

Agon – The Mysterious Codex

Komplettlösung (für die normale Version) – exklusiv
verfasst von **suesse25** für

<http://www.gamepad.de>

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

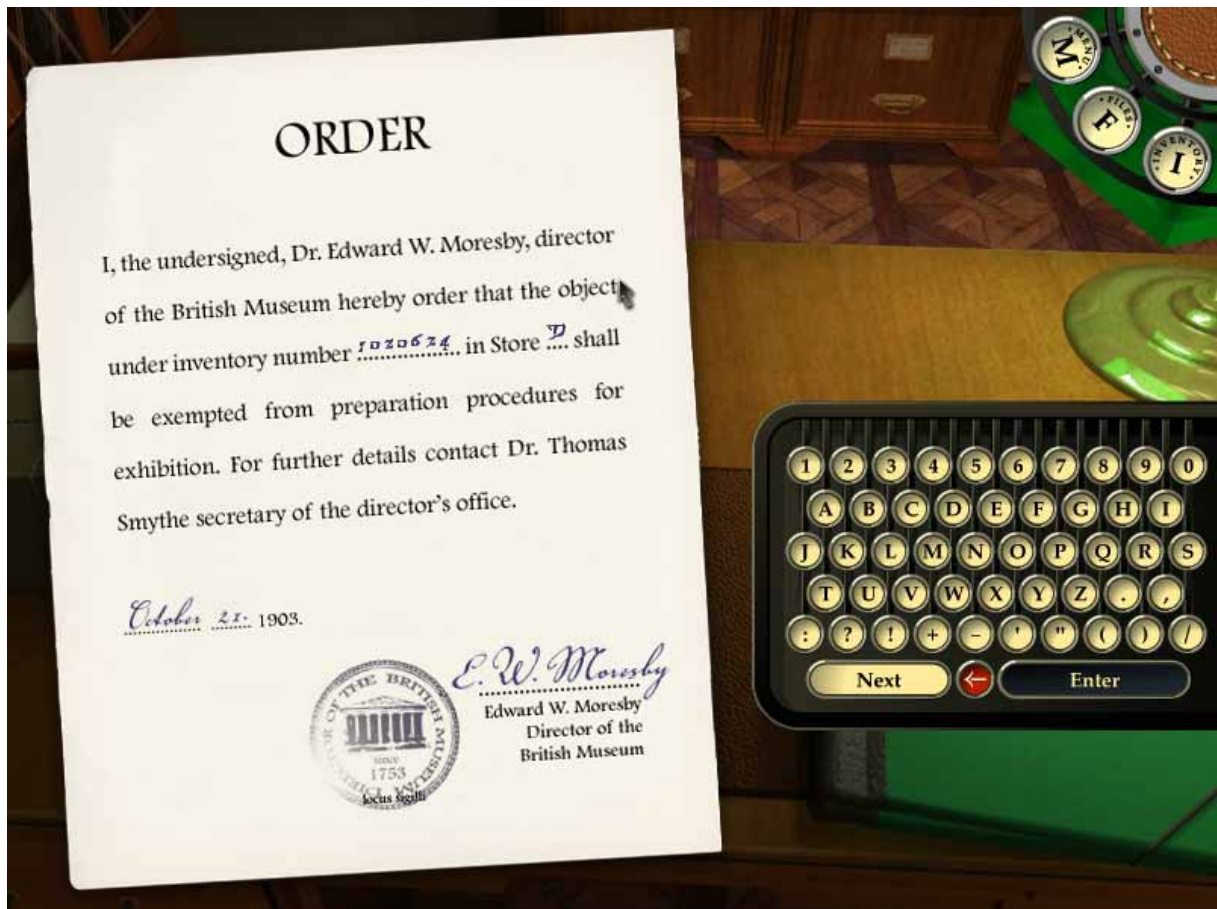
Episode 1 – Museum London

In einer verregneten Nacht kommst Du in Dein Büro im Museum und findest auf Deinem Schreibtisch auf der Zeitung einen Brief von Deinem Freund T. Smythe. Lies ihn dir durch, notiere Dir seine Telefonnummer 55623 und danach öffne den **Umschlag** und lies dir auch diesen Brief durch. Darin befindet sich noch ein „Codex“, lies ihn dir durch; der wandert nachher in deine Files und du kannst ihn immer wieder lesen. Die Zeitung solltest du auch lesen.

