

# Larry 7 - Yacht nach Liebe - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Larry Laffer ist wieder mal unterwegs auf der Jagd nach Abenteuern und natürlich auch schönen Frauen. Bevor es aber los geht, gibt es noch ein paar Erklärungen zum Spiel. Es gibt für bestimmte Aktionen im Spiel Punkte. Die Gesamtpunktzahl die man erreichen kann, beträgt 1000. Desweiteren kann man Dildo`s finden (die sehen aus wie rot-weiß gestreifte Zuckerstangen mit Gesicht). Es gibt insgesamt 32 Dildo`s. Für das Spiel haben sie keine Bedeutung, aber es ist lustig, wenn man die Dildo`s anklickt und ein kurzer Sound abgespielt wird. Im Spiel sind auch noch sieben Ostereier versteckt. Findet man alle Dildo`s und alle Ostereier, dann wird die Schlusszene etwas anders ausfallen als normalerweise. Etwas ist auch noch neu bei Larry 7. Es gibt diesmal im Menü einen Punkt, der sich "Andere" nennt. Dort kann man selber Verben eingeben (wie z.B. einschlagen, zerstören, aufheben, drücken, drehen usw.) wenn es um Gegenstände geht oder Substantive (wie z.B. Sex, Kreuzfahrt, Wetter usw.) wenn man mit Personen über ein anderes Thema sprechen möchte als die Vorgegebenen. Mit der rechten Maustaste ruft man sein Inventar (Tasche), die Schiffskarte, den bisherigen Punktestand und die Speicherfunktion auf. Für alle Aktionen, für die es Punkte gibt, schreibe ich ein (P) dahinter und bei den Dildo`s schreibe ich die Anzahl in Klammern dahinter. Jetzt geht es aber los.

## Vorspann:

- Larry hatte gerade ein tollen Abend mit einer hübschen Frau, aber diese hatte wohl genug von Larry und so hat sie ihn kurzerhand mit Handschellen am Bett gefesselt, ihm eine Zigarette in den Mund gesteckt und sich verabschiedet
- als Nichtraucher spuckt Larry die Zigarette aus dem Mund und schon brennt das Bett
- was nun ?
- Larry nimmt sich das Strickset (P) und öffnet es (im Inventar öffnen) (P)
- die Nadel darin nimmt er an sich
- vom linken Tisch die Schraubzwinde nehmen (P)
- die Nadel mit der Schraubzwinde benutzen(P) und dann die gebogene Nadel mit den Handschellen benutzen (P)
- nun kann Larry das brennende Bett verlassen und zur Balkontür gehen
- unter "Andere" einschlagen eingeben und Larry schlägt die Scheibe ein (P) und springt aus dem Fenster
- nun braucht Larry etwas Erholung

## Kreuzfahrtschiff:

- Larry betritt das Schiff und bekommt einen Zimmerschlüssel für die Kabine 0
- außerdem bekommt Larry eine Schiffskarte (auf der Karte sind alle Orte verzeichnet, an die Larry gehen kann; einfach den Ort auf der Karte anklicken)

- nach der Durchsage geht Larry zur Lounge
- dort gibt es einen Vortrag über die Wettbewerbe, die an Bord stattfinden
- der Gewinner bekommt eine Woche mit dem Kapitän Thygh, der eine hübsche Frau ist
- jeder Teilnehmer bekommt eine Punktekarte (P)

### Kabine 0:

- Larry geht zu seiner Kabine (P) und öffnet sie mit dem Zimmerschlüssel
- nun sieht er sich erst einmal um
- er nimmt das Toilettenpapier (P) und die Spraydose (P)
- im Inventar das Toilettenpapier ansehen (P)
- neben den Eimern ist ein Dildo (einfach anklicken) (1)
- Larry verlässt jetzt seine Kabine und sieht sich erst einmal überall um

