Scherben mit den Halteseilen benutzen**
- die sind nun ab
- die Treppe nach unten gehen
- zur pinken Ebene gehen
- da sind die Scharniere verrostet
- **zur blauen Ebene gehen**
- Seth erscheint, aber Assil beendet das Gespräch gleich
- die Treppe nach oben gehen
- jetzt liegt der Altar hier und Assil kann weiter gehen
- **zur orangenen Ebene gehen**
- zum Olivenbaum gehen
- **Oliven nehmen**
- **zur blauen Ebene gehen**
- **zur gelben Ebene gehen**
- die Treppe nach oben gehen
- **die Oliven mit dem Altar benutzen**
- die Treppe nach unten gehen
- **zur blauen Ebene gehen**
- **zur orangenen Ebene gehen**
- **zur blauen Ebene gehen**
- **zur gelben Ebene gehen**
- die Treppe nach oben gehen
- auf dem Altar ist nun ein Ölpfütze aus Oliven
- Assil braucht den Schwamm
- **er geht jetzt solange zwischen blauer und gelber Ebene hin und her bis der Einsiedler geht, weil ihm schlecht wird**
- **nun den Schwamm nehmen**
- die Treppe nach oben gehen
- **den Schwamm mit der Ölpfütze auf dem Altar benutzen**
- die Treppe nach unten gehen
- zur pinken Ebene gehen
- **den Schwamm mit der pinken Ebene benutzen**
- **jetzt durch die pinkene Ebene gehen**
- hier kann man nichts machen
- wieder zurück
- **dann durch die blaue Ebene gehen**
- **durch die orangene Ebene gehen**
- die Treppe nach oben gehen
- **durch die grüne Ebene gehen**
- **den Ausgang benutzen**

### Weinkeller:

- Assil ist im Weinkeller
- **den Schankhammer nehmen**
- die Fässer ansehen
- das Fass mit dem nubischen Wein steht ganz rechts
- die Karaffe mit dem Fass benutzen
- es ist nichts mehr drin, weil Seth den Wein auslaufen lassen hat
- **die Leiter benutzen und den Weinkeller verlassen**
- nach rechts gehen zum Inka Bereich
- links vom Tor ist ein Keil
- **den Keil nehmen**
- zurück in den Weinkeller gehen
- **den Keil mit dem Fass benutzen**
- **dann den Schankhammer mit dem Fass (Keil) benutzen**
- das Fass steht nun schief
- **die Karaffe mit dem Fass benutzen**
- Assil bekommt noch Wein
- den Weinkeller verlassen
- zum Ägyptischen Bereich gehen
- **die Karaffe mit dem Schiedsrichter benutzen**
- **Assil hat sich für den Kampf qualifiziert**
- das gefällt Seth aber gar nicht und er schickt Assil durch ein Portal zu den Nordlichtern und außerdem leert er seinen Reisesand aus

### Kapitel 6: Nordlichter

#### Bei Thor:

- das Terminal benutzen (Assil hat keinen Reisesand)
- nach rechts gehen
- **Assil steht vor Thor und spricht mit ihm**
- Thor meint Assil müsse erst beweisen das er ein Mann ist
- dazu braucht er einen Helm, einen Bart und eine Waffe
- Assil steht auf einem Plateau
- **die Kurbel benutzen**
- **die rote Flagge nehmen**
- nach unten gehen ins Dorf

