

# Komplettlösung zu Gilbert Goodmate

von Kerstin Häntsch

Der Großvater von Gilbert Goodmate sollte den Pilz von Phungoria bewachen, aber der Pilz wurde gestohlen. Und nun muss Gilbert den Pilzdieb finden, um seinen Großvater aus dem Gefängnis zu befreien. Wir in jedem Adventure gilt: alles genau ansehen, alles mitnehmen, was sich mitnehmen lässt und mit allen Personen reden. In diesem Adventure sind die Gespräche sehr wichtig. Auch wenn es manchmal nervig ist und sich die Dialoge in die Länge ziehen, sollte man unbedingt immer mit allen Personen so lange sprechen bis das Gespräch beendet ist oder die Person nichts Neues mehr sagt bzw. nur noch die gleichen Antworten gibt. Jetzt stürzt sich aber Gilbert in sein Abenteuer.

## Im Haus:

- Gilbert schaut sich im Zimmer um und öffnet den Schrank
- er nimmt sich aus der Kosmetiktasche **die Zahnbürste, die Zahnseide und das Haarwachs**
- dann steckt er noch **das Kissen** (auf dem Bett) ein und **die Biskuit Zutaten** (neben dem Mixer)
- nun verlässt er das Haus

- rechts befindet sich der Aufzug, aber es fehlt eine Kurbel, um ihn zu bedienen
- Gilbert geht nach links
- dort steht eine Waschmaschine
- Gilbert nimmt sich **die Unterwäsche und die Socke** von der Leine
- am Baumstamm, wo die Bienen sind, findet Gilbert **Baumsaft**, den er mitnimmt und am Fenster ist **Harz**
- das verschwindet auch in seinem Inventar
- **die Kurbel** von der Waschmaschine steckt er auch ein
- dann geht es zurück zum Aufzug

- Gilbert benutzt die Kurbel mit dem Aufzug
- leider geht die Kurbel kaputt und Gilbert braucht erst einen Superkleber, um sie zu reparieren
- Gilbert geht wieder ins Haus und benutzt **die Biskuit Zutaten, das Harz, das Haarwachs und den Baumsaft** mit dem Mixer
- fertig ist der Superkleber
- nun noch **die Kurbel** mit dem Superkleber benutzen und sie ist wieder ganz

- **die Kurbel** wird wieder mit dem Aufzug benutzt und nachdem Gilbert den Hebel betätigt hat, landet er etwas unsanft neben dem Briefkasten
- Gilbert öffnet den Briefkasten und nimmt die Post (Reklame)
- dann geht er über die Brücke

## Phungoria:

- Gilbert landet auf dem Marktplatz und es folgt eine Zwischensequenz
- Prinzessin Michelle sagt Gilbert das er sich als König verwandeln soll
- dazu braucht er folgendes:

eine große Nase  
einen Mantel  
eine Krone  
etwas was ihn dicker macht

- Gilbert spricht noch mit Michelle
- dann spricht er mit Saul, dem Schuhmacher
- Gilbert spricht solange mit Saul bis er erfährt das er gern eine weibliche Socke hätte

- weiter geht es nach links zum Stand von Barry
- Barry verkauft einen Großmütigkeitstrank, aber leider hat er nur noch eine Flasche
- er würde Gilbert den Trank vorführen, wenn er einen Vertrag unterschreibt, das er Barry nicht ausnutzt
- Gilbert würde den Vertrag unterschreiben, aber erst braucht er etwas womit man schreiben kann und etwas worauf man schreiben kann
- weiter geht es nach links