### Bibliothek:

- hier ist ein Dildo auf dem Fußboden (2)
- den Biber ansehen (P)
- das grüne Buch im rechten Regal nehmen (Larry nimmt es nicht, er liest nur) (P)
- das blaue Buch im linken Regal nehmen (P)
- Larry geht um die Ecke zur Bibliothekarin Victorian (P)
- er unterhält sich mit ihr über: Job, Wetter, gute Bücher, Ihr Buch, Unterhaltung, Leben an Bord, Ausleihcode, Sex, Anmachen, Ausleihen, Haufen Bücher, Geh ins Bett, Auf Wiedersehen
- die Bibliothek verlassen und zum Schalter des Purser gehen

### Purser:

- mit Peter dem Purser unterhalten über: Konto, Telefon, Beschwerde übers Zimmer, Auf Wiedersehen
- zum weißen Servicetelefon gehen und es benutzen
- 6x einen Streich spielen (P)

### Atrium:

- hier gibt es einen Dildo rechts hinter einer Säule (3)
- kommt man später noch mal hierher gibt es einen Dildo neben dem Eingang der Bibliothek (4)

### Kombüse:

- an der Wurst ist ein Dildo (5)
- den eingewickelten Fisch nehmen -> Larry wirft aber den Fisch weg und behält nur das Zeitungspapier (P)
- die Fischköpfe ansehen (P) und auch Fifi (P)

- das Fischnetz ansehen (P) und den Kaviarmeister 2000 ansehen und betätigen (P)
- den Topf nehmen (P) und das Salz (P)
- im Inventar die Zeitung ansehen und lesen (P)
- durch die Tür zum Restaurant gehen

### Restaurant:

- Larry isst etwas vom Bohnendip (P) -> wenn man jetzt Larry selber anklickt dann erscheint im Menü ein Punkt "Furzen" -> diesen Punkt einfach mal probieren (P)
- aber Larry sollte dann noch mal Bohnendip essen weil der Punkt furzen später noch einmal gebraucht wird
- im Griechischen Salat findet Larry einen Dildo (6)
- Larry geht zum Fleischschneider und unterhält sich mit ihm -> dann nimmt Larry das Tranferkel und bekommt eine Portion; Larry verlangt solange Tranferkel bis es alle ist und der Fleischschneider Nachschub holen muss (P)
- nun nimmt sich Larry das Tranchiermesser (P) und findet in der Schale mit Wurst einen Dildo (7)
- Larry nimmt sich noch die Wärmelampe mit (P)

### kleidungsfreier Pool:

- Larry findet hier einen Dildo im Gebüsch links (8)
- Larry unterhält sich mit Dick und bekommt von ihm eine Badehose (P)
- nun darf Larry weitergehen
- hier trifft Larry auf Drew Baringmoore (P) und er unterhält sich mit ihr über: Kleidung, Schamkapsel, Sonnenbrand, Anmache, Ihr Buch (das leiht sich Larry aus) (P), Drink, Riesenerektion, Auf Wiedersehen,
- Larry nimmt sich noch die Illustrierte auf dem Tisch und liest sie

### Bibliothek:

- Larry sieht sich noch mal den Biber an und gibt dann unter "Andere" das Wort melken ein (das ist das 1. Osterei)
- zu Victorian gehen
- mit ihr unterhalten und unter "Andere" ein beliebiges Wort eingeben (z.B. Fokker)
- während Victorian an ihrem Computer sucht, nimmt sich Larry schnell das oberste Buch von dem Stapel (P) und im Inventar entfernt er den Umschlag (P)
- dann benutzt Larry den Umschlag mit dem Herkules Buch von Drew
- Larry verabschiedet sich -> er muss das Buch wieder zurückgeben (P)

### Liebesmeister 2000:

- Larry kann es sich nicht verkneifen mal auf den grünen Knopf zu drücken
- an einer Kabinentür ist ein Dildo (9)
- Larry benutzt seine Punktekarte mit dem Automaten rechts
- für seine Vorstellung gibt es aber nur 2 Punkte (P)

### Atrium:

- hier ist ein **Dildo** auf dem Oberdeck links (10)

