

# Goblins 4 – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Drei Goblins begeben sich in 15 Levels (und einem Bonus Level) auf die Suche nach dem Erdferkel Riri, dem Haustier von König Balderon. Dabei müssen die drei zusammen arbeiten, denn jeder hat seine Fähigkeiten. Tchoup, der Detektiv kann Gegenstände mitnehmen und benutzen und mit anderen Personen sprechen. Stucco, der Starke kann schwere Dinge bewegen. Perluis, der Zauberer kann Dinge verzaubern, was aber nicht immer klappt. In jedem Level gibt es einen Goldzahn. Findet man alle 13 Goldzähne, dann gibt es einen Bonus Level. Nach jedem Level gibt es einen Code für den nächsten Level. Beim zweiten Mal spielen gab es immer einen anderen Code.

## Level 1: Die Detektei

- Tchoup ist in seinem Büro und er sitzt auf seinem Sessel
- ein Vogel kommt und bringt einen Brief
- **zum Vogel gehen** (ihn anklicken)
- der Vogel lässt den Brief fallen
- **den Brief nehmen**
- König Balderon braucht Hilfe
- Tchoup meint er sollte Stucco und Perluis finden
- im Büro umsehen
- die **Kiste mit den laufenden Ermittlungen ansehen**
- Tchoup hat einen **Fischknochen**
- **den Löffel, die Lupe und den ersten goldenen Zahn nehmen**
- die Bilder an der Wand ansehen und die Urkunde
- **den Löffel mit der Dose, die im Regal steht, benutzen**
- aus der Dose fallen Gewürzgurken
- **die Gewürzgurken alle aufheben und einstecken**
- **eine Rose nehmen** (am Fenster)
- **die Rose mit der Vase benutzen**
- es fällt ein kleines Etwas heraus
- **die Lupe mit dem kleinen Extra benutzen**
- es ist Küssi, der Floh
- **nochmal die Lupe mit Küssi benutzen**
- der Floh sagt das Stucco Bertus beim Umzug hilft
- **den Fischknochen mit dem Vogel benutzen**
- **dann die Stulle vom Tisch nehmen**
- **die Stulle mit dem Vogel benutzen**
- **alle Gewürzgurken mit der Pflanze benutzen**
- **die Tür benutzen (ist der Ausgang)**
- **dann den Stift benutzen, der auf dem Tisch liegt**

- Tchoup schreibt an seinen Cousin
- **den Brief mit dem Vogel benutzen**
- der Vogel fliegt fort und kommt kurz darauf mit einer Karotte wieder
- **die Karotte nehmen**
- **die Karotte der Pflanze geben**
- die ist nun satt und Tchoup kann durch die Tür gehen

## Level 2: Ursula, die Schildkröte

Code: RIPONURUFI  
Code: KUKUDIKUNO

- Tchoup kommt zu Bertus und Stucco
- **mit Bertus sprechen**
- Tchoup bekommt eine **Klappleiter**
- **die Klappleiter auf den gefestigten Untergrund stellen**
- den Hebel benutzen (schafft Tchoup nicht)
- auf **Stucco** umstellen
- den **Hebel benutzen**
- jetzt ist die Leiter aufgeklappt
- wieder auf Tchoup umstellen
- die Leiter nach oben gehen
- den Blumentopf ansehen und **eine Blume nehmen**
- **die grüne Flasche nehmen**
- ins Unterteil gehen
- Tchoup kommt mit einer großen Vase heraus
- die Vase fällt herunter und zerbricht
- die Leiter nach unten gehen
- nach oben zum Haus gehen
- **den Marienkäfer nehmen**
- **das Töpfchen nehmen**
- nach unten gehen
- **das Brett nehmen**, das auf dem Boden liegt
- hinter der Schildkröte ist eine kleine Mauer und links davon liegen zwei Steine
- dort liegt ein goldener Zahn
- **den zweiten goldenen Zahn nehmen**
- vor der Schildkröte ist eine Harzpfütze
- **das Töpfchen mit der Harzpfütze benutzen**
- **das mit Harz gefüllte Töpfchen mit der zerbrochenen Vase benutzen**
- **die Vase nehmen**
- **Tchoup gibt Bertus die Vase**
- **dann gibt er ihm noch die grüne Flasche und den Marienkäfer**
- vor der Schildkröte sind zwei Steine
- **auf den ersten Stein klettern**

- **dann das Brett mit dem zweiten Stein benutzen**
- **über das Brett auf den zweiten Stein gehen**
- **mit der Schildkröte sprechen**
- **die Blume mit der Schildkröte benutzen**
- **dann nochmal mit der Schildkröte sprechen**
- sie sagt das Perluis beim Dromedaro Berg ist
- auf den ersten Stein gehen
- **das Brett wieder nehmen**
- zur Klappleiter gehen
- auf **Stucco** umstellen
- Stucco **benutzt den Hebel**
- die Leiter wird eingefahren
- **Stucco geht in das Oberteil vom Haus**
- **er holt einen Sessel heraus**
- den Sessel so lange anklicken bis Stucco ihn in den Wagen von Bertus befördert hat
- wieder in das Oberteil gehen
- diesmal schiebt er eine Kommode heraus
- **die Kommode in den Wagen von Bertus schieben**
- wieder in das Oberteil gehen
- diesmal schiebt er einen Kleiderschrank heraus
- **den Kleiderschrank schieben**
- Stucco bekommt ihn nur bis zum unteren Absatz, dann geht es nicht weiter
- auf Tchoup umstellen
- **die Klappleiter nehmen**
- **das Brett mit dem Kleiderschrank benutzen**
- auf Stucco umstellen
- **das Brett benutzen und der Kleiderschrank landet im Wagen**
- auf Tchoup umstellen
- **das Brett nehmen**
- der Level ist geschafft
- 2x den Ausgang beim Schild anklicken und Tchoup und Stucco gehen zum Berg

### **Level 3: Der Drache**

**Code: DINIPABUKU**

**Code: FIRUJIRANA**

- hier treffen die beiden auf Perluis
- der sucht eine Krone
- **Tchoup nimmt den Querbalken**
- die Kisten, die Schädel und den Haufen Knochen ansehen
- **den Querbalken mit der kaputten Leiter benutzen**
- die Leiter nach oben gehen

