

The Whispered World – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Sadwick ist Clown im Zirkus. Er wohnt mit seinem Bruder Ben und seinem Opa im Wohnwagen und er hat eine grüne Raupe, die auf den Namen Spot hört. Sadwick hat Alpträume. In seinen Träumen geht die Welt unter. Wie immer im Adventure gilt: alles mitnehmen was nicht niet- und nagelfest ist, alles genau ansehen und Gespräche sind meistens auch wichtig. Manchmal geht es ohne ein bestimmtes Gespräch mit einer Person nicht weiter. Spot kann verschiedene Formen annehmen (Mauszeiger oben rechts in die Ecke schieben).

Kapitel 1: Der Herbstwald

Zirkus:

- **den Papierfetzen ansehen**
- die Wäsche, die Kerze, den Herd, das Loch im Rohr und die Schublade ansehen
- **die Schublade öffnen und die geöffnete Schublade ansehen und den Zettel nehmen**
- auf dem Zettel steht was Sadwick alles machen soll an diesem Tag
- das Bärenfell ansehen
- **auf den Bärenkopf schlagen** (benutzen)
- das Maul öffnet sich und ein Schlüssel liegt darin
- **den Schlüssel nehmen**
- **die Bärenkrallen nehmen**
- den Wohnwagen verlassen
- **die Schaufel nehmen, die beim Wohnwagen steht**
- **Spot nehmen und mit dem Eimer benutzen**
- Spot trinkt und wird kugelförmig
- jetzt kann Spot seine normale Form annehmen oder die runde Form
- in den Wohnwagen von Opa gehen
- **das Gebiss, das Taschentuch und das Haarnetz nehmen**
- den Kessel, das Kochbuch, den Frosch und die Rezepte ansehen
- **die Tür von innen schließen**
- den Bettpfosten ansehen
- da ist ein Korken
- **den Korken nehmen**
- die Tür öffnen und den Wohnwagen verlassen
- nach links in den Wald gehen
- Sadwick verirrt sich aber
- **mit Ben sprechen**
- Ben sagt das Sadwick Karte und Kompass braucht (fragen wo er beides finden kann)
- die Wäsche auf der Leine ansehen

- das Zugtier ansehen
- die Feuerdrachenfalle ansehen
- in den eigenen Wohnwagen gehen
- **Spot mit dem Loch im Ofenrohr benutzen**
- er fällt durch das Rohr und macht unten die Tür vom Herd auf
- da ist eine Schatulle drin
- **die Schatulle nehmen**
- **den Schlüssel mit der Schatulle benutzen**
- die offene Schatulle ansehen
- es ist eine Karte drin
- **die Karte nehmen**
- den Wohnwagen verlassen
- **mit Opa sprechen**
- **ihn nach dem Kompass fragen**
- **Sadwick bekommt den Kompass**
- in den Wald gehen
- auf der Karte erscheinen jetzt die Punkte wo Sadwick hingehen kann

Ufer:

- hier sitzt ein Bote
- **mit dem Boten sprechen**
- **er heißt Bobby**
- über alles mit ihm sprechen
- Sadwick will ihm helfen
- er soll einen Test bestehen und einen Fisch fangen
- **den Ast nehmen**
- **den Ast mit dem Haarnetz benutzen**
- das ergibt einen Kescher
- **den Kescher mit dem See benutzen**
- **Sadwick fängt einen Fisch**
- **den Fisch Bobby geben**
- **Sadwick hat dann eine Gräte im Inventar**
- mit Bobby sprechen
- er sucht Shana das Orakel
- nach Shana fragen
- sie soll in einer Hütte im Wald leben
- Bobby erzählt wo er schon überall gesucht hat (die Punkte erscheinen auf der Karte)
- Sadwick geht den Weg entlang und die Karte erscheint
- auf der Karte die Höhle anklicken

Höhle:

- das Totem und die Schüssel ansehen

- **den runden Spot mit der Schüssel benutzen**
- die Schüssel fällt herunter
- **die Schüssel nehmen**
- in die Höhle gehen
- hier gibt es ein riesiges Spinnennetz und Pilze
- das Spinnennetz lässt sich nicht einfach entfernen
- die Höhle verlassen

Ruine:

- die Statue ansehen
- die Zunge ansehen
- das Moos auf der Statue ansehen
- **das Taschentuch mit dem Moos benutzen**
- es kommt ein Wappen zum Vorschein
- und da ist auch eine Vertiefung
- **das Loch ansehen und die Statue**
- Bobby hat das wohl übersehen
- das Tor ansehen und den Busch davor
- **die beiden Schildkrötenstatuen ansehen und nehmen**

Baum:

- den Baum ansehen und das Loch im Baum
- **den Korken mit dem Loch benutzen**
- das Harz am Baum ansehen
- **die Schüssel mit dem Harz benutzen**
- **die beiden Schildkröten mit dem Harz benutzen**
- **dann das Gebiss mit den Schildkröten benutzen**
- das ergibt ein Krötengebiss

Ufer:

- **mit Bobby sprechen**
- **der gibt Sadwick den Flüsterstein**
- der passt in das Loch der Statue

Ruine:

- **den Flüsterstein mit dem Loch in der Statue benutzen**
- es gibt ein Erdbeben

- das Tor ist verschwunden und Spot hat den Flüsterstein verschluckt
- jetzt ist aber noch der Busch im Weg

Zirkus:

- in den Wohnwagen gehen
- hier sind jetzt Rohre aus denen es funkt
- die Rohre ansehen
- **die Mütze von Ben nehmen**
- sie liegt auf dem Boden

Ufer:

- Bobby ist weg
- **das Messer nehmen und die Bomben**

Ruine:

- **das Messer mit dem Busch benutzen**
- dem Weg folgen
- hier liegen zwei Steinbrüder und es gibt eine alte Tür, aber keine Hütte
- **mit den Steinen sprechen**
- sie erzählen von ihrem Plan
- außerdem sagen sie das Sadwick ein Grünschnabel ist
- er soll drei Fragen beantworten (Wer ist Shana ?, Wie viele Augen haben Meeraugen ?, Wo wohnt Kalida ?)
- er weiß die Antworten aber noch nicht
- Sadwick fragt die Steine nach Shana
- die Tür öffnen und durch die Tür gehen
- so klappt es nicht
- **an der offenen Tür vorbei gehen nach oben**
- **dann erscheint ein Pfeil nach unten** (über dem Türrahmen)
- dem Pfeil nach unten folgen, dann ist Sadwick in der Hütte von Shana

Hütte von Shana:

- den Sessel ansehen und die Notizen im Regal
- den Globus ansehen und die Uhr
- die Uhr besitzt ein Ziffernblatt und einen Minutenzeiger
- am Zeiger ist ein Knopf
- die Hütte verlassen

- **mit den Steinen sprechen und fragen wann Shana kommt**
- 12:30 erfährt man wann Shana kommt
- wieder in die Hütte gehen
- die Uhr ansehen
- **die Gräte mit dem Ziffernblatt benutzen**
- **das ergibt den Stundenzeiger**
- **die Zeit von 12:30 einstellen und den Knopf drücken** (Stundenzeiger auf 12 und Minutenzeiger auf 6 stellen)
- ist die Zeit richtig eingestellt, dann gibt es ein Geräusch wenn man den Knopf drückt
- ein Lichtstrahl fällt auf die Notizen
- **die Notizen ansehen (nehmen)**
- auf der Notiz steht etwas von einem schlafenden Riesen, dem man einen Gefallen tun soll
- der Riese könnte das Zugtier Bruno sein
- im Inventar auf den Zettel von der Schublade sehen
- da steht das Sadwick 12:15 das Zugtier baden soll
- **Sadwick stellt an der Uhr 12:15 ein und der Lichtstrahl fällt auf eine andere Notiz** (Stundenzeiger auf 12 und Minutenzeiger auf 3 stellen)
- die Notiz ansehen
- da steht etwas von den Farben die zurückkommen
- könnte der Sonnenaufgang sein
- auf den Zettel von Sadwick sehen
- da steht 5:30
- **also auf der Uhr 5:30 einstellen** (Stundenzeiger auf 5 und Minutenzeiger auf 6 stellen)
- **Shana erscheint**
- **mit Shana sprechen**
- sie macht eine Prophezeiung
- sie sagt das Sadwick die Welt zerstören wird
- dann fragt sie ihn was sie gesagt hat
- Sadwick versucht zu sagen das er die Welt zerstören wird, aber er bringt es nicht fertig und sagt dann das er die Welt retten wird
- Shana sagt das er den Flüsterstein nach Corona bringen muss
- dazu muss er Kalida finden, die in der Mitte des Sees wohnt
- die Hütte verlassen
- zur Statue gehen
- **dort sitzt jetzt ein Schattenmolch**
- er hat ein rotes Ei
- das will er aber nicht gegen etwas anderes aus dem Inventar tauschen und auch mit Spot will er nicht spielen
- zum Baum gehen

Baum:

- hier sind Irrlichter
- **die Irrlichter ansehen und versuchen zu fangen**
- sie verschwinden unter einem Stein

- **den Stein anheben**
- darunter ist eine kahle Stelle
- **die Schaufel mit der kahlen Stelle benutzen**
- dann in das Loch steigen
- da kommt eine Pfütze
- **die Pfütze ansehen**
- da ist Petroleum drin
- **die Bomben mit der Pfütze benutzen**
- nach oben klettern
- Sadwick steht oben auf dem Baum und kann die Insel sehen
- wieder nach unten und den Baum verlassen

Zirkus:

- **mit Ben sprechen**
- nach dem Erdbeben fragen und ob er keine Angst hat
- **die Bärenkralle mit dem Krötengebiss benutzen**
- **das ergibt ein zweiköpfiges Monster**
- **das Monster mit Ben benutzen**
- der erschreckt sich und dabei verliert er einen kleinen roten Ball
- **den Ball nehmen und die Hose vom Opa von der Leine nehmen**

Ruine:

- **den kleinen roten Ball mit dem Schattenmolch benutzen**
- der springt dem Ball nach und lässt das Ei liegen
- **das rote Ei nehmen**

Zirkus:

- **das rote Ei mit der Feuerdrachenfalle benutzen**
- in der Falle sind nun Feuerdrachen
- **den normalen Spot mit den Feuerdrachen benutzen**
- jetzt gibt es einen Feuerspot

Höhle:

- in die Höhle gehen
- **den Feuerspot mit dem Spinnennetz benutzen und es brennt ab**
- weiter in die Höhle gehen

- da sind Augen
- die Augen ansehen
- **den runden Spot mit den Augen benutzen**
- es ist ein großer Fisch mit 11 Augen
- den Schädel ansehen und den Fisch
- **das Seil nehmen**

Zirkus:

- in den Wohnwagen von Opa gehen
- **das Seil mit dem Kessel benutzen**
- jetzt ist das Seil eine Zündschnur

Ruine:

- **zu den Steinbrüdern gehen**
- **mit ihnen sprechen**
- nach dem Plan fragen und sagen das man kein Grünschnabel ist
- sie stellen wieder die drei Fragen und diesmal kann sie Sadwick beantworten
 - 1. Wer ist Shana ? Ein mystisches Schlangewesen**
 - 2. Wie viele Augen hat ein Meerauge ? 11 Augen**
 - 3. Wo wohnt Kalida ? In der Mitte des Sees**
- jetzt ist Sadwick kein Grünschnabel mehr
- **er bekommt von den Steinen Steinpulver**

Baum:

- in das Loch steigen
- **die Bomben mit der Pfütze benutzen**
- **die Zündschnur mit den Bomben benutzen**
- **das Steinpulver mit der Mütze benutzen**
- **den Feuerspot mit den Bomben benutzen**
- nach oben klettern
- **die Steinmütze mit dem Loch benutzen und dann die Steinmütze benutzen**
- Sadwick setzt sich in die Mütze und fliegt zur Insel

Kapitel 2 : Kalidas Erwachen

Insel:

- Sadwick ist auf der Insel gelandet
- er spricht mit einem Mönch
- der geht dann weg
- **die Statue ansehen**
- **den Mast ansehen und die Blasen im Wasser**
- die Kerzen ansehen
- den Weg nach oben gehen
- bei den zwei Kerzen liegt eine kaputte Schaufel
- **die kaputte Schaufel nehmen**
- den Weg zum Dorf benutzen

Dorf:

- am Weg hängt eine Glocke
- es fehlt aber das Seil daran
- zum ersten Haus links gehen
- die Tür ist verschlossen
- nach rechts gehen
- da ist eine ehemalige Fabrik

Dorf / Fabrik:

- die Anzeigen und das Rad ansehen
- **den Feuerstein nehmen, der auf dem Boden liegt**
- Fabrik verlassen und Weg nach weiter oben folgen
- links ist wieder eine Hütte
- sie ist offen
- hier wohnt Bando

Dorf / Hütte Bando:

- mit Bando sprechen
- den Schlüssel und die Blume ansehen
- den Schlüssel kann man nicht nehmen wenn Bando anwesend ist
- den Teppich ansehen
- **den Zahn vom Teppich nehmen (gibt einen Haken)**
- **die Leiter ansehen und nehmen**
- die Tür von innen schließen
- da ist ein Mauselloch zu sehen
- das Mauselloch benutzen (anklopfen)