Unser Held muss nun unbedingt mit Smythe telefonieren, doch so einfach geht das nicht. Um in das Büro des Direktors zu gelangen gehen wir zunächst einmal in den Keller. Dort reden wir mit dem Nachtwächter Swanson. Dieser gewährt uns einen Blick in die Lager-Inventar-Listen. Danach sprechen wir noch einmal mit Swanson, dieser gibt uns dann den **Schlüssel für das Büro des Direktors**.

Nach Erhalt des Schlüssels machen wir uns sofort auf den Weg in das Büro des Direktors. Im Vorzimmer schalten wir das Licht an und gehen in die nächste Tür, auch da schalten wir erst mal das Licht an. Dann gehen wir zum Schreibtisch und rufen unseren Freund Smythe an. Eine Telefonvermittlung meldet sich und wir geben 55623 ein. Nach diesem aufschlussreichen Gespräch schauen wir uns noch etwas um. Im Papierkorb entdecken wir eine **Liste**. Diese schauen wir uns genau an und suchen nach einer schwarzen Granitstatue sitzend. Wir notieren uns die Nummer die dahinter steht 1020624. Vom Tisch nehmen wir noch einen **Stempel** mit und vom Kamin

Streichhölzer. Dann gehen wir zurück zum Vorzimmer, begeben uns in Richtung Fenster und öffnen den Schrank. Daraus nehmen wir die Flasche **Whisky.** Nun gehen wir hinter den Schreibtisch und nehmen uns aus der Ablage links ein **Blatt mit der Aufschrift „Order“** und füllen diese aus.



1020624 in Lagerraum D. Nun noch den Stempel drauf und zurück in den Keller. Mit Swanson reden, und ihn dann erst mal mit seinem Whisky allein lassen. In der Zwischenzeit kann man ja mal kurz in sein Büro gehen und ein paar Bücher durchblättern.

Danach wieder in den Keller, inzwischen dürfte Swanson friedlich schlummern und wir kommen an das Schlüsselbrett. Da müssen die Schlüssel richtig zugeordnet werden. Am besten noch mal einen kleinen Blick in die Lager-Inventar-Listen werfen, auf die letzte Seite, und sich die Notizen über die Schlüssel ansehen, was uns ein wenig beim Sortieren helfen sollte. Wir müssen den Schlüssel für Lagerraum D finden.

- Main Building – Schlüssel mit MB-Anhänger
- Mosby – Schlüssel mit grünem Bändchen
- B – Schlüssel mit 2 kleineren Schlüsseln dran
- A – der neue Schlüssel
- D – rostiger Schlüssel
- C – Schlüssel mit einem kleinem angehängten Schlüssel

So, nachdem wir wissen, dass es der **rostige Schlüssel** ist, machen wir uns auf den Weg zu Lagerraum D. Unterwegs nehmen wir noch die **Lampe** vom linken Kistenstapel mit.

Im Lagerraum D angekommen, betätigen wir den Lichtschalter. Wie sollte es auch anders sein, die Lampe brennt durch. Im Inventar kombinieren wir nun die Streichhölzer mit der Lampe und wir haben Licht.

Nun schauen wir uns im Lagerraum ein wenig um. Wir gehen ganz nach links den Gang bis ganz nach hinten. Da steht die Statue.



Wir schauen sie uns genauer an und finden einen Stein mit Runenschrift drauf. Diese gilt es nun zu entziffern. Also nichts wie ins Büro. Im Bücherregal entnehmen wir das grüne Buch auf der rechten Seite und blättern bis zu HUNGRIAN RUNES. Dort entziffern wir erst mal die Runen von dem Stein.