### Bibliothek:

- Larry geht zu Vicky -> hier hat sich ja einiges verändert
- Larry nimmt sich den Kleber (P)
- rechts auf der Theke ist ein **Dildo** (11)
- den PC ansehen (P) dann den linken der beiden Männer dort mit einen Strg-Mausklick bearbeiten (**das ist das 2. Osterei**)
- mit Vicky unterhalten über: Unterhaltung, Brille, Haufen Bücher, Leben an Bord, Wetter -> weiter kommt Larry nicht und er hat seinen Spaß mit Vicky (P) (es erscheint zwischendurch noch ein Osterei in der rechten oberen Ecke)
- Larry findet sich in seiner Kabine wieder und einen **Dildo** neben der Toilette (12)
- gleich noch mal zu Vicky gehen
- mit ihr unterhalten über: Anmache, Sex, Beweis es, Liebesmeister 2000 (P)
- Vicky geht zum Liebesmeister 2000 und mit Larry's Punktekarte beweist sie ihre Liebeskunst (also hat Larry den Wettbewerb mit der Höchstzahl von 1000 Punkten gewonnen) (P)

### Pupsdeck:

- Larry unterhält sich mit den beiden Frauen im Pool
- es sind die Möpse, die auf dem Schiff eine Show geben werden
- Larry unterhält sich mit ihnen (P) über: Kreuzfahrt, Tochter, Haar, Musik, Show, Hitze, Plattensammlung, Stretchstoff, Anmachen, Auf Wiedersehen

### Hufeisenwettbewerb:

- Larry sieht sich die Statue Zentaur an und benutzt Zentaur mit seiner Punktekarte (P)
- > er bekommt ein Hufeisen
- den Hufeisenwurfplatz anklicken und auf Spielen klicken -> na ja das war wohl kein so guter Wurf, versuchen wir es später noch einmal
- Larry nimmt aus dem Schlitz des Zentaur seine Punktekarte wieder mit (Schlitz anklicken und dann nehmen)
- auch hier gibt es einen **Dildo** (13) (ein Deck weiter unten)

### El Replicant - Statuengarten:

- am Fuß der linken Statue ist ein **Dildo** (14)
- Larry sieht sich die Würfelstatue an -> auf dem Gerüst steht Bob Bitt und möchte nicht gestört werden
- Larry sieht sich den Fuß der Statue an und nimmt die Würfel (P)

### Spielcasino:

- auf einem der Crapstische ist ein **Dildo** zu finden (15)
- Larry geht zum Spieltisch mit den vielen Leuten
- weil er nicht zum Spielen kommt verfällt er auf eine Idee
- Larry anklicken und "furzen" und schon ist der Spieltisch frei (P) (sollte es nicht klappen mit "furzen", dann erst noch mal Bohnendip essen im Restaurant)
- in seinem Inventar benutzt Larry die Souvenirwürfel mit dem Toilettenpapier und hat nun gezinkte Würfel (P)
- Larry spricht mit dem Croupier, dann klickt er auf den Crapstisch und bekommt Würfel zum Spielen
- den Crapstisch anklicken und mit den gezinkten Würfeln benutzen (P)
- Larry hat gewonnen und schon stellt sich eine hübsche Dame ein, die mit ihm um sein gerade gewonnenes Geld Strip Lügen spielen will in ihrer Kabine 510 (P)

### Kabine 510:

- Dewmi Moore erwartet Larry schon zum Spielen
- hier sollte man immer speichern, wenn man wieder eine Runde gewonnen hat
- oder man muss jedesmal wenn man das Spiel verloren hat, wieder am Crapstisch spielen und dann wieder zu Dewmi gehen
- oder man mogelt etwas, dazu einfach Strg + C drücken und schon kann man sehen was für Würfel Dewmi in ihrem Becher hat
- auf alle Fälle muss man das Spiel gewinnen (es ist allerdings ein Zufallsspiel)
- die Anleitung für das Spiel kann man nachlesen
- ist Larry so weit, dann geht es los
- wenn Larry gewonnen hat (P), dann kommt er natürlich nicht zu dem was Larry erwartet -> Larry landet wieder mal in Kabine 0
- hier ist ein **Dildo** links unten hinterm Rohr (16)
- danach geht er noch mal zur Kabine 510 und nimmt das Puder mit (es ist Orgasmuspuder) (P)