- **den Schädel nehmen**, der links liegt
- die lockere Erde ansehen
- durch den Drachen zum Schwanz rechts gehen
- in einem Balken steckt ein festgeklemmter Knochen
- auf Stucco umstellen
- **Stucco die Leiter nach oben schicken und zum Schwanz des Drachen**
- **Stucco haut den eingeklemmten Knochen aus dem Balken**
- **Tchoup nimmt den Knochen**
- wieder zur Leiter gehen
- unter dem Skelett vom Drachen liegt noch ein Kieferknochen
- **den Kieferknochen nehmen**
- die Leiter nach unten gehen
- **den Schädel und den Knochen mit dem Haufen Knochen benutzen**
- auf Perluis umstellen
- **Perluis verzaubert den Haufen Knochen**
- **es wird ein Vogel daraus, der ein Samenkorn ausspuckt und wieder zusammen fällt**
- **Tchoup nimmt den Samen** und klettert die Leiter nach oben
- **den Samen mit der lockeren Erde links benutzen**
- auf Perluis umstellen
- **Perluis geht die Leiter nach oben und verzaubert den Samen**
- **es wird eine große Blume daraus**
- **Tchoup geht zum Schwanz des Drachen und stellt sich darauf**
- **Stucco klettert an der Blume nach oben und schlägt auf den Kopf des Drachen**
- **dabei fliegt Tchoup nach oben**
- **den dritten goldenen Zahn nehmen**
- **den Kieferknochen nehmen**
- ein Stück weiter links steckt auch noch ein Kieferknochen im Fels
- **Stucco mit dem Kieferknochen benutzen** (er haut ihn aus dem Fels)
- Tchoup kann jetzt den **Kieferknochen auch noch nehmen** (müssen jetzt 3 Stück sein)
- nach unten gehen
- **die 3 Kieferknochen mit den drei Schädeln an der Wand benutzen**
- **Perluis verzaubert jetzt die drei Schädel mehrmals**
- dann wissen die drei Goblins das der Drache zum Husten gebracht werden muss und das unter dem Mondstein eine Nessel ist
- **Tchoup geht zur Leiter und nimmt den Querbalken (Sprosse) wieder an sich**
- unter dem Schild links ist der Mondstein
- **Perluis verzaubert den Mondstein**
- **Tchoup benutzt den Querbalken mit dem Mondstein**
- nun ist er aufgerichtet
- **die Nessel nehmen**
- **den Querbalken wieder nehmen**
- **den Querbalken mit der Leiter benutzen**
- **die Leiter nach oben gehen und auf den Schwanz des Drachen stellen**
- **Stucco benutzt den Schädel vom Drachen und Tchoup fliegt nach oben**
- **Perluis stellt sich auf den Schwanz des Drachen**
- **Stucco benutzt wieder den Schädel des Drachen und Perluis fliegt nach oben**

- Tchoup benutzt die Nessel mit dem Schädel des Drachen
- Perluis verzaubert den Schädel des Drachen und der spuckt die Krone aus
- Tchoup nimmt die Krone und das Abenteuer kann weiter gehen
- 3x den Durchgang unten anklicken, dann sind alle drei im nächsten Level

## Level 4: Der Königspalast

Code: NUVIPOJIRO

Code: NULIJOMINI

- die drei sind jetzt beim König, das heißt sie sind vor dem Schloss
- die Zugbrücke ist oben
- hier sitzt ein Frosch und es gibt einen Bienenstock
- Tchoup spricht mit dem Frosch und setzt sich auf den Rücken vom Frosch
- Perluis verzaubert nun den Bienenstock und eine Biene fliegt heraus
- der Frosch springt nach der Biene und landet so mit Tchoup auf dem Rücken, auf der anderen Seite
- Tchoup ist auf der anderen Seite angekommen und der Frosch springt wieder zurück
- jetzt setzt sich Stucco auf den Frosch und Perluis verzaubert wieder den Bienenstock
- nun ist auch Stucco auf der anderen Seite
- Stucco muss nun 3x den Vorsprung verschieben
- er steht nun auf einem stabilen Untergrund vor einem Turm
- Tchoup nimmt den Stock der rechts neben der Zugbrücke liegt
- den Goldzahn nehmen (liegt ganz rechts im Bild)
- Tchoup benutzt die Klappleiter mit dem stabilen Untergrund
- Stucco benutzt den Hebel
- die Leiter ist aufgeklappt
- Tchoup klettert nach oben
- an den Turm klopfen
- ein Wächter erscheint
- mit dem Wächter reden
- der will die Goblins nicht reinlassen
- nochmal an den Turm klopfen
- die Einladung vom König mit dem Wächter benutzen
- jetzt soll Tchoup den Wächter auf der anderen Seite wecken und dann werden sie eingelassen
- Stucco auf die Steine links neben der Zugbrücke stellen
- Perluis verzaubert den Bienenstock
- der Frosch springt auf die andere Seite
- Stucco muss nun auf den Frosch steigen, um wieder auf die andere Seite zu kommen
- jetzt setzt sich Perluis auf den Rücken des Frosches
- Stucco schlägt gegen den Bienenstock und der Frosch springt wieder auf die andere Seite
- Perluis ist jetzt bei der Zugbrücke

- Tchoup kommt vom Turm herunter und stellt sich auf den flachen Stein
- Perluis verzaubert den flachen Stein und der schwebt nach oben
- so kommt Tchoup zum anderen Turm
- an den Turm klopfen
- dem Wächter die Einladung vom König zeigen
- der Wächter sagt auch das sein Kollege geweckt werden müsste
- Perluis die Leiter nach oben schicken und dann muss er gegen den Turm klopfen (bzw. zaubern)
- Tchoup muss dann gleich an den anderen Turm klopfen, so das beide Wächter gleichzeitig aus ihrem Turm schauen
- dann lassen sie die Zugbrücke herunter
- Perluis klettert die Leiter herunter
- Stucco kommt über die Zugbrücke und benutzt den Hebel von der Klappleiter, damit sie wieder einfährt
- Tchoup nimmt die Klappleiter
- dann alle drei ins Schloss schicken

### Level 5: König Balderon

Code: KUDONUBUZO

Code: NANAZALUMU

- Tchoup spricht mit König Balderon
- das Bücherregal ansehen
- das dicke Buch unten im Regal ansehen
- das Buch lässt sich ein Stück aus dem Regal ziehen und auch wieder ganz ins Regal schieben
- Stucco schiebt die bewegliche Leiter ganz nach rechts (dicke Buch muss ganz im Regal stehen)
- Tchoup benutzt den Stock mit dem Gong und klettert dazu auf die Leiter
- der Kanzler Galanz erscheint
- Tchoup spricht mit ihm
- er braucht ein Witzbuch für den König
- Perluis verzaubert das Bücherregal
- nun ist ein Witzbuch ganz links im Regal zu sehen
- Stucco schiebt die Leiter wieder nach links
- Tchoup klettert die Leiter nach oben und holt das Witzbuch
- das Witzbuch mit König Balderon benutzen
- nun kann der König wieder lachen und er erzählt von Riri, dem Erdferkel
- die Inschrift vor der Vase links mit der Lupe ansehen
- nochmal mit dem König sprechen (er möchte das Fotoalbum)
- Perluis verzaubert die Vase links (sie schwebt und darunter ist ein Schlüssel)
- Tchoup nimmt den Schlüssel
- Perluis verzaubert die Vase rechts und Tchoup nimmt den Goldzahn
- Perluis verzaubert das Bücherregal und das Fotoalbum wird sichtbar
- die Leiter muss auf der linken Seite stehen