E3520 N3560
Oiniav

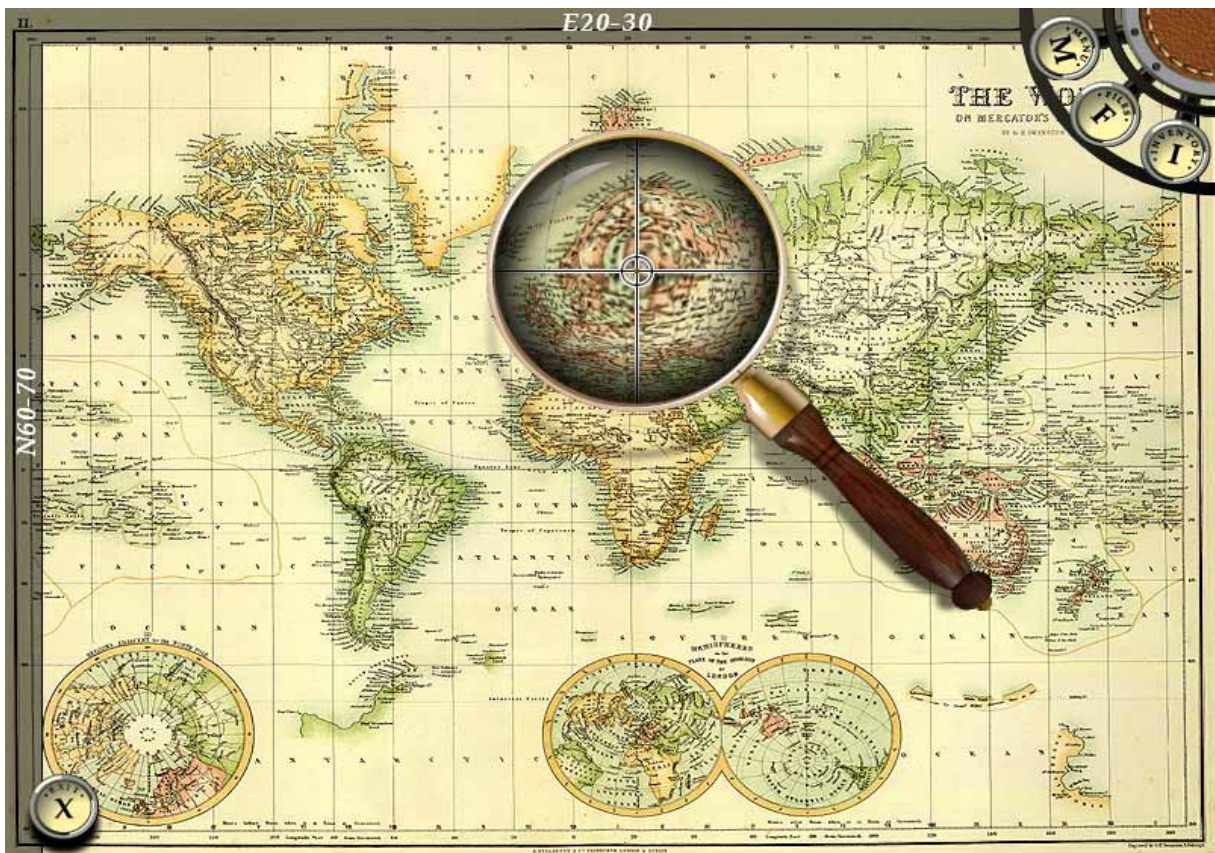
Liest man sich den Artikel dazu im Buch durch, weiss man, dass es umgedreht werden muss.

Das heisst: aus E3520 wird E28 (3und5 werden zusammengerechnet und anstelle der 0 gesetzt) und aus N3560 wird N68. Aus Oiniav wird Vainio