### Brücke:

- Larry sieht sich die elektrische Abzweigdose an und geht die Leiter nach oben (P)
- dann sieht er sich das Segel an (P)
- Larry klettert wieder nach unten
- dann geht er durch die Tür, die sich auf der Brücke befindet
- hinter der Tür findet Larry einen **Dildo** (17) und einen Hund mit Namen Killer

### Vorderdeck:

- hier gibt es wieder einen **Dildo** (18)
- von der Schafsstatue nimmt sich Larry eine Kumquat (P) und dann unterhält er sich mit Rod (sollte Rod nicht anwesend sein, dann einfach den Bildschirm verlassen und dann wiederkommen)

### Promenadendeck:

- hier trifft Larry auf Peggy
- mit Peggy unterhalten über: Ihr Name, Holzbein (P), Anmachen, Fluchen, Kabinenbursche (P), Bordwettkämpfe, Auf Wiedersehen
- den Wasserschlauchkasten öffnen (P) und den Wasserschlauch nehmen (P)
- rechts im Bild (bei der Biberstatue; erst zu sehen wenn die Cyber Sniff Karte ausgeblendet wird) ist auch noch ein Dildo (19)

### Hinterdeck:

- hier versteckt sich ein weiterer Dildo (20)

### kleidungsfreier Pool:

- hier ist wieder ein Dildo aufgetaucht (rechts im Gebüsch)(21)
- Larry geht zu Drew und unterhält sich mit ihr über: Fokker (P), Anton Fokker, Anton`s Ruhm, zu mir ?, du kannst nicht
- Larry sieht sich den störenden Zweig bei Drew an und schiebt (unter "Andere" eingeben) ihn einfach zur Seite (das ist das 3. Osterei)
- nun benutzt er noch das Orgasmuspuder mit Drew`s Drink und gibt unter "Andere" trinken ein (das ist das 4. Osterei)

### Bowlingmeisterschaft:

- hier gibt es natürlich auch einen Dildo (22)
- die Punktekarte mit dem Walross benutzen
- die Bowlingkugel nehmen (P) dann die Bowlingbahn anklicken und dann auf spielen klicken -> das war wohl wieder mal nichts

### Ballsaal:

- Larry geht durch die Tür und findet einen Dildo (23) am Bühnenvorhang
- auf Larry klicken und unter "Andere" träumen eingeben (das ist das 5.Osterei)
- zum Zeichenbrett gehen und mit Jamie Lee Coitus unterhalten (P)
- mit ihr unterhalten über: Anmache, in Nöten, ihre Kollektion, eine Idee, Freizeitsachen (P), Gewebe, von wo bist du, Wettbewerb, Papierstapel, Lampe, Karte, Models, Modell stehen, Auf Wiedersehen
- hinter der Statue rechts ist noch ein Dildo (24)

### Kleidungswettbewerb:

- auch hier gibt es einen Dildo (25)
- Cybermode 2000 ansehen
- bei dem Mannequin den Reißverschluss öffnen -> dahinter ist das Kartenlesegerät (P)
- Larry wird nun gescannt, aber sein toller Anzug bringt ihm nur 2 Punkte ein

