

# "The House" (Deutsche Originalversion, *Game-On!* 7/95 )

## Lösung

### INTRO

In diesem Spiel bekommt man ein gewisses "Deja-vu"-Feeling, da man einige Rätsel und auch andere Dinge, die man im Adventure antrifft, irgendwie schon mal so oder in anderer Form gesehen hat. Klarer Fall: es handelt sich hier um nichts Geringeres als das Kultspiel "Maniac Mansion", auf das es eine ganze Reihe von Anspielungen gibt (auf der Leiter ist eine Notiz 'Außer Betrieb' :-)).

Aber Sie finden ganz bestimmt noch mehr raus!

Glauben Sie aber nicht, weil Sie Maniac Mansion gelöst haben, könnten Sie nun "The House" mal so schnell lösen! Das wäre ja wohl auch ein bisschen *zu* einfach für Sie... :-)

Und los gehts!

### VOR BRUNHILDES HAUS

Ihr Adventure beginnt vor einem Tor: es handelt sich um das Eingangstor von Brunhildes Haus. Außerdem führen Sie noch Ihren Pass und ein Paar Socken mit sich, bei denen bei genauerer Betrachtung herauskommt, dass sie *nicht nur* nach Kaffee riechen. Na wie aufregend ... :-)

Hey - das Tor ist ja gar nicht verschlossen und lässt sich öffnen! Aha, unter der Fußmatte ist auch irgendetwas! Bewegen Sie sie ein wenig und ein **Schlüssel** kommt zum Vorschein!

Als Sie ihn probieren, stellen Sie fest dass er wohl einen anderen Zweck haben muss, möglicherweise etwas später im Spiel. Na denn mal 'rin in die gute Stube...

### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: KÜCHE (1)

Die Tür zum Wohnzimmer auf der rechten Seite ist abgeschlossen und lässt sich nicht mit dem Schlüssel öffnen, den Sie gerade gefunden haben. Daher gehen Sie links in die Küche, wo Sie auch gleich die erste MM-Reminiszenz erwartet: die Messer sind an der Wand *festgeklebt*! Dann machen wir mal den Kühlschrank auf - *WUÄRG!* Da stinkt's aber gewaltig drinne ... nehmen Sie trotzdem das **verfaulte Fleisch** (!), den **Zinkbecher** und die **Alufolie** mit. Einen Blick in den Schrank sollten Sie auch noch riskieren: da gibt's eine Flasche **Dröno** (wohl so eine Art *Abfluss-Frei*), **Gummis** (nee nicht das was Sie jetzt denken! :-p) und einen **Eisenschlüssel**. Außerdem bemerken Sie, dass sich in der Küche ein Herd und ein Mixer befindet. Prägen Sie sich das gut ein - sie werden Ihnen schon bald von Nutzen sein.

### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: SCHLAFZIMMER

Verlassen Sie die Küche nach Osten und gehen Sie nach Norden. Bitte versuchen Sie erst gar NICHT, die Treppe zum 1. Stock hochzugehen! Andernfalls würden Sie sich den Hals brechen und dann wäre das Spiel an dieser Stelle zu Ende!

Statt dessen öffnen Sie besser die Glastür links. Gehen Sie durch, hinein ins Schlafzimmer. Da gibt es offenbar (noch) nichts von Belang ... Sie können weder den Schrank öffnen, noch bekommen Sie über ihn eine nähere Beschreibung. Das Tigerfell das da herumliegt, birgt auch nichts Außergewöhnliches. Genauso verhält es sich mit dem Bett: außer einem todlangweiligen Buch ist dort nichts zu finden. Allerdings können Sie das Bett **bewegen**, was sie auch machen sollten, denn es wird später entscheidend sein, dass Sie das jetzt gemacht haben! Unter dem Bett befand sich eine Münze, auch die können Sie nicht nehmen. Also nichts wie raus hier...!

### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: VOR DEM Fahrstuhl

Nachdem Sie zweimal nach Osten gegangen sind, befinden Sie sich vor dem Fahrstuhl. *Theoretisch* sollten Sie jetzt eigentlich den Knopf dort drücken können ("**Ein Rufknopf**"), aber - *nichts rührt sich*. Scheint (noch) nicht zu funktionieren, wie Sie sich das vorstellen.

