

Komplettlösung – The House of Da Vinci – Teil 1

von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es Errungenschaften. Da dieses Spiel aus sehr vielen Rätseln und Knobelei besteht ist eine Beschreibung nicht einfach. Dies wird nur eine ungefähre Anleitung. Im Internet gibt es Videos, die man sich ansehen kann, wenn man gar nicht weiter kommt. Viele Sachen bekommt man durch ausprobieren raus. Es gibt oben links eine Hilfefunktion. Wenn man diese anwählt, dann erhält man einen Tipp und wenn man dann noch nicht weiterkommt, gibt es nach einiger Zeit den nächsten Tipp. Am Anfang gibt es eine Einführung für die Bedienung. Es gibt viele Gegenstände die man finden muss, um an das nächste Rätsel zu kommen. Es gibt Gegenstände an denen ein + steht und das bedeutet man benötigt ein oder mehrere weitere Teile, die man dann zusammensetzen muss. Die Gegenstände sollte man sich auch immer genauer ansehen, weil einige Gegenstände auch erst noch vervollständigt werden müssen, indem man etwas drehen, ziehen oder ähnliches machen muss.

Straße

- nach der kurzen Einleitung sieht man sich die Tür auf der linken Seite genauer an
- die Glocke rechts neben der Tür ansehen
- die Schale drehen bis sie einrastet
- dann den Hebel in der Mitte der Schale ziehen bis er einrastet und anschließend an der Kette ziehen
- ein Gegenstand fällt herunter
- **Metallobjekt gefunden**
- das Metallobjekt nehmen und näher ansehen
- es ist nur ein Teil von einem Gegenstand
- den Briefkasten ansehen
- den oberen Teil drehen bis ein Schlüsselteil sichtbar wird
- das **Schlüsselteil** nehmen
- im Inventar die beiden Teile zusammenfügen und drehen
- das ergibt dann einen **vollständigen Schlüsselteil**
- am Briefkasten das Wappen nach links schieben
- dahinter ist ein Schlüsselloch
- den Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzen und den Schlüssel drehen
- die Tür öffnen
- das Oculi Infinitum nehmen
- mit dem Oculi Infinitum kann man im Spiel an vielen Stellen Mechanismen sehen, die so nicht zu sehen sind
- **das Infinitum mit der Tür benutzen**
- die drei Teile so drehen das die Aussparungen zur Mitte zeigen
- dann öffnet sich die Tür und es folgt eine Zwischensequenz
- die Tür ganz öffnen und ins Haus gehen
- die Treppe nach oben gehen und die Tür öffnen

- in den Raum gehen
- es ist die Bibliothek

Bibliothek

- die Schriftrolle ansehen und das Band herunter schieben
- die Schriftrolle lesen
- im Inventar das **Schriftrollensiegel** ansehen und drehen
- das ergibt ein **dreispeichiges Siegel**
- die mit Elfenbein besetzte Kiste ansehen (unter der Büste)
- das runde Teil daran öffnen und dann das dreispeichige Siegel einsetzen und drehen
- es öffnen sich die Augen der Statue
- beide Augen der Statue nach innen schieben und den Kopf öffnen
- der mittlere Teil lässt sich drehen und auf die Schienen lassen sich die roten, grünen und blauen Steine schieben
- dann kann man das Teil drehen und die Steine an einer anderen Stelle wieder herunter schieben



- hat man die Farben alle richtig sortiert, erscheint ein Griff
- an dem Griff ziehen und den **Handschuh** nehmen
- das Teil unter der Kiste ansehen
- dort ist ein Schlüsselloch
- **das Infinitum benutzen**
- man sieht ein X
- das X nach links schieben
- dahinter ist ein Schlitz
- im Raum umsehen
- beim Regal wo die Leiter steht, findet man eine Skizze (blaues Papier)
- diese Skizze nehmen

- **Errungenschaft: Druckpresse**
- **das Infinitum mit der anderen Seite vom Kopf benutzen**
- die beiden Zahnräder nach unten schieben und drehen
- das **hölzerne Ornament und den Draht** nehmen
- zum X gehen und dort wo der Schlitz ist den Draht benutzen und ihn drehen
- die Schublade aufziehen und einen **Teil eines Ornamentes** nehmen
- an der Kiste ist links eine Blume und fehlt ein Teil
- das Teil von dem Ornament einsetzen und dann alle Teile zu einer Blume zusammenfügen
- es erscheint eine Walze
- die Walze drehen
- die **Messingschraube** nehmen
- dann die Messingschraube mit dem hölzernen Ornament benutzen (auf der Rückseite einsetzen und drehen)
- das ergibt eine **hölzerne Rose**
- dorthin gehen wo die Schriftrolle liegt
- da ist ein Loch
- die Rose in das Loch stecken und es öffnen sich die Seitenwände für 4 Rätsel die sich in der Schwierigkeit steigern
- die Rose über die sich öffnenden Gänge nach oben schieben bis man zum gelb leuchtenden Schlitz und damit zur nächsten Seitenwand kommt



- jetzt die Rose wieder nach unten bringen
- diesmal lassen sich einzelne Tafeln verschieben
- über den Schlitz unten kommt man zur nächsten Seitenwand
- diesmal die Rose wieder nach oben bringen, wobei sich die Tafeln diesmal auch drehen lassen
- bei der nächsten Seitenwand geht es wieder nach unten
- diesmal kann man Tafeln drehen und schieben
- die Rose erst oben im Loch stehen lassen und die beiden ersten Tafeln nach rechts schieben



- ist man unten angekommen, dann öffnet sich die Rose und man erhält einen **Schlüssel**
- die Säule versinkt und man sieht eine Lampe
- mit dem Schlüssel kann man das Teil unter der Kiste öffnen
- das **reich verzierte Siegel** nehmen und ansehen
- das Siegel nach oben ziehen bis es ein ausgerichtetes Siegel ergibt
- dann das Siegel auf die Stelle stecken wo der Brief lag (bei der Lampe)
- das Siegel drehen bis die Öffnung vollständig offen ist
- die Steine so drehen das alle mit einem Lichtstrahl verbunden sind
- es wird ein Regal beleuchtet
- das Regal ansehen
- das Buch anklicken
- **Buch mit Ledereinband gefunden**
- das Buch im Inventar ansehen
- am Buchrücken zwei Teile nach unten ziehen und eins in der Mitte
- den Knopf drücken und den Brief lesen
- **man hat jetzt ein Oculi Tempus**
- damit kann man die Vergangenheit sehen
- das Tempus benutzen und umsehen
- den grün leuchtenden Bereich ansehen (anklicken)
- mit einem Schieberegler kann man sich ansehen was passiert ist (wenn man das Tempus benutzt muss man immer erst eine Figur nachzeichnen und dann ist es einsatzbereit)
- **zu dem Streifen (Wand) gehen und drücken**
- es öffnet sich eine Geheimtür
- die Tür öffnen und in den Gang gehen