### Purser:

- mit dem Purser über Kabinenbursche, Peggy und Xqwzts unterhalten

### Lounge:

- hier versteckt sich ein **Dildo** hinter einem Fass (26)
- Larry geht zum Ende der Lounge (Pfeil nach hinten wird angezeigt)
- dort ist die Bar, in der Johnson ist (P)
- Larry unterhält sich mit Johnson über: Cocktail, Frauen, Bourbone, Limettensaft (P), Ärger, Riesenerektion (P)
- ganz links im Bild ist ein **Dildo** (27)
- Larry bekommt seinen Drink -> Bildschirm verlassen
- neben der Bar ist eine Tür, aber Johnson lässt ihn da nicht einfach so rein
- also bestellt sich Larry noch eine Riesenerektion und während Johnson verschwindet nutzt Larry die Gelegenheit (das Bild über den Pfeil unten verlassen) und geht durch die Tür neben der Bar (P)
- die Möpfe sind gerade in ihrer Garderobe und Larry kann nicht hinein
- also bestellt er sich noch eine Riesenerektion und verschwindet während Johnsons Abwesenheit im Raum nebenan
- links neben dem Stroh ist ein **Dildo** (28)
- die Deo-Spray Dose mit der Gleitspraydose tauschen (P)
- den roten Knopf drücken (P)
- das Zimmer wieder verlassen
- Larry trinkt noch seine Riesenerektion und sieht sich dann die Beleuchtungsbrücke an
- den Spot nehmen (P) und die Wärmelampe in die leere Fassung einsetzen (P)
- die Lounge mal kurz verlassen und dann wiederkommen
- die Möpfe haben jetzt ihren großen Auftritt und auch Larry kommt nicht zu kurz (P)
- Larry taucht am Ende wieder in seiner Kabine auf
- noch mal zur Lounge gehen
- auf die Bühne gehen und die Lämpchen nehmen (P)
- nach links gehen und dort die Fernbedienung nehmen (P)
- nun das Mischpult ansehen und unter "Andere" fühlen eingeben (das ist das 6.Osterei)
- Larry verlässt die Bühne und die Lounge und kommt gleich wieder zur Lounge
- jetzt steht einer auf der Bühne, der Witze erzählt
- Larry bleibt so lange hier bis es Punkte für die Ausdauer gibt (P)

### El Replicant - Statuengarten:

- Larry steigt auf dem Gerüst nach oben (P) und nimmt sich den Schraubenzieher (P)
- die Lämpchen mit dem Stahlstift, der aus der Decke ragt, benutzen (P)

### Hufeisenwettbewerb:

- Larry benutzt seine Punktekarte mit dem Zentaur und benutzt dann erst die Fernbedienung (P) bevor er spielt und gewinnt (P)

- die Punktekarte wieder aus dem Schlitz holen

### Brücke:

- Larry benutzt den Schraubenzieher mit der elektrischen Abzweigdose (P)
- er sieht jetzt eine Sicherung für die Lautsprecheranlage und eine Sicherung für den Segelmotor

### Pausenraum - Nur für Angestellte:

- Larry geht ungeachtet aller Sicherheitsvorkehrungen einfach zur Tür und gibt unter "Andere" aufschieben ein (P)
- hier gibt es neben einem Stuhl einen Dildo (29)
- das Nachrichtenbrett ansehen und alle Nachrichten lesen (P) (Punkte gibt es für die Nachricht mit den gezinkten Würfeln und für die Nachricht an Peggy, das die Abzüge fertig sind)
- Larry nimmt sich den Jackpotvermeider (Überbrückungskabel) (P) und die SO-Gleitcreme-Extra Feucht (P)
- die Schließfächer ansehen und lesen

### Brücke:

- Larry benutzt das Überbrückungskabel mit dem elektrischen Abzweigkasten (P) und klettert die Leiter nach oben
- nach der nächsten Lautsprecherdurchsage öffnet sich das Segel und Larry schneidet mit dem Tranchiermesser etwas Stoff aus dem Segel (P)