- hier steht Tommy
- Gilbert spricht mit Tommy und erfährt das er sein ganzen Geld in den Spielzeugautomaten gesteckt hat
- statt der erhofften Steinschleuder Deluxe hat er aber nur eine falsche Nase bekommen
- Gilbert öffnet die Tür zum Turm und geht hinauf zu Pete Fedurski
- Gilbert spricht mit Pete
- er spricht solange mit ihm bis er sein **Schwert** verliert
- Gilbert nimmt das **Schwert** und benutzt es mit dem losen Stein am Turm
- der Stein fällt nach unten und trifft den Spielzeugautomaten
- Tommy bekommt nun doch noch seine Steinschleuder Deluxe und Gilbert verlässt den Turm und nimmt sich **die Nase** und die **Flasche mit Seifenblasen**, die beim Spielzeugautomaten liegen
- weiter geht es nach links

- hier trifft Gilbert auf Arver und spricht mit ihm (2x)
- Arver meint das er sämtliche Krankheiten hat und ihm nur Dr. Freuds Wundermedizin helfen würde
- Gilbert spricht solange mit Arver bis er **die leere Box** in seinem Inventar hat
- dann spricht Gilbert mit seinem Großvater, der im Gefängnis sitzt
- auf der Treppe vor dem Wohnwagen liegt ein **Gedichtband**
- Gilbert nimmt sich den Gedichtband und spricht dann mit der Wohnwagentür (dahinter ist der Verkäufer)
- Gilbert kann die Wundermedizin nur dann bekommen, wenn er jemanden findet, der vorführen kann wie gut die Medizin wirkt
- weiter geht es nach links und Gilbert steht vor der Stadt Phungoria

- von hier aus kann Gilbert noch zu anderen Orten gelangen wie z.B. der Farm
- Gilbert geht aber erst einmal zurück nach Phungoria (ziemlich links die Stadt anklicken)

- er spricht mit Sergio von der Telefonzentrale und mit Vandersteen, dem Schmied
- bei Schmied nimmt er **den Handschuh** mit
- dann geht Gilbert nach rechts und spricht mit Oliver, dem Zeitungsjungen
- weiter geht es zu Madame Zyz
- Gilbert öffnet die Tür und unterhält sich mit Madame Zyz
- dann verlässt er das Haus und geht weiter nach rechts

- hier trifft er auf Loise, die auf dem Balkon steht und telefoniert
- unter dem Balkon steht Sam mit seinem Hund
- gegenüber ist Elton`s Werkstatt
- Gilbert spricht mit Loise und Sam und geht dann zu Elton`s Werkstatt
- erst nimmt er sich **das Rohr** (Metallstange/Aluminium), das vor dem Haus liegt und dann benutzt er 3x die Gegensprechanlage an der Tür
- beim vierten Mal klopft Gilbert dann einfach an die Tür und kommt so zu Elton
- er spricht mit Elton
- Gilbert steckt **die Schreibfeder** ein, die auf dem Fußboden liegt und auch **die Tinte**, die auf dem Tisch steht
- **die Blaupausen** rechts neben der Tür steckt er auch ein
- Gilbert sieht sich die mysteriöse Erfindung rechts neben der Tür an und erfährt das es ein Staubsauger ist
- er steckt **den Staubsauger** ein
- Gilbert sieht sich alle Erfindungen an und erfährt das eine Erfindung eine Zeitmaschine ist
- dann verlässt er Elton und geht nach links

- er ist wieder beim Schuster angelangt
- dort nimmt er die **Schuhcreme** mit
- Gilbert geht ein Stück weiter und dann nach unten zu den Docks
- hier gibt es eine Taverne
- vor der Taverne steht ein mysteriös aussehender Mann
- Gilbert spricht mit ihm und erfährt das er Undercover Agent ist
- er spricht so lange mit ihm bis er **Schlafpulver** bekommt
- vor der Fischerhütte sitzt ein alter Mann
- Gilbert spricht mit dem alten Fischer
- er sieht sich das Haifischgebiss über der Tür an und fragt den Fischer danach
- der Fischer hätte jede Menge Story`s zu erzählen, aber er ist müde und schläft kurze Zeit später schon
- dabei lässt er **das Messer** fallen und Gilbert steckt es ein
- dann geht er in die Taverne und spricht mit dem Barkeeper und dem Vikinger
- Gilbert verlässt die Taverne und sieht sich das Fass neben dem Agenten an
- da ist Teer drin
- Gilbert benutzt **den Handschuh** mit dem **Teer** und hat nun einen Handschuh voller Teer