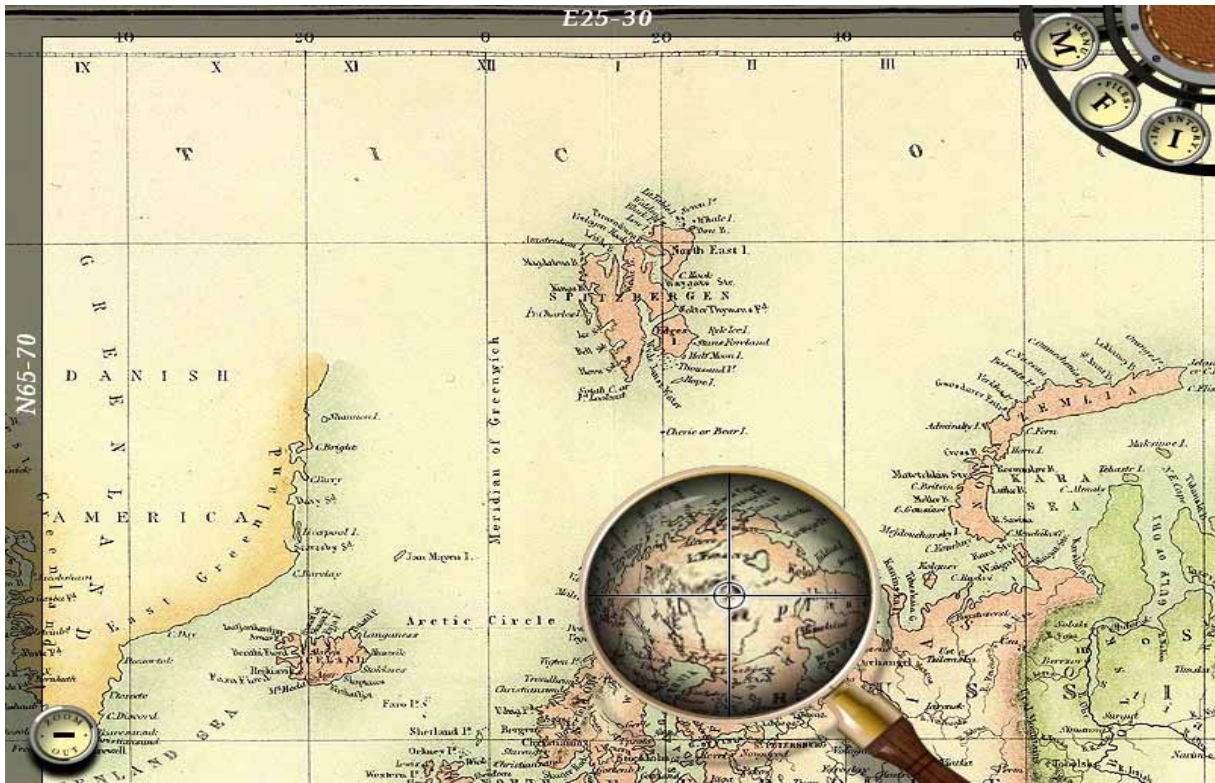
Gehen wir ins Inventar klicken den Stein an und geben E28, N68 und unten Vainio ein.



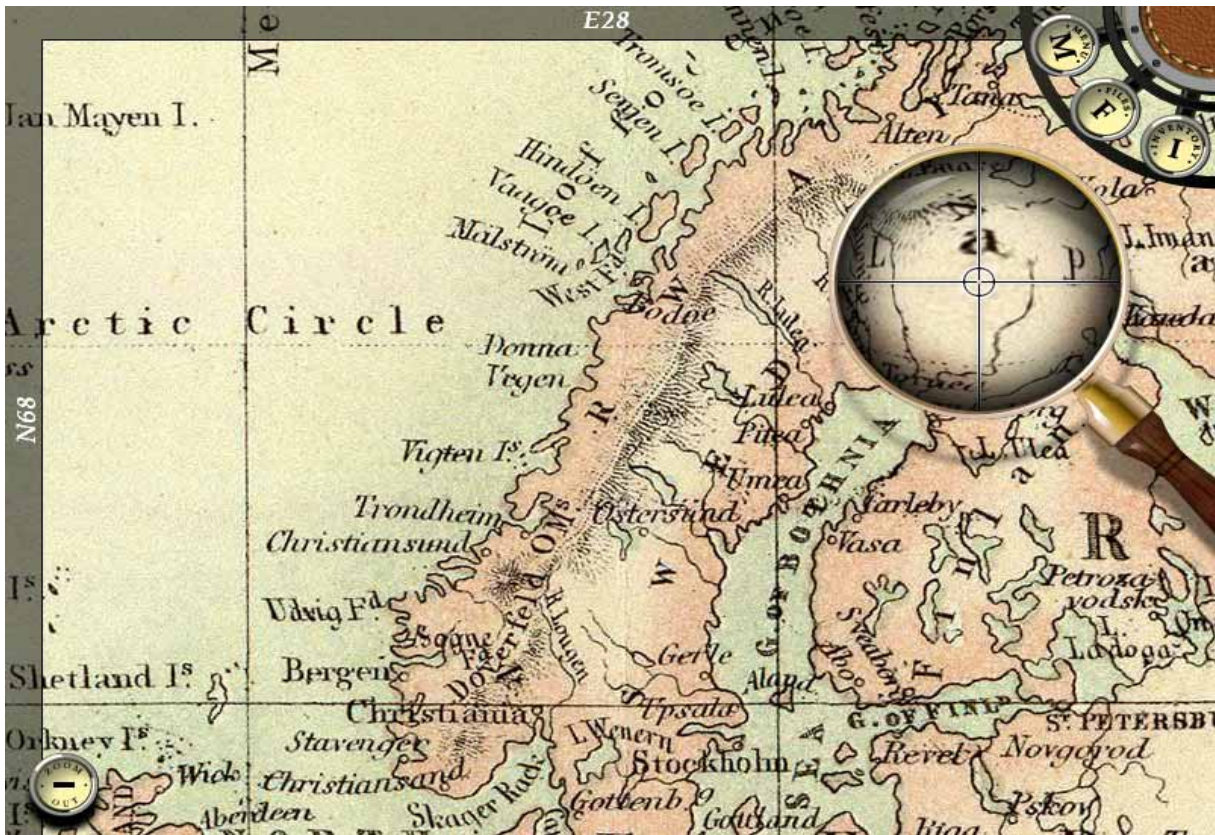
Dieses sind Koordinaten und wir gehen zur Karte, die an der Wand hängt.