### Ballsaal:

- Larry findet hier noch einen Dildo (30) (Tischgruppe links neben der rechten Säule)
- mit Jamie unterhalten und ihr das Polyestertuch geben (P)
- da Jamie für ihre Kollektion ein Beispiel braucht, muss Larry seine Sachen bei Jamie lassen und sich zu seiner Kabine schleichen
- in seiner Kabine benutzt Larry den Wasserschlauch mit der Wasserleitung (P)
- nun funktioniert die Toilettenspülung, was Larry gleich ausprobiert (Toilettenspülung benutzen) (P)
- Larry geht zur Toilette -> unter "Andere" einmal Scheißen (P) eingeben und dann Larry selber anklicken und auf Zischen klicken (P)
- zurück zum Ballsaal gehen
- den Zettel an der Tür lesen (P)
- Larry geht zur Bühnentür (links), die jetzt offen ist (P)
- nach einem kurzen Ausflug über den Laufsteg, findet sich Larry in Kabine 0 wieder

### Kleidungswettbewerb:

- Larry öffnet wieder den Reißverschluss vom Mannequin und gewinnt den Wettbewerb



(P)

### Ballsaal:

- hier ist wieder ein Zettel an der Tür, den Larry liest (P)

### Promenadendeck:

- mit Peggy unterhalten über: Ruheraum, Schließfach (unter "Andere" eingeben) (P), Kombination (unter "Andere" eingeben) -> sie lautet 90-60-90 (P)

### Pausenraum - Nur für Angestellte:

- den Code 90-60-90 bei den Schließfächern eingeben und zwar am Schließfach ganz am zweiten von links (P) und den Gang nach hinten gehen (P)

- hier ist Xqwzts

- mit ihm unterhalten über: Fotografien, Kabinenbursche, wo ist Dildo, meine Kabine, Auf Wiedersehen

### Promenadendeck:

- mit Peggy reden über: Xqwzts (P), Xqwzts Hobbys, Xqwzts Bedürfnisse, Xqwzts Wünsche

### Purser:

- Peter nach dem Pass fragen (P)

- Larry braucht einen Ausweis mit Passfotos, wenn er seinen Pass möchte

### Pausenraum - Nur für Angestellte:

falls der Gang wieder geschlossen ist, noch mal den Code eingeben

- zu Xqwzts gehen

- reden über: Reise, Pass, Fotografien, wie ?, Bilder kaufen (P)

### Purser:

- im Inventar die Bilder mit dem Kleber benutzen (P) und dann die Bilder mit Leim mit der Schlüsselkarte benutzen (P)

- dem Purser den Ausweis geben und Larry bekommt seinen Pass (P)

### Pausenraum - Nur für Angestellte:

- Larry gibt Xqwzts seinen Pass (P) und nimmt den zurückgelassenen Hausmeisterschlüssel (P)
- das Lüftungsgitter öffnet Larry mit dem Schraubenzieher (P)
- Larry kriecht dann durch den Schacht
- irgendwo in der Mitte des Bildes befindet sich Larry -> ihn anklicken und auf ausziehen klicken (P)
- nach der Szene befindet sich Larry wieder in Kabine 0, wo er Besuch von einer Dame (Annette Ammbumsen) erhält (P)
- Larry nimmt das Spitzentuch (P) -> im Inventar an dem Taschentuch riechen (unter "Andere") eingeben(P)

#### Unterer hinterer Laderaum:

- Larry öffnet die Tür mit dem Hausmeisterschlüssel (P)
- dann benutzt er den Topf mit den Bibern (P)

#### Hinterer Laderaum:

- Larry öffnet auch diese Tür mit dem Hausmeisterschlüssel (P)
- er öffnet die Behältertür und benutzt das Deo-Spray (P)

#### Bugladeraum:

- diese Tür ebenfalls mit dem Hausmeisterschlüssel öffnen (P)
- hier findet Larry einen Dildo (31) und Drews Koffer (P)

#### kleidungsfreier Pool:

- zu Drew gehen (Larry muss allerdings den Koffer bei Dick lassen)
- mit Drew über den Koffer unterhalten (P)
- Drew geht mit Larry in die Kabine 0 -> hier duscht Drew ausgiebig
- da das Larry aber zu lange dauert, benutzt er die Toilettenspülung um Drew unter der Dusche hervorzulocken (P) -> Drew verzieht sich aber beleidigt
- in der Dusche ist nun Schimmel entstanden, den Larry nimmt (P) (man muss aber erst die Kabine kurz verlassen, bevor man den Schimmel nehmen kann)