- dann sieht man ein Augenpaar
- die Maus lässt sich so aber nicht fangen
- die Tür wieder öffnen
- in den Raum rechts gehen
- hier gibt es einen Schrank
- **den Schrank ansehen und öffnen**
- ein Vogel kommt heraus und geht weg
- den Schraubstock und den Mechanismus ansehen
- **das kaputte Zahnrad nehmen**
- die Tür ansehen und den Schalter
- **die Axt nehmen**
- **das kaputte Zahnrad mit dem Schraubstock benutzen**
- die Hütte verlassen und zum letzten Haus ganz oben gehen
- in die Hütte gehen

Dorf / Hütte Ruben:

- hier wohnt Ruben
- **mit Ruben sprechen**
- den Stuhl, den Schreibtisch und das Haustier ansehen
- die Uhr und den Schweinekopf ansehen
- den Globus, den Bär und die Bilder ansehen
- Sadwick kann nicht in den anderen Raum gehen
- die Hütte verlassen

Dorf / Hütte Bando:

- **zu Bando gehen und mit ihm sprechen**
- er erfährt das die Tür im anderen Raum eine Geheimtür ist und das der Vogel ein Yaki ist
- die Hütte verlassen und das Dorf verlassen

Insel / Strand:

- zur Statue gehen
- **die Axt mit dem Mast benutzen**
- dann wieder in Richtung Dorf gehen
- **bei den beiden Kerzen den Feuerstein mit dem Seil benutzen**
- **im Inventar das Seil mit dem Haken verbinden**
- ins Dorf gehen

Dorf:

- **das Seil mit dem Haken mit der Glocke benutzen**
- **das Seil benutzen und die Glocke läuten**
- Ruben ruft Bando zu sich, weil er meint das Bando die Glocke geläutet hat
- in die Hütte von Bando gehen

Dorf / Hütte Bando:

- **den Schlüssel nehmen**
- **die Tür schließen**
- **die Socke nehmen (liegt auf dem Hocker)**
- **an das Mausloch klopfen**
- die Augen der Maus erscheinen
- **die Socke mit dem Mausloch benutzen**
- die Maus kommt raus
- **die Maus nehmen**
- die Tür öffnen und die Hütte verlassen
- zur Hütte unten links gehen, die verschlossen ist
- **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- Tür ist offen
- in die Hütte gehen

Dorf / Hütte mit Horn:

- Schriftrolle, Hocker, Horn und Taktstock ansehen
- **Schriftrolle und Taktstock nehmen**
- **den runden Spot mit dem Horn benutzen**
- die Hose von Opa fliegt aus dem Horn
- die Hütte verlassen
- die Hose hängt vorn am Felsen
- **die Maus mit der Hose benutzen**
- zur Hütte von Ruben gehen

Dorf / Hütte Ruben:

- **die Leiter mit dem Fenster benutzen**
- durch das Fenster in die Hütte einsteigen (sollte Bando noch hier sein, dann einmal in die Fabrik gehen und wieder zurück)
- **die Hose vom Opa mit dem Haustier benutzen**
- die Treppe rechts nach oben gehen
- das Bett, den Nagel und die Perlen ansehen

- das Bett macht seltsame Geräusche
- **eine Perle nehmen**
- die Hütte durch die Tür verlassen
- Ruben merkt das eine Perle fehlt und er ruft gleich Bando, damit er die Fabrik wieder öffnet
- in die Hütte von Bando gehen

Dorf / Hütte Bando:

- mit ihm reden
- er braucht eine Schaufel
- **im Inventar den Mast mit der kaputten Schaufel benutzen**
- **die Schaufel Bando geben**
- der geht gleich in die Fabrik

Dorf / Fabrik:

- in die Fabrik gehen
- hier liegt ein kaputtes Zahnrad
- **das kaputte Zahnrad nehmen**

Dorf / Hütte Bando:

- in die Hütte von Bando gehen
- in den hinteren Raum gehen
- **die beiden kaputten Zahnräder mit dem Schraubstock benutzen**
- **dann den Feuerspot mit den Zahnrädern benutzen und sie werden zusammen geschweißt**
- **das Zahnrad ist nun ganz und kann mit dem Mechanismus benutzt werden**
- nun müssen die Zahnräder noch in der richtigen Reihenfolge angeordnet werden
- die Zahnräder gehören zwischen das Zahnrad links, das sich dreht und das Zahnrad unten rechts
- es gibt fünf Zahnräder
- ein ganz kleines Zahnrad und ein ganz großes Zahnrad
- ein mittleres Zahnrad mit vielen Zähnen und ein mittleres Zahnrad mit weniger Zähnen
- dann gibt es ein etwas kleineres Zahnrad
- **zuerst das mittlere Zahnrad mit den vielen Zähnen direkt an das sich bewegende Zahnrad links setzen**
- **dann das ganz kleine Zahnrad daneben und danach kommt das ganz große Zahnrad**
- **jetzt noch das mittlere mit weniger Zähnen und zum Schluss das etwas kleinere Zahnrad**
- **den Hebel betätigen**
- **sind alle Zahnräder richtig gesetzt, dann öffnet sich die Tür**
- durch die Tür gehen

- zu der Hütte gehen

Hütte Mönch:

- es ist die Hütte vom Mönch
- **in die Hütte gehen und mit dem Mönch sprechen**
- er kann das Rätsel mit den Damen auf dem Spielbrett nicht lösen
- Sadwick bietet ihm an zu helfen
- die Damen müssen so stehen das sie sich nicht schlagen können (weder waagerecht noch senkrecht noch diagonal)
- stellt man eine Dame so das eine oder mehrere andere sie schlagen können, dann leuchtet das Feld orange auf
- leuchtet ein Feld auf das man eine Dame stellen möchte blau auf, dann ist das Feld sicher
- es gibt mehrere richtige Lösungen
- die Felder an der oberen Kante von links nach rechts von A bis G bezeichnen
- die Felder an der linken Seite von oben nach unten mit den Zahlen 1 – 8 bezeichnen
- hier ist meine Lösung:
- **A1, B7, C4, D6, E8, F2, G5 und H3**
- hat das geklappt, dann ist der Mönch weiter in die Lösung des Rätsels vertieft
- **die Kerze nehmen**
- die Hütte verlassen

Wald:

- in den Wald gehen
- hier sind 3 Yakis
- da fehlen aber noch zwei
- zurück zur Hütte gehen und durch die Tür
- bis zum Strand der Insel gehen, wo die Statue steht
- **alle Kerzen ausblasen** (Mundsymbol benutzen)
- **dann Richtung Dorf gehen und die beiden großen Kerzen ausblasen**
- **dann alle Kerzen im Dorf ausblasen**
- **zur Hütte vom Mönch gehen und dort alle Kerzen ausblasen**
- ein Yaki taucht auf
- wenn Sadwick ihn fangen will, dann verschwindet er im Fass
- **den runden Spot mit dem Fass benutzen**
- versuchen den Yaki zu fangen
- der sitzt jetzt auf dem Wegweiser
- **die Axt mit dem Wegweiser benutzen**
- jetzt versuchen den Yaki zu fangen
- der geht nun in den Wald
- fehlt noch Nummer 5
- zu Ruben gehen

Dorf / Hütte Ruben:

- über die Leiter durch das Fenster einsteigen
- die Treppe nach oben gehen
- die Kerze mit dem Nagel benutzen
- den Feuerspot mit der Kerze benutzen
- unter dem Bett kommt ein Yaki hervor
- er verschwindet im Wald
- jetzt sind alle 5 Yaki da
- fehlen aber noch die anderen Fünf
- aus dem Fenster klettern und die Hütte verlassen
- die Leiter nehmen
- zur Fabrik gehen

Dorf / Fabrik:

- Spot mit der Presse benutzen und dann das Rad drehen
- das gibt einen 5er Spot, der aber nach unten fällt
- die Leiter mit der Luke benutzen
- die Leiter nach unten klettern
- hier ist der 5er Spot
- Spot nehmen und die Leiter wieder nach oben klettern
- in die Hütte von Bando gehen
- hier noch die Kerzen ausblasen, die auf dem Tisch stehen

Wald:

- in den Wald zu den 5 Yakis gehen
- den 5er Spot mit den Yakis benutzen
- dann zum Strand gehen
- die Yakis folgen (sollten irgendwo noch Kerzen an sein, dann verschwinden die Yakis wieder)

Strand:

- die 5 Yakis setzen sich auf die Statue
- einer sitzt ganz oben rechts, einer oben links, einer oben rechts, einer unten links und einer unten rechts
- den Zettel mit den Noten ansehen
- dann den Taktstock nehmen und in der folgenden Reihenfolge mit den Yakis benutzen:
 1. ganz oben rechts

2. **oben links**
3. **unten rechts**
4. **oben rechts (Mitte)**
5. **unten links**

- die Insel bebt und Kalida erwacht
- es folgt eine Zwischensequenz und Sadwick landet kurz vor dem Schloss von Corona

Kapitel 3: Die Asgil

Vor dem Schloss:

- **den Stein vor dem Tor nehmen**
- das Tor ansehen
- das Podest ansehen, auf dem der Stein lag
- nach links gehen
- dort sind 5 Hebel
- betätigt man die richtigen Hebel und stellt sich dann auf das Podest, so öffnet sich das Tor
- leider gibt es hier keinen Hinweis auf die Lösung des Rätsels
- man kann nur alle Hebel probieren und sich immer wieder auf das Podest stellen um zu sehen ob sich etwas tut
- **folgende Hebel muss man betätigen: den zweiten und den fünften Hebel von links**
- **dann auf das Podest stellen**
- das Tor öffnet sich
- durch das Tor gehen

Höhle:

- den Schädel und die Höhle ansehen
- **das Horn ansehen**
- darunter steht ein Wächter
- die Treppe geht Sadwick nur ein Stück nach unten, weil ihn sonst der Wächter sehen kann
- **das Fenster links ansehen**
- Sadwick sieht durch das Fenster
- es folgt eine Zwischensequenz
- **dann das Seil nehmen, das unterhalb vom Fenster ist**
- dann den Blick durch das Fenster verlassen
- **den Stein mit dem Seil benutzen**
- **den Stein an das Horn binden**
- jetzt setzt Sadwick den Wächter außer Gefecht
- die Treppe nach unten gehen und in die Höhle links
- **den Schlachtplan ansehen und die Steinscheiben**

- den Eimer ansehen
- **die Höhle verlassen**
- der Boss kommt und Sadwick landet im Gefängnis

Gefängnis:

- **den Heuhaufen ansehen und Sadwick findet eine Nadel**
- **etwas Heu mitnehmen**
- den Schacht ansehen
- die Tür ansehen
- **das Türschloss und die Essensluke ansehen**
- im Türschloss steckt der Schlüssel
- die Nadel mit dem Türschloss benutzen
- das geht noch nicht
- **mit der Essensluke sprechen**
- dann kommt Gourney
- Sadwick spricht mit ihm
- er erfährt das der Boss Loucaux heißt
- das der neue Koch gesucht wird, weil das Essen mies war
- das Bobby auch in der Zelle war
- das Spot in einem Käfig ist
- **wenn Sadwick sagt das er Hunger hat, dann bekommt er ein Tablett mit Essen**
- **sagen er will sich beim Koch beschweren**
- nach dem Gespräch das Tablett mit Essen ansehen
- es gibt auch einen Holzlöffel dazu
- Gorney geht den Koch suchen
- **das Tablett mit dem Schacht benutzen**
- **dann das klebrige Tablett mit der Essensluke benutzen**
- **den Holzlöffel mit der Nadel benutzen**
- **jetzt die Nadel mit dem Türschloss benutzen**
- der Schlüssel fällt auf das klebrige Tablett
- **das Tablett nehmen**
- **den Schlüssel mit Hilfe der Nadel am Holzlöffel vom Tablett nehmen**
- **den Schlüssel mit dem Türschloss benutzen**
- das Gefängnis ist offen
- die Zelle verlassen
- die Zugbrücke ansehen
- den Schleifstein und die Tonne ansehen
- das Küchenschild ansehen
- in die Küche gehen

Küche:

- **die Esstäbchen nehmen und den Teller**

- **die Rippe nehmen, die im Boden steckt**
- eine Fliege schwirrt hier herum
- **die Essstäbchen mit der Fliege benutzen**
- die Fliege ist gefangen
- nach links gehen
- hier steht ein großer Kessel auf dem Feuer
- **das Feuer, den Kessel, die Pilze und die vielen Gläser ansehen**
- die Pilze kann Sadwick nicht nehmen
- das Pelztier ansehen
- das zeigt die Zähne
- die Küche verlassen
- die nächste Tür ist ohne Türklinke
- **den nächsten Eingang nehmen**
- Sadwick landet weiter oben
- **durch die erste Tür links gehen**
- dann landet Sadwick weiter rechts
- **durch die rechte Tür gehen**
- Sadwick kommt in den Waffenraum