- dann klettert Tchoup auf die Leiter, aber er kommt nicht an das Fotoalbum heran
- deshalb verzaubert Perluis die Leiter
- die schwebt etwas höher und Tchoup kann das Fotoalbum nehmen
- das Fotoalbum dem König geben
- Tchoup bekommt ein Foto von Riri
- Stucco schiebt die Leiter nach rechts
- Tchoup benutzt den Stock mit dem Gong
- der Kanzler kommt wieder
- Tchoup spricht mit dem Kanzler
- er will einen Beweis das die Goblins die Aufgabe schaffen werden
- dem Kanzler die Krone geben und die Einladung vom König
- mit dem Kanzler sprechen
- der Kanzler sagt das sie das königliche Hauptbuch finden sollen
- Perluis verzaubert das Bücherregal
- das Hauptbuch erscheint in der Mitte
- Stucco schiebt die Leiter nach links
- Tchoup zieht das dicke Buch aus dem Regal
- dann klettert er auf die Leiter
- Stucco schiebt die Leiter während Tchoup auf der Leiter steht
- das Buch stoppt die Leiter und Tchoup fliegt von der Leiter
- dabei fällt auch das Hauptbuch aus dem Regal
- Tchoup nimmt das Hauptbuch und gibt es dem Kanzler
- der gibt den Goblins Geld
- das Geld nehmen
- das dicke Buch wieder ins Regal schieben
- Stucco schiebt die Leiter nach rechts und Tchoup benutzt den Stock mit dem Gong
- der Kanzler kommt wieder und Tchoup spricht mit ihm
- der Kanzler sagt sie sollen in Riris Zimmer anfangen
- Tchoup benutzt den Schlüssel mit der Tür links
- alle drei Goblins in das Zimmer schicken

## Level 6: Riris Zimmer

Code: JININUMUTI

Code: XABUTIFUNO

- Tchoup nimmt den Maschinenschlüssel
- das Figürchen von Tchoup nehmen
- die Flasche ansehen (auf der Innenseite vom Etikett steht etwas)
- Stucco benutzt den Ball und er schießt ihn gegen ein Bild das herunter fällt
- Tchoup sieht sich das Bild an
- darauf steht: eine Sonne gleicht 3
- Perluis verzaubert den Ball
- der schwebt nach oben
- nun muss Tchoup schnell die Inschrift unter dem Ball lesen

- da steht: ein Mond gleicht 5
- Perluis verzaubert die Flasche (die schwebt)
- Stucco muss nun den Ball benutzen während die Flasche schwebt
- so geht die Flasche kaputt
- Tchoup sieht sich die Scherben an
- da steht: eine Blume gleicht 4
- Perluis verzaubert die Giraffe und die bekommt einen langen Hals
- Stucco klettert am Hals der Giraffe nach oben
- er schlägt gegen das Bild vom König
- dahinter ist ein Panzerschrank
- Stucco stellt sich jetzt auf das Dominospiel
- Perluis verzaubert das Dominospiel und es schwebt nach oben
- Stucco landet auf der Kiste
- Tchoup benutzt den Maschinenschlüssel mit dem Schlüsseloch der Kiste
- eine Marionette kommt heraus und Stucco landet so auf dem oberen Regal
- Stucco schlägt gegen den Teddy
- ein Pergament fällt herunter
- Tchoup sieht das Pergament an
- da steht: ein Schnörkel gleicht 6
- Tchoup benutzt wieder den Maschinenschlüssel mit dem Schlüsseloch der Kiste
- die Marionette kommt heraus und Stucco schlägt auf die Marionette
- ein Goldzahn fällt heraus
- Tchoup nimmt den Goldzahn
- Stucco kommt über das geneigte Brett wieder nach unten
- Tchoup stellt sich auf das Märchenbuch und Stucco haut gegen den Nabel vom Teddy
- Tchoup kommt so auf das Regal rechts oben
- das Pergament ansehen
- da steht: O gleicht 2
- das Figürchen von Stucco nehmen und den Panzerschrank ansehen
- mit dem Teddy sprechen
- Tchoup stellt sich auf das Märchenbuch und Perluis verzaubert es
- so landet Tchoup auf dem Regal links oben
- die Schachfigur nehmen
- das Bild ansehen (da ist ein Fleck drauf)
- die Lupe mit dem Fleck auf dem Bild benutzen
- da steht: eine Blume gleicht 7
- über das geneigt Brett geht es nach unten
- die Schachfigur auf das Schachbrett stellen
- es erscheint die Figur von Perluis
- Tchoup nimmt das Figürchen von Perluis
- die Figuren nun auf die passenden Buchstaben stellen
- also Figur von Tchoup auf Buchstaben T stellen
- Figur von Stucco auf Buchstaben S stellen
- Figur von Perluis auf Buchstaben P stellen
- ein Pergament fällt von der Decke
- das Pergament ansehen



- das steht der Code lautet: 3, 5, 7
- Tchoup benutzt den Maschinenschlüssel mit dem Nabel vom Teddy
- er bekommt den Hinweis: ein Stern gleicht 1
- nochmal den Maschinenschlüssel mit dem Nabel vom Teddy benutzen
- es gibt noch einen Hinweis auf einen Tunnel
- Tchoup stellt sich auf das Märchenbuch
- Stucco haut den Nabel vom Teddy und Tchoup landet auf dem Regal
- den Panzerschrank öffnen (der Code ist ja bekannt)
- im Panzerschrank liegt ein Stift
- den Stift nehmen
- den Stift mit den Symbolen Sonne, Mond, Blume, O , Schnörkel und Stern benutzen
- das ergibt einen Pfeil
- der Pfeil zeigt auf eine Tafel auf dem Boden
- den Löffel mit der Tafel benutzen
- der Eingang zum Tunnel ist frei
- alle drei Goblins in den Tunnel schicken

## Level 7: Der Tunnel

Code: KODUNUBUKU

Code: JONUMIRANA

- Tchoup eine Etage tiefer schicken und den Abhang hinunter
- das Brett nehmen
- das Brett auf den Baumstamm legen
- Tchoup stellt sich auf das Brett
- Stucco haut oben gegen die Steine
- ein Stein fällt herunter und Tchoup landet weiter oben (in der Nähe der Spinne)
- die Botschaft von Riri lesen
- bei der Spinne ist ein Schlüssel
- den Stock mit dem Schlüssel benutzen
- der Schlüssel fällt herunter
- Perluis nach unten schicken und auf das Brett stellen
- Stucco haut wieder gegen die Steine
- Perluis fliegt nach oben
- Perluis mit Leer benutzen und er fliegt nach unten
- Perluis verzaubert den Schlüssel
- der fliegt zu Tchoup
- Tchoup nimmt den Schlüssel
- die Stufen benutzen
- den Schlüssel mit dem Schrank benutzen
- im Schrank ist ein Fallschirm
- den Fallschirm nehmen
- Tchoup stellt sich wieder auf das Brett
- Stucco haut gegen die Steine

