

Komplettlösung zu Simon 1

von [Kerstin Häntsch](#)

Durch ein Zauberbuch gelangt Simon in eine andere Welt. Dort soll Simon den Zauberer Calypso aus den Händen von Sordid befreien. Aber erst muss er ein Zauberer werden. Simon landet in einem Haus im Dorf und erhält dort eine Nachricht von Calypso und eine Karte. Mit dieser Karte kommt Simon schneller an Orte, an denen er schon war. Los geht's!

Im Dorf:

im Haus:

- Simon öffnet die Schublade und nimmt die Schere; dann nimmt er den Magnet vom Kühlschrank und geht dann nach draußen und den Weg nach rechts

beim Schmied:

- Simon nimmt das Seil und den Klöppel; er benutzt das Seil mit dem Magnet und geht weiter

Bauchladenverkäufer:

- mit ihm reden, aber Simon hat kein Geld und geht weiter nach rechts

Laden:

- im Laden gibt es einiges zu kaufen, aber da Simon kein Geld hat, geht er weiter

Kneipe:

- im hinteren Raum sitzen Zauberer und mit ihnen muss Simon reden; er soll einen Zauberstab besorgen, damit er ein Zauberer werden kann

- im vorderen Raum der Kneipe die Streichhölzer von der Fruit Maschine nehmen und mit der Schere dem Zwerg den Bart abschneiden; wieder zum Bauchladenverkäufer gehen und dann nach links gehen und die Leiter nehmen

Apotheke:

- das Spezienglas nehmen und den Hustensaft; den Weg weiter gehen

Haus:

- ein Haus mit einer Schokoladen-Trüffel-Tür und ein Bienenhaus
- zurück zum Laden gehen und von dort aus nach links in den

Wald:

- nach rechts gehen, dort sitzt ein Barbar mit einem Dorn im Fuß und Simon redet mit ihm (1,1) und hilft ihm; dafür erhält er eine Pfeife
- weiter nach rechts gehen; es kommt ein Mann (Barde) mit einem Sausephon und macht ziemlichen Krach
- Simon geht den Weg zurück und den anderen Weg nach rechts
- es kommt eine Absperrung mit einem Schild; mit dem Loch reden; da unten ist Dr.Jones und sucht nach Fossilien
- weiter nach rechts kommt ein Holzfäller, der ein Problem hat
- er braucht dringend Milrith für eine Axt; Simon redet mit ihm und bekommt einen Metalldetektor; der Weg hinter dem Holzfäller endet in einer Schlucht; über die Karte zurück zur Mitte des Waldes
- dort ist eine Zwergenmine und davor liegt ein Stein; diesen nehmen und anschauen, es steht das Wort "Bier" darauf
- der Weg nach rechts oben führt zu einem Höhleneingang und der Weg nach links oben führt zu einem Doppelportal; dort liegt unter einem Stein ein Zettel; eine Einkaufsliste; nehmen
- auf dem Weg zurück kommt Simon zum Baum der weisen Eule; mit ihr kann er sprechen, wenn er einen Ratschlag braucht; nach dem Simon das erste Mal mit der Eule gesprochen hat, liegt eine Feder unten
- die Feder mitnehmen die vor dem Baum der Eule liegt
- vom Baum der Eule 2x nach links 1x nach unten und dann 2x nach rechts im Wald gehen und Simon trifft auf einen Baumstamm mit Holzwürmern und spricht mit ihnen; sie wollen Holz
- nach rechts kommt die Trollbrücke; dort mit dem Troll reden (1,1,3,3,1,1,4,2,3) und ihn in die Pfeife blasen lassen; es erscheint der Barbar und hilft Simon; er wirft den Troll in den Fluss
- weiter nach rechts gehen; dort sitzt ein Dorfdepp und will Wasser für seine Bohnen haben
- dann kommt eine Kreuzung und ein Weg führt zu einem Turm
- den Klöppel mit der Glocke benutzen und dann die Glocke benutzen und es kommt langes Haar vom Turm herunter; das Haar benutzen und so zur Prinzessin Rafunzel gelangen; mit ihr reden; Rafunzel ist ein Schwein
- Simon küsst Rafunzel und es wird wieder ein Schwein; mitnehmen
- wieder nach unten klettern am Haar
- den Weg bis zum Baumstamm zurückgehen und dann nach unten zum Hexenhaus mit einem Brunnen
- den Griff am Brunnen benutzen und den Eimer mit dem Wasser nehmen
- zum Dorfdepp gehen und den Wassereimer mit den Bohnen benutzen
- der Dorfdepp geht und Simon nimmt die Bohnen
- mit der Karte zurück zum Dorf