Es wird höchste Zeit, dass Sie mal einen Blick in den Keller werfen...

### IN BRUNHILDES HAUS: KELLER (1)

Gehen Sie nach Norden, die Treppe runter in den Keller. Wenn Sie nach Süden gehen, sehen Sie ein Regal. Bei näherer Betrachtung finden Sie dort ein **Fläschchen mit Säure** und einen **Kohlestab**. Nehmen Sie beides an sich. Nun können Sie entweder nach Westen oder Osten gehen. Nehmen Sie zuerst die Tür nach Osten. Sie ist verschlossen, aber mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte war, können Sie sie öffnen.

Dort finden Sie einen Werkzeugschrank und eine Werkbank. Auf der Werkbank liegen **Gummihandschuhe**, die Sie mitnehmen. Den Werkzeugschrank können Sie noch nicht öffnen, da ihnen der richtige Schlüssel dafür fehlt (auch der Eisenschlüssel passt nicht!). Verlassen Sie die Werkstatt nach Westen und gehen Sie noch einmal nach Westen.

Schauen Sie sich das Holz beim Ofen genauer an und Sie finden eine **Astgabel**. Bei näherer Betrachtung des Ofens entdecken Sie eine Ofenklappe, die Sie aber **AUF KEINEN FALL** öffnen sollten! Tun Sie es trotzdem, ist das Spiel vorbei - Sie werden in eine andere Welt gezogen und sterben kurz darauf an Altersschwäche. Das Hinterzimmer ist voller Ratten, also gehen Sie da NICHT hinein!

Moment mal ... neben dem Ofen steht ja ein Futternapf... Haben Sie schon eine Idee? Alle SADISTEN unter Ihnen vor! Gehen Sie zurück ins Erdgeschoss, in die Küche...

#### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: KÜCHE (2)

Irgendwie muss es doch einen Weg geben, die Ratten loszuwerden? Klar :-)

Tun Sie also das Abfluss-Frei in den Mixer. Das gleiche tun Sie mit dem faulen Fleisch. Mit '**Ein Mixer**' schalten Sie den Mixer an ... nach einer kleinen Weile schalten Sie ihn wieder aus '**Aus Mixer**'. Aha, siehe da! Nehmen Sie den '**Spezialmix**' und gehen Sie die Treppe runter...die Ratten werden Ihre "kleine Futterspende" LIEBEN! ;-)

#### IN BRUNHILDES HAUS - KELLER (2): HINTERZIMMER

Schütten Sie den "Spezialmix" in den Futternapf.

Herzlichen Glückwunsch, Sie sind diese nagenden Monster ein für allemal los! Jetzt nichts wie rein ins Hinterzimmer, das zuvor versperrt war. Inspizieren Sie genau den Sicherungskasten und die in ihm enthaltenen Sicherungen. Eine davon ist kaputt. Jetzt ACHTUNG. Wenn Sie mit elektrischen Dingen zu tun haben, sollten Sie immer daran denken, Handschuhe zu tragen - andernfalls verbrennen Sie sich womöglich Ihre mit mehreren Millionen versicherten Hände! Ein Glück, dass Sie daran gedacht haben, die Gummihandschuhe auf der Werkbank mitzunehmen! Tragen Sie sie jetzt ('**Ein Gummihandschuhe**'). Mit der **Alufolie** können Sie (wenigstens provisorisch) die defekte Sicherung reparieren. Geschafft - jetzt sollte der Fahrstuhl wieder gehen! Ganz fertig sind sie allerdings noch nicht ...**schließen Sie die Klappe** des Sicherungskastens und Sie finden einen **Schlüsselbart**! Ein bisschen später wird sich dieses Stück Schlüssel als sehr nützlich erweisen.

Gehen Sie die Treppe wieder hoch und jetzt drücken Sie erneut den Rufknopf des Fahrstuhls. ('**Ein Rufknopf**') - ES KLAPPT! Allerdings funktioniert er jetzt nur noch in EINER Richtung, da der Rufknopf im 1. Stock verschmort ist- *abwärts* müssen Sie sich also einen anderen Weg suchen!

Jetzt befinden Sie sich im ersten Stock von Brunhildes Haus..