- Tchoup landet oben
- den Fallschirm mit Leer benutzen
- Tchoup versucht mit dem Fallschirm sacht nach unten zu gleiten
- den Schaft nehmen
- Perluis verzaubert die Metallplatte (dahinter ist ein Rohr)
- Tchoup klettert durch das Rohr nach oben zur Spinne
- Stufen benutzen
- Stucco kommt nach unten
- er haut gegen den Teil der Schaufel
- Tchoup benutzt den Schaft mit der Schaufel (die Schaufel ist wieder ganz)
- Perluis verzaubert den runden Stein
- der fliegt nach oben und wirft die Spinne aus ihrem Nest
- jetzt nochmal schnell den Stein verzaubern, damit die Spinne nach ganz unten fällt
- die Spinne nimmt Perluis mit nach oben
- dann die Stufen nach unten benutzen
- Stucco stellt sich auf den flachen Stein
- Perluis verzaubert den Stein und Stucco schwebt nach oben
- zu den Steinen gehen
- Tchoup stellt sich auf das Brett
- Stucco haut gegen die Steine und Tchoup landet wieder oben
- den Fallschirm benutzen
- dann die Schaufel mit dem Schutt vor dem Tunnel benutzen
- jetzt können alle durch den Tunnel gehen
- Tchoup stellt sich auf den flachen Stein
- Perluis verzaubert den Stein
- Tchoup landet weiter oben
- die Schaufel mit dem verschüttetem Eingang benutzen
- ein Maulwurf kommt zum Vorschein
- mit dem Maulwurf sprechen
- ihm das Foto von Riri zeigen und noch mal mit ihm reden
- die Goblins bekommen ein Geschenk
- Tchoup geht bzw. rutscht wieder nach unten
- den Samen nehmen (Geschenk)
- durch den Tunnel gehen
- den Samen mit der lockeren Erde benutzen
- Perluis verzaubert den Samen
- es entsteht ein Pilz
- den Tunnel noch mal genauer ansehen
- da liegt der Goldzahn drin (eventuell auch nur wenn Perluis vorher den Stein unterhalb der Spinne verzaubert hatte, so das die Spinne kurzzeitig aus ihrer Höhle fällt)
- den Goldzahn nehmen
- alle drei springen auf den Pilz
- so gelangen sie dann zum Ausgang

## Level 8: Die Maulwurfsstation

Code: RUNOKAMUPU

Code: NAMINURUZA

- **Tchoup spricht mit dem Maulwurfsstationsleiter**
- zur Glocke gehen
- **die Glocke benutzen**
- **der Maulwurfsstationsleiter kommt**
- **ihm das Foto von Riri zeigen**
- **mit ihm sprechen (mehrmals mit ihm sprechen, damit Tchoup erfährt das der Wurm jede Stunde kommt und das der Angestellte krank ist und er den Wurm füttern soll, dann bekommt er eine Fahrkarte)**
- **die Tafel nehmen, die auf dem Boden liegt**
- **Perluis verzaubert die Bodenplatte (Tafel) vorne, damit sie schwebt**
- **darunter ist ein Goldzahn**
- **Tchoup nimmt den Goldzahn**
- beim Ticketentwerter ist ein stabiler Untergrund
- **Tchoup benutzt die Trittleiter mit dem Untergrund**
- **Stucco schlägt gegen den Hebel und die Leiter fährt aus**
- **Tchoup klettert die Leiter nach oben**
- zur Uhr gehen
- die Uhr benutzen
- der Wurm kommt, aber er verschwindet nach einiger Zeit
- **Stucco in den Schmutz schicken**
- **der versinkt und es ist nur noch der Helm zu sehen**
- **Tchoup und Perluis über den Helm auf die andere Seite schicken**
- **Stucco kommt nach einiger Zeit wieder aus dem Schmutz heraus**
- **Tchoup benutzt die Tafel mit dem stabilen Untergrund**
- **dann auf die Tafel stellen**
- **Perluis verzaubert die Tafel und Tchoup schwebt nach oben**
- **zur Metallplatte gehen**
- **die Metallplatte umlegen (nun gibt es einen Weg auf die andere Seite)**
- die Beschriftung an der Wand ansehen (das Wort Riri)
- **die Lupe mit der Beschriftung benutzen**
- **Stucco kann nun über die Leiter und die Metallplatte auf die andere Seite gehen**
- **wenn Tchoup den Stock mit dem Gong benutzt, dann erscheint der Wurm wieder**
- **Stucco benutzt den Mini Moby**
- **jetzt muss Tchoup den Hebel vom Fastfood Automaten betätigen**
- **es fließt nun Futter in den Trog**
- wenn der Wurm gerade nicht da ist, dann den Stock mit dem Gong benutzen
- dann auf die andere Seite gehen
- **Tchoup benutzt die Schaufel mit dem Futtertrog und füttert so den Wurm**
- **dann die Glocke benutzen und mit dem Maulwurfsstationsleiter sprechen**
- **Tchoup bekommt ein Ticket und soll es entwerten**
- **zum Ticketentwerter gehen und dort das Ticket benutzen**

- der Ticketentwerter ist aber defekt
- **Stucco haut gegen den Hebel von der Klappleiter**
- **Tchoup nimmt die Klappleiter mit**
- **wieder die Glocke benutzen und dem Maulwurfsstationsleiter sagen das der Ticketentwerter defekt ist**
- der meint er könnte die Karte mit seinen Zähnen entwerten, aber das will er nicht machen
- **Perluis verzaubert den Maulwurfsstationsleiter und der schwebt**
- **nun benutzt Tchoup schnell das Ticket mit dem Sandwich**
- **der Maulwurfsstationsleiter beißt in das Sandwich sobald er wieder unten ist**
- **Tchoup nimmt das entwertete Ticket**
- **das entwertete Ticket mit dem Fahrkartenautomaten benutzen**
- nun öffnet sich der Transportkorb auf dem Wurm
- alle drei Goblins einsteigen lassen

## **Level 9: Das mechanische Chamäleon**

**Code: JIXUZIJINI**

**Code: JANAKAKARU**

- nun sitzen die drei Goblins im Erdmeer fest und der Wurm hat Fieber
- **Tchoup spricht mit dem Wurm (2x)**
- **das Brett nehmen**
- **auf den Stein springen**
- **das Brett mit dem Schmutz benutzen**
- **über das Brett zur Insel springen**
- hier steht weiter oben ein Busch mit Erbsen
- **das kleine Brett nehmen und mit dem Schmutz benutzen**
- nun kommt Tchoup zum Chamäleon
- **einen von 12 Schlüsseln nehmen**
- **das Brett nehmen**
- **den Eimer nehmen**
- die Leiter nach oben gehen
- **den Samen nehmen**
- **die Angel nehmen**
- **den Magnet nehmen (auf dem Schwanz)**
- Tchoup geht über das Brett zurück zur Insel
- von dort weiter zum Stein
- **nun die Angel mit dem zylindrischen Metallstück benutzen**
- wieder zurück zum Chamäleon
- Perluis kann auch über die Bretter zum Chamäleon gelangen
- Stucco ist aber zu schwer für das kleine Brett und er versinkt (nur der Helm ist zu sehen)
- **Tchoup benutzt die Angel mit dem Helm und holt Stucco raus**
- **dann das größere Brett mit dem Schmutz benutzen (das trägt dann auch Stucco)**
- Tchoup geht nach links beim Chamäleon
- im Schmutz liegt ein flaches Metallstück