Dorf:

Haus:

- hinter das Haus gehen und dort die Bohnen mit dem Kompost benutzen; es wird eine Melone daraus; diese nehmen und wieder in den Wald gehen zur Trollbrücke

Wald:

Trollbrücke:

- von dort aus nach links und die Melone mit dem Sausephon benutzen; Simon nimmt das Sausephon und verspricht es zu reparieren; dann zur Mitte des Waldes

Mitte des Waldes:

- den Weg nach rechts oben gehen zum Höhleneingang
- dann kommt eine Tür; Tür öffnen und mit dem Bewohner reden; er bietet Simon Suppe an; die Suppe zwei mal essen und beim dritten Mal die Suppe mit dem Spezienglas benutzen; der Bewohner muss Nachschub holen
- die Wohnung verlassen und nach rechts weiter gehen
- es kommt eine grausame Statue und dann noch eine kleine Statue; dort den Metalldetektor benutzen
- Simon findet Milrith, aber es muss noch ausgegraben werden; er geht weiter
- ein schlafender Riese liegt da und Simon benutzt das Sausephon; der Riese wirft den Baum um und Simon kann weiter gehen; erst kommt eine kleine Statue und dann eine

Drachenhöhle:

- dem Drachen den Hustensaft geben und den Feuerlöscher nehmen; den Weg weiter gehen und da liegt ein kleiner Stein mit einem Fossil drin; zurück zum Dorf

Dorf:

Schmied:

- den Stein mit dem Amboss benutzen und der schlägt das Fossil aus dem Stein heraus; zurück zum Wald

Wald:

Loch:

- Dr. Jones das Fossil geben (gib Fossil an Loch); der will wissen wo Simon das gefunden hat; ihm sagen dort wo der Metalldetektor liegt; Simon geht auch dorthin und Jones hat schon ein Loch gebuddelt; den Schmutz ansehen; es ist Milrith dabei es nehmen und zum Dorf

Dorf:

Schmied:

- das Milrith mit dem Amboss benutzen und der Schmied macht einen Axtkopf daraus; zum Haus mit der Schokoladentür gehen

Schokoladentürhaus:

- Rafunzel mit der Tür benutzen und ins Haus gehen
- den Hut und die Imkerpfeife nehmen und damit zum Bienenhaus gehen; die Imkerpfeife mit dem Bienenhaus benutzen und den Wachs nehmen

Kneipe:

- mit dem Barkeeper reden und einen Drink verlangen; dieser bückt sich und nun schnell den Wachs mit dem Bierfass benutzen; Simon bekommt einen Biergutschein und geht aus der Kneipe, dort nimmt er das Bierfass mit, welches der Barkeeper dorthin gestellt hat

Wald:

Mitte des Waldes:

- vor der Zwergenmine setzt Simon den Bart auf (Trage Bart) und geht in die Zwergen-Miene
- auf die Frage nach dem Passwort antwortet er mit dem Wort Bier und darf passieren

Zwergen-Miene:

- dem Wachzweig das Bierfass geben und dieser verschwindet; nach rechts unten gehen; dort liegt ein Zwerg am Boden; die Feder mit ihm benutzen und der Zwerg dreht sich um; schnell den Schlüssel nehmen
- nun wieder zum Wachtisch gehen und den Weg nach unten
- den Schlüssel mit der Tür benutzen und dahinter ist ein Zwerg der auf Juwelen aufpasst; Simon macht ihm ein Angebot und gibt ihm den Biergutschein, Simon bekommt einen Juwel; Simon nimmt noch den Haken mit, der noch vor der Tür zu finden ist und verlässt dann die Zwergen-Miene

Drachenhöhle:

- über der Drachenhöhle ist ein Felsen; den Haken mit diesem benutzen und mit gehe zu Felsen klettert Simon nach oben; dann das Seil mit dem Magnet mit dem Loch benutzen und Goldstücke angeln; zurück ins Dorf

Dorf:

Laden:

- im Laden den Hammer kaufen (Simon bekommt noch gratis einen Nagel dazu) und die Flasche "Weißer Geist"
- dem Ladenbesitzer die Einkaufsliste geben

Bauchladenverkäufer:

- ihm den Juwel anbieten und verhandeln (20 Goldstücke)

Wald:

Holzfäller:

- dem Holzfäller den Axtkopf geben; dieser geht dann in den Wald Bäume fällen; in sein Haus gehen; das Steigeisen nehmen und den Feuerlöscher mit dem Kamin benutzen
- dann den Haken bewegen und es geht abwärts und unten liegt Holz; das Mahagonie-Holz nehmen

Holzwürmer:

-Simon redet mit ihnen (rede mit Baumstumpf) und sie steigen auf das Holz und bleiben in Simons Mütze

Turm:

- übers Haar in den Rafunzel Turm steigen und oben die Holzwürmer mit den Fußbodenbrettern benutzen, Simon gelangt eine Etage tiefer und benutzt dann die Leiter mit dem Loch und geht nach unten; dort steht ein Sarg, diesen öffnen und eine Mumie kommt heraus; das lose Verbandsende benutzen und die Mumie fällt zusammen und Simon kann den Zauberstab nehmen
- nun geht Simon zur Mitte des Waldes und zum Höhleneingang

Höhleneingang:

- in der Hütte des Suppenkochs die Kiste bewegen und die Falltür öffnen; den Hammer mit dem losen Brett benutzen und weiter gehen zur Schädelinsel und dort die Pflanze Froschfluch mitnehmen

Drachenhöhle:

- den Weg hinter der Drachenhöhle weitergehen und dann über die gefrorenen Ecken nach rechts weiter; es kommt ein Baum mit einem rosa Fleck; mit dem Baum reden
- mit Hilfe des Weißen Geistes den Fleck entfernen und dafür verrät der Baum magische Wörter (Hokuspokus, Abrakadabra, Simalabim und Würstchen)

Kreuzungen:

- den Weg nach oben zur Schlucht gehen und dort Lianen finden mit deren Hilfe Simon nach unten klettern kann
- dort ist ein Angler; mit ihm reden und ihm dann das Glas mit der Suppe geben, dafür bekommt Simon die Angel und er fängt damit einen Ring, der Unsichtbar macht

Dorf:

Kneipe:

- den Zauberstab an die Zauberer geben; nun muss Simon noch 30 Goldstücke bezahlen; hat er nicht mehr soviel, dann welche bei der Drachenhöhle besorgen; nun ist Simon ein Zauberer

Laden:

- vor dem Laden steht eine Kiste und Simon öffnet sie und versteckt sich darin; er landet im Doppelportal

Doppelportal:

- öffne Kiste; Schachteln ansehen und Simon findet ein Zauberbuch, welches er nimmt; das Zauberbuch öffnen und es kommt eine einzelne Seite zum Vorschein
- die Rattenknochen nehmen; das Papier mit der Tür benutzen und den Rattenknochen mit dem Schloss und dann wieder das Papier nehmen und der Schlüssel liegt darauf
- mit dem Schlüssel die Tür öffnen; den Eimer nehmen und nach unten gehen; dort ist ein Druide
- die Pfefferminzbonbons und das Brandeisen nehmen
- mit dem Druiden reden (4, 4, 1, 1)
- entferne Ring und noch mal mit dem Druiden reden (1,4,1, 3, 1, 3, 1,3)
- den Eimer mit dem Druiden benutzen und dann das Brandeisen mit dem Druiden benutzen und er wird zum Frosch
- Simon geht zur Eisernen Jungfrau und versteckt sich dort bis nach Tagen der Frosch mit einer Säge wiederkommt; öffne Eisernen Jungfrau; nimm Säge und benutze Säge mit Gitter; Simon ist befreit

Hexenhaus:

- die Tür öffnen; wenn Simon den Besen nehmen will erscheint die Hexe und will ein Zauberduell mit Simon machen
- Simon willigt ein; es gibt immer mehrere Zaubersprüche zur Auswahl; wenn Simon gewonnen hat erhält er den Besen die Hexe verwandelt sich aber in einen Drachen und Simon muss sich mit dem richtigen Spruch in eine Maus verwandeln und dann durch das Mäuseloch verschwinden

Dorf:

Apotheke:

- dem Druiden die Pflanze "Froschfluch" geben und dafür bekommt Simon einen Trank

Wald:

Drachenhöhle:

- den Weg hinter der Drachenhöhle weitergehen und dann kommen Steigeisen; erst das eine Steigeisen mit dem Loch benutzen und dann nach oben steigen; dort steht ein Schneemann; Simon verzehrt die Pfefferminzbonbons und durch seinen Atem schmilzt der Schneemann
- den Weg weitergehen zum Turm des Schicksals

