

Discworld 1 - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Der Zauberer Rincewind hat in diesem Spiel einige Aufgaben zu bewältigen. Es geht dabei um einen Drachen, der bei einer Verschwörung herbei gerufen wurde und nun Schaden anrichtet. Rincewind sollte in diesem Spiel immer mit allen Personen reden. Auch wenn das nicht immer für die Lösung des Spieles nötig ist. Man könnte sonst so einiges an Spaß verpassen.

Akt 1:

Rincewind befindet sich in der unsichtbaren Universität und wird nun geweckt um zum Erzkanzler zu gehen, der einen wichtigen Auftrag für ihn hat. In der Universität gibt es das Zimmer des Erzkanzlers, eine Abstellkammer (Schrank), die Bibliothek, den Speiseraum und die Küche.

Unsichtbare Universität:

- Rincewind wurde geweckt und nun öffnet er erst einmal seinen Schrank und nimmt den Beutel mit, der im Schrank ist
- auf dem Schrank ist die Truhe, die sein Inventar tragen soll, aber die schläft noch und Rincewind muß sich erst noch etwas einfallen lassen wie er sie weckt
- erst einmal verläßt er sein Zimmer und geht die Treppe nach unten
- nach links (an der Statue vorbei) geht es zum Zimmer des Erzkanzlers
- der Erzkanzler erzählt Rincewind von dem Drachen, der sein Unwesen treibt und er sagt ihm das er ein Buch aus der Bibliothek besorgen soll
- Rincewind verläßt den Erzkanzler und geht noch eine Etage tiefer und dann nach links
- dort befinden sich die Bibliothek und der Schrank
- den Besen aus dem Schrank nehmen und zurück zu Rincewinds Zimmer gehen
- mit dem Besen weckt Rincewind die Truhe -> die kommt nun fast überall mit hin und trägt das Inventar -> in der Truhe liegt bereits eine Banane
- Rincewind geht nun zur Bibliothek und redet dort mit dem Bibliothekar der ein Affe ist -> er gibt ihm die Banane und bekommt dafür das gesuchte Buch
- das Buch bringt Rincewind dem Erzkanzler und der sagt ihm was für Gegenstände alles gebraucht werden um den Drachen zu finden
- Rincewind geht nun in den Speiseraum -> dort sitzt auch Windel Poons
- der hat einen magischen Stab -> Rincewind tauscht den Besen gegen den magischen Stab aus und nimmt den magischen Stab mit
- durch die Haupttür verläßt Rincewind die Universität -> er geht den Pfad entlang und kommt zu einer verschlossenen Tür und einem Fenster, das ziemlich hoch ist -> er

- nimmt einen der dort herumliegenden Säcke mit und verläßt den Pfad wieder
- er spricht mit dem Zauberlehrling und der verrät ihm wie er das Tor der Universität öffnen kann, aber Rincewind zaubert erst einmal einen Frosch, den er einsteckt
- endlich öffnet sich das Tor

Ankh-Morpork:

Hier findet Rincewind einen Platz, einen Stall, die Schatten, einen Park, das Stadttor, eine Straße, eine Gasse, einen Palast, eine Wirtschaft und die Taverne "Kaputte Trommel".

Palast:

- Rincewind spricht mit der Wache und schafft es sie auf die Palme zu bringen, so das sich die beiden Wächter gegenseitig umhauen
- Rincewind geht in den Palast -> hier spricht er mit dem Bauern, der Hexe und dem Dieb und auch mit dem Hofnarr -> dann geht er ins Badezimmer
- dort nimmt er den Spiegel und verläßt den Palast wieder

Platz:

- Rincewind sieht sich den Aushang an und redet mit den Alten -> dann geht er weiter und öffnet die Tür, dort geht es zum Psychiater
- ein Troll und eine junge Frau sitzen dort -> Rincewind unterhält sich mit dem Troll -> dann geht er wieder
- vom Tomatenstand nimmt sich Rincewind eine Tomate mit -> dann unterhält er sich mit dem Gassenjungen und der zeigt ihm wie man Taschendieb wird (in Rincewinds eigenem Inventar ist nun neben dem Beutel noch ein Symbol als Taschendieb) -> er probiert es gleich mal an den Alten aus und bekommt so eine Pumphose
- weiter hinten auf dem Platz gibt es noch eine Amazonenkriegerin -> mit der spricht Rincewind auch und dann wirft er dem Steuerberater die Tomate ins Gesicht
- am Tomatenstand holt sich Rincewind eine neue Tomate, aber in der ist ein Wurm und Rincewind läßt die Tomate fallen
- der Wurm krabbelt heraus und Rincewind steckt ihn ein
- Rincewind geht noch mal zum Psychiater und nun ist der Platz in der Mitte frei und er kann das Schmetterlingsnetz nehmen -> er redet mit der Frau und geht wieder
- neben dem Bauchladenverkäufer geht es noch zu einem Abflußreiniger
- Rincewind sieht sich dort mal um und geht dann wieder -> er verläßt den Platz