#### IN BRUNHILDES HAUS - 1. STOCK

Gehen Sie zunächst nach Westen und Sie finden bei näherem Betrachten der Treppe einen **rostigen Schlüssel**. Viel können Sie hier (noch) nicht ausrichten, da Sie den rostigen Schlüssel zwei Etagen tiefer benötigen. Nur wie kommen Sie *abwärts* wenn der Fahrstuhl nur *aufwärts* funktioniert?

OK, gehen Sie nach Süden. Die Tür in östlicher Richtung ist verschlossen, also gehen Sie nach Westen. Sehen Sie das Loch neben dem Fernrohr? Gehen Sie *zweimal* nach Norden. Jetzt krachen die morschen Dielen unter ihnen ein, aber ... EIN GLÜCK! Sie hatten ja daran gedacht, das Bett in die Mitte des Raumes zu schieben! Das wird vorerst wohl der einzige Weg für Sie sein, einen Stock *tiefer* zu kommen!

#### IN BRUNHILDES HAUS - KELLER (3): WERKSTATT

Gehen Sie zweimal nach Osten, dann nach Norden, nach unten in den Keller. Gehen Sie nach Osten, in die Werkstatt. Mit dem rostigen Schlüssel, den Sie eben gefunden haben, lässt sich der Werkzeugschrank jetzt öffnen. Nehmen Sie den **Superkleber**, die **Eisensäge** und das **Werkzeug**. Jetzt hat sich in Ihren "Aktionen" etwas getan - nun können Sie mittels des Werkzeugsymbols Dinge REPARIEREN. Zunächst aber sägen Sie den Bart des Eisenschlüssels ab - Sie bekommen ein (vorderes) **Schlüsselteil**. Jetzt *kombinieren* Sie das Schlüsselteil mit dem Schlüsselbart, den Sie beim Sicherungskasten gefunden hatten! Verteilen Sie ein wenig Superkleber auf dem Schlüsselteil, BENUTZEN Sie dann den Schlüsselteil mit dem Schlüsselbart! Hey, Sie haben soeben einen **neuen Schlüssel** konstruiert! :-)

Schauen Sie sich die Holztür genauer an. Dahinter befindet sich ein Geist, der Sie aber nicht durchlassen will. Merken Sie sich diesen Sachverhalt schon einmal vor - eine ganze Weile später werden Sie einen Weg finden, ihn "umzustimmen".

Ihr neuer Schlüssel ist der Schlüssel zum Wohnzimmer - also nichts wie dorthin!

#### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: WOHNZIMMER

Nehmen Sie zuerst die **Kerze** an sich. Komisch, sie hat ja gar *keinen Docht*. Die Blumen brauchen Sie nicht, die Zeitung ebensowenig. Öffnen Sie den Schrank und nehmen Sie das **Feuerzeug** heraus. Gehen Sie nach Osten - in die Bibliothek.

#### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: BIBLIOTHEK (1)

Im Regal in der Bibliothek befinden sich sieben Bücher:

Sportbuch "*Fitness für alle*"

Benno K. "*Das verruchte Leben des Benno K.*"

Enzyklopädie "*Kleine Enzyklopädie der Mathematik*"

Peitschenglück "*Spaß mit Peitschen*" Bibel "*Die Bibel (Lutherübersetzung)*"

Lexikon "*Das Lexikon der Monatshygiene*"

Verhalten "*Nett sein für Anfänger*"

Nur - was sollen Sie damit? Lassen Sie sie am besten erst einmal hier liegen.

Schauen Sie sich die Stehlampen an - in einer davon ist die Glühbirne durchgebrannt. Nur wo bekommen Sie Ersatz? Hmm... ein ganzer Haufen ungeklärter Fragen. Wenigstens auf dem Schreibtisch findet sich etwas Brauchbares - eine **Visitenkarte**. Nehmen Sie sie an sich und gehen Sie erneut nach Osten.

#### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: SAFE-RAUM (1)

An der Wand hängt ein Bild - nehmen Sie es und sie sehen, dass **sich ein Safe dahinter verbirgt**. Ohne die Kombination zu kennen, können Sie ihn wohl nicht öffnen - naja, eigentlich nichts spektakulär Neues für eine(n) erfahrenen Abenteurer(in) wie Sie. :-)

Hier gib'ts nichts mehr für Sie zu tun - gehen Sie deshalb zurück in die *Küche*. Nein, kein Witz - sie werden gleich erfahren warum.

#### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: KÜCHE (3)

Tja, schon wieder in der Küche. Was machen Sie schon wieder hier, wo Sie doch alles abgegrast haben? Erinnern Sie sich noch an die Kerze, die Sie eben aus dem Wohnzimmer mitgenommen haben? Die mit dem fehlenden Docht? Nun, was ist eine Kerze ohne Docht? Sowas wie ein Auto ohne Motor - in anderen Worten: SCHROTT. Und was macht man mit Schrott? Richtig, *verbrennen*. :-)

Also öffnen Sie den Herd, und legen Sie die Kerze in den Backofen. Vergessen Sie nicht den Herd wieder zu schließen (!) Schalten Sie den Backofen an und wieder aus. Öffnen Sie jetzt den Backofen. Nun schau sich das einer an! In der Kerze, die zu Wachs geworden ist war ein **silberner Schlüssel** versteckt!

Nehmen Sie das gute Stück heraus, da Sie es bald brauchen werden.

#### IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: EINGANG / VOR DEM FAHRSTUHL

Verlassen Sie die Küche nach Osten. Doch Moment ... haben Sie sich eigentlich den Tisch direkt nach dem Eingang mal genauer angesehen? Er ist sehr wacklig, also versuchen Sie ihn doch mal zu REPARIEREN...! Hoppla, das war leider vergebliche Liebesmüh: jetzt haben Sie ihn ganz kaputtgemacht! Vielleicht hätten Sie jemanden fragen sollen, der sich mit sowas auskennt :-)

Allerdings können Sie jetzt das **Tischbein** an sich nehmen, das sich später noch als unendlich wertvoll erweisen wird. Gehen Sie nach Norden, dann nach Osten - zu dem anderen Tisch vor dem Aufzug. Untersuchen Sie den Tisch und nehmen Sie das **Tischtuch** mit. Drücken Sie den Rufknopf des Aufzugs und fahren Sie wieder nach oben.

#### IN BRUNHILDES HAUS - 1. STOCK: TELEFONZIMMER (1)

Vom Aufzug aus, gehen Sie nach Westen, dann nach Süden. Untersuchen Sie die Visitenkarte aus der Bibliothek genauer und Sie finden darauf eine **Telefonnummer**. Beim Versuch, die Telefonnummer zu wählen (**'Benutze Telefon mit Telefonnr.'**) finden Sie heraus, dass sich die Wählscheibe nicht zurückdreht, was das Telefon unbrauchbar macht. Möglicherweise ist da der Mechanismus kaputtgegangen. Zunächst sollten Sie aber ins Schlafzimmer rechts davon gehen. Schließen Sie die Tür mit dem Silberschlüssel aus der Kerze auf und öffnen Sie sie.

#### IN BRUNHILDES HAUS - 1. STOCK: ZWEITES SCHLAFZIMMER

Untersuchen Sie das Fenster genauer und Sie finden einen **Kaktus**, der dank seiner Stacheln allerdings für Sie "unüberwindbar" ist, selbst mit Handschuhen. Untersuchen Sie das Bett genauer. Unter dem Kissen befindet sich eine Flasche **Whisky**, die Sie mitnehmen. Jetzt **benutzen Sie das Tischtuch mit dem Tischbein** - sie haben soeben eine **Fackel** gebastelt! :-)