Die geheime Werkstatt

- das Schreiben auf dem Tisch ansehen und lesen
- den Turm (Kanone) mit den Figuren ansehen
- die beiden Figuren so drehen das die Farben im Kreis auf dem sie stehen übereinstimmen
- es erscheint eine dritte Figur mit einem Holzrad
- das **Holzrad** nehmen
- die beiden Holzräder vorne drehen, so das die Fahnen nach oben kommen
- wenn beide mittig stehen, öffnet sich unten am Turm eine Klappe
- dahinter ist ein Zahnrad
- an der Seite ist ein Stab mit einem Loch
- dort das Holzrad einsetzen
- das Rad drehen bis eine rote Kugel kommt
- an der Seite ist auch eine Klappe
- die Klappe aufziehen
- das **Metallteil** nehmen
- den Hebel nach unten drücken
- die Kanone wird abgeschossen und eine Lampe brennt jetzt
- dadurch sieht man einen neuen Teil in dem Raum
- auf der linken Seite unter einem Bogen sind Zeichnungen zu sehen
- dort findet man eine weitere Skizze
- diese nehmen
- **Errungenschaft: Feilenschneider**
- neben dem Globus gibt es einen Schreibtisch
- den Schreibtisch ansehen
- die Schriftrolle ansehen und lesen
- das Tintenfass nach links schieben
- die Schiene ansehen und verschieben
- jetzt kann man die vier Seiten der Platte auf dem Tisch nach außen verschieben
- darunter ist eine weitere Form
- den Schreibtisch unten ansehen (Fuß vom Schreibtisch)
- da gibt es eine Klappe
- die Klappe hochschieben
- den **ungewöhnlichen Schlüssel** nehmen und ansehen
- den oberen Teil drehen bis die Meldung kommt: Gegenstand vollständig ausgerichtet
- den Globus ansehen
- den oberen Teil ansehen
- dort die beiden Teile drehen bis sie sich öffnen (die Muster in Übereinstimmung bringen)
- **die Sonne in Metallform nehmen**
- es fehlt noch an Teil an der Sonne
- **das Metallteil mit der Sonne kombinieren** (auf der Rückseite anbringen)
- **dann drehen bis es einen sonnenförmigen Schlüssel gibt**
- unten am Globus die beiden grünen Teile verschieben

- dahinter ist ein Rad mit einem Loch
- wenn man das Rad dreht ändert sich die Öffnung
- die Scheiben so drehen das sie eine Öffnung für den Schlüssel anzeigen (sieht aus wie ein T, die Öffnung)
- den sonnenförmigen Schlüssel benutzen und damit den Globus öffnen
- die Seitenteile öffnen
- auf dem Schreibtisch den zerknüllten Zettel ansehen
- **das Tempus benutzen**
- man sieht die Wörter: SIDUS, Terra, LAPIS und IGNIS
- durch den leeren Kreis am Globus sehen
- **das Infinitum benutzen und TERRA einstellen**
- den Kreis unten links ansehen und mit dem Knopf an der Seite öffnen
- **hier LAPIS einstellen**
- beim Kreis oben rechts **SIDUS einstellen** (vorher Kreis öffnen)
- beim Kreis unten rechts **IGNIS einstellen** (vorher Blumenornament nehmen und beim Kreis einsetzen und Kreis öffnen)
- den Schlüssel mit dem Gang am Globus benutzen und drehen
- es erscheint ein Spiel



- die Anleitung für das Spiel lesen
- es ist eine Kriegsstrategie
- man muss immer den kleinsten Gegner angreifen
- es wird wieder 3 Etappen in dem Spiel geben und es wird wieder schwieriger
- **beim ersten Spiel geht man von 31 auf 14, 29, 32, 19, 38, 77**
- das Holzwerkzeug mit Ornament nehmen
- zum Schreibtisch gehen
- das Ornament bei den auseinander gezogenen Platten einsetzen und drehen
- dann die Teile nach außen schieben
- das Turmmodell nehmen
- zum Globus gehen und zur Kriegsstrategie

- den Turm bei der Zahl 351 einsetzen
- es folgt die zweite Runde
- **diesmal geht es von 36 zu 20, 28, 30, 47, 58**
- und dann folgt die dritte Runde
- **es geht von 175 zu 100, 123, 46, 143, 34, 300, 55, 351, 512, 790**
- die Scheiben öffnen und das Infinitum benutzen
- die Kreise drehen und dann nach unten ziehen
- das **Schild** aus der Schublade nehmen



- zum Turm gehen
- dort das Schild an den Schlitz an der Seite anbringen und nach unten ziehen
- die beiden Seiten öffnen sich
- **den Schlüssel nehmen**
- zwei Teile verschieben und die **Kurbel** nehmen
- an der Seite den Schlüssel in das Loch der Scheibe stecken
- den Schlüssel drehen
- den blauen Kristall nehmen
- dann den blauen Kristall bei dem Kreis auf dem Tisch (neben dem Turm) vorn im eckigen Teil ablegen



- jetzt kann man 5 verschieden große Gewichte von links nach oben und in die Mitte und nach rechts schieben und stapeln
- die Gewichte müssen in der Reihenfolge der Größe gestapelt auf dem mittleren Sechseck abgelegt werden



- es gibt ein Loch für die Kurbel
- **die Kurbel in das Loch stecken**
- die Kurbel benutzen
- die Kanone muss mit der Kurbel so gedreht werden das sie rechts neben dem Baldachin auf eine Schale zielt



- dann wieder das Rad drehen bis eine rote Kugel erscheint und den Hebel ziehen um die Kanone abzufeuern
- es geht ein weiteres Licht an
- **zum Baldachin gehen und an der Schnur ziehen**
- dahinter ist eine Säule mit vielen Rätseln
- oben sieht man viele geometrische Formen
- unten liegt ein **Tetraeder**
- den Tetraeder oben in die passende Form einsetzen
- es öffnet sich ein Teil der Säule (muss man noch ganz öffnen)
- **die Scheibe nehmen** (aus dem geöffneten Teil)
- man sieht weiter unten römische Zahlen
- die Scheibe bei den Zahlen einsetzen
- jetzt kann man die Zahlen auf die Scheibe schieben und dann die Scheibe drehen und die Zahlen an einer anderen Stelle wieder absetzen
- hat man die Zahlen in die Reihenfolge 4, 2, 1, 3 gebracht öffnet sich eine Klappe und man kann einen **Hexaeder** nehmen
- den Hexaeder oben in die passende Form einsetzen, den Teil der Säule öffnen und es gibt das nächste Rätsel
- auf den Kreis in der aufgeklappten Blüte drücken
- dann kommt eine Scheibe zum Vorschein
- die Scheibe nehmen und bei den Zahlen einsetzen
- jetzt wie folgt vorgehen:
- Zahl 2 in die Scheibe einsetzen und auf der rechten Seite absetzen
- Zahl 4 in die Scheibe einsetzen und auf der linken Seite absetzen
- Zahl 3 in die Scheibe einsetzen und Zahl 1 nach rechts schieben
- Zahl 3 nach oben schieben und dann nach links unter die Zahl 3
- Zahl 1 in die Scheibe einsetzen
- die Scheibe drehen
- Zahl 2 auch in die Scheibe einsetzen
- die Scheibe drehen

- die Zahl 2 nach oben und unter die Zahl 2 schieben
- die Scheibe drehen und die Zahl 1 unter die Zahl 1 schieben
- es öffnet sich eine Schublade
- die beiden länglichen Teile verschieben
- den oberen Teil drehen (Klappe aufschieben)
- darunter ist ein **dreiteiliges Objekt**
- das Objekt nehmen und ansehen
- **die beiden Außenteile drehen bis sich eine Kugel ergibt**
- die Kugel oben an der Säule in die richtige Form stecken
- das Seitenteil öffnen
- die Figur drehen
- es öffnet sich eine weitere Tür
- die zwei Teile an der Seite verschieben
- dann die Scheibe nehmen und bei den Zahlen einsetzen



- diesmal können die Zahlen auch noch gedreht werden
- das ist noch schwieriger, aber durch probieren klappt es dann auch
- war alles richtig öffnet sich ein Fach
- die beiden Fächer rechts drehen und das Teil unten links nach rechts schieben
- den Gegenstand nehmen und ansehen und 2 Klappen noch schließen
- das ergibt ein **Dodekaeder**
- auf der linken Seite der Säule in der Mitte ist ein Viereck
- dort den Knopf drücken und den Kreis drehen
- die Stäbe vor der Öffnung des Dodekaeder oben an der Säule verschwinden
- jetzt kann man den Dodekaeder in die Form einsetzen und den Teil der Säule öffnen
- es erscheint eine aufgemalte Schublade
- die Ecken an der Schublade drehen, so das die Öffnungen zu den Strichen zeigen
- dann lässt sich die echte Schublade auf der gegenüberliegenden Seite der Säule öffnen
- **den Schraubenschlüssel nehmen**
- nun den Schraubenschlüssel auf der rechten Seite oberhalb der Schublade einsetzen, drehen