## **Dorf:**

- **Assil spricht mit Freya**
- er versucht ganz männlich anzukommen, aber das gefällt Freya gar nicht
- Assil sagt er mag auch Pflanzen
- das gefällt Freya
- Assil fragt sie nach den Pflanzen (Leis) und stellt auch alle anderen Fragen auf die nette Art
- er fragt ob er etwas Leis bekommt
- **Freya gibt ihm Leis und einen Pflanzstock, weil sie ihn mag**
- zu dem Haus daneben gehen
- da hängt ein blaues Kissen aus dem Fenster
- **das Kissen nehmen**
- **im Inventar das Kissen benutzen (Assil zerlegt es in die blaue Hülle und schwarze Schafswolle)**
- zum nächsten Haus gehen
- **mit Isolde sprechen**
- sie macht immer um ein Feuer
- fragen wie spät es ist, dann geht sie zur Sonnenuhr und sagt es ist erst kurz vor ein Uhr
- im Haus steht ein Kessel
- vom Haus aus weiter nach rechts gehen
- hier stehen zwei Schafe
- links ist ein Keller
- in den Keller gehen
- im Keller umsehen
- auf dem Boden ist eine Pfütze mit Met
- **die schwarze Schafswolle mit dem Met benutzen**
- **nun hat Assil einen Bart zum Ankleben**
- zu Frida gehen
- **mit Frida sprechen** und sagen ihm gefällt das Töpfern und der Lehm
- **Assil bekommt Lehm von Frida**
- zur Sonnenuhr gehen
- dann weiter nach links gehen
- hier ist ein Rentier
- vor dem Rentier steht ein Futtereimer
- das Hinweisschild ansehen
- weiter nach links gehen
- hier ist ein Fischstand
- **mit Sigrid sprechen**
- sie sagt das Isolde ihrem Hjolderlin den Kopf verdreht
- **Assil sagt er ist der neue Koch**
- **den Kugelfisch nehmen** (geht nur wenn er sich als Koch ausgibt)
- zur Sonnenuhr gehen
- **die rote Flagge mit der Sonnenuhr benutzen**
- das Rentier macht sich los und rennt gegen die Sonnenuhr
- nun ist es nach ein Uhr
- **den Futtereimer nehmen und die Halteleine**

- **zu Isolde gehen und mit ihr sprechen**
- ihr sagen das es Sigrid nicht gefällt das sie Hjolderlin den Kopf verdreht
- Isolde sagt sie hat von ihm sogar den Kopf von einem Einhorn bekommen
- nach der Uhrzeit fragen
- sie geht zur Sonnenuhr und stellt fest das es schon nach ein Uhr ist
- sie macht Feuer unter dem Kessel im Haus
- **Assil geht zu Sigrid und spricht mit ihr**
- er sagt das Isolde einen Kopf von einem Einhorn von Hjolderlin bekommen hat
- daraufhin sagt sie das Assil das Salz mitnehmen soll um das Essen zu versalzen
- **den Salzsack nehmen**
- zu Isolde gehen
- ins Haus gehen
- **den Lehm mit dem Kugelfisch benutzen (Gussform)**
- **den Pokal mit dem Kochkessel benutzen**
- **dann die Gussform mit dem Kessel benutzen**
- das ergibt eine goldene Kugel mit Stacheln
- **den Pflanzstock mit dem Halteseil benutzen**
- **die Kugel mit dem Stock mit Seil benutzen**
- **schon hat Assil eine Waffe**
- fehlt noch der Helm
- **den Futtereimer mit dem Einhorn benutzen**
- jetzt sind zwei Löcher drin
- **die Banane mit dem Futtereimer benutzen**
- nun hat der Helm schon ein Horn, fehlt aber noch eins
- das Haus verlassen
- zu den Schafen gehen und von dort aus weiter
- da kommt ein Schneemann
- **das Salz mit dem Schneemann benutzen**
- der taut fast ganz weg
- **die Karotte nehmen**
- **die Karotte mit dem Futtereimer benutzen**
- jetzt ist der Helm komplett
- zum Plateau gehen und dann zu Thor

### **Bei Thor:**

- Assil geht zu Thor
- der findet das Ganze lustig
- Assil soll mit ihm was trinken
- **er benutzt Thors Trinkhorn**
- Thor erzählt ihm eine Geschichte
- dann sagt er das er den Schlüssel für den Requisitenraum noch hat und erfragt Assil ob er ihn möchte
- der sagt ja
- der Alkohol steigt Assil ziemlich in den Kopf und er fängt an zu phantasieren



### Einsame Insel:

- **den Stift nehmen, der in der Palme steckt**
- **die Palme benutzen**
- da fällt ein Gummihuhn herunter
- **das Gummihuhn nehmen**
- **die Feuersteine nehmen (liegen bei der Palme)**
- nach links gehen
- **den hohlen Baumstamm nehmen**
- **das Stück bestickten Stoff nehmen**
- **den Stift mit dem Stoff benutzen** (Assil schreibt einen Hilferuf darauf, kann man auswählen was er schreiben soll; z.B. Lieber Finder, ich mag ja Sand ganz gerne, aber trotzdem, ich bin ein Abenteuer Star holt mich hier raus, Hochachtungsvoll Assil..)
- **das Gummihuhn mit dem hohlen Baumstamm benutzen** (ergibt Gummihuhnwerfer)
- **den beschriebenen Stoff mit dem Gummihuhnwerfer benutzen**
- **dann die Feuersteine mit dem Gummihuhnwerfer benutzen**
- Assil ist wieder bei Thor