Stall:

- Rincewind nimmt sich aus dem Sack etwas Mais mit und geht wieder

Gasse:

- hier kracht und knallt es in allen Ecken

- Rincewind läuft ein Stück nach vorn und dann hebt sich plötzlich eine Platte und Rincewind fliegt auf das Dach -> dort unterhält er sich mit dem Schornsteinfeger -> dann geht er nach links und nimmt die Leiter, die er gekonnt in die Truhe befördert -> durch das Fenster gelangt er wieder nach unten
- Rincewind nimmt sich aus der Truhe den Spiegel und steckt ihn ins eigene Inventar
- über die Platte läßt er sich wieder auf das Dach katapultieren -> dann besteigt er den Turm und befestigt den Spiegel an der Fahnenstange -> der Tod kreuzt kurz auf und verschwindet wieder
- Rincewind wackelt noch mal an dem Spiegel und der Drache kommt angeflogen und haucht den Spiegel an -> die Truhe fängt den Spiegel auf und Rincewind verläßt den Turm und auch das Dach (durch das Fenster)
- diesmal geht Rincewind über die Platte weiter nach rechts und kommt zu einer Tür, die er öffnet
- hier findet er einen Alchimisten und redet mit ihm
- er sieht sich den Kasten an, der eine Kamera ist -> in der Kamera ist ein Kobold -> die Kamera öffnet er mit dem Kabelauslöser
- dann benutzt er den Mais mit dem Kolben, in dem heißes Öl ist
- der Alchimist ist erschrocken und Rincewind versucht den Kobold zu fangen, doch der verschwindet nach draußen
- Rincewind geht nach draußen -> der Kobold ist in dem Loch -> Rincewind geht erst einmal zum Ausgang

Straße:

- hier ist ein Spielzeugladen und Rincewind geht hinein -> er nimmt sich den Bindfaden und den Plüschesel aus dem Korb -> dann geht er weiter die Straße entlang und kommt zu einer Ecke -> dort ist ein Mönch -> mit dem spricht Rincewind
- der Laden, der dort noch ist, ist geschlossen und Rincewind geht weiter -> er kommt zu einem Fischhändler und spricht mit ihm -> das Bild an der Wand nimmt er mit -> von hier aus kann Rincewind in eine kleine Gasse gehen -> dort ist eine Toilette
- Rincewind sieht sich auch den Sägefisch vom Fischverkäufer an und er faßt den Aal mal an (tolle Wirkung)
- nun geht es weiter und Rincewind kommt zu einem Friseur
- dort sitzt eine Dame mit der er sich unterhält -> dann sieht er sich den Lockenwickler an und redet noch mal mit der Dame -> die will nun lieber glattes Haar und der Friseur nimmt den Lockenwickler heraus und steckt ihn in seine Tasche
- Rincewind unterhält sich mit dem Friseur und während der dann vor sich hinräumt holt sich Rincewind mit dem Taschendieb den Lockenwickler aus der Tasche und geht
- vor dem Friseurladen sitzt ein Bettler -> mit dem spricht Rincewind auch noch und dann verläßt er die Straße

Gasse:

- Rincewind geht wieder zum Alchimisten und dort benutzt er erst einmal den Wurm mit dem Bindfaden und dann das Ganze mit dem Loch und schon hat er den Kobold gefangen

Kaputte Trommel:

- Rincewind spricht mit dem Wirt und trinkt etwas -> den Krug steckt er ein und dann nimmt er noch Streichhölzer mit

Universität:

- zum Schrank gehen und die Streichhölzer mit der Lampe am Eingang benutzen -> dann das Regal genauer ansehen und den Sack mit der Stärke nehmen

- aus der Universität gehen und den Pfad benutzen -> Rincewind steckt sich erst einmal das Schmetterlingsnetz in das eigene Inventar und benutzt dann die Leiter mit dem Fenster -> er sieht wie der Koch die Pfannkuchen nach oben wirft und fängt einen mit dem Netz auf -> der

Koch ist wütend und verläßt die Küche

- Rincewind geht nun zur Küche und nimmt dort eine Banane und die Bratpfanne mit

- Rincewind geht nun zum Erzkanzler und gibt ihm den magischen Stab, den Lockenwickler, die Bratpfanne, den Kobold und den Spiegel

- der baut daraus ein Gerät um den Drachen zu finden und er erzählt Rincewind von dem Drachengold

- Rincewind schnappt sich schnell das Gerät und befindet sich dann außerhalb der Universität -> er geht dem Piepen des Gerätes nach und

findet so auf der linken Seite von Ankh-Morpok das Drachenversteck (Scheune)

- Rincewind sieht das Drachengold und steckt alles ein -> dann wird er vom Drachen angesprochen und er soll ihm helfen -> damit wäre Rincewind bereits im Kapitel 2

Akt 2:

Rincewind sieht sich erst einmal auf allen Schauplätzen um, ob sich etwas geändert hat.