Waffenraum:

- **den Bogen, das Messer und den Knüppel nehmen**
- die Rüstungen ansehen
- die Wand ansehen
- **die Wand auf der rechten Seite (ziemlich in der Mitte) genauer ansehen**
- **die Wand benutzen und noch einmal ansehen**
- **Sadwick findet einen Geheimgang**
- in den Gang gehen
- hier gibt es ein Ventil
- das Ventil ist aber mit einem Schloss versehen
- den Geheimgang verlassen
- **die Tür vom Waffenraum von innen schließen**
- in der großen Rüstung vorn ist jemand drin
- **Sadwick spricht mit dem Feigling**
- es ist der Koch, aber er will nichts sagen
- Sadwick droht ihm zu verraten wo sein Versteck ist
- auf die Frage wem er es sagen will antwortet Sadwick mit Loucaux
- mit dem Koch sprechen und nach dem Rezept für die Schimmelsuppe fragen
- **das Rezept lautet: etwas von der Erde, etwas vom Wasser, etwas aus der Luft und etwas von dir**
- nach dem Gespräch den Waffenraum verlassen und durch die Türen wieder nach ganz unten
- nach links gehen

Wasser:

- hier ist ein Frosch im Wasser
- es gibt Anzeigen, einen Hebel und ein Ventil
- das Ventil ist abgeschlossen
- wieder zurück gehen in Richtung Gefängnis
- **das Messer mit dem Schleifstein benutzen**
- in die Küche gehen

Küche:

- **das Messer mit den Pilzen benutzen**
- **den Knüppel mit dem Pelztier benutzen**
- das Pelztier beißt in den Knüppel
- **das gibt jetzt einen Schlegel für den Gong**, der in der Küche hängt
- die Küche verlassen
- zur Zugbrücke gehen
- **das Messer mit dem Seil der Zugbrücke benutzen**
- die Brücke ist nun unten

Höhle:

- nach links gehen
- auf dem Boden liegt eine Münze
- **die Münze nehmen**
- zum Horn gehen
- **das Messer mit den Knoten im Seil benutzen**
- nach unten gehen
- **das Seil nehmen**
- die Tür zur Höhle ist verschlossen
- durch das Fenster links sehen
- Spot ist in einem Käfig gefangen
- die Höhle verlassen und zurück zur Brücke gehen
- **die Münze mit dem Schleifstein benutzen**
- die sieht jetzt aus wie eine Pfeilspitze
- **die Pfeilspitze mit der Rippe benutzen**
- gibt einen Pfeil
- **den Pfeil mit dem Bogen benutzen**
- **das Seil mit Pfeil und Bogen benutzen**
- zum Wasser gehen

Wasser:

- **Pfeil und Bogen mit dem Holzbalken oben rechts benutzen**
- **dann am Seil auf die andere Seite schwingen**
- zum Frosch gehen
- der verschwindet im Wasser
- **das klebrige Tablett mit der Sitzfläche vom Frosch benutzen**
- ein Stück weg gehen
- dann kommt der Frosch wieder
- **jetzt kann Sadwick den Frosch nehmen**
- über das Seil wieder zurück

Küche:

- zum Kessel gehen
- **die Pilze (etwas von der Erde), die Fliege (etwas aus der Luft) und den Frosch (etwas aus dem Wasser) in den Kessel werfen**
- **dann in den Kessel spucken (etwas von dir / Mundsymbol mit Kessel benutzen)**
- **dann das Heu mit dem Feuer benutzen**
- **nun noch ins Feuer blasen**, damit es richtig brennt und die Suppe kocht (Mundsymbol mit Feuer benutzen)
- **den Teller mit dem Kessel benutzen**
- **den Teller mit der Suppe auf den Tisch stellen**
- **den Schlegel mit dem Gong benutzen**
- der Boss kommt in die Küche und isst die Suppe
- Sadwick verlässt die Küche
- zur Höhle gehen

Höhle:

- durch das Fenster sehen
- **mit Spot sprechen**
- jetzt kann man Spot wieder verwandeln
- **Spot in den Feuerspot verwandeln und der Käfig brennt und Spot fällt herunter**
- **Spot in den 5er Spot verwandeln und durch das Loch in der Tür schicken**
- das Fenster verlassen
- wieder in die Küche gehen

Küche:

- der Boss schläft
- **den Schlüssel nehmen**

- die Küche verlassen

Waffenraum:

- den Geheimgang in der Wand benutzen
- **den Schlüssel mit dem Ventil benutzen**
- **das Ventil drehen**
- Geheimgang verlassen

Wasser:

- **hier auch den Schlüssel mit dem Ventil benutzen und dann das Ventil drehen**
- die Anzeige steht jetzt auf der Zwei

Gefängnis:

- **den Feuerspot mit dem Heu benutzen**
- es kommt ein Ventil zum Vorschein
- **den Schlüssel mit dem Ventil benutzen**
- **dann das Ventil drehen**
- zur Höhle gehen

Höhle:

- den Schlüssel mit der Tür zur Höhle vom Boss benutzen
- die Tür ist offen
- in die Höhle gehen
- **hier mit dem Schlegel einmal auf die linke Steinscheibe schlagen**
- die Tür schließt sich und alles bebt
- dann öffnet sich die Tür wieder
- jetzt die Höhle vom Boss verlassen
- Sadwick landet auf der mittleren Ebene
- **durch die Tür rechts daneben gehen**
- dann landet Sadwick weiter rechts
- **hier durch die Tür ganz rechts gehen**
- Sadwick kommt in einen Raum mit Kamin

Kaminzimmer:

- **die Tür von innen schließen**

- **das Gabelding nehmen**
- die Tür wieder öffnen
- in dem Zimmer gibt es zwei Steinscheiben und ein Ventil
- **den Schlüssel mit dem Ventil benutzen und das Ventil drehen**
- **dann mit dem Schlegel zweimal auf die rechte Steinscheibe schlagen**
- das Zimmer verlassen
- durch die Tür ganz links gehen und Sadwick landet ganz unten
- dann nach links gehen und zur Höhle

Höhle:

- durch das Fenster sehen
- jetzt ist der Eimer in der Nähe des Fensters
- **das Gabelding mit dem Eimer benutzen**
- der Eimer fällt herunter
- die Höhle verlassen
- durch die Tür neben der Küchentür gehen
- auf der mittleren Ebene durch die Tür ganz rechts

Kaminzimmer:

- **jetzt muss Sadwick mit dem Schlegel zweimal auf die linke Steinplatte schlagen**
- das Zimmer verlassen
- durch die mittlere Tür nach links gehen
- durch die Tür ganz links in die Höhle gehen
- **den Eimer nehmen**
- **mit dem Schlegel einmal auf die rechte Steinscheibe schlagen**
- jetzt stehen alle Räume wieder richtig
- die Höhle verlassen