- **die Angel mit dem Metallstück benutzen**
- über das Brett zur Insel gehen
- **den Eimer mit dem Stein benutzen**
- **den Samen mit der lockeren Erde benutzen**
- Perluis geht auch auf die Insel
- **er verzaubert den Samen und es wächst eine Blume**
- **Stucco an der Blume nach oben schicken**
- **Stucco haut gegen den Busch mit den Erbsen**
- **die Erbsen fallen in den Eimer**
- **Tchoup nimmt den Eimer**
- wieder zum Chamäleon gehen
- die Leitern nach oben gehen
- **den Löffel mit der Luke benutzen**
- **der Kapitän schaut heraus**
- **Tchoup spricht mit dem Kapitän 2x**
- der Kapitän will den Goblins helfen, aber ihm fehlen einige Teile
- **Tchoup öffnet nun immer wieder die Luke und gibt dem Kapitän: einen von 12 Schlüsseln, das zylindrische Teil und das flache Metallstück**
- **noch einmal mit dem Kapitän reden**
- das letzte Teil hat eine von den Möhren
- Stucco muss jetzt bei der Taste stehen
- **Tchoup benutzt den Hebel oben, um den Kopf vom Chamäleon in eine von drei Richtungen zu drehen (am besten den Kopf nach hinten drehen; über die Stufe 3)**
- **Perluis stellt sich bei der Stufe 3 hin**
- **Tchoup benutzt den Eimer mit den Erbsen mit der Stufe 1, 2 und 3**
- **jetzt liegt auf jeder Stufe eine Erbse**
- **die Möhren kommen und holen sich die Erbsen**
- **Perluis verzaubert die Möhre, die an die Stufe 3 kommt (sie fliegt ein Stück hoch)**
- **jetzt muss Stucco auf die Taste hauen**
- **die Möhre wird gefangen und landet in einem Käfig mit Hebel**
- **Tchoup benutzt den Magnet mit der Möhre**
- **wenn es die richtige Möhre war, dann fällt ein quadratisches Metallstück heraus**
- war es die falsche Möhre, dann passiert nichts wenn Tchoup den Magnet mit der Möhre benutzt
- hat es nicht geklappt, dann muss Tchoup den Hebel am Käfig betätigen, damit die Möhre wieder raus fliegt
- dann kann er entweder mit dem Hebel den Kopf des Chamäleons in eine andere Richtung drehen oder er lässt den Kopf so stehen
- nun wieder auf alle 3 Stufen eine Erbse legen
- Perluis verzaubert wieder die Möhre vor Stufe 3 (oder einer anderen, wenn der Kopf wo anders steht)
- Stucco haut dann auf die Taste und die Möhre wird gefangen
- Tchoup benutzt den Magnet mit der gefangenen Möhre und bekommt (wenn er Glück hat) das quadratische Metallstück
- zur Luke gehen
- **die Luke öffnen und dem Kapitän das quadratische Metallstück geben**
- **jetzt wird der Schwanz ausgefahren und die Goblins kommen zur Zyklopeninsel**

- es fehlt aber noch der Goldzahn
- **dazu muss Stucco jetzt vor der Stufe 3 stehen**
- **Tchoup legt wieder auf jede Stufe eine Erbse** (wenn die Erbsen alle sind, kann man sich immer wieder welche holen)
- **wenn vor der Stufe 3 eine Möhre steht, dann haut Stucco auf die Möhre und der Goldzahn fliegt heraus**
- **Tchoup nimmt den Goldzahn**
- alle drei zum Ausgang schicken

## **Level 10: Der große Saladini**

**Code: XONUFAFAZU**

**Code: NUFAKOFAXO**

- **den Samen nehmen** (Tchoup)
- der große Saldini wacht auf
- **die Angel mit dem Samen benutzen**
- **den Samen mit der lockeren Erde benutzen**
- **Perluis verzaubert den Samen**
- **es wächst eine Blume**
- **Stucco die Blume nach oben klettern lassen**
- **dann boxt Stucco die Muschel nach unten**
- **Tchoup benutzt die Muschel und kommt so auf die rechte Seite**
- **hier den Querbalken nehmen und den flachen Stein**
- die Leiter nach oben gehen
- **den Eimer mit den Stein benutzen**
- **den flachen Stein mit dem Hang benutzen**
- **dann die Muschel benutzen und wieder auf die linke Seite gehen**
- **Stucco benutzt die Muschel und kommt so auf die rechte Seite**
- **Stucco geht die Leiter hoch und schlägt gegen den Beutel mit dem blauen Samen**
- **der Samen fällt in den Eimer**
- **wieder die Muschel benutzen, um auf die andere Seite zu kommen**
- **Tchoup benutzt die Muschel und kommt auf die rechte Seite**
- **er nimmt den Eimer mit dem Samen**
- **dann geht es mit der Muschel wieder auf die linke Seite**
- **Tchoup spricht mit dem Erdwurm**
- **der will Geld, wenn die Goblins die Leitern nach oben wollen**
- **das Bild von Riri mit dem Erdwurm benutzen**
- **dann das Witzbuch mit dem Erdwurm benutzen**
- **jetzt kann Tchoup die Leitern nach oben gehen**
- die zweite Leiter ist beschädigt
- **den Querbalken mit der Leiter benutzen und sie ist repariert**
- alle Schilder ansehen
- **Stucco muss an der Blume nach oben klettern und dort stehen bleiben**
- **Tchoup benutzt den Eimer mit Samen mit dem Blumentopf**

- **Perluis verzaubert den Samen**
- **es wächst eine blaue Blume**
- **Saladini nimmt die Blume und Stucco muss sich am Halm der Blume festhalten und kommt so auf die rechte Seite**
- **Perluis benutzt die Muschel um auf die rechte Seite zu kommen**
- **Stucco stellt sich auf den flachen Stein am Hang**
- **Perluis verzaubert den Stein und Stucco landet oben**
- **Stucco haut auf die Steine ein und eine Muschel wird sichtbar**
- Stucco rutscht den Hang hinunter
- dann geht es mit der Muschel nach links
- Tchoup benutzt die Muschel und kommt auf die rechte Seite
- er stellt sich auf den flachen Stein am Hang
- Perluis verzaubert den Stein und Tchoup landet oben
- **er nimmt sich die Muschel**
- **außerdem nimmt er noch den Goldzahn mit, der an der Seite vom Fels ist**
- **über den Hang geht es hinunter**
- Tchoup benutzt die Muschel und kommt auf die linke Seite
- die Leitern ganz nach oben klettern
- **die Muschel mit dem Echo Lautsprecher benutzen (dann sofort nach unten rennen zum Salatbeet)**
- **der Saladini erstarrt für eine kurze Zeit**
- **Perluis muss den Kopfsalat vor dem Saladini verzaubern (wird ein großer Kopfsalat)**
- **Tchoup muss ganz schnell zu dem Kopfsalat und versuchen ihn zu nehmen (wenn es nicht klappt, kann man es immer wieder versuchen)**
- **Tchoup wird vom Saladini gefressen**
- **Perluis und Stucco müssen auch auf das Salatbeet gehen**
- dann werden sie auch gefressen