- dann verlässt er die Docks und auch Phungoria
- Gilbert geht zur Farm

### Farm:

- Gilbert spricht mit dem Farmer und erfährt alles über den Mais (einen **Maiskolben** hat er dann im Inventar)
- über das Schwein mit den vielen Pokalen
- über alles mit dem Farmer sprechen (wirklich alles)
- im Inventar sieht sich Gilbert **die Blaupausen** an und dreht sie um
- auf der Rückseite ist ein Schlachtplan für Schweine
- Gilbert versucht dem Schwein den Schlachtplan zu zeigen, aber es ist scheu
- er spricht noch mal mit dem Farmer und der sagt das es eine Weile dauert bis das Schwein Vertrauen hat
- Gilbert spricht das Schwein erst an und zeigt ihm dann den Schlachtplan
- das Schwein flüchtet und der Farmer rennt hinterher
- Gilbert nimmt sich nun **den Mantel** von der Vogelscheuche und **den Getreidesack** vor der Tür
- dann sieht er sich die Vogelscheuche an und stellt fest das sie Stroh verliert
- er nimmt sich etwas **Stroh** von der Vogelscheuche
- dann benutzt er noch **das Schwert** mit dem Schaf und bekommt **Wolle**
- im Inventar benutzt er **das Stroh** mit **dem Kissen** (so wird es schön dick)
- dann benutzt er **die Nase** mit **dem Mantel** und das Kissen mit dem Mantel
- Gilbert sieht sich im Inventar die leere Box (Cornflakes Packung) an
- auf der Rückseite ist eine **Krone** zum Basteln
- Gilbert benutzt **das Messer** mit **der leeren Box** und schneidet die Krone aus
- jetzt fehlt ihm aber noch etwas um die Krone zu befestigen
- Gilbert verlässt die Farm

### Phungoria:

- Gilbert geht zu Sergio
- dort benutzt er **das Messer** mit dem **Telefonkabel**
- im Inventar benutzt er **das Kabel** mit **der Krone** und die Krone mit dem Mantel
- die Verkleidung als König fertig
- Gilbert benutzt die Verkleidung und es läuft eine Zwischensequenz
- Prinzessin Michelle spricht mit Gilbert
- er muss den Pilz finden und er braucht ein Schiff

## 2. Tag:

### Brücke:

- Gilbert geht zur Brücke, aber der Brückenposten lässt ihn nicht vorbei
- Gilbert unterhält sich so lange mit dem Posten bis er erfährt das er in die Bedienung Sarah verliebt ist

### Phungoria:

- Gilbert geht zu den Docks
- er geht in die Taverne und spricht dort mit Harrison Davenport
- damit sich Gilbert ein Boot ausleihen kann muss er Harrison eine Kristallkugel bringen
- nach dem Gespräch hebt Gilbert **die Serviette mit dem Lippenstift** auf, die auf dem Boden liegt
- Gilbert sieht sich im Inventar **das Gedichtband** an und benutzt **die Schreibfeder mit der Tinte**
- dann benutzt er **die Schreibfeder mit der Serviette** und schreibt einen **Liebesbrief** für den Brückenposten
- Gilbert verlässt die Taverne und die Docks und geht zu Loise
- er fragt sie nach Neuigkeiten und nach den BH's
- nach einiger Überredungskunst bekommt er **die BH's** und genau da kommt Prinzessin Michelle
- Gilbert spricht mit ihr

### Brücke:

- dann geht er zur Brücke und gibt dem Brückenposten **den Liebesbrief**
- schon ist die Brücke frei
- Gilbert geht unter die Brücke
- hier holt er **zwei Kanonenkugeln** aus dem Wasser
- dann geht er ins Haus
- hier trifft er auf Lipton
- Gilbert spricht mit Lipton
- der erzählt ihm von seinen Teesorten und von der V.I.P Karte
- Gilbert verlässt das Haus