Wasser:

- die Anzeige steht auf 4
- **den Eimer mit dem Gabelding benutzen**
- **dann den Eimer mit dem Hebel benutzen**
- **den 5er Spot in den Eimer werfen**
- **dann Spot in den runden Spot verwandeln**
- der Eimer wird schwer genug und ein Fahrstuhl kommt
- den Fahrstuhl nach oben benutzen
- Sadwick landet auf einer Wiese
- **den Stein nehmen** und nach links gehen

Bahnstation:

- den Garten, die Vögel und die Wäscheleine mit Hose und Hemd ansehen
- **mit dem Bahnhofswärter sprechen**
- er heißt Maurice
- Sadwick erfährt das mal ein Zug nach Corona gefahren ist
- die Lok ist noch da, aber sie fährt nicht mehr
- Sadwick möchte sich die Lok ansehen
- das kostet aber 10 Goldstücke
- Sadwick fragt wie das Museum läuft
- dann gibt er Tipps
- er sagt das die Vögel weg müssen und die Wäsche
- Maurice stellt ihn als Wäscheboy, Berater und als Gärtner an (für jeden Job gibt es ein Goldstück)
- Sadwick sagt das die Mitarbeiter nicht motiviert sind und das er einen Clown braucht (ist sein vierter Job)
- außerdem sagt Sadwick er soll den Namen ändern in Maurice Medium Museum
- er soll den Eintrittspreis senken auf 8 Goldstücke
- außerdem soll es einen Mitarbeiter Rabatt geben (das wären dann 4 Goldstücke)
- das Gespräch beenden
- **die Hose und das Hemd von der Leine nehmen**
- **die Wäscheleine nehmen**
- **den Schlegel im Garten aufstellen**
- **die Essstäbchen mit dem Schlegel benutzen**
- **das Hemd mit dem Schlegel benutzen**
- das gibt eine Vogelscheuche und die Vögel fliegen weg
- **wieder mit Maurice sprechen**
- nach der Bezahlung fragen
- Sadwick fragt ob er die Lok jetzt sehen kann
- das kostet 4 Goldstücke und wird mit dem Lohn verrechnet
- Sadwick darf zur Lok gehen
- ins Haus gehen

Haus:

- Regal, Bett und Hängematte ansehen
- die Zahnräder ansehen im Fahrstuhl
- **die Hose mit den Zahnrädern benutzen**
- die Öffnung rechts ansehen
- **das Gabelding mit der Öffnung benutzen**
- das gibt einen Hebel
- den Hebel benutzen
- der Fahrstuhl fährt, aber Sadwick muss irgendwie in den Fahrstuhl
- **die Wäscheleine mit der Stange im Fahrstuhl benutzen**
- **den runden Spot mit der Wäscheleine benutzen**

- **dann den Hebel benutzen**
- jetzt gibt es auch noch einen flachen Spot
- die Regalhalterung ansehen
- **das Messer mit der Halterung benutzen**
- jetzt hängt das Regal schief
- **den flachen Spot mit den Zahnrädern benutzen**
- **die Hose mit dem Hebel benutzen**
- **den Stein mit dem Regal benutzen**
- **schnell in den Fahrstuhl steigen**
- der Stein fällt in die Hose und der Hebel bewegt sich
- der Fahrstuhl fährt zur Lok

Lok:

- die Lok ansehen
- es gibt einen Kohlebehälter und eine Wegfahrsperrung
- **den flachen Spot mit dem Kohlebehälter benutzen**
- **dann Spot in den Feuerspot verwandeln**
- **nun brennen die Kohlen**
- **jetzt den flachen Spot mit der Wegfahrsperrung benutzen**
- **Sadwick wickelt Spot um die Wegfahrsperrung**
- **jetzt Spot in den runden Spot verwandeln und die Wegfahrsperrung wird gesprengt**
- Sadwick fährt mit der Lok zum Schloss

Kapitel 4: Corona

Vor dem Schloss:

- Sadwick steht vor dem Schloss
- **den Busch ansehen und einen Ast davon nehmen**
- **das Tor ansehen**
- unter dem Tor ist ein Spalt
- **den flachen Spot mit dem Spalt benutzen**
- hier geht es nun mit Spot weiter

Im Schlosshof:

- Bobby sitzt auch hier
- neben dem Tor ist ein Rad
- es gibt eine Tür zu einem Stall

- in dem Stall steht eine Kuh
- den Stall wieder verlassen
- zur Wippe gehen
- neben der Wippe ist ein Grasbüschel
- **den Feuerspot mit dem Grasbüschel benutzen**
- das Gras brennt ab und dahinter ist ein Mauselloch
- **den 5er Spot mit dem Mauselloch benutzen**
- der kommt oberhalb von der Wippe an
- **den runden Spot mit der Wippe benutzen**
- der Stein fliegt hoch
- **jetzt Spot in den normalen Spot verwandeln**
- der Stein kommt wieder runter und Spot landet in der Dachrinne
- **den 5er Spot durch die Regenrinne schicken**
- er landet im Wasserfass
- **jetzt in den runden Spot verwandeln**
- **das Fass kippt um und Bobby wird ganz nass**
- Bobby geht in den Stall
- auch in den Stall gehen
- Bobby sitzt in einem Fass
- auf der Leine hängen die Hose und die Socken von Bobby
- den Stall verlassen
- zum Mauselloch gehen
- **den 5er Spot durch das Mauselloch schicken**
- **dann in den runden Spot verwandeln und mit der Wippe benutzen**
- **ist der Stein weggefliegen, dann wieder in den 5er Spot verwandeln**
- **jetzt landet Spot auf dem Dach vom Stall**
- **in den runden Spot verwandeln und durch das Loch im Dach direkt in eine Socke springen**
- die Socke ist schwer und hängt am Boden
- **Spot muss sich nun mit der Socke nach rechts bis zu dem Holzbalken bewegen**
- jetzt ist die Socke gespannt
- **in den 5er Spot verwandeln und Spot fliegt in ein Sieb das dann in der Hose hängt**
- **jetzt kommt wieder der Feuerspot und das Gefährt hebt ab**
- Spot landet oberhalb vom Rad
- **den runden Spot mit dem Rad benutzen**
- jetzt ist das Tor offen und Sadwick kann weiter machen
- im Busch hängt die Hose
- **die Hose nehmen**
- durch das Tor gehen
- die Tür ansehen
- da fehlt der Ring vom Türklopfer
- den Brunnen ansehen
- da fehlt die Kurbel
- in den Stall gehen
- **mit Bobby sprechen**
- seine Abenteuer sind wohl auch nicht so toll wie er immer meint