Zuerst suchen wir die Koordinaten N60-70 und E20-30.....Klicken!



Dann suchen wir die Koordinaten N65-70 und E25-30.....Klicken!



Dann suchen wir die Koordinaten N68 und E28.....Klicken!

Nachdem wir nun wissen, dass es etwas mit Lappland zu tun hat, gehen wir wieder ins Büro des Direktors und rufen noch mal Smythe (55623) an. Nach dem Telefonat geht's auf nach Lappland.

Episode 2 – Bahnhof Lappland



Zunächst lesen wir uns erst einmal die Briefe und das Tagebuch durch. Dadurch erfahren wir einiges über die einzelnen Stationen die Professor Hunt auf seiner Reise hinter sich gelassen hat. Haben wir dies getan, verlassen wir diese Szene über das X und finden uns auf dem Bahnhof wieder.

Bahnhof:

Am Bahnhof angekommen stellen wir fest, dass kein Schlitten zur Verfügung steht. Also machen wir uns auf den Weg und schauen uns erst einmal um. Gehen wir nach links, sehen wir eine Glocke hängen, den **Glockenschwengel** mitnehmen.



Gehen wir nun wieder zurück, sehen wir einen großen Wasserspeicher. Da wir hier draußen erst mal nicht weiterkommen, gehen wir in das Bahnhofsgebäude. Zuerst klopfen wir, aber es macht niemand auf, also betreten wir das Gebäude einfach mal. Es stinkt fürchterlich nach Schnaps.

Wir drehen uns nach links und gehen vor. Auf dem Bett liegt der Bahnhofswärter und schlummert friedlich vor sich hin. Wir versuchen ihn zu wecken, dieses hat jedoch keinen Sinn. Damit er uns nicht erfriert machen wir erst einmal ein Feuer. Dazu nehmen wir uns ein **Stück Holz** von links neben dem Ofen. Dann gehen wir nach hinten in Richtung Spiegel und nehmen uns vom linken Regal zwischen zwei Büchern eine **Streichholzschachtel** mit.