### Larry`s Höhlenshop:

- er geht zu Larry`s Höhlenshop
- Gilbert spricht mit Larry und fragt nach den Kristallkugeln
- er soll dafür 10.000 bezahlen
- Gilbert sieht sich noch alle Gegenstände an und verlässt dann den Höhlenshop

### Turm:

- Gilbert geht zum Vikinger Versteck (Turm)
- dort spricht er mit dem Vikinger Erik
- der bewacht den Schatz und lässt niemanden ran
- Gilbert spricht so lange mit Erik, bis der sagt er braucht ein Bungee Seil
- im Inventar verknotet Gilbert **die BH's** miteinander und hat nun **ein Bungee Seil**, das er Erik gibt
- der probiert es gleich aus und hängt nun mit dem Kopf nach unten an seinem Turm
- Gilbert kann aber die Tür zum Schatz nicht öffnen (ihm fehlt der Schlüssel)

### Phungoria:

- Gilbert geht nach Phungoria
- er geht dorthin wo Oliver, der Zeitungsjunge ist

- dahinter gibt es eine Tür, die er öffnet
- es ist das Haus des Sheriffs
- Gilbert sieht sich **das Buch** an, liest es und steckt es ein
- die Truhe lässt sich nicht öffnen und Gilbert verlässt das Haus

- Gilbert geht zu Arver
- der trägt einen Mundschutz, den will er aber nur hergeben, wenn er die Wundermedizin bekommt
- Gilbert benutzt im Inventar die beiden **Kanonenkugeln** mit **dem Rohr** und erhält eine **Gewichtsattrappe**
- **die Gewichtsattrappe** mit der Wohnwagentür benutzen
- Gilbert sagt das er eine Gewichtsattrappe hat und es gibt eine kleine Vorstellung
- am Ende hat Gilbert eine Flasche **Wundermedizin, Stärke** und die **kleinste Saftpresse der Welt**
- **die Wundermedizin** gibt Gilbert an Arver und dafür bekommt er den **Mundschutz** (ist ein prima Filter)

### Im Haus:

- Gilbert geht zu den Bienen (bei der Waschmaschine)
- dort benutzt er **den Staubsauger** mit den Bienen
- nun nimmt er sich **den Honig** und **die Bienenwaben**
- Gilbert geht zurück zum Aufzug (vorher lässt er die Bienen frei)

### Brücke:

- jetzt geht Gilbert wieder zu Lipton
- im Inventar benutzt er **das Schlafpulver** mit **dem Honig**
- dann gibt er Lipton **den Mundschutz (Filter)** und den Honig mit Schlafpulver
- Lipton macht sich den namenlosen Tee und schläft kurz darauf
- Gilbert nimmt sich die **V.I.P. Karte** und telefoniert automatisch mit Vandersteen
- im Inventar befindet sich jetzt auch der goldene Schlüssel zum Schrank
- Gilbert verlässt Lipton und geht zurück nach Phungoria

### Phungoria

- er geht zu Vandersteen, der nicht da ist
- Gilbert nimmt sich den **Hammer**

- dann geht er zu Sam
- er benutzt im Inventar den Handschuh mit **Teer** mit **dem Getreidesack**
- anschließend benutzt er die **Wolle** mit dem Getreidesack und hat nun eine **Hundeattrappe**
- **die Hundeattrappe** benutzt er mit dem Hund von Sam (der echte Hund ist im Inventar)

- nun geht es zu Elton
- Gilbert spricht mit Elton und versucht ihn dazu zu bringen die Zeitmaschine vorzuführen

- Elton lässt sich dann irgendwann erweichen und will die Zeitmaschine vorführen
- aber der Roboter geht kaputt
- Gilbert verlässt Elton und geht zu Saul

