

Stacking – Der verlorene Landstreicherkönig - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Bei diesem Spiel steuert man Charlie (eine Matroschka), der diesmal Levi dem Landstreicher helfen soll die Krone des Landstreicherkönigs zu besorgen. Es ist ein Zusatzspiel zu Stacking. Auch hier gilt wieder das man jede Aufgabe einmal lösen muss, aber 3 bis 6 mal lösen kann auf verschiedenen Wegen. Die folgenden Aufgaben sind zu lösen: Begib dich ins Haus (3 Lösungen), Öffne Exkalidose (3 Lösungen) und An den Ghulen vorbei (6 Lösungen). Außerdem gibt es wieder Kapriolen und besondere Personen zu finden.

Begib dich ins Haus (3 Lösungen):

1. in Dieter Dienst (mit der Tabakpfeife) steigen und das obere Loch ausräuchern, da kommt ein Waschbär raus, in den Waschbär steigen und dann in den zweiten Bau gehen, dann kommt man kurz vor dem Haus raus und dann ins Haus gehen
2. weiter vorn steht ein großer Typ, der zu viele Fisch gegessen hat; mit einem Typ, der seinen Beutel um sich schlägt auf den Typ einhauen und es kommt ein Fisch raus; in den Fisch steigen und unter das Nest von dem Vogel stellen und die Eigenschaft benutzen; der Vogel kommt runter; in den Vogel steigen und dann ins Nest fliegen; oben auf dem Steg lang gehen und dann ins Haus gehen
3. mit einem Typ, der Runen liest auf das Band vor dem Haus stellen und die Runen lesen, es leuchten drei Runen auf, auf die drei Runen jeweils eine beliebige Person stellen, dann bleibt das Haus unten und Charlie kann in das Haus gehen

Öffne Exkalidose (3 Lösungen):

1. in die Dose gehen wo der Vogel drin ist, in den Vogel steigen und zum Nest fliegen, den Steg entlang gehen und von der runden Plattform aus zum gegenüberliegenden Nest fliegen, dort dann den Kran benutzen und die Dose ist offen
2. in den Typ steigen der anderen Leuten einen Eimer auf den Kopf setzt und mit ihm zu den Typ gehen, der reitet, dem Reiter einen Eimer auf den Kopf setzen und dann in den Reiter steigen und zu der Frau in Rot vor dem Zelt gehen, man bekommt ein Schild, mit dem Schild die Dose öffnen
3. in einen Typ steigen der leichte Lasten tragen kann und einen kleinen Angler auflesen (steht dann auf der Palette), den Angler auf den seitlichen Paletten beim Ritter abstellen und dann mit Charlie in den Angler steigen und dann in den Ritter, mit dem Ritter die Dose öffnen

An den Ghulen vorbei (6 Lösungen):

1. unter der Burg in die Kellergewölbe gehen und dort in den Typ steigen der Käse wirft, mit dem Typ an den Ghulen vorbei gehen und immer wieder Käse werfen, zuerst nach links zur Treppe gehen und oben das Tor öffnen mit der Wippe und dann in den nächsten Raum gehen

- und dort auf die Treppe rechts und auch das Tor öffnen und durch das Tor gehen
2. mit einer Figur beim Händler ein Steak kaufen (mit Händler sprechen) und damit unbehelligt an den Guhlen vorbei gehen (die beiden Tore öffnen und durch das letzte Tor gehen zum Beenden)
 3. mit Charlie an den Guhlen vorbei schleichen und ihnen ausweichen (die beiden Tore öffnen und durch das letzte Tor gehen zum Beenden)
 4. in die Frau mit dem Käfig steigen und dann über eine kleine Leuchte einen Käfig stellen, mit dem Typ der Lasten trägt einen Käfig nehmen und bei den Guhlen abstellen, dann sind sie abgelenkt, man braucht mehrere Käfige um an den Guhlen vorbei zu kommen und die Tore zu öffnen
 5. mit einem Angler die Figur Tiefsee-Hans aus dem Meer fischen (dort wo der Ritter ist zum Wasser gehen und Angel auswerfen); in Hans steigen und mit ihm durch die Guhle gehen und immer seine Eigenschaft benutzen bis zum Ziel
 6. nach dem Öffnen des Burgtores geht dann noch das: in den Typ mit den Tiegeln steigen und in den Typ der Feuer spuckt steigen und dann zu den Guhlen gehen, hier erst Feuer spucken und dann mit den Tiegeln die Guhle besiegen und das bis zum Ziel

Öffne das Burgtor:

- Charlie geht die Treppe nach oben und dann geht er durch das kleine Loch im Gitter
- hier sind die drei Schmiede und ein Typ der Runen lesen kann
- in den Typ mit den Runen steigen und die Eigenschaft vor dem Tor benutzen
- es werden drei Runen angezeigt, eine für Feuer, eine für Wasser und eine mit einem Tiegel
- nun die drei Schmiede auf die jeweils passende Rune stellen, dann geht das Tor auf
- mit den drei Schmieden in die Schmiede gehen
- unten den Feuerspucker auf die Rune stellen und seine Eigenschaft benutzen, bis der Kessel glüht
- dann mit dem Typ mit den Tiegeln nach oben gehen und ihn auf die nächste Rune stellen und seine Eigenschaft benutzen bis die Krone geschmiedet ist
- dann mit dem letzten Schmied weiter hinter gehen und auf die letzte Rune stellen und seine Eigenschaft benutzen um die Krone abzukühlen
- die Krone ist fertig und das Spiel ist geschafft

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 23.12.2013

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

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