Straße:

- Rincewind spricht mit dem Bettler, der nun keine Beine mehr hat

- beim Friseur gibt es nichts Neues

- auch der Fischhändler ist noch da und an der Ecke steht auch noch der Mönch

- im Spielzeugladen gibt es unterdessen ein anderes Angebot und Rincewind nimmt sich eine Puppe mit

Universität:

Küche:

- Rincewind nimmt sich den Sack mit dem Stärkemehl mit

Bibliothek:

- hier unterhält sich Rincewind mit dem schäbigen Burschen -> der erzählt etwas von einem L-Raum -> darüber unterhält sich Rincewind auch mit dem Bibliothekar -> das außerdem gesuchte Drachenbuch ist allerdings verschwunden -> es wurde gestohlen (das erfährt Rincewind)

wenn er dem Affen eine Banane gibt)

- Rincewind spricht noch mal mit dem schäbigen Burschen und fragt ihn nach der goldenen Banane hinter seinem Ohr -> die würde der Bursche nur gegen alles Gold im Königreich hergeben und Rincewind gibt ihm den Schatz des Drachens und bekommt die goldene Banane
- die goldene Banane gibt Rincewind dem Affen und dann entsteht der L-Raum durch den Rincewind geht
- er findet sich bei Nacht in der Bibliothek wieder und wie er so durch die Bibliothek geht (wenn er bei dem Buch ist das in der Luft hängt und auch die Truhe dort ist oder wenn er von dem Buch aus in Richtung des L-Raumes geht) sieht er plötzlich wie ein Dieb kommt und das Buch stiehlt -> Rincewind folgt dem Dieb durch das Bücherregal, das sich durch anklicken des Buches daneben öffnet, und findet so zu dem Versteck des Diebes -> er klopft dann auch an die Tür, aber da er nicht wie ein Dieb in unheilvollem Schwarz gekleidet ist läßt ihn niemand rein

Park:

- hier findet sich Rincewind selber in betrunkenem Zustand -> er benutzt den Frosch mit dem Betrunkenen und fängt dann mit dem Schmetterlingsnetz den Schmetterling und nimmt ihn mit

Straße:

- Rincewind benutzt dort den Schmetterling mit der Lampe an der Ecke, wo der Laden ist -> das hat den Effekt das es am Tag an der Stelle regnet, wo der Mönch steht -> dieser zieht sich dann sein Gewand aus und hängt es auf die Leine bei der Toilette
- Rincewind unterhält sich noch mit dem Troll und nimmt sich einen Topf -> dann verläßt er die Straße und geht durch das Loch in die Bibliothek der Universität und durch den L-Raum -> am Tag geht er zur

Wirtschaft:

- Rincewind geht durch die Tür und nimmt sich das Bettlaken vom Bett
- im nächsten Raum befindet sich das Bad -> dort liest er die Hausordnung und nimmt das Schaumbad mit

Universität:

- Rincewind benutzt den Pfad und nimmt sich die dort herumstehende Mülltonne mit, wer weiß wozu man so etwas man braucht

Scheune:

- hier holt sich Rincewind den Schraubenzieher, der an der Wand hängt

Kaputte Trommel:

- Rincewind unterhält sich mit dem ängstlichen Burschen und erfährt das in der Nacht ein Gespenst bei ihm war und seinen Passierschein geklaut hat

Bibliothek:

- Rincewind begibt sich durch den L-Raum in die vorherige Nacht

Wirtschaft:

- Rincewind öffnet die Tür und geht hinein -> er benutzt das Bettlaken um wie ein Gespenst auszusehen und dann öffnet er das Schmuckkästchen auf dem Nachttisch und kommt so zu einer Nummer für den Tresor und da liegt ein Hammer drin, aber was soll er mit dem Hammer machen
-da es Rincewind noch nicht weiß geht er wieder und geht am Tag zur:

Kaputte Trommel:

- Rincewind unterhält sich noch mal mit dem ängstlichen Burschen und erfährt das der Hammer zum Aufschlage des Schmuckkästchens ist und dort der Passierschein zu finden ist -> also wieder in die Nacht und zur:

Wirtschaft:

- Rincewind öffnet die Tür und geht hinein -> er benutzt das Bettlaken um wie ein Gespenst auszusehen und dann öffnet er das Schmuckkästchen auf dem Nachttisch und dann öffnet er den Tresor und nimmt den Hammer um damit das Schmuckkästchen zu zertrümmern und den Passierschein einzustecken

Bibliothek:

- zurück durch den L-Raum zum Tag

Stadttor:

- mit dem Passierschein kann Rincewind nun die Stadt verlassen (den Passierschein der Wache geben)
- außerhalb der Stadt gibt es eine Stelle die heißt Passierschein, (in den Bergen gibt es eine Stelle, da steht erst noch nichts, da muß Rincewind erst hingehen; danach steht dann Passierschein da) dann gibt es einen dunklen Wald, einen Wald und das Ende der Welt
- an der Stelle wo Passierschein steht findet Rincewind eine Feder und ein Ei und steckt beides ein
- im dunklen Wald steht am Ende eine Hütte -> sie gehört der Hexe
- im Kessel ist Pudding und Rincewind benutzt den Topf mit dem Kessel und füllt sich etwas von diesem Pudding mit Liebeswirkung ab
- dann geht es zum Wald, wo am Ende ein Wunschbrunnen steht
- mit der Kurbel wird der Eimer hochgezogen und dann mit Hilfe des Schraubenziehers die Kurbel abmontiert
- zurück zum Stadttor gehen -> dort die Kiste öffnen und Pulverfaß und Knallkörper nehmen -> den Knallkörper mit einem Streichholz anzünden

Bibliothek:

- L-Raum benutzen

Trommel:

- an einem Tisch sitzt ein kleiner Bursche mit einem Glas in der Hand
- Rincewind sieht sich das Bild hinter dem Burschen an und wenn der sich dann umdreht, stellt Rincewind das Glas verkehrt herum hin
- nun gibt es eine tolle Schlägerei, wobei Rincewind aus der Wirtschaft fliegt -> hier benutzt er die Leiter mit dem Schild (Trommel) und nimmt sich einen Trommelstock

Bibliothek:

- L-Raum benutzen (Tag)

Speiseraum:

- den Trommelstock mit dem Gong benutzen und der Zauberlehrling kommt in den Speisesaal gerast
- Rincewind geht nach draußen und nimmt sich den Beutel mit den getrockneten Pflaumen vom Zauberlehrling

Straße:

- Rincewind geht zur Toilette und nimmt sich dort das schwarze Gewand von der Leine

Versteck:

- Rincewind sieht sich hier um -> er sieht (klickt) sich das Abflußrohr beim Faß an und auch das Rohr hinter der Zaun

Kaputte Trommel:

- Rincewind sieht sich das Getränk (grüne Flasche) hinter dem Wirt an und spricht dann mit ihm -> er bekommt das Getränk und nimmt dann das Glas mit

Bibliothek:

- L-Raum benutzen (Nacht)

Versteck:

- Rincewind benutzt das schwarze Gewand und klopft an die Tür
- der Pförtner läßt ihn aber nicht herein, weil er die Parole nicht weiß
- da kommt der Dieb und klopft an die Tür, während Rincewind hinter dem Zaun steht
- Rincewind benutzt das Glas mit dem Abflußrohr und kann nun die Parole hören
- anschließend benutzt er wieder das schwarze Gewand und klopft an die Tür -> diesmal kann er herein und an der Drachenbeschwörung

teilnehmen

- hier haben sich versammelt: der Narr, der Abflußreiniger, der Schornsteinfeger, der Fischhändler, der Dieb und der Mauerer

Bibliothek:

- L-Raum benutzen (Tag)

Gasse:

- Rincewind steckt sich die Nikolauspuppe in das eigene Inventar und stellt sich auf die Platte, wo er auf's Dach katapultiert wird
- dort steckt Rincewind die Puppe in den Schornstein und beim Alchimisten fängt es an zu Qualmen
- das Dach verlassen und zum Alchimisten gehen
- dort das Pulverfaß mit dem Kamin benutzen und dann den Bindfaden als Zündschnur vom Faß aus nach draußen verlegen
- draußen am Abflußrohr ein Streichholz mit der Zündschnur benutzen
- der Schornsteinfeger fliegt vom Dach und seine goldenen Bürste fällt in die Truhe

Platz:

- zum Psychiater gehen -> hier ist jetzt der erste Stuhl frei
- Rincewind unterhält sich erst noch mit dem Troll und dann ist er an der Reihe
- vom Psychiater bekommt er zwei Zeichnungen mit Tintenklecksen
- beim Schnapper kauft er sich dann ein Kringel
- zum Abflußreiniger gehen -> der zeigt bei seinem Lächeln immerzu seinen goldenen Zahn
- Rincewind gibt ihm das Kringel und daraufhin muß der Abflußreiniger zum Zahnarzt (Friseur)

Straße:

- Rincewind geht zum Friseur und redet mit ihm -> der kann sich nicht konzentrieren, weil er immer an sein Milchmädchen denken muß
- Rincewind will ein Treffen zwischen dem Friseur und dem Milchmädchen arrangieren

Platz:

- beim Psychiater mit der jungen Frau reden -> sie gibt Rincewind einen Brief mit

Straße:

- Rincewind gibt dem Friseur den Brief und der geht sofort weg
- Rincewind benutzt den Apparat und kommt so zu dem goldenen Zahn des Abflußreinigers
- nun geht es zum Fischverkäufer
- der hat an seinem Gürtel eine goldene Schnalle
- Rincewind benutzt den Bindfaden mit dem Tintenfisch, der auf der Ladentheke des Fischhändlers liegt
- dann bringt er den Tintenfisch zur Toilette und wirft ihn in den Behälter und den

pudding noch mit hinterher

- beim Fischhändler legt er eine Pflaume zwischen den Kaviar
- der Fischhändler rennt fluchtartig zur Toilette und Rincewind dann hinterher -> jetzt kann er sich die goldenen Gürtelschnalle nehmen

Palast:

- um an den Wachen vorbei zu kommen, zeigt Rincewind ihnen eines von den Bilder des Psychiaters
- im Schloß spricht er mit dem Bauern -> der sagt das der Dieb bei den Schatten ist
- Rincewind benutzt die Mülltonne mit dem Narr -> daraufhin geht der ins Bad
- dort das Schaumbad mit der Wanne benutzen und die Mütze vom Narr mitnehmen

Schatten:

- jetzt kann Rincewind die Schatten betreten
- hier trifft er einen Maurer, der ein Wandbild anfertigt und eine goldene Kelle besitzt
- Rincewind geht immer weiter nach rechts und kommt zu einem Bordell
- er geht dann noch mal nachts hin und spricht er mit den Damen und die sagen ihm das er mit dem Gassenjungen reden soll

Platz:

- am Tag hingehen
- hier zum Gassenjungen gehen und ihn nach der Handbewegung fragen, die er gerade mit einem Mann gemacht hat
- der Gassenjunge will Rincewind nur etwas darüber sagen wenn er beweisen kann das er ein Mann ist -> Rincewind geht durch den L-Raum in die Nacht und dann zur Straße, zur Toilette und öffnet dort die Tür und liest sich das Grafitti durch -> dann geht er zu den

Schatten:

- beim Bordell mit der Dame rechts reden -> die will Eier, Milch und Mehl -> Rincewind fehlt noch die Milch -> also geht er wieder

Stadttor:

- am Tag verläßt Rincewind die Stadt und geht zum Ende der Welt
- er schüttelt den Kokosnußbaum und eine Kokosnuß fällt ins Wasser, die er mit dem Schmetterlingsnetz wieder einfängt
- mit dem Schraubenzieher macht er ein Loch in die Kokosnuß
- die Lampe nimmt Rincewind auch noch mit

Bibliothek:

- L-Raum benutzen (Nacht)

Schatten:

- beim Bordell angekommen gibt Rincewind der Dame rechts das Ei, das Stärkemehl

und die Kokosnuß

- zum Schluß besitzt Rincewind dann eine Pumphase

Platz:

- wieder am Tag geht Rincewind zum Gassenjungen und zeigt ihm die Pumphase als Beweis -> der verrät ihm dafür die Handbewegung

- Rincewind probiert die Handbewegung gleich bei den Alten aus und hat auf einmal einen BH in seinem Besitz

Schatten:

- Rincewind macht die Handbewegung (die in seinem Inventar ist) mit dem Maurer und bekommt dafür die goldene Kelle

- bei den Schatten gibt es auch noch einen Schuppen (vor dem Bordell ganz rechts) und dort hält sich der Dieb auf, der tagsüber dort schläft

- Rincewind benutzt den BH mit der Leiter und dann die Leiter mit dem Schuppen

- der Dieb trägt einen Schlüssel bei sich

- den will Rincewind nehmen, aber der Dieb dreht sich um -> also wird er mit der Feder gekitzelt und dreht sich wieder zurück

- nun kann Rincewind den Schlüssel nehmen -> er hat jetzt von allen an der Verschwörung beteiligten einen Gegenstand

Scheune:

- beim Drachen gibt Rincewind nun die goldene Schnalle, den goldenen Zahn, die goldene Bürste, die goldene Kelle, den goldenen Schlüssel und die Narrenmütze ab

- der ist jedoch kein bißchen dankbar und verspricht stattdessen sich an allen zu rächen, auch an Rincewind

- ja, was nun -> während Rincewind noch überlegt was er tun soll, zerlegt der Drache einen nach dem anderen in ein Häufchen Asche

Platz:

- auf dem Platz hat jetzt die Hexe einen Stand aufgemacht

- sie hat auch eine Teppich dort liegen

- den Teppich sieht sich Rincewind erst einmal an und dann spricht er mit der Hexe und bekommt den Teppich