## **Level 11: Etwas Salat im großen Maul**

**Code: XAMUNINANA**

**Code: LINIVARUMU**

- die 3 Goblins sind im Maul von Saladini
- auf einem Zahn ist eine Inschrift
- **die Inschrift mit der Lupe ansehen**
- auf der linken Seite ist ein steckengebliebener Knochen
- **Stucco haut gegen den Knochen und schon ist er weg**
- **Tchoup nimmt das Salatblatt (ist links zwischen den Zähnen)**
- **den Stock mit der Wurzel zwischen den Zähnen benutzen**
- **Tchoup spricht mit dem Vogel**
- es ist der Zahnarzt
- **Stucco zieht den Vogel ins Maul rein**
- **Stucco haut gegen den faulen Zahn auf der rechten Seite**
- **Tchoup öffnet den flachen Zahn vorn**
- **das ist der Ausgang**

- der Saladini muss aber erst mal sein Maul öffnen, damit die Goblins raus gehen können
- **Tchoup sieht sich rechts den abgebrochenen Zahn mit der Rille an**
- **dann sieht sich Tchoup die Speiseröhre an**
- da glänzt etwas
- **die Angel mit der Speiseröhre benutzen**
- **Tchoup angelt eine Metallplatte nach oben**
- **die Metallplatte mit der rechteckigen Vertiefung benutzen**
- **das gibt einen stabilen Untergrund**
- **Tchoup spricht mehrmals mit dem Vogel**
- **die Klappleiter auf den Untergrund stellen**
- **Stucco benutzt den Hebel**
- **Tchoup klettert auf die Leiter und zieht den Nagel heraus**
- **dann geht Tchoup auf die rechte Seite der Zunge**
- **Stucco stellt sich auf die Leiter**
- **dann boxt er gegen das Zäpfchen**
- **unter der Zunge wird der Goldzahn sichtbar**
- **Tchoup nimmt schnell den Goldzahn**
- **Stucco haut gegen den faulen Zahn und der obere Teil bricht ab**
- **Tchoup benutzt die Muschel mit dem faulen Zahn**
- **dann mit der Lupe die Rille am abgebrochenen Zahn ansehen**
- **die Rille geht um den ganzen Zahn**
- **Stucco haut auf den abgebrochenen Zahn**
- **das Kaninchen Till kommt zum Vorschein**
- **Tchoup spricht mit dem Kaninchen**
- es verursacht nämlich die Kopfschmerzen vom Saladini
- **Tchoup spricht wieder mit dem Vogel**
- **zum Dank bekommt er eine Feder**
- Tchoup klettert auf die Leiter
- **er benutzt die Feder mit dem Zäpfchen**
- das Maul öffnet sich
- **nun schnell die Schaufel mit dem Schlitz zwischen den Zähnen auf der rechten Seite benutzen**
- die Schaufel hält nicht lange und so muss man sich beeilen
- **Stucco haut gegen den Hebel**
- **Tchoup nimmt die Leiter und dann gehen alle durch den Ausgang**
- wenn es nicht geklappt hat, dann muss man es noch mal versuchen

## **Level 12: Im Hafen von Wurmburg**

**Code: ZAPANUBUNA**

**Code: NUNOPANUJU**

- die 3 Goblins sind in der Zeitung
- nach rechts gehen
- **Tchoup sieht sich den Wurm an und meint das er ein Geschenk verdient hat**



- **zum Eingang der Bar gehen**
- an der Bar steht Walbauch, der Bootsmann
- **Tchoup spricht mit Walbauch (Bild von Riri zeigen)**
- der will aber nichts mehr sagen solange er einen Schluckauf hat
- **die Streichhölzer nehmen**
- hinter der Bar liegt ein Goldzahn
- **die Angel mit dem Goldzahn benutzen**
- zum Notausgang gehen
- zur Innenstadt gehen
- **den Hut nehmen**
- **das Loch ansehen**
- **die grüne Maske nehmen**
- das Herz an der Wand ansehen
- zum Wurm gehen
- **den Hut mit dem Wurm benutzen**
- der verschwindet
- im Erdmeer liegt ein Maiskorn
- **die Angel mit dem Maiskorn benutzen**
- **den Eimer mit dem Erdmeer benutzen**
- nun ist Erde im Eimer
- zur Innenstadt gehen
- **die Erde mit dem Loch benutzen**
- **das Maiskorn mit der Erde benutzen**
- **Perluis muss nun das Maiskorn verzaubern**
- ein Maiskolben fällt auf den Boden (kann man aber nicht nehmen)
- **Tchoup kann die Streichhölzer mit allen drei Knallkörpern benutzen die zu sehen sind**
- **Perluis geht an einen Tisch in der Bar**
- Walbauch geht zu ihm
- **in der Zeit muss Tchoup schnell die grüne Maske mit der Nische bei der Bar benutzen**
- so erschreckt er Walbauch, der seinen Schluckauf los wird
- **Tchoup zeigt Walbauch das Foto von Riri**
- Riri ist in die Stadt gegangen, aber Walbauch hat den Namen vergessen
- der Name steht aber auf roten Konfetti
- Tchoup geht nach unten zum Maiskolben
- **dort liegt in der Nähe das rote Konfetti**
- **darauf steht Deppwurzhäuser**
- **zu Walbauch gehen und mit ihm reden**
- **der gibt Tchoup einen Schlüssel und sagt sie sollen das Huhn Klack nehmen, weil der Weg so weit ist**
- alle 3 Goblins nach unten schicken (wo der Maiskolben liegt)
- **Tchoup benutzt den Schlüssel mit dem großen Tor**
- das Huhn kommt und frisst den Maiskolben
- **alle drei Goblins auf das Huhn setzen (Ausgang)**
- dann geht es in die Stadt

## Level 13: Die Deppwurzfelder

Code: RANAMANIJU

Code: JANARABURU

- **Tchoup spricht mit D.Ünger**
- **ihm das Foto von Riri zeigen**
- **noch mal mit ihm sprechen**
- sie sollen zu Beet 12 gehen und sie bekommen eine Partitur
- das Tor öffnet sich
- **den Samen nehmen**, der ganz rechts liegt
- zum Beet gehen
- das Schild ansehen und den flachen Stein
- **den Knallkörper nehmen**
- **die Partitur mit dem Pult benutzen**
- **mit allen Deppwurz sprechen (jeder hat ein Problem)**
- **den Samen in die lockere Erde oben rechts legen**
- **Perluis verzaubert den Samen und es wächst eine Pflanze**
- **Stucco über die Pflanze zum Brett schicken**
- **der schiebt das Brett nach unten und das gibt eine Rampe**
- Tchoup geht über das Brett nach oben
- zum Baum gehen
- hier ist der Goldzahn
- **den Goldzahn nehmen**
- am Baum ist eine Inschrift
- **die Lupe mit der Inschrift benutzen**
- Riri sucht seine Freundin
- **Stucco schlägt den Deppwurz, der oben auf der Wiese steht**
- **der fällt um**
- **Perluis zaubert den umgefallenen Deppwurz ins Beet**
- **an der Stelle wo der Deppwurz lag, ist jetzt ein Samen zu sehen**
- **Tchoup nimmt den Samen und benutzt ihn mit der lockeren Erde vor dem Baum**
- **Perluis verzaubert den Samen**
- **es wächst ein Pilz**
- **Perluis springt auf den Pilz und landet auf dem Baum**
- **er zaubert den Korken weg**
- **Tchoup springt auch auf den Pilz und landet auf dem Baum**
- **den Gang hinter dem Korken benutzen**
- **Tchoup kommt zu einem Elf**
- **mit ihm sprechen**
- **dann mit dem Deppwurz auf dem Baum sprechen**
- **den Knallkörper mit dem Deppwurz benutzen**
- **dann die Streichhölzer mit dem Knallkörper benutzen**
- **der Deppwurz fliegt ins Beet**
- den Baum verlassen
- Tchoup geht zum Schober von Deppwurzhausen