- und die Klappe öffnen
- den Gegenstand nehmen und ansehen und richtig zusammenfügen
- das ergibt ein **Oktaeder**
- das Oktaeder in die Form oben rechts an der Säule einsetzen und den Teil der Säule öffnen
- **den Kopf des Rammbocks und das Zahnrad nehmen**
- jetzt geht es wieder zum Turm auf dem Tisch
- am Turm ist vorne eine Rohr
- dort den Rammbock einsetzen und drehen
- **den Metallgriff nehmen**
- wieder zur Säule gehen
- den Metallgriff ganz oben in der Mitte der Säule einsetzen und drehen
- es erscheint ein Modell einer Burg
- an der linken Seite ist ein Seil
- unter der Burg ist ein Ring
- **den Ring drehen und den Schlüssel nehmen**
- den Schlüssel mit dem Turm von der Burg benutzen
- den Schlüssel drehen
- jetzt lassen sich die beiden vorderen Türme der Burg drehen
- **das Tempus benutzen**
- den Schieberegler benutzen und ansehen was passiert
- dann den Schieberegler schrittweise von links nach rechts schieben und gleichzeitig die Türme immer in die Position bringen die das Tempus anzeigt (man muss sich also nicht merken wie die Reihenfolge ist und es dann nachmachen, sondern man macht es während das Tempus an ist)
- war alles richtig öffnet sich das Dach
- das Dach komplett öffnen
- dann ganz hinten in der Burg den Schalter verschieben und den Hebel nach unten drücken
- **das Klappmesser nehmen und ansehen**
- das Klappmesser öffnen
- zum Seil auf der linken Seite der Burg gehen
- das Messer mit dem Seil benutzen und das Messer hin und herschieben bis das Seil durchtrennt ist
- das restliche Seil entfernen
- die Klappe öffnen
- dahinter sind Zahnräder
- das Zahnrad aus dem Inventar einsetzen
- die drei sich drehenden Teile so anhalten (durch anklicken der Teile) das man an die Taubenkurbel kommt
- die Taubenkurbel mit dem Loch benutzen und drehen bis ein sechseckiger Block erscheint
- den **sechseckigen Block** nehmen und ansehen
- das untere Teil drehen und dann den Schalter oben verschieben
- dann ist der Gegenstand vollständig (sechseckiges Gewicht)
- rechts im Raum ist eine Tür
- auf dem Boden sieht man Schleifspuren
- an der Wand ist eine Spalte
- dort das Gewicht benutzen
- die Tür öffnet sich

- dahinter ist ein Vorhang
- **den Vorhang öffnen und das Infinitum benutzen**
- links das **Metallornament** nehmen
- zurück gehen
- zum Turm auf dem Tisch gehen
- das Metallornament mit dem Turm benutzen (auf der rechten Seite)
- es ist eine Zielvorrichtung
- **das Infinitum benutzen**
- links neben dem Vorhang sieht man eine Markierung
- den Turm mit der Kurbel auf diese Markierung einstellen



- dann wieder das Rad drehen bis die rote Kugel kommt und dann den Hebel betätigen und die Kugel abfeuern
- jetzt hinter den Vorhang gehen
- dort sind Figuren zu sehen, die man mit Reglern verschieben kann
- **das Infinitum benutzen**
- nun die Figuren so einstellen wie im Infinitum angezeigt
- dann die Säule ansehen



- auf der Säule ist ein Bild von Sonne und Mond zu sehen
- jetzt das **Tempus** benutzen und die Scheiben drehen und das Bild richtig einstellen
- dann öffnet sich eine Klappe
- dann den Kelch ansehen
- die Ringe unter dem Kelch drehen bis die Rillen übereinstimmen
- die beiden Hälften zur Seite ziehen
- nach dem Kelch greifen
- es öffnet sich ein Geheimgang
- die Fackel an der Wand ansehen und den Mechanismus links benutzen
- die Fackel wird angezündet
- die Fackel nehmen und in den Gang gehen
- man kommt dann in den Garten

Garten

- die Figur links ansehen
- **das Metallwerkzeug nehmen und den Sensengriff**
- den Sensengriff ansehen und drehen, damit es einen fertigen Griff ergibt
- die Tür ansehen
- da gibt es zwei Schieber
- etwas weiter darunter sind Eckornamente
- die Eckornamente nach unten schieben
- dann die beiden Schieber jeweils nach links und rechts schieben
- **den faltbaren Holzgriff** nehmen und ansehen
- **das Metallwerkzeug mit dem Holzgriff kombinieren und zu einem Schraubenzieher machen**
- das Rad an der Tür drehen bis das Loch unten in der Mitte steht
- den Sensengriff mit dem Loch benutzen und drehen
- **den Holzschäft nehmen**
- bei der linken Figur den **Schraubenzieher mit der Schraube am Sensenblatt benutzen**
- den seltsamen Schlüssel nehmen, ansehen und drehen und schieben bis er fertig ist
- **bei der Figur rechts das Infinitum benutzen**
- dort sieht man die Buchstaben MORS
- **den Schlüssel mit der Sanduhr benutzen und drehen, die Seitentür öffnen und den Zylinder mit Buchstaben nehmen**
- unter der Figur links den Zylinder einsetzen und die **Buchstaben MORS einstellen**
- die beiden Knöpfe drücken und **den Griff nehmen**
- den Totenschädel ansehen und den Mund öffnen
- **den Griff nehmen**
- am Totenschädel steht der Code für die Treppenstufe



- die Treppenstufe ansehen und den Code einstellen (Knopf unten Mitte, Knopf unten links und Knopf oben rechts)
- die Stufe geht weg und es erscheinen Zahnräder
- den Griff einsetzen und drehen
- beide Seitentüren aufklappen
- den Holzschaft auf dem Rad rechts einsetzen
- auf der rechten Seite die beiden Teile zusammenschieben
- den Hebel auf das quadratische Teil setzen
- den Hebel nach unten drücken bis sich die Schublade öffnet
- **die verzierte Scheibe nehmen**
- dann die verzierte Scheibe an der Tür einsetzen und **das Infinitum benutzen**
- das Rätsel lösen und die Tür öffnet sich
- in die Gruft gehen

Gruft

- die Rüstung ansehen
- **das Schwert nehmen** und in den nächsten Raum gehen
- dort ist ein Altar
- auf dem Altar sind drei Gitter
- an der Seite vom Altar ist ein Schlitz
- das Schwert in den Schlitz stecken und drehen
- es erscheint eine Truhe
- die Truhe ansehen
- das runde Teil nach oben schieben
- dahinter ist eine Öffnung
- die Kratzspuren an der Truhe unten links ansehen

- dort lässt sich ein Teil drehen
- die Schublade aufziehen und den **Federmechanismus** nehmen
- die Trennwände der Schublade verschieben
- dann den **kreuzförmigen Gegenstand nehmen**
- auf der linken Seite der Truhe sind auch Kratzer
- das Teil verschieben und den kreuzförmigen Gegenstand mit dem Loch benutzen und drehen
- **den Klappschlüssel nehmen**
- den Klappschlüssel ansehen und aufklappen, dann ist er vollständig
- den Schlüssel mit dem Loch auf der rechten Seite benutzen
- den Schlüssel drehen und die Truhe aufklappen
- **den Wolfskopf nehmen**
- das Verschiebepuzzle ansehen
- die Teile verschieben und zu einer Schlange zusammenfügen



- **den Gegenstand nehmen und ansehen**
- die beiden Seitenteile aufklappen
- das Werkzeug mit Armen ist fertig
- am Altar fehlt an einer Stelle ein Wolfskopf
- den Wolfskopf an der Stelle einsetzen und nach links schieben
- dahinter ist ein Zahnrad
- zur Rüstung gehen
- das Werkzeug mit Armen vorn an der Rüstung mit dem Knopf benutzen und drehen
- die Rüstung öffnet sich
- **den Gegenstand nehmen** und ansehen (Feuerstein)
- wieder in den anderen Raum gehen
- den Kamin ansehen und das Gemälde über dem Kamin
- am Gemälde die Ecke unten links ansehen schieben
- **den Mechanismus nehmen**
- **den Federmechanismus mit dem Feuerstein benutzen**
- dann das Rad oben drehen und das runde Teil rechts oben bewegen