- unter dem Teppich liegt ein Puddingbuch

- Rincewind spricht wieder mit der Hexe und wenn sie ihn küssen will schnappt er sich schnell das Puddingbuch

Universität:

- Rincewind geht in die Bibliothek und benutzt den L-Raum (Nacht)

- nun nimmt sich Rincewind das noch vorhandene Drachenbuch aus dem Regal und dann benutzt er das Drachen- und das Puddingbuch mit-

einander und vertauscht die Bucheinbände -> das Puddingbuch mit dem Umschlag des Drachenbuches stellt Rincewind wieder an die leere

Stelle -> so passiert es das der Dieb das Puddingbuch mit dem Umschlag des

Drachenbuches stiehlt und die Verschwörung anders als geplant abläuft

- nun kann man sich zurücklehnen und die Zwischensequenz genießen

Akt 3:

- nun braucht die Stadt einen Helden, der den Drachen besiegt

- Rincewind fragt alle Leute was einen Helden auszeichnet und was ein Held alles braucht -> wenn er mit der Stadtwache redet erscheint

immer ein Feld in dem alles aufgeführt wird was ein Held braucht (es wird aber nur das aufgeführt was er schon herausgefunden hat;

Rincewind kann dann alle Gegenstände anklicken und zum Schluß sagt der Chef der Wache wie seine Chancen stehen)

- Rincewind muß auf ein Verhältnis von 1:1000 kommen

- er braucht dann aber auch noch alle Gegenstände, die man ihm so gesagt hat (das wären: ein Bart, eine Tätowierung, ein Schwert das

Bing macht, ein guter Zauberspruch, eine Maske, ein Tarnanzug, das Auge des Offlers)

- also geht Rincewind los

Versteck:

- Rincewind klopft an die Tür und bekommt ein Sahnetörtchen mit einem Liebestrank darin

dunkler Wald:

- Rincewind geht zur Hütte der Hexe -> die ist am Stricken -> Rincewind verfolgt den Weg der Wolle (Wolle anklicken) und gelangt durch

eine Luke zu einem kleinen Garten -> dort steht ein Schaf

- den Schlegel nehmen und durch die Luke wieder zurückgehen

- die Flaschen mit den verschiedenen Wundertränken der Hexe ansehen

- dabei ist auch ein Wahrheitselixier -> Rincewind spricht mit der Hexe und fragt dem Wahrheitselixier -> das will die Hexe ihm geben

für einen Kuss -> Rincewind benutzt dann, wenn die Hexe ihn küssen will, das

Sahnetörtchen mit Rincewind selber benutzen (er schmiert

sich was auf die Lippen) und dann küsst er die Hexe und bekommt das Wahrheitselixier

Rand der Welt:

- Rincewind schaut mal kurz hier vorbei und es gibt eine kleine Zwischensequenz

Universität:

- Rincewind sieht sich dort um wo immer der schäbige Bursche gestanden hat und entdeckt dann im Regal ganz hinten ein Zauberbuch, das er

sich einsteckt

Straße:

- Rincewind nimmt sich beim Spielzeughersteller einen Dinosaurier mit und geht dann noch zum Bettler und spricht mit ihm

- beim Friseur holt sich Rincewind das kleine

Gasse:

- hier spricht Rincewind mit dem Alchimisten und wenn er ihn dann überredet hat zu gehen, nimmt er sich den Bilderkasten und geht

Platz:

- Rincewind geht zum Psychiater -> hier hat sich einiges geändert
- er spricht mit dem Troll und geht dann wieder
- beim Bauchladenhändler kauft er sich eine Tüte mit Blutegeln
- Rincewind nimmt sich an dem Stand ein Ei -> es kommt eine Schlange heraus, die er sich auch einsteckt
- er spricht noch mit der Amazone und mit den Alten bevor er den Platz wieder verläßt

Universität:

- in der Küche nimmt sich Rincewind die Spachtel mit und geht dann in den Speisesaal
- dort benutzt er die kleine Schlange erst einmal mit dem Dünger -> die nun große Schlange benutzt er mit dem Stärkemehl und so hat er einen Stab, den er mit dem von Windel Poons austauscht -> den Stab benutzt er mit dem Schmetterlingsnetz
- im Zimmer des Erzkanzlers holt sich Rincewind den Hut auf dem Schreibtisch -> er sieht sich den Hut an (es sind lauter Tücher und Hasen drin)

Wirtschaft:

- hier ist jetzt ein Wirt und außerdem sind noch ein Seemann und ein Mann mit einem Hund da -> Rincewind spricht mit dem Mann und mit dem Wirt -> wenn er mit dem Seemann sprechen will, hängt sich der Hund mit rein und erzählt Sachen, die Rincewind gar nicht sagen wollte und am Ende bezieht er auch noch einen dicken Faustschlag von dem Seemann

Schatten:

- Rincewind geht zu der Mauer, wo Asche an der Wand ist und benutzt die Spachtel mit der Mauer (er hat nun den Ruß von der Wand)
- im Versteck des Diebes (Leiter mit Schuppen benutzen) findet Rincewind einen Beutel und sieht nach was drin ist -> es ist ein Messer, das er sich einsteckt

Kaputte Trommel:

- Rincewind sieht sich die Getränke an und spricht mit dem Wirt
- er bekommt ein Getränk mit einem Wurm drin, den er sich dann einsteckt

Platz:

- Rincewind geht noch mal zum Psychiater und spricht dort mit der jungen Frau -> sie will ihm ein Autogramm geben, wenn er etwas zum

Schreiben besorgt -> Rincewind gibt der jungen Frau das Buch vom Friseur und sie gibt ihm das Autogramm

Palast:

- Rincewind sieht sich den Beutel mit den Blutekeln an (Beutel doppelt anklicken) und dann nimmt er den Blutekel und benutzt ihn mit der Wache -> schon kommt er in den Palast (sollte Rincewind noch mal in den Palast gehen müssen, kann er die leere Tüte mit der Wache benutzen; dann ist die Wache ganz weg)
- im Palast steht eine Rauchmaschine und dahinter geht es in den Kerker
- im Kerker geht Rincewind zu den beiden Zellen und unterhält sich mit den Insassen
- dann entdeckt er ein Loch mit einer Ratte drin
- er benutzt den Wurm mit dem Bindfaden und dann mit dem Loch und fängt so die Ratte -> er sieht sich die Ratte näher an und stellt fest, dass die Ratte einen Reißverschluss besitzt
- nun die Ratte doppelt anklicken und der Kobold kommt zum Vorschein
- den Kobold mit dem Bilderkasten benutzen und schon ist dieser wieder einsatzfähig
- Rincewind geht weiter und kommt zu einem Folterer, mit dem er sich unterhält, außerdem sind noch der Narr und Lachi auf einer Streckbank anzutreffen
- Rincewind spricht mit dem Narr und dann benutzt er die Kurbel mit der Streckbank von Lachi und ein Schwert fällt heraus, das er sich einsteckt -> der Folterer sagt dass nur die Zwerge die Schwerter richtig stimmen könnten, damit sie Bing machen
- von dem Skelett nimmt sich Rincewind noch einen Knochen mit
- den Kerker verlassen und im Bad noch die Bürste mitnehmen

Stall:

- hier sieht sich Rincewind die Stoßstange von dem Karren an und sieht ein total verdrecktes Nummernschild und ein Schild mit dem Hinweis auf Lady Käsedick's Heim für Drachen -> das erscheint dann auf der Karte

Stadttor:

- am Stadttor mit der Wache reden und nach den Zwergen fragen, die die Schwerter stimmen können
- Rincewind erhält die Antwort und geht gleich aus der Stadt und zu der

Mine:

- hier mit dem ersten Zwerg reden und dann zu dem Schmied Zwerg gehen
- Rincewind benutzt das Schwert mit dem Zwerg -> der will ihm das Schwert stimmen für ein Glas Holunderbeerwein

Kaputte Trommel:

- den Wirt nach dem Wein fragen -> aber der traut sich nicht in den Keller zu gehen

Wald:

- beim Brunnen den Topf mit dem Eimer benutzen -> nun ist Wasser drin

Wirtschaft:

- durch die Tür gehen und im Bad den Topf mit der Seife benutzen
- die Tür genauer ansehen und da stellt sich heraus das ein schwarzer Mann in der Tür wohnt
- den Schraubenzieher mit der Tür benutzen und dann mit dem Schwarzen Mann reden und ihm sagen das er im Keller der Kaputten Trommel eine kleine Maus erschrecken könnte
- der schwarze Mann geht zur Kaputten Trommel

Kaputte Trommel:

- nun geht Rincewind zur Falltür und spricht noch mal mit dem Schwarzen Mann
- er sieht sich alle Fässer an und benutzt dann den Krug mit dem Wein
- er behält den Wein in der Hand und geht zur Mine

Mine:

- er gibt dem Schmied Zwerg erst den Wein und dann das Schwert

Stall:

- die Bürste mit dem Topf mit Wasser und Seife benutzen und dann die Bürste mit der Stoßstange
- nun kann Rincewind die Nummer des Eselkarrens lesen

Gasse:

- Rincewind steckt sich das Messer ins eigene Inventar und fliegt damit aufs Dach
- dort benutzt er das Messer mit der Leiter und verläßt dann das Dach wieder durch das Fenster
- eine Assassini fällt vom Dach und Rincewind spricht sie an und sagt ihr die Nummer des Eselkarrens

Platz:

- der Esel steckt jetzt im Vieh und Rincewind benutzt die Schere mit dem Schwanz und hat einen Bart
- beim ehemaligen Abflußreiniger (der stellt jetzt Sahne her) benutzt er das Messer mit dem Gummiband und steckt es ein

Straße:

- hier benutzt er den Knochen mit dem Leim

Wirtschaft:

- Rincewind sieht sich die Tätowierung des Seemannes an und dann
- den Knochen mit dem Hund benutzen und nun in Ruhe mit dem Seemann reden -> der

vermisst seinen Papagei Polly -> der Seemann gibt ihm eine Pfeife -> vorher will er noch etwas zu trinken und Rincewind holt es beim Wirt

Rand der Welt:

- Rincewind nimmt die Pfeife aus dem Inventar und benutzt sie
- der Papagei kommt angeflogen und nun benutzt Rincewind den angezündeten Knallkörper mit dem Vogel, der dann abstürzt und fängt ihn mit dem Schmetterlingsnetz wieder ein (er holt ihn aus dem Wasser)
- den Papagei einstecken
- leider ist die Pfeife verschwunden
- Hut mit der Gabel benutzen und dann die ganzen Tücher aus dem Hut zaubern -> das Seil aus geknoteten Taschentüchern benutzen
- unten angekommen die Pfeife wieder holen (da liegt etwas Glitzerndes)
- wieder nach oben steigen

Wirtschaft:

- dem Seemann die Pfeife und den Papagei geben
- der verrät dann wie man zu einer Tätowierung kommt

Wald:

- mit dem Friseur reden -> ihm das Buch mit dem Autogramm der jungen Frau geben

Straße:

- zum Friseur gehen und mit ihm über eine Tätowierung sprechen

Platz:

- mit dem Gassenjungen reden -> der will Rincewind aber nicht die Tätowierung zum Aufkleben geben

Gasse:

- das Gummiband ins eigene Inventar nehmen und dann aufs Dach fliegen
- zum Turm gehen
- dort das Gummiband mit der Spitze benutzen und schon hat Rincewind seine Tätowierung

Lady Käsedick`s Heim:

- am Haus anklopfen und mit der Lady reden
- den Pfad benutzen -> alle Drachen ansehen -> den Nagel und die Leine nehmen
- mit Lady Käsedick reden
- wieder ans Haus gehen und anklopfen, aber dann schnell den Pfad benutzen und dann die Rosette nehmen

dunkler Wald:

- zum Hexenhaus gehen und dort durch die Luke
- die Rosette mit dem Schaf benutzen und dann den Bilderkasten mit dem Schaf benutzen und das Bild gegen das Bild mit der Krake austauschen

Kaputte Trommel:

- hier den Nagel mit dem Balken benutzen und das Bild mit dem Schaf aufhängen
- mit dem Angeber reden und dann in sein Getränk das Wahrheitsexier mischen -> nun erzählt der Angeber die Wahrheit und er erzählt vom Auge Offlers und der Schlucht
- Rincewind verläßt die Stadt

Schlucht:

- hier steht auf einer Brücke der Mönch
- Rincewind spricht mit ihm und dabei kommt es zum Streit und Rincewind fällt von der Brücke (besser gesagt er wird von der Brücke geworfen)
- nachdem Rincewind wieder an der Schlucht angelangt ist benutzt er den Teppich mit dem Mönch und hat nun freie Bahn
- er geht zum Tempel -> dort nimmt er das Tuch (Augenbinde)
- die Leine wird mit der Truhe benutzt und die Augenbinde mit Rincewind
- beim Auge des Offlers angekommen benutzt Rincewind seinen Beutel mit dem Sand und dann mit dem Auge -> das wäre geschafft
- Rincewind findet sich auf dem Platz vor versammelter Mannschaft wieder und der Drachen ist auch da

Akt 4:

- Rincewind geht zum Platz und sieht sich Lady Käsedick genau an und entdeckt dabei einen Schlüssel, den er sich nimmt
- er geht zu Lady Käsedicks Heim und öffnet dort die Tür zu den Drachen
- er nimmt sich den M16 und benutzt die restlichen Feuerwerkskörper mit ihm
- dann geht es zum Palast und in den Kerker, wo er den M16 mit den glühenden Kohlen benutzt und auch in der Mine benutzt er den M16
- noch mal mit den glühenden Kohlen -> er sieht sich den M16 an und findet das alles in Ordnung ist
- wenn Rincewind die Höhle verlassen hat findet er sich auf dem Platz wieder
- nun wird scharf geschossen, aber bald hat der M16 Ladehemmung
- Rincewind nimmt sich das Sahnetörtchen aus der Truhe und sobald der Drache ins Bild kommt wirft er es ihm entgegen

Das war es dann. Nun folgt der hollywoodreife Abspann und Rincewind hat es als Held geschafft.

Ende !!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch/Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@kerstins-spieleloesungen.de)

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de