

Undercover – Operation Wintersonne – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Der Wissenschaftler John Russel und der Spion Peter Graham sollen herausfinden ob die Dokumente einer Waffe der Deutschen echt sind. Die Maustasten sind in diesem Spiel anders belegt als sonst. Das heißt nicht die linke Maustaste ist zum Gehen sondern die rechte Maustaste und für die Gegenstände ist dementsprechend die linke Maustaste. Im Vorspann gibt es eine Erklärung zur Operation Wintersonne. Dann kann es losgehen.

London – 08. Januar 1943

Hinterhof:

- die alte Zeitung nehmen
- das Kellerfenster mit dem Gitter ansehen
- ein Gitterstab ist verbogen
- **den Gitterstab nehmen**
- **eine Kartoffel aus dem Mülleimer nehmen**
- das Kopfsteinpflaster ansehen
- **die Kartoffel mit dem Kopfsteinpflaster benutzen**
- das lockt die Krähe vom Ast
- **den Ast nehmen**
- **den Gitterstab mit dem Ast benutzen**
- **den verlängerten Ast mit dem angelehnten Fenster benutzen**
- leider ist das Gespräch schon beendet und es geht nach Berlin

Berlin – 09. Januar 1943

Vor dem KWI:

- **die alte Zeitung nehmen**
- **die Steine und den Zettel von der Straße aufheben**
- **im Lieferwagen die Schachtel ansehen**
- John nimmt sich jede Menge Gegenstände mit (**Spiritus, Schmierseife, Zitrusextrakt, Steinsalz, Bleistift, Fleckenwasser, leere Glasflasche und Eisenvitriol**)

- **den Gummischlauch nehmen**
- **mit Peter sprechen**
- **mit Schmidt sprechen (alle Themen)**
- **John bekommt ein Taschenmesser**
- **den Zettel im Inventar ansehen**
- da steht wie man Chlorwasserstoffsäure herstellt
- **den Gummischlauch mit der leeren Flasche benutzen**
- **dann die Flasche mit dem Wassertank benutzen (am Lieferwagen)**
- es ist Wasser in der Flasche
- **das Steinsalz und das Eisenvitriol mit der Flasche benutzen**
- **jetzt ist Chlorwasserstoffsäure in der Flasche**
- **den Gummischlauch mit dem Haltegriff am Lieferwagen benutzen**
- **dann die Steine mit dem Haltegriff bzw. Gummischlauch benutzen**
- Peter übernimmt die Sache
- nun können John und Peter zum Institut gehen
- die Eingangstür ist verschlossen
- **die Zeitung unter die Tür schieben**
- **den Bleistift mit dem Schlüsselloch benutzen**
- **der Schlüssel fällt auf die Zeitung**
- **dann die Chlorwasserstoffsäure mit dem Schlüsselloch benutzen**
- die Tür ist offen
- leider quietscht die Tür
- zurück zum Lieferwagen gehen
- **den Gummischlauch wieder nehmen und mit der leeren Flasche benutzen**
- **dann die Flasche mit dem Wassertank benutzen**
- **im Inventar das Messer mit der Schmierseife benutzen**
- **die Seifenstücke mit der Flasche benutzen**
- zur Eingangstür gehen
- **die Flasche mit der Tür benutzen**
- jetzt quietscht sie nicht mehr
- John und Peter gehen ins Institut

Im Institut:

Im Institut / Abstellkammer:

- John geht in die Abstellkammer auf der rechten Seite
- **den Draht, das Klebeband, den Schraubenzieher und den Pümpel nehmen**
- dann die Abstellkammer verlassen und auf der linken Seite zu den Büroräumen gehen

Im Institut / Büros:

- durch die mittlere Tür gehen

- die Tafel mit den Formeln ansehen
- **die Kreide nehmen**
- **die Taschenlampe nehmen**
- die Pflanze und den Globus ansehen
- den Aktenordner ansehen
- die Schreibmaschine ansehen
- den Papierkorb ansehen
- **da sind Papierschnipsel drin, die John einsteckt**
- die Schubladen rechts und links öffnen
- die Schublade oben rechts klemmt
- die Schubladen müssen in der folgenden Reihenfolge offen bzw. geschlossen stehen, damit sich die obere Schublade auf der rechten Seite öffnen lässt:

Schublade oben links = offen

Schublade Mitte links = geschlossen

Schublade unten links = offen

Schublade oben rechts = geschlossen

Schublade Mitte rechts = offen

Schublade unten rechts = geschlossen

- stehen die Schubladen so offen bzw. geschlossen, dann lässt sich **die Schublade oben rechts öffnen**
- **das Heizungsventil aus der Schublade nehmen**
- das Zimmer verlassen
- zum letzten Zimmer gehen
- die Tür ist verschlossen
- das Fenster in der Tür ansehen
- der Kitt ist brüchig
- **den Spiritus mit dem Kitt (Fenster) benutzen**
- **dann den Schraubenzieher mit dem Kitt (Fenster) benutzen**
- **den Pümpel mit der Scheibe (Fenster) benutzen und das Glas ist draußen**
- **den Draht mit dem offenen Fenster benutzen und so den Riegel von der Tür öffnen**
- in das Büro gehen (es ist das Büro des Institutsleiters)
- die Pendeluhr, den Schrank und das Bücherregal ansehen
- die Diplome und den Schreibtisch ansehen
- die Schublade ansehen
- sie ist verschlossen
- **die Uhr ansehen**
- neben der Uhr stehen zwei Bilder
- die Bilder (Fotos) ansehen
- die Uhr genauer ansehen
- **unten rechts klemmt ein kleiner Schlüssel**
- **den Schlüssel nehmen**
- **mit dem Schlüssel die Schublade öffnen**
- **das Tagebuch und die Metallstange nehmen**
- **das Tagebuch lesen**
- **die Papierschnipsel nehmen**

- **die Papierschnipsel mit den anderen Papierschnipseln benutzen**
- dann die Schnipsel richtig zusammensetzen
- die Teile lassen sich drehen (mit der rechten Maustaste)
- die Teile müssen dann richtig in dem schwarzen Untergrund liegen
- wenn ein Teil an der richtigen Stelle liegt, dann leuchtet es weiß auf
- sind alle Teile am richtigen Platz, dann klebt John die Teile mit dem Klebeband zusammen
- auf dem Zettel steht:

**Da ich die nächsten zwei Wochen
in geheimer Reichssache unterwegs bin
bitte ich folgendes zu verwenden**

Arbeitswoche 1: C

Woche 2: Pi

Danke WH

- **die Metallstange mit der Pendeluhr benutzen und als Minutenzeiger einsetzen**
- **dann die Uhr auf 5 vor 8 stellen**
- das Bücherregal öffnet sich und dahinter ist ein Geheimraum
- Peter kommt und beide gehen in den Geheimraum
- im Raum umsehen
- die Zettel auf dem Tisch ansehen
- da steht L: ozo R: ooz
- das betrifft die Schubladen im anderen Büro (links: offen, zu, offen und rechts: offen, offen, zu)
- **den Tresor ansehen**
- $Pi = 3,1415\dots$
- **John dreht auf die Zahl 3 (dann Maustaste loslassen) und man hört ein Geräusch**
- **dann auf 1 drehen (gibt wieder Geräusch)**
- **dann auf 4, 1 und 5 drehen**
- **nun ist der Tresor offen**
- **im Tresor liegen die Pläne für eine Uranbombe**
- Peter geht
- John verlässt auch den Raum
- **in den Korridor gehen**
- **Peter steht an der Tür und sagt das der Wachposten wach geworden ist, weil er friert**
- **John geht wieder ins Büro mit der Pendeluhr**
- **das Heizungsventil mit der Heizung benutzen**
- **dann ins vordere Büro gehen und das Heizungsventil mit der Heizung benutzen**
- John sagt das es nun im Foyer warm werden sollte
- **dann wieder zu Peter gehen**
- nach einiger Zeit schläft der Wachposten wieder
- Peter und John verlassen das Gebäude
- **zur Straße gehen und zum Lieferwagen**
- **im Lieferwagen das Funkgerät benutzen**

