

# Komplettlösung Pink Panther und die Zauberformel

von Nadine Häntsch

Wenn ein Zauberlehrling von dem gemeinen und bösen Hexenmeister ein paar Zaubersprüche "ausleiht" dann ist das Chaos perfekt. Aus Versehen verhext Nathan ein kleines Mädchen in ein riesiges sabberndes Monster und Paul in ein Abenteuer. Pink Panther muss nach Sibirien, Israel, Indonesien, Kenia und zum Schluss nach Griechenland reisen um die richtigen Zutaten zu finden für die Zauberformel das, das Monster zurückverwandelt und anschließend in eine bildschöne unsterbliche Ninja-Meerjungfrau.

## Im Haus:

Mit dem Diener reden und nach unten gehen und dann nach rechts. Mit dem Vater von Nathan reden. Ihm fällt eine Haarklemme aus der Tasche. Diese Haarklemme mitnehmen. Rede mit dem Mann im Sessel und dann mit dem anderen. Rausgehen und nach links in den Saal reinschauen. Das Bild an der Wand anschauen. Nathans Mutter und deren Verwandten kommen zu Paul. Pink Panther bekommt von ihr Trinkgeld. Zurück zum Diener gehen und mit ihm sprechen. Nach dem Gespräch Pauls Trinkgeld ihm geben damit Paul ins Bad darf. Über dem Waschbecken den kleinen Schrank öffnen und das lachende Gebiss einstecken. Wenn man will kann man Panther auch noch ins WC schicken. Und wieder hinausgehen. Die letzte Tür im Flur ist verschlossen. Mit der Haarklemme kann man sie perfekt öffnen. Da drin ist Nathan und das riesige sabbernde Monster (Violett). Paul redet mit Nathan und er schaut in den Kessel. Nochmals mit Nathan reden. Durch das Fenster gehen. Das Haus anschauen und reingehen. Das Zauberbuch einstecken. Paul spricht mit einem Loch. Er heißt Flack. Mit dem Loch (Flack) kann man sich nach Sibirien, Israel und zurück zum Haus beamen.

**PS:** Das Meer und wo man ein Grabstein sieht ist Israel. Das andere ist Sibirien.

## In Israel:

Den Salzblock einstecken und unter den Stein gucken. Da ist ein lebender Pilz. Paul will ihn haben aber der lebende Pilz ist zu glitschig. Mit dem Israeler reden und dann die Salzberge anschauen. Die Pinzette nehmen die neben dem Radio liegt. Auf der anderen Seite des Totem Meer ist ein Strauß. Mit ihm reden. Dieser will auf die andere Seite und Paul könnte ihm ja helfen. Flack (Loch) mit Pink Panther benutzen und nach Sibirien fliegen.

## In Sibirien:

Es kommt ein Rentier und es verliert eine Tasche. Diese muss sich Paul nehmen. Danach mit dem Rentier sprechen. Mit dem Clown reden und ihm das lachende Gebiss geben. Ins Loch schauen. Was Pink Panther da sieht bringt ihn zum Staunen. Da ist doch glatt ein Mammut im Wasser eingefroren. Panther will ihn unbedingt haben denn es ist ja die frostige Vergangenheit. Den Salzblock vom Totem Meer dem Rentier schenken.

Es schmeckt genüsslich daran. Aber Paul lässt ihm die Freude nicht allzu lange. Er nimmt den Salzblock wieder mit, denn er braucht ihn noch einmal. Nach links ins Dorf gehen und dort die Satelittenschüssel mitnehmen. Eine uralte Frau schneidet sich die Fußnägel. Die Fußnägelreste auch einstecken. Mit der alten Frau reden und hinein in die warme Stube (Zelt) gehen. Ein Ewenki-Mädchen ist total verzweifelt und Pink Panther muss (wie immer) ihr helfen. Mit ihr reden. Den Topf mit dem heißen Wasser nehmen. Nach draußen und dann nach rechts gehen und die Fußnägelreste an die Eiszapfen werfen. Zurück zum Dorf und der Frau den angeschleckten Salzblock geben. Es kommt eine lange Szene. Nach der Szene den leuchtend-grünen klitzigen kleinen Meteor aufheben. Wenn Paul zurück geht sieht er das sein Mammut durch das Erdbeben fast an die Oberfläche gekommen ist. Aber er sieht noch etwas. Es hat auch eine Ratten-Höhle frei gegeben. In die Ratten-Höhle gehen. Die Aufgaben die, die zwei Ratten stellen, muss man durch die Bilder die man in Pauls Gedankenblase sieht beantworten.