Schicksalsturm:

- der Weg bricht plötzlich vor Simon zusammen; den Besen benutzen und Simon fliegt bis zur Tür
- in der Tür ist ein Spalt; Simon nimmt den Trank und wird klein; er geht durch den Spalt und der Hund trägt ihn in den Garten

Garten:

- Simon hat ein Haar vom Hund mitgenommen; den Eimer ansehen und das Streichholz darin mitnehmen; das Blatt und den Stein nehmen und weitergehen
- das Lilienblatt nehmen und das Streichholz und das Blatt mit dem Lilienblatt benutzen und schon hat Simon ein Boot
- mit dem Boot zum Samen fahren; Samen nehmen und zurück zum Ufer; den Stein mit dem Samen benutzen und es wird Öl daraus
- das Haar mit dem Wasserhahn benutzen und dann das Öl mit dem Wasserhahn benutzen; nun das Haar bewegen und es kommt etwas Wasser aus dem Wasserhahn; nun zur Mitte der Pfütze fahren mit dem Boot
- das Wasser neben dem Gartenzwerg ansehen; dort schwimmt eine Kaulquappe; diese nimmt Simon; mit dem Frosch reden und ihm sagen das er verschwinden soll, sonst passiert der Kaulquappe etwas und der Frosch verschwindet
- den Pilz nehmen und zum Ufer zurück fahren; Simon verzehrt den Pilz und wird wieder groß

im Turm:

- Simon nimmt den Ast und öffnet dann die Tür; den Ast mit der Kiste benutzen; Schild und Speer nehmen und die Treppe nach unten gehen
- den Speer mit dem Schädel benutzen und den Schädel nehmen zur Kiste gehen und diese nehmen; den Hebel bewegen und dann die Kiste mit dem Block benutzen und wieder den Hebel bewegen; nun ist die Kiste kaputt
- Hebel wieder bewegen und die acht Kerzen nehmen
- die Treppe wieder nach oben gehen und noch eine Treppe weiter
- die Socke und das Beutelchen nehmen; die Socke mit dem Beutelchen benutzen und dann das Beutelchen mit dem Mausloch verwenden; Simon hat eine Maus gefangen; das Buch und den Zauberstab nehmen, der beim Spiegel liegt und mit dem Spiegel reden und dann noch eine Treppe höher gehen; dort sind zwei Dämonen; die Chemikalien nehmen und das Buch im Regal
- das Buch anschauen und dort steht drin wie man Dämonen in die Hölle schickt und die beiden wollen auch wieder dahin
- in dem Raum steht ein Teleporter; mit den Dämonen reden (2,1,2); das Schild mit den Chemikalien benutzen und dann das Schild an den Haken hängen; noch mal mit den Dämonen reden (2,1,3,3,2,2,4,2,4,4,1); nach unten gehen und mit dem Spiegel reden; Simon erfährt die Namen von den beiden Dämonen und die muss er wissen für den Zauber sie in die Hölle zu befördern

- Simon redet noch mal mit den Dämonen und bekommt Kreide um ein magisches Quadrat aufzuzeichnen; die Dämonen sagen wie der Teleporter funktioniert und Simon zaubert sie in die Hölle
- Simon drückt den roten Knopf vom Teleporter und sagt er möchte zu den brennenden Gruben von Rhondor

Gruben von Rhondor:

- mit dem Führer reden (4,3,2,1); Simon erhält Prospekte; den Ast und die Kieselsteine nehmen
- die Prospekte anschauen; es ist ein Gummi drum den Gummi mit dem Ast benutzen und dann die Schleuder mit der Feuerglocke benutzen
- der Führer verschwindet und Simon nimmt die Streichhölzer von der Ladentheke; weitergehen
- Bohnerwachs mitnehmen; Simon trifft auf Sordid
- Zauberstab mit Sordid benutzen und er wird zu Stein; Simon benutzt die Streichhölzer mit den Gruben und wirft dann den Zauberstab hinein
- Sordid wird wieder lebendig und will Simon töten
- mit Antwort 2 antworten und dann klingelt das Telefon und Calypso ist dran; Simon soll Sordid eine Weile aufhalten; Antworten 4,4, Simon fliegt nach unten und klettert wieder hoch; wieder zu Sordid gehen und den Bohnerwachs mit ihm benutzen

Das war es dann! Sordid fliegt in die brennenden Gruben, Calypso ist befreit und Simon ist wieder zu Hause. Damit wären alle Aufgaben gelöst.

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>