- im Inventar die Schuhcreme mit der Socke benutzen und es gibt eine weibliche Socke
- Gilbert gibt die weibliche Socke an Saul
- dafür bekommt er die flauschigen Schuhe

- Gilbert geht zur Taverne und gibt dem Vikinger die flauschigen Schuhe (von einem wilden Tier)
- der Vikinger ist begeistert und setzt sich an die Bar
- Gilbert sieht am Hosenbund vom Vikinger den Schlüssel zum Schatz hängen, kann ihn aber nicht nehmen
- mit dem Bienenwachs macht Gilbert einen Abdruck vom Schlüssel
- dann nimmt er sich noch eine Serviette vom Tisch und verlässt die Taverne

- Gilbert geht zu Pete auf den Turm
- dort benutzt er die Serviette mit dem Visier und Pete beginnt mit einem Dauerfeuer
- Saul kommt mit dazu und Gilbert verlässt den Turm

- er geht zu Saul's Nähmaschine und nimmt sich den Riemen (Gürtel)
- dann geht er weiter zu Elton und benutzt dort den Riemen (Gürtel) mit dem Roboter
- Elton führt die Zeitmaschine vor, aber dann liegt eine zerbrochene Feder auf dem Boden
- die Zeitmaschine ist defekt
- Gilbert steckt die defekte Feder ein

### Im Haus:

- Gilbert geht zur Waschmaschine
- er pflückt die Blumen neben der Bank
- dann geht er ins Haus und benutzt den Hammer mit der Kuckucksuhr (neben dem Bett) und erhält so eine Feder

### Phungoria:

- Gilbert geht zu Vandersteen
- er stellt den Hammer wieder bei ihm ab
- dann verlässt er kurz das Bild und kommt dann wieder
- Vandersteen ist wieder da
- Gilbert gibt ihm den Abdruck vom Schlüssel, aber Vandersteen würde den Schlüssel nur machen wenn er einen Hund bekommt
- Gilbert gibt ihm den Hund und bekommt den Schlüssel

### Turm:

- Gilbert geht zur Tür und öffnet sie mit dem Schlüssel
- er nimmt sich Gold und ein Ticket

### Larry's Höhlenshop:

- Gilbert gibt Larry das Gold für eine Kristallkugel
- leider gehen alle Kristallkugeln kaputt
- zum Trost bekommt Gilbert eine **Brechstange**

### Phungoria:

- Gilbert geht in das Haus des Sheriffs
- dort benutzt er **die Brechstange** mit der Truhe
- Gilbert schaut in die Truhe und findet ein **Buch**
- er nimmt das Buch und dabei fällt ein Zettel heraus
- Gilbert liest das Buch und hebt dann den Zettel auf
- es ist ein **leeres Blatt Papier**
  
- Gilbert geht zu Barry und gibt ihm **das leere Blatt Papier** und die Schreibfeder
- Barry setzt einen Vertrag auf und am Ende bekommt Gilbert den **Großzügigkeitstrank**
  
- Gilbert geht zu Madame Zyz
- sie ist aber nicht da, nur ihr Flaschengeist
- Gilbert versucht die Kristallkugel zu nehmen, aber der Flaschengeist hat etwas dagegen
- er spricht mit dem Flaschengeist und zwar so lange bis er **einen Leuchtstein** im Inventar hat  
und er weiß das die Kristallkugel in 10 Jahren nichts mehr voraussagen wird
  
- Gilbert geht jetzt zu Elton
- dort benutzt er **die Feder** mit der Zeitmaschine
- er bedient die Steuereinheit und landet 10 Jahre später bei Madame Zyz
- Gilbert spricht mit Madame Zyz, aber sie will ihre Kristallkugel nicht hergeben
- nun benutzt Gilbert **den Großzügigkeitstrank** mit dem Parfüm
- jetzt bekommt er die **Kristallkugel** und dazu noch einen **Staubwedel**
  