- das ergibt einen Zünder
- zum Wolfskopf am Altar gehen
- den Kreis darunter drehen
- unter dem Zahnrad den Mechanismus einsetzen und drücken
- dann das **Zahnrad nehmen**
- **unten am Kamin das Zahnrad einsetzen und drehen**
- **den Hebel vom Gitter benutzen und die Tür öffnen**
- **den Gegenstand im Kamin ansehen und öffnen**
- **den Zünder dort reinlegen und dann das Teil wieder schließen**
- **das Heu zum Zünder schieben**
- **den Anzünder mehrmals benutzen und das Heu anzünden**
- **dann den Zünder wieder mitnehmen**
- der Raum wird erhellt durch das Kaminfeuer
- oben am Kamin ist ein Holzrad
- **das Holzrad nehmen** und ansehen und drehen bis es eine Holzrolle ist
- zur Rüstung gehen
- dort die Holzrolle einsetzen und den Hebel betätigen
- den Thron ansehen und an der Lehne den Knopf drücken
- **den Hebel nehmen**
- zurück in den anderen Raum
- auf der linken Seite ist ein Regal mit Schädeln
- dort findet man eine Skizze
- **Errungenschaft: Streichklavier**
- dann wieder zum Altar gehen
- die linke Seite vom Altar ansehen
- **das Infinitum benutzen**
- mit dem Hebel kann man die Zahlen 1-8 einstellen
- das Rad lässt sich drehen und links lässt sich ein Hebel nach oben schieben
- die blauen Linien müssen vervollständigt werden
- eine Zahl einstellen, dann am Rad drehen bis der Stift die Linie vervollständigt
- dann die nächste Zahl einstellen und das Rad drehen
- das macht man mit allen Zahlen und bis die blaue Linie vollständig ist
- dann den Hebel links an der Linie entlang schieben und nach rechts
- hinter den Altar zum Aufzug gehen
- dort den Hebel mit dem Dreieck einsetzen und benutzen
- das Gitter über dem Rätsel auf dem Altar verschwindet
- den Turm auf dem Altar ansehen
- da ist eine Öffnung
- den Wolfskopf ansehen
- das runde Teil verschieben (falls noch nicht gemacht) und das längliche Teil darunter verschieben
- **dann den seltsamen Gegenstand nehmen**
- den Gegenstand ansehen und das Rad drehen
- ergibt ein Messingkreuz
- **das Messingkreuz mit dem Turm auf dem Altar benutzen**
- den Turm öffnen und **den Zylinder nehmen** und ansehen

- den Zylinder auseinander ziehen bis es ein Hebel mit Welle ist
- zum Aufzug gehen
- dort den Hebel einstecken und nach oben schieben
- es öffnet sich das Gitter zu einem weiteren Rätsel
- die Metallteile ansehen und drehen bis das Bild stimmt



- dann den mittleren Kreis drehen
- es erscheint rechts auf dem Altar ein Turm
- den Turm ansehen
- an einer Seite steht unten I und oben XIII
- dazwischen sind 4 Tafeln mit Zahlen und die Tafeln lassen sich drehen
- dann den Turm links auf dem Altar ansehen
- dort ist ein Schalter zum Schieben
- dann öffnet sich eine Tür
- das Schloss unten ansehen und verschieben bis es abfällt
- dann die Tür schließen und außen **das Zahnrad nehmen**
- der Turm verschwindet
- den Turm rechts auf dem Altar ansehen und **das Infinitum benutzen**
- es ist ein Pfeil und die Zahl 3 zu sehen
- von unten nach oben die Zahlen 2, 3, 5 und 8 einstellen
- es öffnet sich eine Schublade
- die Schublade ganz öffnen und das **Teil vom Da Vinci Modell** nehmen
- dann das Teil auf den Turm stecken
- **das sechseckige Objekt nehmen**, ansehen und drehen
- das ergibt einen Stern
- den Stern auf der Rückseite vom Turm einsetzen und nach unten ziehen
- den Turm aufklappen (umkippen)
- **den Holzzylinder nehmen und ansehen**
- den Schieber benutzen, den Zylinder aufklappen und ein Teil nach unten klappen
- nochmal aufklappen und man hat eine Kurbel

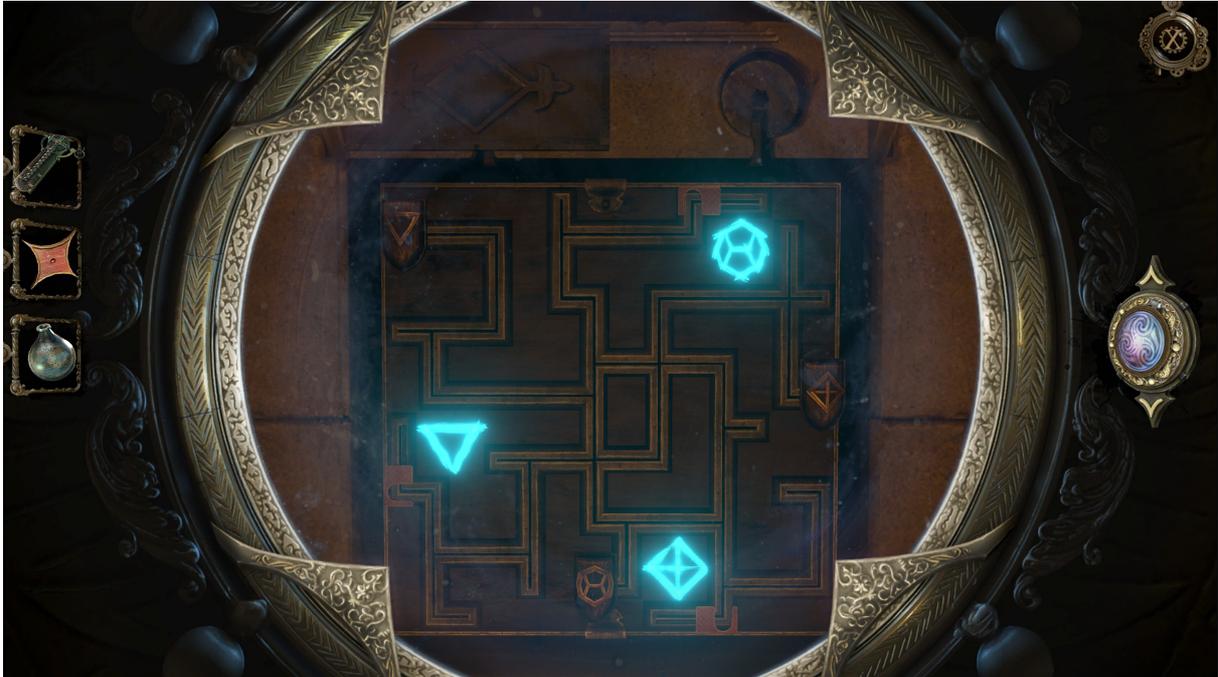
- **die Kurbel rechts auf dem Altar einsetzen und drehen**
- es erscheint eine Kiste mit Buchstaben und Zahlen



- die Buchstaben richtig sortieren (Buchstabe A bei Zahl 1, B bei 2 usw.) und es erscheinen Zahnräder
- das Zahnrad an die fehlende Stelle setzen
- die Halbkreise drehen und Schieber nach unten ziehen
- es öffnet sich eine Kiste
- **das Holzteil an der Seite nehmen**
- **den Glaskolben nehmen**
- die Kratzer am Boden ansehen
- den Deckel nach rechts schieben
- es erscheint das nächste Rätsel
- die Teile richtig zusammenfügen so das ein ganzes Teil daraus wird



- unten am Sockel öffnet sich etwas
- das Teil oben nach rechts verschieben
- dann das Holzteil drehen bis sich die Seite öffnet
- das Teil wieder nach links verschieben
- das Holzteil drehen
- beide Seite sind offen
- dahinter ist ein Rätsel



