

# Komplettlösung – Pilgrims

von Kerstin Häntsch

Das Spiel beginnt mit einem Kartenspiel. An einem Tisch sitzen ein Landstreicher, ein Räuber, ein Pfarrer, eine Oma und ein Teufel. Über Sprechblasen erfährt man das der Landstreicher kein Geld hat. Er bekommt aber Geld für das Spiel für eine Gegenleistung. So geht es auch den anderen Personen. Nach dem Kartenspiel fängt das Spiel an. Am Anfang sieht man nur ein Stück von einer Landkarte und auf der Landkarte befinden sich einige Punkte zu denen man gehen kann. Alle Personen und Gegenstände erscheinen auf einer Karte und man muss dann die jeweilige Karte auf den Ort setzen wo man ist. Über den Pfeil oben links verlässt man den jeweiligen Ort und kann zu einem anderen Ort im Spiel gehen. Es gibt verschiedene Lösungen. Wenn man das Spiel bei Steam spielt, erhält man für bestimmte Dinge die man im Spiel macht, Errungenschaften. Um alle Errungenschaften zu erhalten, muss man das Spiel mehrmals spielen. Ich werde eine Variante beschreiben und dann was man tun muss um alle Errungenschaften zu erhalten. Dafür muss man das Spiel dann öfter spielen, aber es ist ohnehin ein kurzes Spiel. Deshalb gibt es auch keinen Speicherstand im Spiel. Einige Dinge tauchen immer wieder auf sobald man sie verbraucht hat wie z.B. ein Wurm oder ein Fliegenpilz.

## Zelt

- es erscheint ein Bildschirm mit einem Zelt
- unter dem Zelt ist eine Karte und auf der Karte ist der Landstreicher zu sehen
- **die Karte mit dem Landstreicher vor das Zelt ziehen** (mit gedrückter Maustaste)
- der Landstreicher kommt dann aus dem Zelt
- **das Zelt anklicken** und der Landstreicher kriecht noch mal ins Zelt und holt **eine Münze** raus
- unten erscheint eine Karte mit einer Münze
- dann den Pfeil oben links anklicken
- die Bootsanlegestelle anklicken

## Bootsanlegestelle

- die Karte mit dem Landstreicher mit dem Bootsteg benutzen
- der Bootsmann erzählt das sein Vogel weg ist
- erst wenn er seinen Vogel wieder hat, wird er mit dem Boot fahren
- über den Pfeil oben links diesen Bildschirm verlassen
- die Stelle oben links anklicken

## Kartoffelfeld

- **den Landstreicher ins Bild stellen**
- **dann die Hacke nehmen**
- **die Karte mit der Hacke mit dem Kartoffelfeld benutzen**
- der Landstreicher buddelt die Kartoffeln aus
- **dann die Kartoffeln nehmen** und sie erscheinen unten auf einer Karte
- wieder über den Pfeil oben links das Bild verlassen
- die Feuerstelle anklicken

## Feuerstelle

- über dem Feuer hängt ein Kessel mit Wasser (sollte kein Wasser im Kessel sein, dann nimmt den Kessel und geht zur Bootsanlegestelle und benutzt dort den Kessel mit dem Wasser und hängt dann den Kessel mit Wasser wieder über das Feuer, später kann man auch am Teich Wasser holen)
- den Landstreicher ins Bild stellen
- **dann die Kartoffeln mit dem Kessel benutzen**
- **wenn die Kartoffeln gekocht sind, dann mitnehmen**
- man kann die Zwischensequenzen auch mit den Pfeiltasten unten rechts überspringen
- jetzt geht es zu dem Mann im Wald

## Räuber

- **die Eichel nehmen, die auf dem Boden liegt**
- **dem Räuber die gekochten Kartoffeln geben**
- **Errungenschaft: Schuldenfrei**
- für die Pistole will der Räuber eine Flasche Schnaps
- nachdem der Räuber die Kartoffeln erhalten hat, kann der Landstreicher die ganze Karte benutzen und zu noch mehr Orten gehen
- zu dem Lagerfeuer gehen

## Lagerfeuer

- **den Fliegenpilz und das Seil nehmen** (der Fliegenpilz taucht immer wieder an der Stelle auf, sobald man einen Pilz aufgebraucht hat)
- dann zum Haus am Fluss gehen

## Hexenhaus

- **die Mohnkapseln nehmen** (die tauchen wieder auf, wenn man keine mehr hat)
- **der Hexe den Fliegenpilz geben**
- die lässt den Besen liegen
- **den Besen nehmen**
- **Errungenschaft: In der Küche**
- zum Schloss gehen