Wenn Sie allerdings versuchen, sie mit dem Feuerzeug aus dem Wohnzimmerschrank anzuzünden, klappt das nicht. Doch keine Panik ... Sie haben ja den Whisky! Tränken Sie also das Tischtuch der Fackel (den "Docht") mit Whisky (**'Benutze Fackel mit Whisky'**). Gute Idee! Der im Whisky enthaltene Alkohol beingt die Fackel jetzt zum Brennen! Sie können Ihre Fackel jetzt jederzeit mit dem Feuerzeug anzünden - aber bitte nur dann, wenn es nötig ist, andernfalls könnte es sein, dass Ihre Fackel kurz zuvor abbrennt, wenn Sie sie dringend brauchen! Der Schrank, der im Zimmer steht, ist leer - allerdings steht etwas obendrauf - eine Spieluhr! Das ist zu hoch für Sie - da brauchen Sie wohl einen "verlängerten Arm". Ziehen Sie ihre **Gummihandschuhe** aus (sofern Sie es nicht bereits vorher getan haben) und kombinieren Sie sie mit der **Astgabel** - Sie haben sich eine **Schleuder** gebaut! (*Achtung: das können Sie NICHT mit den Gummis aus der Küche machen, da diese zu porös sind um die Spannung auszuhalten!*) Zielen Sie mit Ihrer Schleuder auf die Spieluhr. Sie fällt herunter und geht kaputt! Entnehmen Sie der kaputten Spieluhr eine **Feder** (die Zahnräder brauchen Sie nicht) und verlassen Sie den Raum nach Westen.

#### IN BRUNHILDES HAUS - 1. STOCK: TELEFONZIMMER (2)

Mit der Feder aus der Spieluhr können Sie jetzt die Wählscheibe des Telefons reparieren.

Verwenden Sie nun die Telefonnummer von der Visitenkarte erneut mit dem Telefon. Diesmal klappt es! Sie erhalten diese seltsame Botschaft durch einen Anrufbeantworter:

**"Ein gesunder Körper und Nächstenliebe werden Euch neue Wege eröffnen".**

Tja, jetzt muss Ihr Gedächtnis *wirklich* perfekt sein! Erinnern Sie sich noch an die **Bücher aus der Bibliothek**? Begeben Sie sich dorthin...

#### IN BRUNHILDES HAUS - 1. STOCK: RAUM MIT FERNROHR

Auf dem Weg zur Bibliothek können Sie gleich noch etwas anderes erledigen. Gehen Sie nach Westen und versuchen Sie das Fernrohr mit Ihrem Werkzeug zu REPARIEREN. Wie der Tisch erleidet das Fernrohr das gleiche Schicksal: sie machen noch mehr kaputt als bereits kaputt war! Nehmen Sie den **Draht** (die Linsen brauchen Sie nicht).

Gehen Sie wieder zweimal nach Norden und Sie landen wieder im Bett im Raum mit dem Tigerfell. Gehen Sie von dort aus zur Bibliothek...

IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: BIBLIOTHEK (2)

Nehmen Sie das **Sportbuch (...gesunder Körper...)** und die **Bibel (...Nächstenliebe...)** und es öffnet sich eine GEHEIMTÜR!

IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: GEHEIMRAUM HINTER BIBLIOTHEK (1)

Gehen Sie nach Norden und **entzünden Sie Ihre Fackel**. Das einzige, was Sie dort hinten finden, ist ein **Recorder**, in dem sich eine Heino-(!)-Cassette befindet.

Nehmen Sie den Recorder und gehen Sie wieder nach draußen.

IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: BIBLIOTHEK (3)

Sie finden zunächst heraus, dass der Recorder keine Batterie mehr hat. Richtig, *Sie* müssen jetzt eine "erschaffen"! :-)

**Schütten Sie die Säure aus der Flasche im Keller in den Zinkbecher** und dann **stecken Sie zum Schluss den Kohlestab hinein** - jetzt haben Sie sich eine Batterie gebaut!

Allerdings müssen Sie noch ein Rätsel lösen, bevor Sie den Cassettenrecorder mit der Batterie betreiben können - die Batterie ist nämlich eine Spur *zu groß* für den Recorder! Diese Aufgabe kann der **Draht** aus dem Fernrohr übernehmen. **Verbinden Sie den Draht mit der Batterie** und anschließend verbinden Sie den **Draht** (NICHT die Batterie!) mit dem Recorder. Jetzt funktioniert ihr Recorder ... allerdings ist das einzige was Sie aus ihm herausbekommen, ein '**HELLO HEINO**'! **Schalten Sie ihn aus**, damit Sie wenigstens *Ihre* Ohren schützen! ;-)

Erinnern Sie sich noch an den Geist aus dem Raum hinter der Werkstatt? Er ist ganz bestimmt ein großer Heino-Fan...;-)

IN BRUNHILDES HAUS - KELLER (4): WERKSTATT

Gehen Sie in den Keller und rechts in die Werkstatt. **Schalten** Sie Ihren Recorder **an** ... Sobald der Geist die grausige Heino-Musik zu hören bekommt, hält er sich die Ohren zu und flieht in Panik...(!) Endlich ist der Weg frei! Öffnen Sie die Holztür und gehen Sie nach Norden.