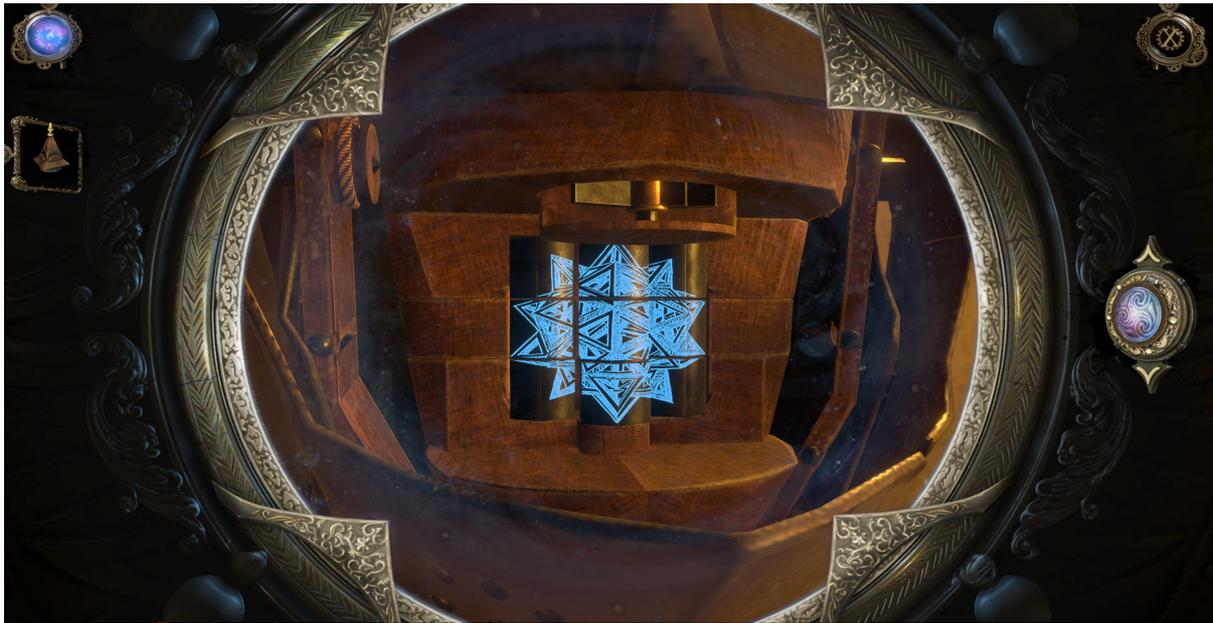
- **das Infinitum benutzen** und die Teile über die Schienen an die richtige Stelle bringen
- **den Metallzylinder nehmen**
- jetzt zum Tisch mit dem Kessel gehen
- das Schreiben, die Pumpe, den Trank und das Rohr ansehen
- den Glaskolben rechts vom Regal platzieren
- dann das Rätsel im Regal lösen
- das Holzteil mit dem Rätsel benutzen und dann die Kreise so drehen das die Farben übereinstimmen



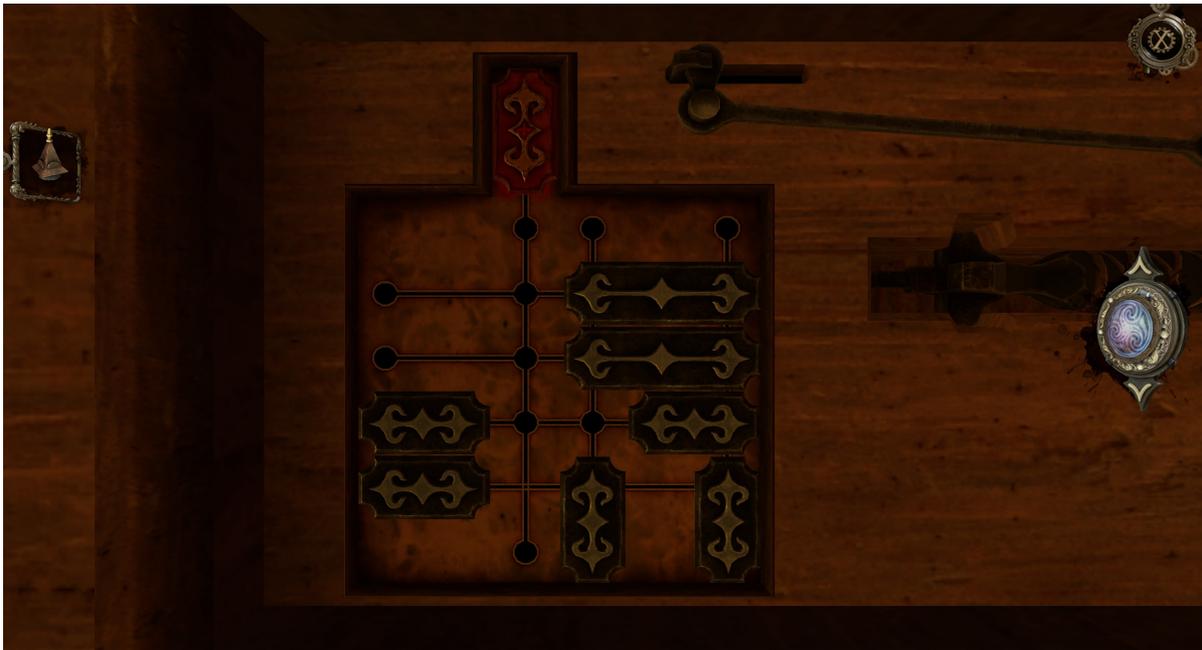
- dann öffnet sich ein Fach
- den **Ventilmechanismus** nehmen und das zerknüllte Papier
- das Papier lesen
- den Schieber im Fach nach rechts schieben
- es öffnet sich ein anderes Fach
- den Gegenstand nehmen und ansehen
- an den Seiten ziehen um ein **Gewicht** zu erhalten
- den Glaskolben richtig einsetzen (nach hinten schieben) und es öffnet sich etwas
- dort den Ventilmechanismus einsetzen
- das Tempus benutzen und die Einstellungen, so machen wie angegeben
- im Glaskolben ist jetzt eine Flüssigkeit
- den Glaskolben nehmen und unter der Pumpe einsetzen
- dann mehrmals pumpen
- am Kessel öffnet sich ein Teil
- die Form öffnen
- den Zünder in die Form legen und die Form schließen
- den Zünder betätigen
- dann den **verzierten Knopf** nehmen und mit dem Zylinder verbinden
- das ergibt einen Hebel
- diesen Hebel beim Aufzug einsetzen und benutzen
- es öffnet sich ein Gitter auf dem Altar
- das Rätsel ansehen
- den eckigen Schalter drücken und dann schnell in der Ecke unten rechts den Gegenstand nehmen (**Dach des Modells**)
- den Knopf in der Öffnung drücken und es erscheint das Modell einer Burg
- das Modell ansehen
- dann erst einmal zur Rüstung gehen
- dort den Kopf von oben ansehen
- dort das Gewicht richtig einsetzen und drehen



- erst die drei Holzscheiben drehen bis Metallteile zu sehen sind
- **und dann das Rätsel mit dem Infinitum lösen**