Antwort zur 1.Frage:der Floh

Antwort zur 2.Frage:die alte Ratte

Antwort zur 3.Frage:1960

Mit der blauen Ratte(ganz vorne im Bildschirm)2x reden. Dann mit den anderen Ratten quatschen. Nochmal mit der blauen Ratte(ganz vorne im Bildschirm)reden.Er stellt Paul eine Aufgabe.Die richtige Antwort ist die Ratte.Pink kriegt ein leckeres Sandwich von der Ratte.Sandwich auf die Wippe legen.Und dieses liegenlassen.Dann kommt eine Szene.Eine Ratte hat von einer brutalen Ratte einen Nagel auf den Rücken geschlagen bekommen.Paul muss sie aus der quälenden Lage befreien.Er zieht den Nagel einfach raus.Pink Panther behält den Nagel(denn man kann nie wissen ob man so etwas gebrauchen kann).Nun geht Paul zu seinem abgelegten Sandwich. Er muss das Sandwich mit dem Nagel befestigen.Nun muss er selber auf die Wippe(Brett)gehen.Nach der Szene landet Pink Panther beim Ratten-König.Dieser macht gerade Fitness.2x mit ihm reden.Aus der Ratten-Höhle gehen;und sich mit Flack wieder nach Israel beamen.

### In Israel:

Man muss nach rechts in die Höhle gehen,aber Paul sieht überhaupt nichts.Deshalb nimmt man den grünen leuchtenden Meteor.Und bei Panther links fast neben ihm kann man den Meteor benutzen.Jetzt kann er endlich was sehen.Die fehlende Buchseite aufheben und mit der jungen Frau sprechen.Die Pinzette von dem Israeler dem Mädchen geben.Mit dem Mädchen reden.Nach der glückreichen Szene die Schutzbrille aufheben und die Pinzette wieder nehmen. Nach draußen gehen und dem Israeler die Schutzbrille geben.Nun kann er nicht mehr sehen wie Paul mit der Pinzette unter dem Stein den lebenden Pilz herausfischt.Als Paul dies tat kam Strangeblood und ließ das Tote Meer verschwinden so das nur noch Erde zu sehen war.Paul spricht wieder mit dem Strauß und der kam sofort zu ihm rüber und legte nur für ihn(als Dank)ein riesiges Ei.Und ab nach Sibirien zum Ewenki-Mädchen(im Zelt).

### In Sibirien:

Ins Dorf und ins Zelt gehen.Die Milch auf dem Ofen aufwärmen und hinausgehen. Aufgewärmte Milch mit dem Bären auf der Provianthütte benutzen. Danach in den Schnee neben dem Zelt legen.Es gibt einen schönen Abdruck von Pink Panther.Nun den Topf mit kaltem Wasser darüberschütten.Der Abdruck ist nun gefroren und Paul holt den Abdruck der nun der Zwillingbruder von Paul ist.Den Zwillingbruder auf die Provianthütte stellen und ihm die Satelittenschüssel in die Hand drücken.Wieder zum Ewenki Mädchen gehen und von ihr ein Video nehmen.Danach zum Ratten-König laufen und ihm das Sport-Video überreichen.Nach der Szene aus der Ratten-Höhle gehen.Das Straußen-Ei mit dem Rüssel vom Mammut benutzen.Auf die große Eisscholle springen und auf die Kannte der Eisscholle hüpfen.Jetzt zur nächsten Eisscholle springen und wieder bis zur Kannte hüpfen.Und dann zum Mammut rüberspringen.Mammut anwählen.Paul kriegt ihn nicht ohne die Hilfe vom Clown in seine riesigen Tasche.Danach zur reichen Familie beamen.

### Im reichen Haus:

Nach unten gehen und nach rechts gehen;mit dazugekommenen Leuten reden. Auf dem Sessel liegt ein großer schwarzer Gürtel.Diesen Gürtel nimmt man noch mit.Paul muss zu Nathan und ihm die erste Zutat(lebenden Pilz) überreichen.Und dann die zweite:das Mammut.Nach der Szene den schwarzen Gürtel in den Kessel tun.Nun sind alle Zutaten da und jetzt ist Nathan dran.Er spricht einen langen Zauberspruch;und schwup die Wupp ist das riesige sabbernde Monster zu einer bildschönen unsterblichen Ninja-Meerjungfrau geworden.Dummerweise vernascht sie den giftigen Apfel von Nathan.Nun muss Paul schon wieder Zutaten sammeln.Wieder Flack benutzen.

PS: Die Meerjungfrau ist Indonesien und die Giraffe ist Kenia. Sich nach Kenia beamen.