- Gilbert landet wieder bei Elton
- er geht zum Dock
  
- dort geht er in die Taverne und gibt Harrison Davenport **die Kristallkugel**
- dafür bekommt er ein **kleines Boot** zu dem Gilbert dann automatisch läuft
- er rudert zur Insel

### CD 2:

#### Insel:

- Gilbert sieht einen alten Mann neben einem Floss
- er spricht ihn an (es ist Elton)
- Gilbert spricht über alles mit Elton und erfährt das er für das Floss noch drei Dinge braucht
- und zwar braucht Elton Pedalen, ein Seil und ein Ruder
- Gilbert sieht sich noch um (weißen Fels ansehen und berühren) und geht dann nach rechts



- hier trifft er auf einen Piratenchef und spricht mit ihm
- dann geht Gilbert zum Piratenkapitän und spricht mit ihm
- nachdem Gilbert es geschafft hat den Piratenkapitän dazu zu bringen die Brille abzusetzen
  - kann er sich beim Piratenchef **den Zucker** und **die Schürze** nehmen
- dann nimmt sich Gilbert noch **die Schaufel** und geht ein Stück weiter nach rechts
- hier sind Eisenstangen vor einem Höhleneingang
- Gilbert benutzt **die Schaufel** mit dem Sand vor der Höhle und gräbt sich so unter den Eisenstangen durch
  
- Gilbert findet den Schatz und gelangt in die Höhle
- im Inventar benutzt Gilbert **die Brechstange** mit der Schatztruhe und es kommt eine kleine Kiste zum Vorschein
- dann öffnet er die kleine Kiste mit **der Brechstange** und es kommt eine winzige Kiste zum Vorschein
- nun öffnet er die winzige Kiste mit **der Brechstange**, das dabei zu Bruch geht
- es kommt eine unscheinbare Kiste zum Vorschein
- Gilbert öffnet die unscheinbare Kiste und findet **eine Nachricht** und **eine Kartoffel** darin
- er liest **die Nachricht**
- im Inventar sieht er sich auch **die Schürze** an und findet einen **Hammer und Nagel** darin
- in der Höhle ist es zu dunkel und Gilbert verlässt die Höhle
  
- beim Piratenkapitän nimmt sich Gilbert noch **die Pedalen** von dem alten Fahrrad mit
- dann geht er zu Elton und gibt ihm **die Pedalen**
- nun benutzt Gilbert seinen **Leuchtstein** mit dem weißen Fels und lädt so den Stein auf
  
- nun schnell zurück zur Höhle gehen
- **den Leuchtstein** in der Höhle benutzen und Gilbert findet ein Verschiebepuzzle an der Wand
- er benutzt das Puzzle
- das Puzzle ergibt eine Kartoffel (sieht so aus wie die im Inventar)
- ist das Puzzle gelöst, dann öffnet sich die Wand
- sollte es dunkel werden in der Höhle, dann einfach zurück zu Elton gehen und dort den Leuchtstein wieder auf dem weißen Fels aufladen und dann zurück in die Höhle
  
- Gilbert findet eine Pumpe, eine Skala, eine Brücke unter der Decke und dazu noch einen kaputten 5-Liter Eimer,
  - einen 3-Liter Eimer und einen Bambusstock
- er nimmt sich **den Bambusstock, den 3- und den 5-Liter Eimer**
- nun muss Gilbert erst den kaputten 5-Liter Eimer reparieren
  
- er geht zum Piratenchef und spricht mit ihm
- der erzählt das er nur Gelee kochen kann
- da der Zucker aber nicht mehr im Regal steht geht es nicht
- Gilbert stellt einfach **die Stärke** ins Regal und fragt den Piratenchef noch mal nach dem Gelee
- der macht **Gelee (steinhart)**
- Gilbert benutzt **das steinharte Gelee** mit dem **5-Liter Eimer** und es funktioniert