- den **Spezienschlüssel** nehmen
- beim Oberschenkel rechts die Rüstung öffnen
- dann den Spezienschlüssel benutzen
- die **Linse mit Schaft** nehmen und dann ansehen und den Ständer auseinanderziehen (gibt Linse auf Stativ)
- zum Kamin gehen und dort die Linse mit Stativ aufs den Kreis stellen
- zum Modell der Burg gehen und es ansehen
- oben fehlt ein Turm beim Dach
- an der Seite ist eine Tür mit einem Ring
- diese Tür verschieben und es erscheint ein Rätsel
- links unten ist ein Symbol das nach rechts geschoben werden muss
- dazu die Kreise mit den Schienen so drehen das sich das Symbol verschieben lässt
- auf der linken Seite fehlt aber noch ein Teil
- nach links drehen und dort die bunten Holzteile ansehen
- das Holzteil oben in der Mitte drehen und den Schieber nach unten ziehen
- es öffnet sich ein Fach
- das **Modell der Treppe** nehmen
- dann das Modell auf der rechten Seite bei der Tür mit dem Ring einsetzen und nach unten schieben
- die Tür öffnen und das Medaillon nehmen
- das **Medaillon** in das Rätsel oben einsetzen, wo links das Teil fehlt
- den Kreis drehen und das Symbol auf den Schienen in die Form rechts verschieben
- an der Seite rechts öffnet sich wieder ein Rätsel
- bei dem Schieberrätsel muss das rote Teil nach oben



- man erhält dann ein **zepterartiges Objekt**
- das Objekt nehmen und ansehen und zu einer Linse mit Schaft machen
- bei dem Rätsel noch den Schalter schieben und aus dem Fach den **Teil des Turms** nehmen
- direkt unter dem Rätsel, auf der Treppe, kann man die Linse anbringen
- die Linse nach unten drücken, dann kann man sie drehen
- den Teil des Turms mit dem Dach des Modells verbinden und drehen
- den Turm an der fehlenden Stelle einsetzen und drehen
- es öffnen sich Seitenwände mit Spiegeln
- zum Kamin gehen und dort das Stativ drehen bis das Licht auf die Burg fällt
- an der linken Seite der Burg sind Wappen zu sehen
- es sind 6 Wappen und wenn sie in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden, leuchten alle grün (von links nach rechts mit 1-6 benennen und dann 5, 6, 4, 1, 2 und 3 drücken)
- es kommt ein weiterer Turm zum Vorschein
- der obere Teil lässt sich drehen und es öffnet sich ein Fach
- die Seitentür vom Fach ganz öffnen
- dann das Rad drehen bis sich die nächste Seitentür öffnet
- auch diese Tür ganz öffnen und den **Holzgriff** nehmen
- zu den Zahnrädern links im Raum gehen
- dort den Holzgriff einsetzen
- wieder zum Turm gehen
- den Turm unten ansehen und den goldenen Knopf nach unten schieben
- es öffnet sich ein Fach
- den **seltsamen Schlossmechanismus** nehmen und das Papier ansehen
- zu den Zahnrädern gehen und den Schlossmechanismus an der Wand einsetzen
- jetzt lassen sich drei Räder drehen
- die Symbole richtig einstellen und es rollt eine Kugel heraus
- jetzt das Zahnrad drehen bis die Kugel oben ist
- eine Tür öffnet sich
- in den Gang gehen

Waffenkammer

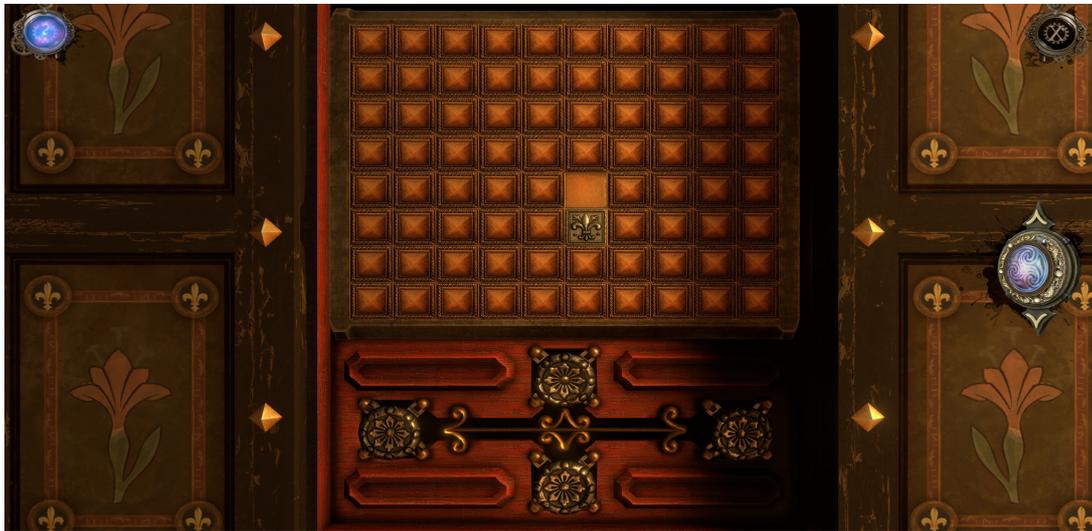
- links zu dem kleinen Tisch gehen
- das **Metallkreuz** nehmen
- auf der rechten Seite ist eine Leiter und neben der Leiter ist ein Gitter
- auf der rechten Seite ist auch ein Tisch
- den Tisch ansehen
- das zerknüllte Papier ansehen
- den **Holzwürfel** nehmen, der auf dem Tisch liegt
- den Holzwürfel ansehen und auseinander ziehen
- den **Schlüssel** nehmen
- unter den Tisch sehen
- da ist ein Kästchen und es sind Zeichen zu sehen (2 Hasen)
- das Metallkreuz mit dem Kästchen benutzen
- das Fach öffnen und das **kleine Rad** nehmen
- die Tafel ansehen
- das Rätsel lösen (mit dem Hebel kann man das Rätsel zurücksetzen)
- der grüne Stein links muss nach rechts
- hat man es geschafft erhält man einen **Smaragd**
- zu dem Gitter neben der Leiter gehen
- dort das Rad einsetzen und drehen bis das Gitter offen ist
- an der linken Seite der Kriegsmaschine sind 3 Totenköpfe zu sehen
- an der Wand sieht man Wappen und diese lassen sich durch die vier Räder verstellen
- rechts von den Rädern stehen Fässer und auf einem Fass ist eine Skizze
- die Skizze nehmen
- **Errungenschaft: Sichelstreitwagen**
- die Wappen müssen von links nach rechts so eingestellt werden: Totenkopf, Hase, Totenkopf, Hase, Totenkopf
- dann öffnet sich die Tür
- in den Gang gehen
- es gibt eine Truhe hinter einem Gitter
- an der Wand rechts ist ein Mechanismus
- es lassen sich fünf Ringe drehen
- diese muss man drehen bis das Fach dahinter offen ist
- die Tür öffnen und den **Holzgriff** nehmen
- dann vor das Gitter stellen und **das Infinitum benutzen**
- es ist ein X an der Wand links zu sehen
- das X drücken und das Gitter öffnet sich
- die Truhe ansehen
- die beiden Räder so einstellen das ein Schlüsselloch zu sehen ist
- den Schlüssel benutzen und drehen
- die Truhe öffnen
- in der Truhe liegt ein Dolch
- den **Dolch** nehmen und ansehen

- den Griff drehen und den **Rubin** nehmen
- die zwei Tafeln mit den Sternen in der Truhe verschieben (wo die Kratzer sind)
- die beiden Seitenteile öffnen und den **Metallhebel** nehmen
- den Raum verlassen
- zum kleinen Tisch links gehen
- das Rad drehen bis die Farbe grün/rot zu sehen ist
- den Smaragd links und den Rubin rechts hinten in den Kreis stecken
- die Kreise so drehen das beide Schienen nach außen zeigen
- dann die Hebel links und rechts betätigen und die Steine stehen außen
- die Schublade öffnen und den **Metallkopf** nehmen
- den Metallkopf ansehen und mit dem Holzgriff verbinden (ergibt Hebel)
- die Tür bei der Kriegsmaschine ansehen
- **das Infinitum benutzen**
- die Riegel verschieben bis sich die Tür öffnen lässt
- den Hebel hinter der Tür einsetzen und betätigen
- die Maschine öffnet sich
- in die Maschine gehen
- den Zettel und die Kanone ansehen
- rechts neben der Kanone ist eine Art Schraube im Holz
- den Metallhebel dort einsetzen und benutzen
- es kommen Kanonenkugeln
- Schwarzpulver und Kanonenkugel mit der Kanone benutzen
- mit dem Griff rechts vom Schwarzpulver die Kanone aufrichten
- mit dem Griff rechts an der Kanone wird die Kanone auf das Ziel eingestellt (auf die Töpfe zielen)
- dann die Kanone abfeuern mit dem Griff links an der Kanone
- man muss alle 3 Töpfe abschießen
- hat man das geschafft geht man zu dem Fenster neben der Leiter und zieht an der Truhe
- das Rätsel lösen und die Truhe öffnen und die **Metallkurbel** nehmen
- in die Kriegsmaschine gehen und bei den Stufen die Kurbel einsetzen und drehen
- dann ist man im Turm