Berlin 09. Januar 1943

Heereswaffenamt:

- die Flaggen ansehen
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- **um die Ecke gehen**
- Peter versucht die Tür zu öffnen
- da kommt eine Frau (Anne) und öffnet die Tür
- Anne und John gehen ins Gebäude
- Peter schiebt Wache

Heereswaffenamt / Büro:

- John verlässt das Büro
- **die Besenkammer gegenüber öffnen**
- **das Fensterputzmittel und die Bodenpolitur nehmen**
- die Statue ansehen (nicht lange hier stehen bleiben, sonst erwischt einen der Soldat, der auf dem Gang steht)
- zurück ins Büro gehen
- im Büro umsehen
- **mit Anne sprechen**
- das Telefon ansehen
- **das Telefonkabel nehmen**
- **das Messer mit dem Telefonkabel benutzen**
- **das abisolierte Kabel mit dem Türgriff benutzen**
- **das andere Ende mit der Steckdose benutzen**
- **dann mit Anne sprechen** (sie soll um Hilfe rufen)
- die Wache kommt und fasst die Türklinke an
- damit ist die Wache außer Gefecht gesetzt
- **das Telefonkabel wieder mitnehmen**
- das Büro verlassen und den Gang entlang gehen zum Archiv

Heereswaffenamt / Archiv:

- unten im Archiv sind zwei Wachen
- Anne will nach unten gehen und sich an den Wachen vorbeischieben, um zum Spezialarchiv zu kommen
- John soll dazu die Lampen an- und ausschalten
- er darf immer nur eine Lampe ausschalten

- sobald zwei Lampen aus sind, kommt die Wache um nachzusehen
- Anne muss immer erst im Schatten stehen, damit John die nächste Lampe an- bzw. ausschalten kann
- und so funktioniert es dann:

Schalter 12 aus
Schalter 12 an und Schalter 9 aus
Schalter 9 an und Schalter 6 aus
Schalter 6 an und Schalter 5 aus
Schalter 5 an und Schalter 6 aus

- Anne steht vor dem Spezialarchiv
- leider ist die Tür mit einem Code gesichert
- Anne sagt das sie wieder zurück gehen sollte
- der Rückweg geht dann so:

Schalter 2 an und Schalter 5 aus
warten bis die Wache von vorne den mittleren Gang nach oben kommt und links abbiegt
Schalter 5 an und Schalter 8 aus
warten bis die Wache im rechten Gang nach oben geht
Schalter 8 an und Schalter 9 aus
Schalter 9 an und Schalter 12 aus

- Anne ist wieder bei John
- John sagt sie müssen die beiden wachen ausschalten
- **die Treppe nach unten gehen**
- **die Flagge nehmen**
- den dunklen Fleck auf dem Boden ansehen
- **im Inventar die Flagge mit der Bodenpolitur benutzen**
- **dann die Flagge mit dem dunklen Fleck benutzen**
- hier ist es jetzt sehr rutschig
- die Halteringe ansehen
- **das Telefonkabel mit den Halteringen benutzen** (ergibt Stolperfalle)
- John ruft nun die Wache
- sie kommen beide und werden außer Gefecht gesetzt
- **den bewusstlosen Soldaten ansehen**
- er hat ein Notizbuch
- **das Notizbuch nehmen und ansehen**
- **da stehen die Zahlen 4, 9 und 3 drin**
- zum Spezialarchiv gehen
- **die verdeckte Klappe an der Tür ansehen**
- **die Klappe öffnen und ansehen**
- dahinter sind drei Drehknöpfe
- **mit den Knöpfen von oben nach unten die Zahlen 4, 9 und 3 einstellen und die Tür ist offen**
- ins Spezialarchiv gehen

Heereswaffenamt / Spezialarchiv:

- John sieht sich um
- **das mittlere Bild unter der Flagge ansehen und benutzen** (aufklappen)
- dahinter findet John jede Menge Schlüssel
- **die Schlüssel nehmen**
- zu den Schließfächern gehen
- **die Schlüssel mit den Schließfächern benutzen**
- links sind jetzt die verschiedenen Schlüssel zu sehen und rechts die Fächer mit den Buchstaben dran
- der erste Schlüssel oben links passt zum Buchstaben A und der erste Schlüssel oben rechts passt zum Buchstaben B und so geht es dann weiter
- **über die Pfeile zum Buchstaben U gehen**
- **dann den linken Schlüssel in der achten Reihe von oben mit dem Schließfach U benutzen**
- John hat die Unterlagen
- es folgt eine Zwischensequenz

Berlin 11. Januar 1943

Straße:

- nach einer Zwischensequenz steht John auf der Straße
- immer wenn John sagt er hört Schritte, dann muss er sich schnell in eine dunkle Ecke stellen um nicht von den Soldaten gefunden zu werden
- **nach links gehen in die Sackgasse**
- **die Ölpfütze ansehen**
- **das Taschentuch mit der Ölpfütze benutzen**
- die Kisten ansehen
- **die Decke nehmen**
- zurück gehen
- das Plakat ansehen
- **das Messer mit dem Plakat benutzen**
- John hat eine Ecke vom Plakat
- **weiter gehen und mit dem Betrunkenen sprechen** (alle Themen)
- dann weiter gehen bis zu Kreuzung
- dort kommt der Bahnhof, aber es gibt eine Sperre davor
- die Sirene ansehen
- an der Wand ist die Kurbel für die Sirene, aber sie ist mit einem Schloss gesichert

- die beiden Eimer ansehen
- in einem Eimer ist Wasser und in dem anderen ist Sand
- **die leere Flasche mit Wasser füllen und dann noch Spiritus dazugeben**
- sollte die Flasche nicht leer sein, dann den Inhalt in den Gully kippen
- zum Betrunkenen gehen
- ihm die Flasche geben
- er will aber nur eine bestimmte Sorte Alkohol haben (von einer bestimmten Firma, nämlich Warölder)
- **mit dem Betrunkenen sprechen bis er den Schlüssel für die Sirene bekommt**
- John geht ein Stück von dem Betrunkenen weg (bis zur Kreuzung)
- **im Inventar den Bleistift mit der Plakatecke benutzen** (er schreibt Warölder drauf)
- **dann die Plakatecke mit dem Eimer mit Wasser benutzen**
- **die nasse Plakatecke mit der Flasche benutzen**
- zum Betrunkenen gehen
- **ihm die Flasche mit dem Wasser und Spiritus geben**
- **dafür bekommt John Geld**
- zur Sirene gehen
- **den Schlüssel mit dem Schloss benutzen**
- die Kurbel benutzen, aber sie dreht sich nicht
- **dann das ölige Taschentuch mit der Kurbel benutzen**
- **die Kurbel benutzen**
- jetzt geht die Sirene
- die Soldaten an der Absperrung sind abgelenkt
- **zur Straße zurück gehen und dann über die Kreuzung gehen**
- in der kleinen Gasse ist ein Zaun
- vor dem Zaun stehen Kisten
- auf dem Zaun ist Stacheldraht
- **die Decke mit dem Stacheldraht benutzen und dann über den Zaun klettern**
- John fährt mit dem Zug nach Haigerloch

Haigerloch 15.Januar 1943

Bahnhof:

- **die kleine Schüssel nehmen**
- dann zum Ausgang gehen

Verkaufsstand:

- **mit dem Händler sprechen**

- **das Feuerholz und die Handaxt nehmen**
- dann zum Springbrunnen gehen

Springbrunnen:

- mit dem Priester sprechen
- dann zum Wirtshaus gehen

Wirtshaus:

- links vom Wirtshaus steht ein Getreidesack
- **das Messer mit dem Getreidesack benutzen**
- **dann die Schüssel mit dem Getreidesack benutzen**
- in der Schüssel ist nun Getreide drin
- **das linke Fenster ansehen**
- es ist das Küchenfenster
- **das Messer mit dem Fenster benutzen**
- John öffnet das Fenster
- **dann ins Wirtshaus gehen**
- **mit der Kellnerin sprechen**
- die hätte gern Nylonstrümpfe
- **mit dem Wirt sprechen**
- von Soldaten weiß er nichts
- John denkt das die Soldaten nur im Keller sein können, aber da darf er nicht hin
- beim Wirt liegt eine Schachtel Zigaretten, aber John kann sie nicht nehmen, weil der Wirt aufpasst
- **den Rosenkranz aufheben, der auf dem Boden liegt**
- das Wirtshaus verlassen