### Im warmen Kenia:

Mit dem Ballon-Flieger reden. Nach dem Gespräch nach links gehen. Auf dem Gras liegt ein Nashorn-Schnabel; den mitnehmen. Nun redet Paul mit: Giraffe, Nashorn, Elefant, Gnu, Hyäne, Löwe, Zebra und mit dem Leopard. An dem Baum wo sich die Schlange sonnt ist ein Ast mit vielen Früchten dran. Diese Frucht nehmen. Ins Dorf nach links oben gehen. Mit dem Mann, Soldat und mit dem Rotkopf reden. Das Haus anwählen. Das Loch benutzen und sich nach Indonesien beamen.

### In Indonesien:

Mit allen Buggis reden. Den leeren Beutel am Schiffsmast nehmen. Die Haiflossen anschauen. Ins kühle Nass springen. Mit der Seeschlange und dem Hai sprechen. Algen anklicken und die Muräne betrachten. Zurück zum Haus beamen.

### Bei der reichen Familie:

In den Speisesaal (Nach unten rechts gehen) gehen. Das Essen neben der Tür anklicken. Paul hat einen Keks. Die Salatplatte mit Salat vom Tisch mitnehmen. Zu Nathan gehen und in den Kessel etwas von dem Salat reintun. Salatplatte mit Salat wieder nehmen. Nach Indonesien fliegen (beamem).

### In Indonesien:

Der Muräne den harten Keks geben. Sie verliert einen Zahn. Paul steckt sich den Zahn allein ein. Danach mit dem leeren Sack die Schlange einfangen. Unten am Boot sind essbare Krebse; Paul muss sich die nehmen. Nach oben schwimmen und in den leeren Kessel die essbaren Krebse reinwerfen. Nach der Szene die Haiflossen nehmen und sie im Meer dem Hai geben. Nach oben schwimmen und die rechte Insel oben (Dschungel von Borneo) anwählen. Nach links gehen. Den Baum anklicken und den Nashorn-Schnabel damit benutzen. Nach der Szene den Muränen-Zahn dem Indianer geben. Paul bekommt von der Indianerin einen Armreif. Mit der Indianerin reden und mit der Frucht den Vogel anlocken. Nach oben gehen und zur Echseninsel gehen (vom Hai hinübergebracht). Nach rechts gehen und mit dem Wildschwein reden. Auf die Palme klettern und das Schild lesen. Nach der Szene und nach dem Lied die gefangene Schlange mit Waran benutzen. Das Wildschwein gibt Paul zum Dank ein Schinken-Sandwich. Zurück zur anderen Insel und der Indianerin das Schinken-Sandwich geben. Nach Kenia beamen.

### Im warmen Kenia:

Zum Ballon-Fahrer gehen und ihm den Armreif geben. Der Ballon-Fahrer gibt Paul eine Flasche Sekt. Danach sich zur reichen Familie beamen.

### Im (Gebiss) Haus:

In den Speisesaal gehen und dem Mann in der zweiten Reihe (im schwarzen Anzug) die Flasche Sekt geben. Paul bekommt eine Leber. Wieder nach Kenia beamen.

### Im warmen Kenia:

Ins Dorf gehen und dem Mann der Fleisch wollte die Leber geben. Nach der Szene sich zu Nathan beamen.

### Im Haus:

Zu Nathan gehen und ihm den Nashorn-Vogel und den Spruch geben. In den Speisesaal gehen und nach der Szene den Fotoapparat nehmen. Danach 2x mal in die Tasche schauen (anklicken). Paul hat eine Puderdose und eine Sprayflasche. Das Loch benutzen und sich nach Griechenland beamen.

### In Griechenland:

Mit dem betrunkenem Mann reden und dann das Pferd (Pegasus) anschauen. Mit dem anderen Gott und mit Göttin der Liebe (Aphrodite) reden. Nach der Szene den Dreizack mitnehmen. Die Sprayflasche Aphrodite geben. Zeus der griechische Gott erscheint. Mit ihm reden. Dreizack mit Zeus' Kopf benutzen. Auf Pegasus reiten und der dicken Medusa die Salatplatte mit Gemüse hinhalten. Sie

versteinert;der dünnen Medusa den Spiegel geben.Und sie versteinert auch. Nun braucht Paul noch einen Beweis. Er nimmt seinen Fotoapparat und fotografiert(Fotoapparat mit beiden Medusas benutzen)sie.Zurück nach Griechenland reiten.Das Bild Zeus zeigen. Jetzt gibt es noch eine Fragestunde.

Antwort zur ersten Frage:Schlangen

Antwort zur zweiten Frage:Baum

Antwort zur dritten Frage:Wasser

Antwort zur vierten Frage:Zeus(mit dem Blitz in der Hand)

Nach der Szene das Loch benutzen.

**ENDE!!!**

Copyright Nadine Häntsch(10)aus Schluchsee

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

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

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

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