### Bei Thor:

- **Thor gibt Assil den Schlüssel und Reisesand**

## Kapitel 7: Der Kampf

### Ägyptischer Bereich:

- Assil kommt gerade rechtzeitig an
- der Schiedsrichter sagt das der gewinnt wer die meisten Gläubigen hat und das Spielfeld ist Luxor
- **Assil hat die Spielregeln im Inventar**
- er kann sie aber nicht lesen
- Assil geht in Richtung Inka Bereich
- dort ist links eine Klappe, die verschlossen ist
- **den Schlüssel von Thor mit der Klappe benutzen**
- sie ist offen

### Asservatenkammer:

- in die Asservatenkammer gehen
- **mit der mysteriösen Stimme sprechen**
- Assil sagt er hätte gern die Requisiten von Seths Aufführung vor 1000 Jahren
- es erscheinen viele Regale
- **die Säge nehmen**
- auf der Säge steht Show Sege statt Show Säge

### Ägyptischer Bereich:

- **Assil spricht mit Anubis** und fragt ihn nach einer Übersetzung der Spielregeln
- der will dazu nichts sagen
- nach einer kleinen Zwischensequenz wieder mit Anubis sprechen
- **fragen ob er Assil Reisesand leihen kann**
- das würde Anubis machen wenn er ein Erfrischungsgetränk bekommt
- **er gibt Assil einen Gutschein**
- zur Rezeption gehen

### Rezeption:

- **mit George sprechen**
- nach einem Drink fragen
- **Assil gibt George den Gutschein**
- **er sagt das er das Getränk gern mit Olive, Eis und Schirmchen hätte**
- **während sich George um den Drink kümmert, nimmt sich Assil den Flaschenöffner**
- George versucht die Flasche mit den Zähnen zu öffnen, weil der Flaschenöffner weg ist
- dabei verliert er einen Zahn
- die Flasche geht aber nicht auf und **George gibt Assil ein koffeinhaltiges Getränk**
- **den Zahn nehmen**
- zum Terminal gehen
- **den Zahn mit dem Reisesandbehälter benutzen** (das verschließt das Loch)
- **jetzt das Leis mit dem Reisesandbehälter benutzen**
- **das Terminal benutzen**
- Assil kommt nun nach Luxor

### Luxor / vor dem Kasino:

- Assil steht vor dem Kasino

- **er spricht mit der Hohe Priesterin**
- sie sagt das Seth alle ihre Priester bekehrt hat und das Kasino nun in seinem Besitz ist
- das Ankh mischt sich auch in das Gespräch ein
- die Hohe Priesterin würde helfen wenn sie ihr Kasino zurückbekommt und Horus sich entschuldigt
- rechts steht Badawi
- **Assil spricht mit Badawi**
- in den Balsamieraum gehen

### Luxor / Balsamieraum:

- **den Hebel benutzen**
- ein Regal verschiebt sich
- Assil trifft hier auf das zahnlose Krokodil
- ganz rechts auf dem Tisch liegt Präparationswerkzeug
- **das Präparationswerkzeug nehmen**
- den Balsamieraum verlassen

### Luxor / Vorplatz:

- Assil geht zum Vorplatz
- hier stehen Ra, Ephraim, Schmucl, Shalom und Thara
- er geht zu ihnen
- **mit Shalom sprechen**
- er hat einen Koffer, aber keinen Schlüssel dazu
- **Assil bekommt den Koffer**
- **mit Thara sprechen (über Postfalken)**
- zum Imbiss gehen
- hier ist Isis
- **mit Isis sprechen** (sie ist in den Gastronom verliebt und braucht ein neues Parfüm)
- **mit dem Gastronom sprechen** (sagen das Isis ihn nicht mag weil er eine alte Lederschürze trägt)
- **Assil bekommt die Lederschürze**
- zu Thara gehen
- **Assil gibt Thara die Lederschürze**
- Thara lockt den Postfalken an und nimmt die Nachricht
- die Nachricht gibt sie Assil (es sind die übersetzten Spielregeln)
- **Assil sieht sich die Nachricht an** (er kann gewinnen, wenn er die Anzahl der Gläubiger für das Ankh verdoppelt; heißt er braucht nur noch eine Person zu überzeugen)
- zum Heruntergekommenen Viertel gehen
- dort steht Seth
- an der Litfasssäule ist ein Plakat
- **das Werbeplakat für Zahnpasta nehmen**
- zum Kasino gehen
- in den Balsamieraum gehen