- der König hat sich in seinem Zimmer eingeschlossen
- **nach dem Gespräch nimmt Sadwick noch die Leine mit, die auf dem Boden liegt**
- den Stall verlassen
- in das Gebäude links gehen

Thronsaal:

- **den Thron ansehen und das Thronschloss**
- **die Kerkertür ansehen**
- **die Mosaikplatte auf dem Boden ansehen**
- **das Wandmosaik ansehen**
- da muss das Wappen richtig zusammen gesetzt werden, aber es fehlt noch ein Teil
- die Treppe nach oben gehen
- **den Wandteppich ansehen und benutzen**
- Sadwick zieht ihn zur Seite
- dahinter ist ein Hebel
- **den Hebel benutzen**
- das Gitter rechts öffnet sich und man sieht blauen Himmel
- Sadwick kann aber nicht durchgehen, weil sich das Gitter wieder schließt
- **den Wandteppich wieder schließen**
- das Schild daneben ansehen
- da ist ein Spalt
- **den flachen Spot mit dem Schild benutzen**
- **dann in den runden Spot verwandeln**
- das Schild fällt herunter
- **hier ist jetzt eine Kette zu sehen**
- **den Wandteppich wieder zur Seite schieben**
- **dann den Hebel betätigen**
- **den Wandteppich wieder zurück schieben**
- **den Stock mit der Kette benutzen**
- nun bleibt das Gitter oben
- durch das Gitter auf den Balkon gehen
- dann die Treppe nach oben gehen
- hier ist das Astronomie Zimmer

Astronomie Zimmer:

- hier ist ein Astronom
- mit ihm sprechen
- Sadwick versteht ihn nicht und beendet das Gespräch
- die Tafel ansehen
- **die Kreide nehmen**
- das Planetensystem ansehen
- **das Mondornament und den Hebel nehmen**

- **die Zahnräder, den Brunnen und den Ölschacht ansehen**
- am Regal hängt ein Türklopfer
- **den Türklopfer nehmen**
- im Buchregal stehen Bücher in der falschen Reihenfolge
- **die Bücher richtig einsortieren: von links nach rechts A-G, H-N, O-U und V-Z**
- **jetzt wieder mit dem Astronom sprechen**
- das funktioniert jetzt und Sadwick kann ihn verstehen
- Sadwick erfährt das er den Flüsterstein, den Hebel und Öl braucht um das Planetensystem wieder in Gang zu setzen
- **nach dem Gespräch den Schlüssel rechts neben der Tür nehmen**
- den Raum verlassen

Thronsaal:

- **den Schlüssel mit dem Thronschloss benutzen**
- **Sadwick hat jetzt eine Zange, eine Säge und einen Kuhfuß**
- **den Kuhfuß mit dem Bodenmosaik benutzen**
- das Wandmosaik ansehen
- **das Mosaik richtig zusammensetzen** (vom Balkon hängt eine Fahne herunter, auf der man sehen kann wie das Wappen aussieht)
- **es bleibt dann unten in der Mitte eine Vertiefung**
- **die Mosaikscheibe mit der Vertiefung benutzen**
- sie passt perfekt, aber sie muss noch bemalt werden und zwar in königlichem himmelblau
- Thronsaal verlassen
- **die Kurbel mit dem Brunnen benutzen**
- **dann die Kurbel benutzen um den Eimer nach oben zu holen**
- **den Eimer mit Wasser und die Kurbel nehmen**
- zur verschlossenen Tür gehen
- **den Türklopfer mit der Tür benutzen**
- dann hinein gehen

Labor:

- hier gibt es ein Rohrsystem an der Wand und ein Farbmischregal
- an der Wand hängt das Periodensystem
- das Periodensystem ansehen:

Vernin = rot

Afrium = lila

Silencium = blau

Pronitium = gelb

From = grün

- **die Kommode öffnen und die Mörserschüssel nehmen**

- **die leere Flasche nehmen, die auf der Kommode steht**
- das Farbmischregal ansehen
- **die leere Flaschen unter das Glas stellen**
- es gibt drei Reihen mit jeweils drei Farben
- mit ein- und ausschalten von Plus und Minus kann man die Farben mischen
- den Farbmischer kann man erst benutzen wenn man weiß welche Farbe man braucht (erfährt man wenn man die Mosaikscheibe mit der Vertiefung vom Wandmosaik benutzt)
- die Farben stellt man von oben nach unten und von links nach rechts wie folgt ein:

Blau + Gelb + Violett -
Violett + Grün + Orange +
Rot - Weiß + Violett +

- das ergibt dann Blau
- **den Hebel betätigen**
- jetzt ist blaue Farbe in der Flasche
- **die Kreide mit der Mörserschüssel benutzen**
- **den Kreidestaub mit dem Eimer Wasser benutzen**
- das ergibt weiße Farbe
- **die Flasche mit der blauen Farbe mit dem Eimer benutzen**
- das ergibt königliches himmelblau
- **die Mosaikscheibe mit der Farbe benutzen**
- das ergibt eine blassblaue Mosaikscheibe
- das Labor verlassen

Thronsaal:

- das Wandmosaik ansehen
- **die blaue Mosaikscheibe mit der Vertiefung unten benutzen**
- ist das Wappen richtig zusammen gesetzt, dann öffnet sich die Kerkertür
- in den Kerker gehen

Kerker:

- **die Zange mit dem Nagelbrett benutzen**
- Sadwick hat jetzt einige Nägel
- **die Knochenhand nehmen**
- die Oliven am Fenster ansehen
- den Käfig ansehen
- den Haken ansehen und die Streckbank
- **die Säge mit der Streckbank benutzen**
- **den Feuerspot mit dem Kohlebecken benutzen**
- die Kohlen glühen nun
- **das Kohlebecken hinter das Loch in der Streckbank schieben**

- den flachen Spot mit der Streckbank benutzen
- die Zange mit der Knochenhand benutzen
- das Seil mit der Knochenhand benutzen
- die Knochenhand mit Spot benutzen
- Sadwick hat den Flüsterstein
- das Mondornament (Sichel) mit dem Knochenstumpf vom Skelett im Käfig benutzen
- die Hose an den Haken hängen
- den normalen Spot in die Hose stecken
- in den leeren Käfig steigen
- Spot in den runden Spot verwandeln
- der Käfig mit dem Skelett geht nach oben
- dabei schneidet es den Zweig mit den Oliven ab
- aus dem Käfig steigen
- die Oliven nehmen
- Spot wieder aus der Hose nehmen