Verkaufsstand:

- **mit dem Händler sprechen und nach dem Priester fragen**
- der hat seinen Rosenkranz verloren

Springbrunnen:

- **mit dem Priester sprechen und ihm dann den Rosenkranz geben**
- dafür bekommt John Geld

Verkaufsstand:

- mit dem Händler sprechen
- fragen was er zu bieten hat
- nach Nylonstrümpfen fragen und sie kaufen
- zum Wirtshaus gehen

Wirtshaus:

- der Kellnerin die Nylonstrümpfe geben
- dafür bekommt er einen Kuss
- John hatte sich aber Informationen erhofft
- die Kellnerin gibt ihm eine Flasche Schnaps
- das Wirtshaus verlassen
- zum Springbrunnen gehen

Springbrunnen:

- hier nach rechts in die Gasse gehen
- bis zu einem Misthaufen gehen
- hier ist eine Ratte
- den Schnaps mit der Schüssel mit Getreide benutzen
- dann die Schüssel mit dem Misthaufen benutzen
- die Ratte kommt und frisst
- die Ratte nehmen und zurück zum Wirtshaus gehen

Wirtshaus:

- die Ratte mit dem offenen Küchenfenster benutzen
- es gibt Geschrei in der Küche
- dann ins Wirtshaus gehen
- die Zigarettenschachtel nehmen
- in den Keller gehen
- an der Wand sind Drehräder mit den Symbolen Hirsch, Hase, Wolf und Bär
- den Keller und das Wirtshaus verlassen

Verkaufsstand:

- dem Händler die Zigaretten geben
- dann bekommt John die folgende Information: Der Bär treibt zwei Hasen in den Rachen des Wolfes

- wieder zum Wirtshaus gehen

Wirtshaus:

- in das Wirtshaus gehen und in den Keller
- **jetzt müssen die Drehräder von oben nach unten mit den Symbolen Bär, Hase, Hase und Wolf eingestellt werden**
- **dabei müssen die Symbole auf der linken Seite erscheinen** (also nicht oben)
- sind die Drehräder richtig eingestellt, dann öffnet sich eine Geheimtür
- **in den Geheimgang gehen**
- **die Axt mit der halbgeschlossenen Schleuse benutzen und durch die Schleuse gehen**

Produktionsstätte:

- Anne taucht plötzlich auf
- mit ihr sprechen
- John sieht sich um
- **das Zahnrad nehmen**
- **durch das kaputte Schleusentor gehen**
- **das Zahnrad nehmen, das auf der Treppe liegt**
- das Ventilrad ansehen
- die Kiste ansehen
- da sind kleine Zahnräder drin
- **die kleinen Zahnräder mitnehmen**
- durch die kleine Schleusentür links gehen
- **das Zahnrad nehmen** (liegt auf dem Boden)
- das Schloss, den Telefonschaltkasten und den Erste Hilfe Kasten ansehen
- **durch die Schleusentür am Ende des Ganges gehen**
- **den Bunsenbrenner mitnehmen**
- **das Zahnrad nehmen (liegt auf dem Tisch)**
- **das Kabel nehmen**
- die Schränke ansehen
- auf jedem Schrank steht ein Name
- zurück zu Anne gehen
- die Gasflaschen ansehen
- eine Gasflasche wird mit einer Kette gehalten
- **den Bunsenbrenner mit der Kette benutzen**
- **dann die Axt mit dem Ventil der Gasflasche benutzen**
- die Gasflasche öffnet so die Schleusentür
- in den Raum gehen
- **den Sicherungskasten ansehen**
- eine Sicherung ist defekt
- **die defekte Sicherung nehmen**
- **das Zahnrad nehmen**