- **dort den Magnet benutzen und Tchoup findet eine Sonnenbrille**
- zum Beet gehen
- in der zweiten Reihe ist ein Deppwurz etwas tiefer in der Erde (er schläft)
- **Stucco haut den Deppwurz und er ist wach**
- **Tchoup benutzt die grüne Maske mit dem Deppwurz in der dritten Reihe ganz links**
- **ganz hinten rechts steckt ein Deppwurz sehr tief**
- **die Angel mit ihm benutzen und er ist oben**
- **die Sonnenbrille mit dem Deppwurz benutzen, der sie vermisst hat**
- **nun den Stock mit dem Pult benutzen**
- **die Deppwurze fangen an zu singen**
- der Solist kommt auch noch
- **mit dem Solist sprechen**
- **er kennt Riri und gibt Tchoup eine Socke von Riri**
- **zum Pilz gehen und auf den Baum springen**
- **zum Gang gehen und dem Elf die Socke geben**
- **dafür bekommt Tchoup einen magischen Stift**
- den Baum verlassen
- **den magischen Stift mit dem flachen Stein benutzen**
- **nun ist ein Kreuz drauf**
- **alle drei Goblins auf das Kreuz stellen (das ist der Ausgang)**

## **Level 14: Die Rakete**

**Code: JIDUKIJUNO**

**Code: LIMONUZUFI**

- **Riris Socke ansehen**
- Tchoup sagt das sie auf dem richtigen Weg sind
- das Schild ansehen
- **Kieselsteine nehmen**
- **Perluis setzt sich auf den Rücken vom Frosch**
- **Tchoup benutzt die Kieselsteine mit dem Bienenstock**
- **der Frosch springt mit Perluis auf die andere Seite**
- **Stucco setzt sich auf den Rücken vom Frosch**
- **Tchoup benutzt wieder Kieselsteine mit dem Bienenstock**
- **so kommt auch Stucco auf die andere Seite**
- **nun setzt sich Tchoup auf den Rücken vom Frosch**
- **Perluis verzaubert den Bienenstock und nun sind alle auf der anderen Seite**
- **Tchoup spricht mit dem Weisen**
- er sieht sich den Pokal an
- zu den Leitern gehen
- Stucco versucht die Kisten zu verschieben, aber es geht nicht
- **Perluis verzaubert die Kisten (eine fliegt hoch)**
- **nun muss Stucco schnell die andere Kiste verschieben**
- es öffnet sich ein Tor

- dahinter stehen Kisten
- zu den Kisten gehen
- **Tchoup nimmt die Dokumente für die Koordinaten 1, 2 und 3**
- **ein Dokument klemmt unter einer Kiste fest**
- **Perluis verzaubert die Kiste (die fliegt hoch) und Tchoup nimmt schnell das Dokument**
- **die magischen Steine nehmen**
- **den Stock mit Flamingokopf nehmen**
- **mit Kosmius sprechen**
- **das Teleskop benutzen**
- **das Dokument mit den Koordinaten 1 mit dem Teleskop benutzen**
- **Teleskop benutzen**
- **das Dokument mit den Koordinaten 2 mit dem Teleskop benutzen**
- **Teleskop benutzen**
- **das Dokument mit den Koordinaten 3 mit dem Teleskop benutzen**
- **Teleskop benutzen**
- **beim dritten ist Riri zu sehen**
- **Tchoup benutzt die Angel mit Kosmius und reißt ihm so die Maske vom Gesicht**
- es ist der Kanzler Galanz
- **Perluis verzaubert Kosmius**
- **ein Schlüssel fällt herunter**
- **Tchoup nimmt den Schlüssel**
- **den Schlüssel mit der verschlossenen Kiste benutzen**
- **Riris Freundin Reinette kommt aus der Kiste**
- **mit ihr sprechen**
- **Tchoup geht zum Weisen und legt alle 13 Goldzähne in den Pokal (die Zähne alle einzeln in den Pokal legen)**
- dann an die Stelle gehen, an der der Frosch immer ankommt
- Stucco haut gegen den Bienenstock und Tchoup benutzt den Rücken des Frosches um wieder auf die andere Seite zu kommen
- Stucco haut wieder gegen den Bienenstock und Perluis steigt auf den Rücken des Frosches
- jetzt muss Tchoup wieder die Kieselsteine mit dem Bienenstock benutzen, damit Stucco auf dem Rücken des Frosches auf die andere Seite kommt
- **Tchoup benutzt den Stab mit dem Flamingokopf mit der defekten Leiter**
- zur Rakete gehen
- **den magischen Stein mit der Rakete benutzen**
- Tchoup sagt das sie nun startklar sind
- **alle 3 durch den Ausgang schicken (zuletzt Tchoup)**