- Gilbert geht in die Höhle
- er benutzt nun den 5-Liter Eimer mit der Pumpe und schüttet dann im Inventar das Wasser in den 3-Liter Eimer
- im 5-Liter Eimer sind nun 2 Liter Wasser
- Gilbert leert den 3-Liter Eimer aus und schüttet dann die 2 Liter vom 5-Liter Eimer in den 3-Liter Eimer
- im 3-Liter Eimer sind nun 2 Liter Wasser
- jetzt wieder den 5-Liter Eimer mit Wasser füllen
- danach das Wasser in den 3-Liter Eimer schütten (wo aber nur noch 1 Liter reinpasst)
- im 5-Liter Eimer sind nun 4 Liter Wasser
- der 5-Liter Eimer mit den 4-Liter Wasser stellt Gilbert nun auf die Skala
- die Brücke kommt herunter und Gilbert läuft darüber
  
- hier trifft Gilbert auf den Sheriff
- es folgt ein Gespräch
- der Sheriff hat ein **Magiebuch** in der Hand und Gilbert versucht es ihm wegzunehmen (Nimm Buch)
- nun ziehen beide an dem Buch
- Gilbert benutzt aus seinem Inventar die **Schreibfeder** mit dem Sheriff
- der ist kitzlig und lässt das Buch los
- dann droht er noch Prinzessin Michelle zu entführen und verschwindet
- Gilbert benutzt den Handschuh und holt den Pilz aus dem Topf
  
- Gilbert geht zu Elton und muss feststellen das sein Boot kaputt ist
- mit dem **Bambusstock** angelt er sich die **Schwimmhilfe** und das **defekte Ruder** aus dem Wasser
- das **Ruder** wird mit dem **Hammer** und den **Nägeln** repariert und dann mit dem Floss benutzt
- Gilbert benutzt das **Ruder** mit dem Floss
- dann entfernt er das **Seil** von der **Schwimmhilfe** und benutzt es mit dem Floss
- das Floss ist jetzt fertig und Elton und Gilbert machen sich auf den Weg (benutze Floss)
- allerdings geht das Floss unter und Gilbert gerät in das Vikingerdorf
- dort soll er als Sklave verkauft werden

### Dorf:

- Arver ist auch hier und Gilbert spricht mit ihm
- dann spricht er noch mit dem Indianer Häuptling
- anschließend geht er die Leiter nach oben
- hier spricht er mit der Vikingerin
- dann nimmt er sich einen Helm, wobei ein Horn abfällt
- Gilbert hebt das **Horn** auf und steckt es ein
- dann steckt er noch die **Knallkörper** ein
- er sieht sich das Fass neben der Vikingerin an
- es ist **verdorbener Fisch** drin, den er einsteckt
- dann geht er nach oben und sieht zwei Hähne in einem Boxring
- er geht weiter und spricht mit dem Ticketkontrolleur
- da er hier noch nichts machen kann, geht er zurück und läuft nach unten (von der Bühne aus)
- Gilbert trifft auf einen Vikinger, der sein Schiff anmalt

- er spricht mit dem Vikerger und nimmt sich dann mit dem Horn etwas von der roten Farbe
- Gilbert landet nun automatisch in einem Umkleideraum
- hier soll er sich rausputzen für den Sklavenmarkt
- Gilbert benutzt die Zahnbürste mit der Tinte und putzt sich damit die Zähne
- vom Tresen nimmt er sich den Spiegel
- nun benutzt Gilbert den Spiegel mit dem Tresen und der Spiegel geht kaputt
- er hebt die Scherbe auf und benutzt sie im Inventar mit der Kartoffel (Stempel)
- dann wird die Kartoffel (Stempel) mit der roten Farbe benutzt
- nun hat Gilbert einen tollen Ausschlag
- es folgt eine Zwischensequenz
- Gilbert muss noch mal in Abendkleidung auf die Bühne
- vorher benutzt er aber das Kissen mit der Schürze für einen krummen Rücken (Buckel)
- nach dem Auftritt steht fest das keiner der Sklaven verkauft wird (alle bekommen ein Sklavenzertifikat)
- sie sollen statt dessen den Göttern geopfert werden