- nach links gehen zur Schleuse
- die Schleuse lässt sich nur mit einem Zahnradmechanismus öffnen
- **den Mechanismus ansehen**
- **nun die Zahnräder an der richtigen Stelle platzieren und dann das Zahnrad mit dem Hebel benutzen**
- wenn alles richtig war, dann öffnet sich die Schleuse
- hier noch ein Bild wie es aussehen muss:



- **durch die Schleuse gehen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **den kleinen Schlüssel vom Boden aufheben**
- **im Inventar den Schlüssel ansehen**
- da steht GH darauf
- **die Blaupause ansehen und nehmen**
- **dann zurück in den Raum mit den Spinden gehen**
- der Schlüssel passt zu dem Spind ganz rechts
- **den Schlüssel mit dem Spind benutzen**
- **die Plastiksachtel nehmen**
- **in der Plastiksachtel ist eine Sicherung drin**

- wieder zurück bis in den Raum mit der Schleuse mit den Zahnrädern gehen
- **hier die neue Sicherung mit dem Sicherungskasten benutzen**
- nun ist es hell
- **die Geheimtür ansehen und öffnen**
- John geht in den Tunnel dahinter und trifft Peter Graham
- der meint das Anne die Verräterin ist und das er ein Funkgerät suchen will
- John geht zu Anne
- die hat unterdessen die Tür zum Funkraum geöffnet
- sie will sich um Peter kümmern
- **den Generator ansehen**
- **das Kabel aus dem Inventar mit dem Generator benutzen**
- dann die Kommunikationseinheit ansehen
- das Funklog ansehen
- **die Sendeeinheit ansehen und benutzen**
- dann den Raum verlassen
- zum Raum mit Geheimtür gehen
- da liegt jetzt eine Tasche mit Goldbarren
- **einen Goldbarren nehmen**
- **zur Geheimtür gehen und nach draußen**
- dort kämpft Peter mit Anne
- **die Pistole nehmen und mit Peter benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **den Pfad entlang gehen**
- dort ist ein Hangar

Hangar:

- in den Hangar gehen
- den Tankwagen ansehen
- den Treibstoffschlauch ansehen
- **den Schraubenzieher mit dem Treibstoffschlauch benutzen**
- John baut den Schlauch ab
- am Treibstoffschlauch ist ein Sieb
- das Sieb ansehen
- **die Schachtel aus dem Inventar mit dem Sieb benutzen**
- **dann wieder den Schraubenzieher mit dem Treibstoffschlauch benutzen**
- John baut den Schlauch wieder an
- es folgt eine Zwischensequenz
- Anne und John verstecken sich im Flugzeug
- das wird später abgeschossen und es gibt eine Bruchlandung

Luftraum Russland 15. Januar 1943

Absturzstelle:

- John muss sich beeilen
- **er nimmt den Helm**
- **dann benutzt er das Messer mit den Sandsäcken**
- **dann den Helm mit den Sandsäcken benutzen**
- **den Helm mit Sand mit dem Feuer benutzen**
- John macht das dann noch ein paar Mal automatisch
- dann ist das Feuer gelöscht
- Anne konnte sich auch befreien
- es folgt eine Zwischensequenz
- zur Gasse gehen

Gasse:

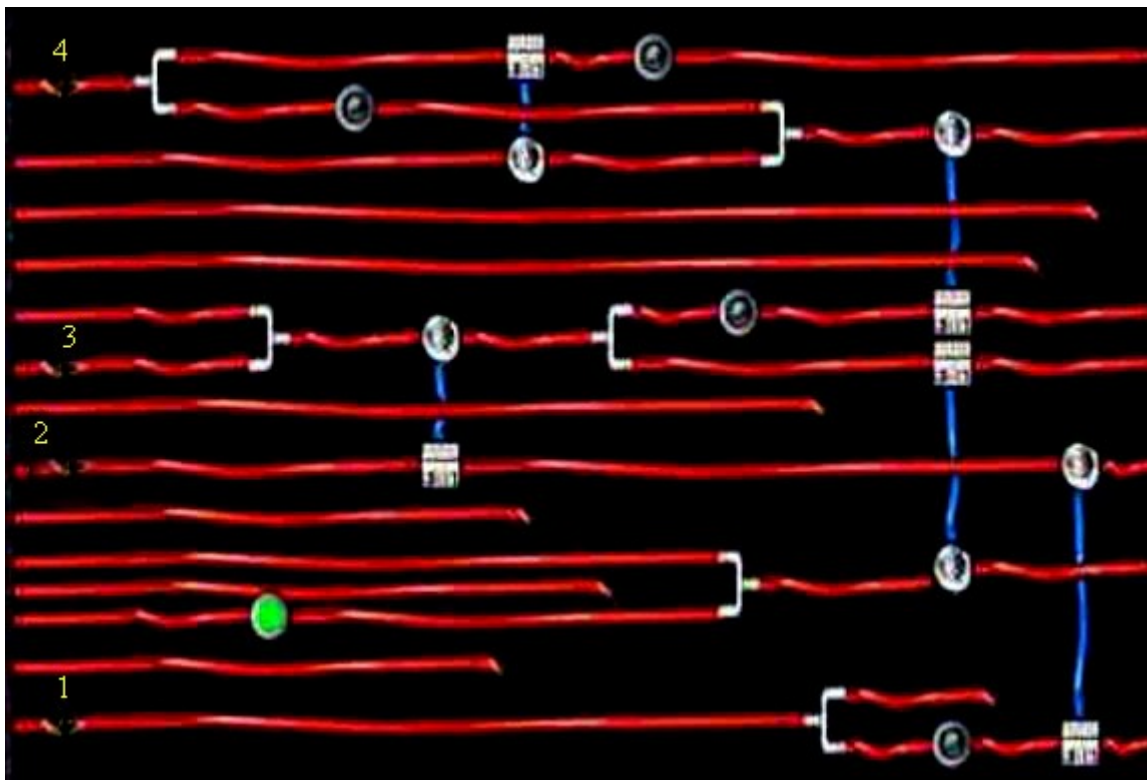
- **mit Anne sprechen**
- **den russischen Helm nehmen**
- **den MG Lauf ansehen**
- er ist eingefroren
- **die leere Feldflasche nehmen**
- **die Feldflasche mit dem Schnee benutzen**
- zurück zur Absturzstelle gehen
- **dort die Feldflasche mit der gelöschten Stelle benutzen**
- jetzt ist heißes Wasser in der Feldflasche
- wieder zur Gasse gehen
- **die Feldflasche mit dem MG Lauf benutzen**
- **dann den MG Lauf nehmen**
- zur Straße gehen
- da wird gerade ein Soldat von einem Scharfschützen erschossen
- **im Inventar den MG Lauf mit dem deutschen Helm benutzen**
- **dann den MG Lauf mit dem Helm mit dem Wasserturm benutzen**
- der Schütze muss nun nachladen und John und Anne laufen zu einem Gebäude

Fabrikgebäude:

- **einen Ziegelstein nehmen**
- **den Ziegelstein (oder den Goldbarren) mit der zerschossenen Mauer über dem Soldaten benutzen**

- der Soldat wird getroffen
- John durchsucht den Soldaten
- er findet eine Handgranate
- John und Anne gehen ins Gebäude
- **die beiden Holzbalken nehmen**
- **den Schutt ansehen**
- **einen Holzbalken mit dem Schutt benutzen**
- **in die Halle gehen**
- zur Treppe gehen
- **den Holzbalken nehmen**
- auf die Treppe gehen
- **die beiden Holzbalken mit dem Treppenabsatz benutzen**
- **dann die Treppe nach oben gehen**
- hier kann man noch mal speichern
- **durch die Tür gehen**
- hier ist der Prototyp
- **John muss die Bombe entschärfen**
- er erklärt was gemacht werden muss
- die Drähte kann man nur ganz links am Rand trennen (anklicken)
- die Reihenfolge geht so:

1. **den Draht ganz unten trennen**
2. **den 8. Draht von oben trennen**
3. **den 6. Draht von oben trennen**
4. **den obersten Draht trennen**



- die Bombe ist entschärft
- es folgt noch eine Zwischensequenz

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 15.12.2014

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

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