## Schloss

- **den Wurm nehmen** (der taucht wieder auf und es gibt noch einen beim Bären)
- die Zugbrücke bekommt der Landstreicher nicht runter, dafür braucht es einen kräftigen Mann
- zu dem Mann am Baum gehen

## Baum

- der Mann hat eine Angel und ein Schwert
- aber er ist traurig und muss aufgeheitert werden
- **erst den Fliegenpilz benutzen und dann den Wurm**(man kann auch den Kessel benutzen)
- das findet der Mann lustig
- für die Angel will er aber noch eine Münze haben
- **also gibt ihm der Landstreicher die Münze aus dem Zelt**
- **dafür bekommt er die Angel**
- **Errungenschaft: Lustiger Landstreicher**
- zum Teich gehen

## Teich

- den Wurm mit dem Teich benutzen (**Errungenschaft: Regelmäßige Kost**)
- beim Schloss einen neuen Wurm holen
- **dann die Angel mit dem Teich benutzen und den Wurm mit der Angel**
- **der Landstreicher fängt einen Fisch**

## Lagerfeuer

- **den Fisch mit dem Feuer benutzen und man hat einen gebratenen Fisch**
- dann geht es ins Wirtshaus

## Wirtshaus

- der Wirt will für eine Flasche Schnaps einen gebratenen Fisch
- **den gebratenen Fisch dem Wirt geben**
- **dafür bekommt man eine Flasche Schnaps**
- auf dem Boden liegt eine Münze
- **die Münze nehmen** (die taucht dort immer wieder auf)
- die Münze dem Wirt geben und man bekommt ein Bier
- dann wieder die Münze nehmen und dem Wirt geben
- nach 3x Bier gibt es die **Errungenschaft: Säufer**
- zum Räuber gehen

## Räuber

- **dem Räuber die Flasche Schnaps geben und dann noch die Eichel**
- **jetzt besitzt man eine Pistole mit Eichel als Munition**
- der Räuber wird jetzt dem Landstreicher folgen
- **Errungenschaft: Frohen Mutes**
- zur Bärenhöhle gehen

## Bärenhöhle

- hier gibt es auch einen Wurm (der taucht immer wieder neu auf)
- **den Räuber mit dem Bär benutzen**
- **dann die Pistole mit dem Bär und die Eichel mit der Pistole benutzen**
- der Bär wird getroffen und der Räuber holt aus der Höhle **einen Diamanten** heraus
- **Errungenschaft: Aua**
- zum Baum gehen

## Baum

- dem Mann den Diamant geben und dafür bekommt man das Schwert
- Errungenschaft: kostbarer Tausch
- zur Brücke gehen

## Brücke

- bei der Brücke steht die Oma
- sie möchte eine Münze
- ihr die Münze geben
- sie freut sich und kommt mit
- Errungenschaft: Almosen

## Kirche

- zur Kirche gehen
- erst den Landstreicher vor die Kirche stellen, damit der Pfarrer aus der Kirche kommt
- dann den Räuber benutzen
- der benutzt seine Faust mit dem Pfarrer
- Errungenschaft: direkter Treffer
- zum Schloss gehen

## Schloss

- den Räuber mit dem Schloss benutzen
- der öffnet die Zugbrücke
- ins Schloss gehen
- der König sagt das der Drachen seine Tochter will
- auf der Karte taucht der Drachen auf

## Drachen

- den Räuber mit dem Drachen benutzen
- die Pistole mit dem Drachen benutzen
- der Drachen sperrt das Maul weit auf
- den Besen mit dem Drachen benutzen
- Errungenschaft: Besen

- dann im Teich Wasser holen für den Kessel und zum Lager gehen
- das Wasserkessel mit dem Feuer benutzen und den Pilz in den Kessel werfen
- dann den Trank nehmen und zum Drachen gehen
- den Trank mit dem Drachen benutzen
- **Errungenschaft: Wilde Träume**
- der schläft
- der Räuber benutzt das Schwert mit dem Drachen und hält dann den Drachenkopf in den Händen
- zum Schloss gehen

### Schloss

- den Räuber mit dem Schloss benutzen
- der bringt dem König den Drachenkopf und erhält die Prinzessin
- **Errungenschaft: Lang lebe der König**
- der Vogel kommt geflogen, aber der Landstreicher kann ihn noch nicht fangen
- zu den Kratern gehen

### Krater

- den Pilz oder die Eichel mit dem Loch im Krater benutzen
- der Teufel erscheint
- dem Teufel das Seil geben
- der Teufel kommt jetzt mit
- **Errungenschaft: Der Teufel ist mein Freund**