- Gilbert spricht mit dem Häuptling
- der hat keinen Tabak mehr
- Gilbert gibt ihm die Flasche mit Seifenblasen und bekommt dafür den Federschmuck und Streichhölzer
- er klettert die Leiter nach oben und geht zu dem Vikerger, der das Schiff anmalt
- von dem Schild nimmt er einen Zettel (Werbung), der klebrig ist
- damit geht er zu Vikergerin
- er benutzt das klebrige Papier mit ihr und ein Bein ist jetzt haarfrei
- Gilbert geht nun zu den Hähnen im Boxring
- dort benutzt er die Knallkörper mit den Hähnen
- die verschwinden und Gilbert nimmt sich die Federn
- weiter geht es zum Ticketkontrolleur
- Gilbert gibt dem Ticketkontrolleur das Vikerger Ticket (aus dem Inventar)
- das Ticket ist aber vom 9. Sklavenmarkt und jetzt ist der 11. Sklavenmarkt
- Gilbert benutzt im Inventar die Scherbe mit dem Sklavenzertifikat und schneidet die Zahl 11 aus
- die Zahl 11 benutzt er mit dem Ticket und gibt es dem Ticketkontrolleur
- nun darf Gilbert die Tür öffnen und hineingehen

- Gilbert versucht mit dem Koch, dem Vikerger und Gregur Toothburg zu sprechen
- die sind aber ausnahmsweise nicht sehr gesprächig
- Gilbert sieht sich das Fliegenpapier an
- nun das Schlafpulver mit dem Krug voll Med von Gregur Toothburg benutzen
- nun zum Koch gehen und wenn er gerade zum Schwein am Spieß sieht, dann verschüttet Gilbert die Marinade
- sollte es beim ersten Mal nicht klappen, kann man die Sache auch öfter wiederholen (erst Schlafpulver, dann Marinade verschütten)
- während der Koch die Marinade aufwischt und Gregur noch schläft, nimmt sich Gilbert den Holzrahmen, an dem das Schwein hängt
- Gilbert geht noch mal zum Koch und gibt ihm den verdorbenen Fisch
- dafür bekommt er das Fliegenpapier

- Gilbert geht zur Vikingerin und benutzt **das Fliegenpapier** mit ihr
- nun ist auch das zweite Bein rasiert und Gilbert bekommt **die Gesichtscreme**
- im Inventar benutzt Gilbert **den Federschmuck** vom Häuptling mit **dem Holzrahmen**
- das reicht aber noch nicht und so benutzt Gilbert noch **den Staubwedel die Schreibfeder** und die Federn der Hähne mit dem Holzrahmen
- es fehlt immer noch eine große Feder
- im Inventar benutzt Gilbert **die Gesichtscreme** mit seinen Füßen und geht dann zum Henker
- er spricht mit dem Henker und zwar so lange bis der Henker sagt das Gilbert die Feder bekommt wenn er die Folter mit der Feder übersteht
- Gilbert ist einverstanden und durch die Gesichtscreme schafft er es auch
- er bekommt **die Feder** und benutzt sie mit dem Holzrahmen
- nun noch **die Zahnseide** mit den Federn auf dem Holzrahmen benutzt und der Flügel ist fertig
  
- nach einer Zwischensequenz landet Gilbert bei einem Haus, in dem der Sheriff gerade mit der Prinzessin spricht
- Gilbert versucht in das Haus zu kommen, aber es ist alles verschlossen
- er benutzt den **Maiskolben** mit dem Schornstein
- im Haus knallt es und der Sheriff kommt heraus

Nun folgt noch eine kleine Zwischensequenz und der Abspann.

**ENDE !!!**

geschrieben von Kerstin Häntsch / Schluchsee

am 07.06.2004

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

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

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

[www.kerstins-spieleloesungen.de](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)