### **Bonuslevel: Am Ende der Welt**

Code: LINAJAZAZU

Code: KUJONUKULU

- Tchoup nimmt die 3 Samen, die hier verteilt auf dem Boden liegen

- alle 3 Samen mit der lockeren Erde benutzen
- Perluis muss alle 3 eingesetzte Samen verzaubern
- dann gibt es 3 Bambusstangen
- Stucco haut gegen alle 3 Bambus
- das ergibt einen Abhang
- alle drei Goblins den Abhang nach unten schicken
- sie landen auf einem Schreibtisch und vor einem Computer
- Perluis verzaubert den Stift und den Radiergummi (wird alles kleiner)
- Tchoup nimmt den Stift und den Radiergummi
- die Esc Taste drücken
- es erscheint ein Icon mit dem Titel „Lösung Bonus Level“
- Stucco muss so oft gegen die Maus schlagen bis der Cursor auf der Icone für die Lösung steht
- dann drückt Tchoup die Maustaste und die Datei öffnet sich
- hier kann man lesen das man den Schöpfer wecken muss
- die Hand vom Schöpfer liegt auf dem Schreibtisch
- Tchoup benutzt den Radiergummi mit der Zeichnung links auf dem Schreibtisch
- Perluis verzaubert die Zeichnung
- eine gezeichnete Figur steht auf
- Tchoup spricht mit der Zeichnung und dann geht sie davon
- sie lässt aber noch einen Samen da
- Tchoup nimmt den Samen
- den Stift mit der Zeichnung rechts auf dem Schreibtisch benutzen
- der Kopf hat jetzt einen Mund
- Perluis verzaubert die Zeichnung und der Mund spricht und sagt das es ein Loch im Tisch gibt
- auf dem Tisch steht eine Dose
- Stucco haut die Dose vom Tisch
- darunter ist ein Loch
- Tchoup benutzt die Angel mit der Topfpflanze und angelt sich einen Erdklumpen
- die Erde mit dem Loch auf dem Schreibtisch benutzen
- dann den Samen mit der Erde benutzen
- Perluis verzaubert den Samen
- Stucco kommt über die neu entstandene Pflanze auf das Regal
- er haut gegen das Buch (gibt eine Rampe)
- Stucco haut noch gegen den Löffel und der fliegt aus der Tasse
- Perluis verzaubert den Löffel (er wird klein)
- Tchoup nimmt den Löffel und benutzt ihn mit der Esc Taste
- die Esc Taste nehmen und bei der fehlenden Ctrl Taste einsetzen
- Tchoup benutzt den Magnet mit dem verstellbaren Schlüssel
- so kommt er nach oben
- auf die Bücher stellen
- Perluis verzaubert die 2 Euro Münze
- Tchoup steigt über die 2 Euro Münze und gelangt so zum Handy
- das Handy benutzen
- die Hand vom Schöpfer bewegt sich
- Perluis verzaubert die 2 Euro Münze und Tchoup gelangt über die Münze zurück

- dann am Seil nach unten
- Tchoup benutzt die Hand des Schöpfers
- Perluis verzaubert die Hand
- die Hand dreht sich um
- alle drei Goblins steigen auf die Hand und erfahren das Geheimnis des Levels
- Perluis mit der Hand benutzen (er ist für die Delete Taste zuständig)
- Stucco mit der Hand benutzen (er ist für die Alt Taste zuständig)
- Tchoup mit der Hand benutzen (er ist für die Ctrl Taste zuständig)
- nun müssen die Goblins auf ihre zugeteilten Tasten gehen
- stehen alle drei Goblins gleichzeitig auf ihren Tasten, dann geht es weiter

## Level 15: Der große Gnurtz

Code: NUDIMOMOKI

Code: ZUNADALOLU

- alle drei Goblins den Abhang nach unten schicken
- Tchoup nimmt das flache Poinoize, den Zuckertau und das Glonzbrett
- Perluis und Tchoup gehen zum Tschblick mir Propeller
- Perluis verzaubert den Propeller und er fliegt hoch
- Tchoup nimmt aus dem jetzt sichtbaren Nest ein Ei
- Tchoup geht zum Dreulanglabz und wird gebissen
- es kommt ein Auge
- mit dem Auge sprechen
- mit dem großen Gnurtz sprechen (er will Riri nicht gehen lassen, aber für einen guten Kuchen würde er es tun)
- Perluis verzaubert den Tsnirkakopf rechts vom Gnurtz
- er wächst und bleibt oben
- Stucco an dem Kopf nach oben schicken
- er haut gegen das zylindrische Zibduul und es fällt herunter
- Tchoup kann nun das Glonzbrett mit dem Zibduul benutzen (ergibt eine Wippe)
- Stucco kommt wieder herunter
- Tchoup stellt sich auf das Brett
- Stucco haut gegen den Gnurtz
- es fliegt Erde auf das Brett und Tchoup fliegt nach oben
- nach ganz oben gehen und mehrmals mit Riri sprechen (er hat Mehl in seiner Rakete)
- Perluis auf das Brett stellen
- Stucco haut gegen den Gnurtz
- Perluis fliegt hoch
- Stucco klettert über den Kopf nach oben
- er stellt sich weiter hoch
- Perluis verzaubert das Gnarfolzfett und es fliegt nach oben
- Stucco haut gegen das Gnarfolzfett und es fällt herunter
- Tchoup geht nach unten und nimmt das Gnarfolzfett

- Stucco geht zum haarigen Tsnirkakopf
- Tchoup stellt sich gegenüber der Rakete von Riri auf
- Stucco haut gegen den haarigen Tsnirkakopf und der geht für kurze Zeit hoch
- Tchoup kommt über den Kopf zur Rakete
- er nimmt den flachendigen Zlungtknochen und die Metalltafel
- die Rakete ansehen
- Tchoup holt einen Inversionpolarisator aus der Rakete
- nochmal in die Rakete sehen
- er holt noch einen Sack Getreide aus der Rakete
- um wieder auf die andere Seite zu kommen, muss Stucco auf den haarigen Tsnirkakopf hauen
- Tchoup geht über den Kopf
- zum Abhang gehen
- den flachen Stein (Poinoize) mit dem Abhang benutzen
- auf den Stein stellen
- Perluis verzaubert den Stein und Tchoup landet wieder oben bei der Rakete
- die Metalltafel mit dem rechteckigen Loch benutzen
- dann die Klappleiter mit dem stabilen Untergrund benutzen
- Stucco stellt sich auf den Stein
- Perluis verzaubert den Stein und Stucco landet bei der Rakete
- Stucco haut gegen den Hebel von der Klappleiter und die Leiter fährt aus
- Perluis geht zum Gnurtz und verzaubert ihn
- so landet er bei der Rakete
- Perluis verzaubert die Rakete und Stucco haut gleich dagegen
- ein Stück ist die Rakete schon gerutscht
- Perluis steht bei der Rakete und Tchoup unterhalb der Rakete
- Perluis verzaubert die Rakete und Tchoup benutzt die Angel mit der Rakete
- nun steht die Rakete wieder sicher
- den magischen Stein mit der Rakete benutzen
- den Polarisator mit der Rakete benutzen
- den Abhang nach unten und zur Ebene gehen
- den Sack mit Getreide mit der Ebene benutzen
- dann den Vluxball benutzen
- aus dem Getreide wird Mehl
- den Eimer mit dem Mehl benutzen
- Tchoup benutzt den Dreulanglabz
- das Auge kommt und Stucco haut auf das Auge
- das Auge fällt um und die Vglorvzgnakmuschel fällt um
- Tchoup benutzt den Eimer mit Mehl mit der Muschel
- dann kommen noch das Ei, der Zuckertau und das Fett in die Muschel
- den Knochen mit der Muschel benutzen (zum Umrühren)
- der Knochen ist aber zu groß
- den Knochen mit dem Gnurtz benutzen
- der rührt alles um
- zum Flozholz gehen
- die Geldscheine mit dem Flozholz benutzen

- **dann die Streichhölzer mit dem Flozholz benutzen**
- **den Kuchen aus der Muschel holen**
- **den Kuchen dem Gnurtz geben**
- **Riri ist frei**
- nun müssen alle den Abhang nach oben zur Rakete (alle auf Stein stellen und von Perluis verzaubern lassen)
- Perluis verzaubert wieder den Gnurtz um bei der Rakete zu landen
- **alle steigen in die Rakete**
- gewonnen

## **Ende: Die Wiedervereinigung**

**Code: LUZUNULURO**

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 11.12.2010

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

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