IN BRUNHILDES HAUS - KELLER (5): HINTER DER HOLZTÜR

Nehmen Sie die **Spitzhacke** von dort mit. Untersuchen Sie den Tunnel ein bisschen gründlicher. Sie finden eine **Petroleumfunzel**, die Sie mitnehmen. Bei näherer Untersuchung der Ritzen bemerken Sie dass sich dahinter ein hell erleuchteter Raum befindet. Versuchen Sie aber **AUF KEINEN FALL**, den Raum zu betreten, indem Sie den Spalt mit Hilfe der Spitzhacke verbreitern! Sie würden sofort verhaftet (der Raum befindet sich innerhalb einer Bank) und das Spiel wäre an dieser Stelle zu Ende!

Verlassen Sie statt dessen den Raum wieder nach Süden, gehen Sie die Treppe hoch und zurück in die Bibliothek.

IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: GEHEIMRAUM HINTER BIBLIOTHEK (2)

**Entzünden Sie die Funzel mit dem Feuerzeug**, erst dann betreten Sie den Geheimraum erneut. (*Sie können NICHT im Dunkeln die Funzel anzünden, sondern müssen das machen, bevor Sie hineingehen!*) **Graben Sie jetzt ein Loch** in die **Diele** mit Hilfe der Spitzhacke - Sie finden eine Nummer! Was für eine Nummer kann das wohl sein? ;-)

IN BRUNHILDES HAUS - ERDGESCHOSS: SAFE-RAUM (2)

**'Benutze Safe mit Nummer'** - ES HAT GEKLAPPT! Jetzt ist der Safe offen. Aber moment mal! Das Ding ist ja fast LEER! Sie bekommen eine Notiz von Tante Brunhilde, in der steht, dass die Ihnen nie zugetraut hätte, dass Sie einmal so weit kommen würden! Aber lesen Sie einfach selber...

*Nachdem du mit zittrigen Fingern die Nummer beim Safe eingestellt hast, kannst du die Tür ohne Spitzhacke öffnen. In deinem Kopf kreist das Bild eines mit Geldscheinen gefüllten Metallbehälters. Damit assoziiert du sofort ein Haus am Strand, einen Porsche, schöne Frauen und mehr....*

*Und mehr....*

*Und meehhhhr...*

*WAS IST DAAAS!!!??? Der Safe ist ja leer! Aber da in der hinteren Ecke findest du einen Brief. Ein letzter Funke Hoffnung flammt in dir auf. Es gibt ja auch Wertpapiere. Deine Gedanken von vorhin kehren wieder...(Ed: wir wollen diese aber hier nicht nochmal tippen...)*

*Du öffnest den Umschlag und ein einsamer Zettel fällt dir entgegen:*

*LIEBER EDDIE! (Schon bei der Anrede wird dir schlecht...)*

*ICH HÄTTE NICHT GEDACHT, DASS DU ES SCHAFFST, BIS HIER ZU KOMMEN. ICH HABE DICH EBEN UNTERSCHÄTZT. DU SCHEINST RECHT GESCHICKT ZU SEIN, DA DU JA NOCH LEBST. LEIDER. NUN, DA DU JA GIERIG BIST (WENN ICH NUR DARAN DENKE, WIE DU DEN ANDEREN FRÜHER DIE KEKSE WEGGEGESSEN HAST), HAST DU DICH SICHER SCHON GEFRAGT, WO DAS GELD IST.*