Labor:

- die Oliven mit dem Glaskolben benutzen
- den Feuerspot mit dem Glaskolben benutzen
- nun dampft es überall
- Sadwick muss die Rohre so verbinden das sie vom Glaskolben bis zur Flasche oben im Fenster gehen und es gibt nur zwei Korke um offene Rohre zu verschließen
- von oben anfangen kommt neben dem ersten T-Stück ein kaputtes Rohr und deshalb muss man an der Stelle von dem T-Stück nach unten gehen
- an das kaputte Rohr kommt ein Korke
- dann geht es also nach unten, nach links, nach unten, nach rechts und nach unten zum Glaskolben
- auf das T- Stück kommt rechts noch der Korke
- wenn alles passt, dann tropft Olivenöl in die leere Flasche auf dem Fenster
- den 5er Spot mit der Flasche benutzen
- sie fällt herunter
- das Labor verlassen

Stall:

- in den Stall gehen
- den Trog ansehen
- das Öl war im Trog, aber die Kuh hat das Öl getrunken
- den Eimer mit der Kuh benutzen
- Sadwick melkt die Kuh und bekommt einen Eimer voll Olivenöl
- ins Astronomie Zimmer gehen

Astronomie Zimmer:

- den Eimer mit Öl mit dem Ölschacht benutzen
- das geht aber nur mit einem Trichter
- **die Nägel mit der Tafel benutzen**
- der Astronom lässt sein Hörrohr fallen
- **das Hörrohr nehmen und als Trichter mit dem Ölschacht benutzen**
- **den Eimer mit dem Öl mit dem Trichter benutzen**
- **dann den Flüsterstein mit dem Planetensystem benutzen**
- jetzt müssen die Planeten noch richtig geordnet werden
- **im Regal das Lexikon ansehen**
- da steht welcher Planet der größte ist usw.
- daraus ergibt sich dann:

Vernicus = Vernin = rot

Afrius = Afrium = lila

Silence = Silencium = blau

Pronitus = Pronitium = gelb

Frobbel = From = grün

- das ergibt dann:

Pronitus = gelb = größter Planet

Afrius = lila = zweitgrößter Planet

Silence = blau = drittgrößter Planet

Vernicus = rot = viertgrößter Planet

Frobbel = grün = fünftgrößter Planet

- jetzt die Planeten auf dem Pult sortieren
- **unten kommt der gelbe Planet hin** (rechts neben dem Loch für die Kurbel)
- **dann geht es im Uhrzeigersinn weiter mit rot, lila grün und blau**
- **nun die Kurbel mit dem Planetensystemgetriebe benutzen**
- wenn alles richtig war, dann öffnet sich die Tür zum König und aus dem Brunnen fließt Wasser
- Spot trinkt davon und verwandelt sich in einen Kokon, der dann auch noch im Brunnen verschwindet
- **die Flasche mit dem Wasser aus dem Brunnen benutzen** (das ist für den König)
- dann erscheint aber wieder der Albtraum von Sadwick
- **die Kurbel mit den Zahnrädern benutzen**
- jetzt stehen die Planeten still und auch die Zeit steht still
- die Asgil übernehmen alles
- in den Thronsaal gehen
- versuchen nach draußen zu gehen
- Sadwick landet im Kerker

Kerker:

- Bobby ist auch hier
- **mit Bobby sprechen, aber der jammert nur**
- im Fenster liegen Kieselsteine
- auf dem Boden liegt ein keilförmiger Stein
- der Kuhfuß steht auf der Treppe
- **mit der Kerkertür sprechen und Gorney sagen das Bobby nur jammert**
- dann werden die Käfige verschoben
- **die Kieselsteine nehmen**
- **Kieselsteine mit Bobby benutzen**
- die Käfige werden wieder verschoben
- **den keilförmigen Stein nehmen und mit der Umlenkrolle von Bobbys Käfig benutzen**
- **wieder Kieselsteine mit Bobby benutzen**
- diesmal geht Sadwicks Käfig ganz nach unten ins Nichts
- **hier die Flasche mit Wasser und den Kokon nehmen**
- **über den Käfig geht es wieder nach oben**
- **den Kuhfuß nehmen**
- **mit der Kerkertür sprechen**
- **Sadwick sagt das er Loucaux ein Angebot machen möchte**
- er darf in den Thronsaal
- mit Loucaux sprechen
- **Sadwick sagt er bietet seine Dienste als Clown an und er kann das Alphabet rülpfen**
- **dann rülpst Sadwick den Namen von Loucaux** (die Buchstaben einfach anklicken)
- er darf als Clown bleiben
- den Thronsaal verlassen
- das Flugmonster ansehen
- **die Satteltasche ansehen und die Bomben nehmen**
- dann muss Sadwick wieder reingehen
- die Schläuche an der Decke vom Thronsaal ansehen
- **den Kuhfuß mit den Schläuchen benutzen**
- dann ins Astronomie Zimmer gehen

Astronomie Zimmer:

- der Astronom ist gefesselt
- **den Kuhfuß mit dem Teleskop benutzen**
- Sadwick hat eine Scherbe
- **die Scherbe mit dem Astronom benutzen um ihn zu befreien**
- **das Seil nehmen**
- **den Trichter nehmen und das Seil in den Ölschacht stecken**
- das gibt eine Zündschnur
- **die Zündschnur mit den Bomben benutzen**
- **die Bomben mit dem Teleskop benutzen**
- **den Trichter am Teleskop einsetzen und den Kokon auch (als Munition)**

- **die Glasscherbe in den Lichtstrahl halten**
- dann zünden die Bomben
- die Tür zum König ist offen
- **über die Brücke gehen**
- die Brücke stürzt ein und Loucaux taucht auf
- nach dem Gespräch die Regenrinne ansehen
- **die Flasche mit dem Wasser mit der der Regenrinne benutzen**
- aus dem Kokon von Spot wird ein Schmetterling
- der Schmetterling bringt Sadwick auf die andere Seite der Brücke
- am Rand der Brücke liegt eine Hose
- **die Hose nehmen**
- **in den Turm gehen**
- hier ist niemand
- **den Spiegel ansehen**
- er ist verstaubt
- **die Hose mit dem Spiegel benutzen**
- ein Junge taucht auf und zieht Sadwick durch den Spiegel
- jetzt stehen Sadwick und der Junge zwischen zwei Spiegeln
- hinter dem einen Spiegel ist die Realität und hinter dem anderen ist die Traumwelt
- es gibt eine kleine Zwischensequenz
- **den Kuhfuß mit dem rechten Spiegel benutzen**
- das war es dann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 03.04.2012

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

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