#### Kombüse:

- Larry benutzt die Bibernmilch mit dem Cyber Käse 2000 (P)
- dann benutzt Larry das Tranchiermesser mit der Kumquat und Larry kocht nach dem Rezept (P)
- die Schlange auf dem Boden ansehen (P)

#### Kochwettbewerb:

www.kerstins-spieleloesungen.de

- Larry stellt sein Gericht auf das Förderband (P)
- also noch ein Versuch -> Larry benutzt das Orgasmuspuder mit dem Gericht (P) und stellt es dann wieder auf das Förderband und gewinnt (P)

### Bowlingwettbewerb:

- Larry benutzt die Punktekarte mit dem Walross und nimmt sich die Bowlingkugel
- im Inventar benutzt er das Taschentuch mit der Gleitcreme (P) und dann das Taschentuch mit der Bowlingkugel (P)
- nun kann Larry spielen und gewinnen (P)
- bei der nächsten Lautsprecherdurchsage wird bekannt gegeben das Larry der Sieger beim Bowling ist
- es dauert dann eine Weile bis die Ansage kommt, das Larry der Sieger der Wettbewerbe ist (erst nach dieser Ansage kann Larry an der Kapitänskajüte anklopfen)

### Kapitänskajüte:

- Larry klopft (über "Andere" eingeben) an die Tür (P)
- mit Kapitän Thygh unterhalten über: aufgeregt, Freikarte, Langeweile, Aber ich habe doch gewonnen, Leben, Sexmüdigkeit, Anmachen, Auf Wiedersehen

### Restaurant:

- Larry geht durch die Tür (oben im Bild), die vorher geschlossen war
- er sieht sich die Stühle an und unter einem Stuhl liegt ein gefalteter Zettel, den Larry nimmt (P)
- Larry sieht sich den Zettel an, es ist eine Versicherungspolice (P)

### Purser:

- Larry fragt den Purser nach Annette Ammbumsen
- zum Servicetelefon gehen und von dort aus mit Annette Ammbumsen verbinden lassen (P)
- den Purser nach dem Konto fragen und während seiner Abwesenheit sein Telefon ansehen -> die rote Taste drücken (P)
- Larry kennt nun die Kabinennummer und auf der Schiffskarte ist eine Suite eingezeichnet -> Larry geht zu der Suite (P)

### Suite:

- Larry öffnet die Glastür (P) und findet ein großes stoffbedecktes Ding
- dieses große stoffbedeckte Ding ansehen, fühlen, riechen (P) und dann einsteigen (P)
- nach der nächsten Szene ist Larry mal wieder auf dem Weg zu seiner Kabine
- Larry geht wieder zu Annette Ammbumsen

- den Klingelknopf drücken
- das Tranchiermesser mit Annette benutzen (P)
- noch mal klingeln und mit Annette unterhalten über: Anmachen, Homosexualität, der alte Herr Ammbumsen
- die Versicherungspolice mit Annette benutzen (P)
- Larry bekommt dafür ein Aktienzertifikat (P)
- bei der 3. Statue von links (von vorn) zwischen den Beinen (Plastikausbuchtung) anklicken und unter "Andere" Reißverschluß öffnen eingeben (das ist das 7.Osterei)
- ein Dildo fehlt noch
- er versteckt sich im Menü Hilfe -> dort auf Über...klicken und dann ist der Dildo in dem Bild zu finden (32)

### Kapitänskajüte:

- Larry gibt Kapitän Thygh das Aktienzertifikat und es gibt ein Happy End (P)
- leider hat es nur zu 994 von 1000 Punkten gereicht (ich weiß nicht wo die fehlenden 6 Punkte noch zu suchen sind)

**ENDE!!!**

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch / Schluchsee

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

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

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

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