*WIE DU JA WEISST, HABE ICH DA NOCH DIESE KLEINE HÜTTE AM WALDRAND.*

*SCHAU DOCH DA MAL VORBEI, SICHER WIRST DU DA DEINEN SCHATZ FINDEN.*

*DEINE TANTE*

*BRUNHILDE.*

# Step by Step Lösung

Bewege Türmatte/ nimm Schlüssel/ öffne Tor/ N/ öffne Küchentür / W/ öffne Schrank/ nimm Dröno/ nimm Eisenschlüssel/ öffne Kühlschrank/ nimm Fleisch/ nimm Zinkbecher/ nimm Alufolie/ benutze Fleisch mit Mixer/ benutze Dröno mit Mixer/ ein Mixer/ aus Mixer/ nimm Spezialmix/ E/ N/ öffne Glastür/ W/ bewege Bett/ E/ E/ betrachte Tisch/ nimm Tischtuch/ N (im Keller)/ S/ betrachte Regal/ nimm Säure/ nimm Kohlestab/ benutze Zinkbecher mit Säure/ benutze Kohlestab mit Zinkbecher (=Batterie)/ benutze Schlüssel mit Tür/ öffne Tür/ E/ betrachte Werkbank/ nimm Handschuhe/ W/ W/ betrachte Holz/ nimm Astgabel/ benutze Spezialmix mit Futternapf/ N/ betrachte Sicherungskasten/ ein Handschuhe/ benutze Alufolie mit Sicherungen/ aus Handschuhe/ schließe Klappe/ nimm Schlüsselbart/ S/ E/ N/ N (vor Lift im EG)/ ein Rufknopf (1.St.)/ W/ betrachte Treppe/ nimm Rostschlüssel/ S/ W/ N/ N (Schlafz. EG)/ E/ E/ N (im Keller)/ S/ E/ benutze Rostschlüssel mit Werkschrank/ öffne Werkschrank/ nimm Superkleber/ nimm Eisensäge/ nimm Werkzeug (neuer Befehl "repariere")/ benutze Eisensäge mit Eisenschlüssel/ benutze Schlüsselbart mit Superkleber/ benutze Schlüsselbart mit Schlüsselteil (=neuer Schlüssel)/ benutze Handschuhe mit Astgabel (=Schleuder)/ W/ N/ N (EG)/ W/ S/ benutze Neuer-Schlüssel mit Stubentür/ öffne Stubentür/ E/ nimm Kerze/ öffne Schrank/ nimm Feuerzeug/ E/ betrachte Schreibtisch/ nimm Visitenkarte/ betrachte Visitenkarte/ betrachte Telefonnummer/ betrachte Regal/ E/ nimm Bild/ betrachte Safe/ W/ W/ W/ W/ öffne Herd/ benutze Kerze mit Herd/ schließe Herd/ ein Herd/ aus Herd/ öffne Herd/ nimm Silberschlüssel/ E/ N/ E/ ein Rufknopf (1.St.)/ W/ S/ benutze Silberschlüssel mit Tür/ öffne Tür/ E/ betrachte Bett/ nimm Whisky/ betrachte Schrank/ benutze Schleuder mit Spieluhr/ nimm Feder/ W/ benutze Feder mit Telefon/ benutze Telefonnummer mit Telefon (Text genau lesen)/ W/ repariere Fernrohr/ nimm Draht/ N/ N (im Schlafz.)/ E/ S/ repariere Tisch/ nimm Tischbein/ E/ E/ nimm Sportbuch/ nimm Bibel (=Geheimraum)/ benutze Tischtuch mit Tischbein (=Fackel)/ benutze Whisky mit Fackel/ benutze Feuerzeug mit Fackel/ N/ nimm Recorder/ betrachte Diele/ S/ benutze Draht mit Recorder/ benutze Draht mit Batterie/ ein Recorder (Heino läßt grüßen)/ W/ W/ N/ E/ N (im Keller)/ S/ E/ öffne Holztür/ N/ betrachte Tunnel/ nimm Funzel/ nimm Spitzhacke/ S/ W/ N/ N (EG)/ W/ S/ E/ E/ benutze Funzel mit Feuerzeug/ N/ benutze Spitzhacke mit Diele/ betrachte Nummer/ S/ E/ benutze Nummer mit Safe/ The End

H.t.W

ENDE TEIL 2

Jetzt bleibt nur noch eine Frage:

Wurde das Spiel je fortgesetzt, d. h. gibt es bereits einen ZWEITEN Teil? Ich weiß leider nichts davon, vielleicht einer von Euch...?