### Luxor / Balsamieraum:

- im Inventar das **Präparationswerkzeug mit dem Koffer benutzen**
- der Koffer ist offen und Assil hat nun ein paar Dinge mehr
- **er hat jetzt Trikot von Moses, Reisemagazin, Frisbeescheibe und ein Kuscheltier**
- das **Zahnpasta Werbeplakat mit dem Krokodil benutzen**
- es geht in eine andere Ecke und heult Krokodilstränen
- die **Krokodilstränen nehmen**
- nach hinten gehen
- dort die drei Schubladen öffnen
- aus einer Schublade den **Forschungsbericht Bandagen nehmen**
- aus der anderen Schublade den **Forschungsbericht Parfüm nehmen**
- in der dritten Schublade ist eine Schakal Falle
- das **Kuscheltier mit der Schakal Falle benutzen**
- die Falle ist entschärft und Assil kann sie einstecken
- **die beiden Forschungsberichte ansehen**
- **die Krokodilstränen mit dem Trikot von Moses benutzen**
- **nun hat Assil ein edles Parfüm**
- **die Schakal Falle mit dem Krokodil benutzen**
- das Krokodil hat nun neue Zähne und geht
- dabei schließt er das Geheimregal
- zum Geheimregal gehen
- dahinter ist der Hebel zu sehen
- **die Frisbeescheibe mit dem Hebel benutzen**
- nun ist der Eingang wieder offen
- den Balsamieraum verlassen

### Luxor / Vorplatz:

- zum Imbiss gehen
- **Assil gibt Isis das edle Parfüm**
- **dafür bekommt er den Moschusduft**
- zurück zum Balsamieraum

### Luxor / Balsamieraum:

- zu Badawi gehen
- **Assil gibt ihm den Moschusduft**
- **Badwai macht daraus ein geheimes Mittel**
- es ist eine Wasserbombe
- den Raum verlassen
- zum Sicherheitsmann vor dem Kasino gehen
- **die Wasserbombe mit dem Sicherheitsmann benutzen**
- das Kasino wird befreit
- **mit der Hohe Priesterin sprechen**
- Assil sagt das Ankh hätte alles gemacht

- das Ankh entschuldigt sich noch und die Hohe Priesterin glaubt wieder an das Ankh
- damit hat Assil gewonnen

### **Ägyptischer Bereich:**

- Seth gefällt das Ganze gar nicht
- **Assil gibt Osiris die Säge**
- da nur Seth Säge mit e schreibt, ist klar das er es war
- Assil sagt noch das Seth den Schlüssel von Thor gestohlen hat
- Osiris und Seth beginnen zu kämpfen
- Assil soll Seth in einen göttlichen Gegenstand bannen
- Assil und Thara landen im zerstörten Kasino

### **Luxor / Kasino:**

- Assil ist noch zu beschäftigt und deshalb übernimmt Thara jetzt wieder
- in die Herrentoilette gehen
- **mit der Tür links sprechen**
- der Mann liest jetzt das Buch „Die unendliche Geschichte“
- **die Brausestange aus dem Automat nehmen**
- die Herrentoilette verlassen
- der Weg zum V.I.P. Bereich ist versperrt
- die Treppe nach unten gehen und zu der umgekippten Statue gehen
- den Felsspalt ansehen
- **das koffeinhaltige Erfrischungsgetränk mit dem Felsspalt benutzen**
- **dann die Brausestange mit dem Felsspalt benutzen**
- nun fällt die Statue so das Thara auf ihr nach oben gehen kann
- oben sind die Spieltische
- hier ist ein riesiger Löffel
- **das Trinkhorn von Thor mit dem Löffel benutzen**
- Thara ruft Assil und dann springen beide auf den Löffel
- Seth verschwindet in dem Trinkhorn
- nun kann man den Abspann genießen

### **ENDE!!!**

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 21.03.2010

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

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

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