### Kirche

- erst den Landstreicher vor die Kirche stellen
- dann den Teufel mit der Kirche benutzen
- dann den Besen mit dem Pfarrer benutzen
- **Errungenschaft: Strafe**
- dann das Seil mit dem Pfarrer benutzen
- der Teufel nimmt den verschnürten Pfarrer mit

### Krater

- den Teufel mit dem Loch Krater benutzen
- **Errungenschaft: Geschäft mit dem Teufel**
- der Vogel kommt wieder, aber er lässt sich noch nicht fangen
- erst noch mal Wasser in den Kessel füllen und dann zum Hexenhaus gehen

## Hexenhaus

- die Oma mit dem Hexenhaus benutzen
- den Besen mit der Hexe benutzen
- die brennt
- den Kessel mit Wasser mit der Hexe benutzen
- **Errungenschaft: Trautes Heim**
- der Vogel kommt und lässt sich fangen
- bevor man nun zum Bootsmann geht, kann man noch Errungenschaften bekommen
- nochmal zum Teufel gehen (**Errungenschaft: Deine Seele gehört mir**)
- nochmal zum König gehen (**Errungenschaft: Neue Ordnung**)
- nochmal zur Oma gehen (**Errungenschaft: Blume**)
- nochmal zur Kirche gehen (**Errungenschaft: gesegnet**)

## Bootsanlegestelle

- dem Bootsmann den Vogel geben
- **Errungenschaft: Fröhliches Wiedersehen**
- wenn man dann die Karte rechts anklickt, kann man das Spiel beenden oder ein neues Spiel beginnen
- um alle Errungenschaften zu erhalten, muss man das Spiel öfter durchspielen
- hier noch die fehlenden Errungenschaften (es gibt insgesamt 45 Errungenschaften):

**Errungenschaft: Leckere Almosen** – der Oma statt der Münze einen gebratenen Fisch geben

**Errungenschaft: Bitte nicht stören** – die Eichel in den Teich werfen

**Errungenschaft: Schmeckt komisch** – Fliegenpilz im Wasserkessel kochen und Getränk dann mit Teich benutzen

**Errungenschaft: Bereit fürs Bett** – dem Bär eine Flasche Schnaps geben

**Errungenschaft: Schlaftrunk** – die Mohnkapseln im Wasserkessel kochen und das Getränk dem Bären geben

**Errungenschaft: Verstaubt** – die Oma mit dem Bär benutzen und den Besen mit dem Bär benutzen

**Errungenschaft: Unerwarteter Treffer** – die Oma mit dem Pfarrer benutzen und die Pistole mit der Eichel mit dem Pfarrer benutzen

**Errungenschaft: Alki** – dem Pfarrer eine Flasche Schnaps geben

**Errungenschaft: Besoffen** – dem Pfarrer gekochte Mohnkapseln geben

**Errungenschaft: Ziel getroffen** – den Räuber mit der Oma benutzen und mit der Pistole und der Eichel auf die Oma schießen

**Errungenschaft: Lustige Oma** – die Oma mit dem traurigen Mann benutzen und dann Seil und Mohnkapseln benutzen

**Errungenschaft: Lustiger Teufel** – den Teufel mit dem traurigen Mann benutzen und dann Eichel und Wasserkessel benutzen

**Errungenschaft: Das ist kein Wasser** – eine Flasche Schnaps mit dem Teich benutzen  
**Errungenschaft: Juwel des Königs** – den Diamanten mit dem König benutzen, dafür bekommt man Sack voll Münzen für das Schwert kaufen  
**Errungenschaft: Teures Geschäft** – statt mit dem Diamanten mit dem Sack voll Münzen zahlen  
**Errungenschaft: Angel** – statt den Besen mit dem Drachen zu benutzen die Angel nehmen  
**Errungenschaft: Mohnschlaf** – gekochten Fliegenpilz mit dem Drachen benutzen  
**Errungenschaft: k.o.** - wenn der Drachen den Besen oder die Angel im Maul hat, dann mit der Pistole und der Eichel ins Maul schießen  
**Errungenschaft: Nackt ist der König** – den Räuber beim Teich benutzen, er springt ins Wasser und rennt dann fast nackt herum bis zum Schluss  
**Errungenschaft: Schatzkiste** – die Pistole mit dem König benutzen und die Prinzessin kommt mit, dann die Prinzessin mit dem Drachen benutzen  
**Errungenschaft: Bratwurm**- einen Wurm am Feuer braten  
**Errungenschaft: Aufgedreht** – gekochten Fliegenpilz mit dem Teufel benutzen  
**Errungenschaft: Komplettes Deck** – erhält man, wenn man alle anderen Errungenschaft geschafft hat

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**  
geschrieben am 05.10.2022

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)  
Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>