Turm

- zu der Metalltür gehen und die vier Außenteile verschieben
- die Tür öffnen und in den Turm gehen
- rechts ist ein Holzständer mit Metallstern
- die Treppe nach unten gehen
- dort gibt es eine astronomische Scheibe an der Wand
- daneben einen Schrank
- unten, in der Ecke rechts vom Schrank gibt es eine weitere Skizze
- die Skizze nehmen
- **Errungenschaft: Drehbrücke**
- dann gibt es einen Ständer mit einem Steuerrad und am Ende noch einen Schrank mit einer Scheibe

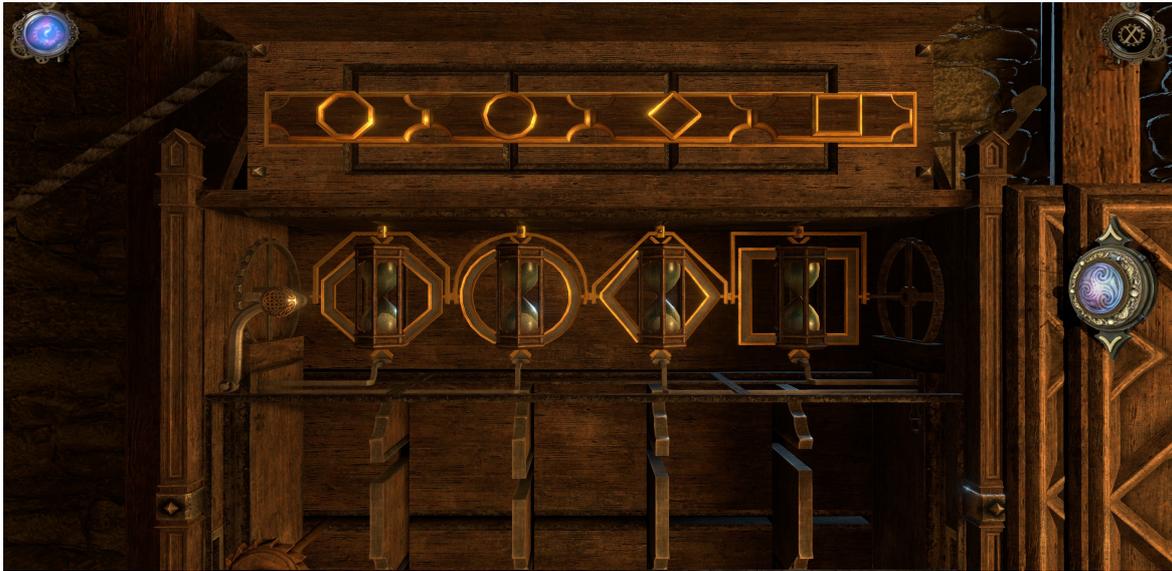
- die Scheibe ansehen
- den grauen Ring drehen bis die Öffnungen auf den Punkten 3 und 9 Uhr stehen
- jetzt den grauen und orangenen Ring drehen bis die Öffnungen auf 6 und 12 Uhr stehen
- dann die 4 Knöpfe drehen bis in der Mitte eine Kugel erscheint
- die Kugel drehen bis ein Symbol erscheint und richtig steht
- die Kugel öffnet sich
- das **quadratische Medaillon** nehmen
- zum Schrank neben der Scheibe gehen
- den Knopf drücken
- dann die Kreise drehen bis die Symbole übereinstimmen
- beide Seiten jeweils nach links und rechts schieben
- dahinter ist ein Rätsel
- das quadratische Medaillon einsetzen
- mit den vier Schaltern kann man die Platte verschieben und die Lücken füllen
- falls man es falsch macht wird das Rätsel in die Ausgangsposition gesetzt und man kann es erneut versuchen



- es gibt vier solcher Rätsel, die man lösen muss
- das **Zahnrad** nehmen und das zerknüllte Papier ansehen
- die Pläne ansehen
- **das Infinitum mit den Plänen benutzen**
- die Zeichen, die man sieht, sollte man sich notieren (Sechseck, Kreis, Raute, Viereck)



- wieder zum Schrank am Ende gehen
- dort das Zahnrad einsetzen
- dann die vier Zeichen einstellen (Sechseck, Kreis, Raute, Viereck)



- den Hebel betätigen und die Schublade öffnen
- die **silberne Scheibe** und die **Goldskala** nehmen
- zur Scheibe an der Wand gehen
- dort die silberne Scheibe einsetzen
- **das Tempus benutzen** und die richtige Position der vier Kreise einstellen und an der Seite den Hebel benutzen
- es öffnet sich die Mitte
- das Tempus weiter schieben bis der Schlüssel richtig erscheint
- **den Schlüssel nehmen**
- die Position der vier Ringe notieren und die angezeigten Mondphasen
- den Schrank neben der Scheibe auf der linken Seite ansehen
- das Teil nach unten verschieben und man sieht ein Schlüsselloch
- den Schlüssel benutzen und drehen
- dann den **seltsam geformten Gegenstand** nehmen
- jetzt zu dem Teil mit dem Steuerrad gehen
- **das Infinitum benutzen** und mit dem Rad die Symbole einstellen
- die Treppe dreht sich
- die kleine Holztür öffnen
- die Wand links ansehen
- dort die Kreuze drehen
- die Leiter nach oben gehen zu der Maschine
- den **Teil des Gerätes** nehmen und ansehen
- das Teil des Gerätes mit der Goldskala kombinieren
- das ergibt ein **Wählgetriebe**
- die Maschine ansehen
- es gibt vier Kreise, die man drehen kann und dort verschiedene Mondphasen einstellen kann
- oben in der Maschine das Wählgetriebe einsetzen

- unten bei den vier Kreisen von links nach rechts folgendes einstellen: weißer Vollmond, roter Vollmond, weißer Halbmond, roter zunehmender Viertelmond
- es muss ganz genau eingestellt werden (siehe die Monde in den vier Kreisen an der Scheibe an der Wand)
- wenn alles stimmt, dann leuchtet der obere Teil und es sind Buchstaben zu sehen
- jetzt muss man die Scheibe so mit drehen wie die Buchstaben angezeigt werden (dann erscheinen sie weiß)
- wenn es dann einen Blitz gibt, war es richtig
- den Hebel einsetzen und drehen und den Schlüssel mit kreuzförmigen Kopf nehmen
- den Schlüssel bei der Scheibe einsetzen und drehen
- **das Tempus benutzen**
- die richtige Position finden (die Ringe zwischen 6 Uhr und 7 Uhr ausrichten) und den Hebel benutzen, dann wieder die richtige Position einstellen und den Hebel benutzen
- das **silberne Medaillon mit vier Spitzen** nehmen
- wieder nach oben gehen zu der Maschine
- diesmal bei den vier Kreisen folgendes einstellen: weißer zunehmender Halbmond, weißer abnehmender Halbmond, weißer zunehmender Halbmond, roter abnehmender Halbmond
- dann wieder die Scheibe so drehen wie die Buchstaben aufleuchten
- es gibt einen Blitz
- nach unten gehen zum Steuerrad
- dort nach oben sehen und den Riegel verschieben
- die Klappe öffnen und die Schublade und **das Holzrad nehmen**
- jetzt beim Steuerrad **das Infinitum benutzen** und das Muster einstellen
- die Treppe dreht sich wieder
- nach oben gehen zu dem Ständer mit dem Metallstern
- das Holzrad dort anbringen und den Medaillon mit den vier Spitzen
- es öffnet sich eine Treppe nach unten
- die Treppe nach unten gehen

Die Zeitmaschine

- im Regal steht eine Kiste mit Papierrollen
- dort die Skizze nehmen
- **Errungenschaft: Flugmaschine**
- das Gitter ansehen und den Hebel an der Wand
- in der Mitte steht ein Kessel und es laufen Rohre zum Kessel
- bei dem Rohr unter der 2 das Rad drehen und **das Zahnrad nehmen**
- dann das Infinitum benutzen und die Hebel drehen bis die blauen Rohrteile übereinander stehen und grüne Flüssigkeit durch das Rohr fließt
- das Zahnrad in das Loch in der Wand stecken
- **dann das Infinitum benutzen**
- alle Stangen so einstellen das die Querstange oben durch alle anderen Stangen geht (mit dem Rad rechts zur jeweiligen Stange gelangen und mit dem Hebel links die Stange nach oben oder unten drücken)



- das Gitter öffnet sich
- nach oben gehen
- den Tisch ansehen und das Schreiben
- das Mikroskop ansehen
- das **Rad** nehmen
- am Fenster ist ein Kran
- dort das Rad benutzen und drehen
- die **Fassschraube** vorne am Rad nehmen
- zu der Holzkonstruktion rechts gehen
- dort die Fassschraube einsetzen und drehen
- die Klappe öffnen und den Hebel ganz umlegen
- die Plattform kommt herunter
- zur Plattform gehen und das **Rad** und die **Holzbox** nehmen
- zum Tisch mit dem Mikroskop gehen
- die Holzbox rechts neben dem Mikroskop in die Aussparung stellen
- den Hebel auf der Box verschieben
- die Box öffnet sich und wird zu einem Perspektograf
- die **kleine Linse** links nehmen und beim Mikroskop einsetzen und nach unten drehen
- das **leere Glasgefäß** nehmen
- nach unten gehen
- zum Rohr Nummer 3 gehen
- auf der rechten Seite das Rad einsetzen
- **das Infinitum benutzen** und das Rohr richtig zusammenfügen (die Räder links und rechts drehen und den Hebel oben benutzen)
- es tropft aus dem Rohr
- das leere Glasgefäß benutzen und die Flüssigkeit auffangen
- nach oben gehen zum Mikroskop
- die Glasflasche mit der Flüssigkeit einsetzen und den Lichtstrahl so einstellen das er darauf fällt
- dann durch das Mikroskop sehen und die Linse drehen bis die Formen übereinander stehen

- es öffnet sich ein Fach
- das **Medaillon** nehmen
- die rechte Tischkante ansehen und dort das Medaillon einsetzen und drehen
- das Fach öffnen und den **Hebel** nehmen
- nach unten gehen
- zum Rohr Nummer 1 gehen
- dort den Hebel einsetzen
- **das Infinitum benutzen** und die Rohrteile richtig zusammenfügen (mit dem Hebel kann man die Schiene entlang nach oben oder unten und rechts und links)

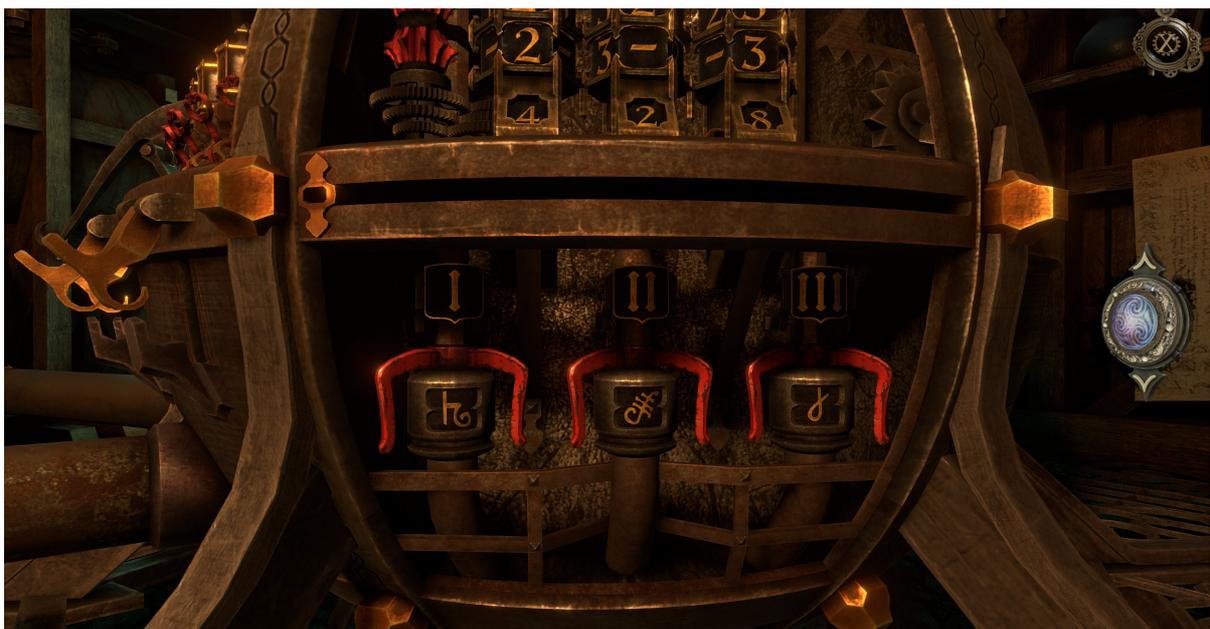


- zum Kessel gehen und die drei Hebel nach unten ziehen
- den oberen Teil vom Kessel öffnen
- **das Flugmodell nehmen**
- nach oben gehen und das Flugmodell bei der Kiste einsetzen
- dann vorne durch den Sucher sehen
- nun solange drehen und zoomen bis das X im Viereck stimmt
- es erscheint ein Text (Das ist eine Art Code)



– **das Glas mit der lila Flüssigkeit nehmen**

- das Glas beim Mikroskop einsetzen und drehen und durch das Mikroskop ansehen
- drehen bis die Formen übereinstimmen
- es gibt 6 Dreiecke, 4 doppelte Dreiecke und 4 andere Formen
- den **goldenen Griff** aus dem Fach nehmen
- nach unten gehen
- den Kessel an der Seite ansehen
- den Griff einsetzen und nach links schieben
- hier kann man Zahlen und Symbole einstellen
- bei den Zahlen stellt man 4, 2, 8 ein und bei den Symbolen h mit verlängertem Strich nach unten, f mit einem zweiten Strich und oben offene 8



- jetzt steht man vor 6 Zündern
- links den Blasebalg benutzen und pumpen bis der Zeiger ganz rechts steht
- die Reihenfolge der Zünder ist ein Versuch und Irrtum Rätsel
- die Zünder von links nach rechts mit 1 bis 6 nummerieren
- dann die Zünder 5, 3 und 4 benutzen
- ein Zünder geht kaputt
- wieder pumpen (wenn nötig) und die Zünder 5 und 3 benutzen
- dann öffnet sich ein Fach in der Kiste oben
- nach oben gehen zur Kiste und den **Zünder** holen
- dann wieder zum Kessel gehen
- den Zünder einsetzen
- **wieder pumpen und dann die Zünder 5, 3, 4, 1, 2, 6 benutzen**
- nach oben zur Kiste gehen und den **Hebel** nehmen
- den Hebel bei der Maschine mit den blauen Anzeigen benutzen
- **dann das Tempus mit den grünen Flecken auf dem Boden benutzen und ansehen**
- dann zur Maschine mit den Tanks gehen
- die Schieber oben und unten richtig einstellen und den Hebel ziehen bis die Tankfüllungen richtig eingestellt sind



- der Hebel unten öffnet sich
- den Hebel umklappen
- das war`s
- es folgt der Abspann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 26.12.2023

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

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