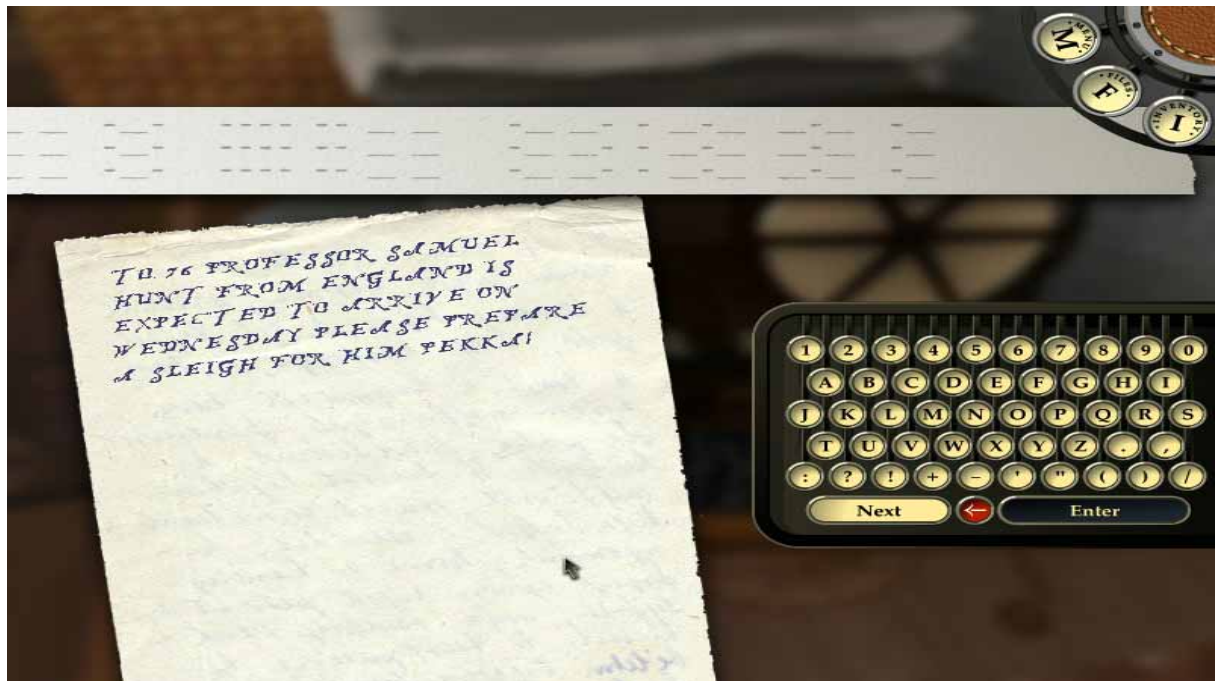
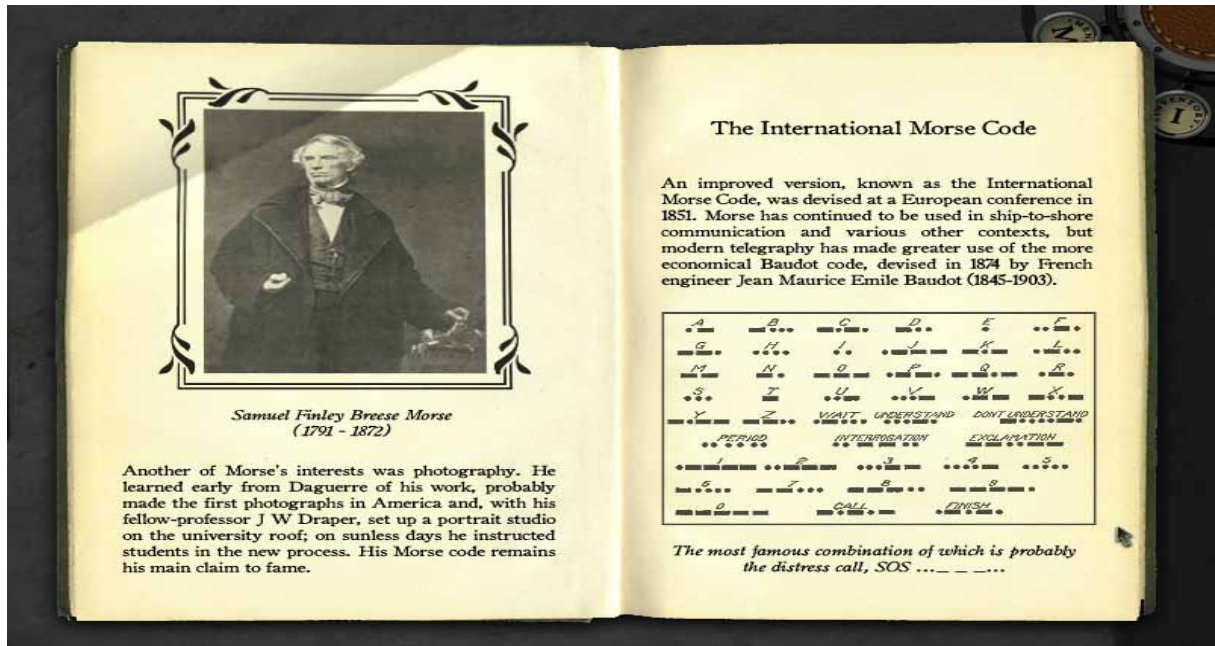
Nun wieder zurück zum Ofen, die oberste Ofentür aufmachen und das Stück Holz, die Zeitung und die Streichhölzer hineinwerfen. Dann betätigen wir oben den Hebel neben den Thermostaten, doch es scheint nicht wärmer zu werden. Also gehen wir zum Wasserspeicher und klettern nach oben, gehen noch einen Schritt weiter vor und drehen den Hebel am Boden herum. Danach geht's zurück ins Haus, an den Ofen und den Hebel noch mal betätigen, und das Thermostat steigt.



Nun hat sich der Bahnhofswärter gedreht und wir können ihm einen **kleinen Schlüssel** aus der Tasche ziehen. Mit diesem Schlüssel gehen wir zu dem kleinen Schrank neben dem Schreibtisch und öffnen diesen.

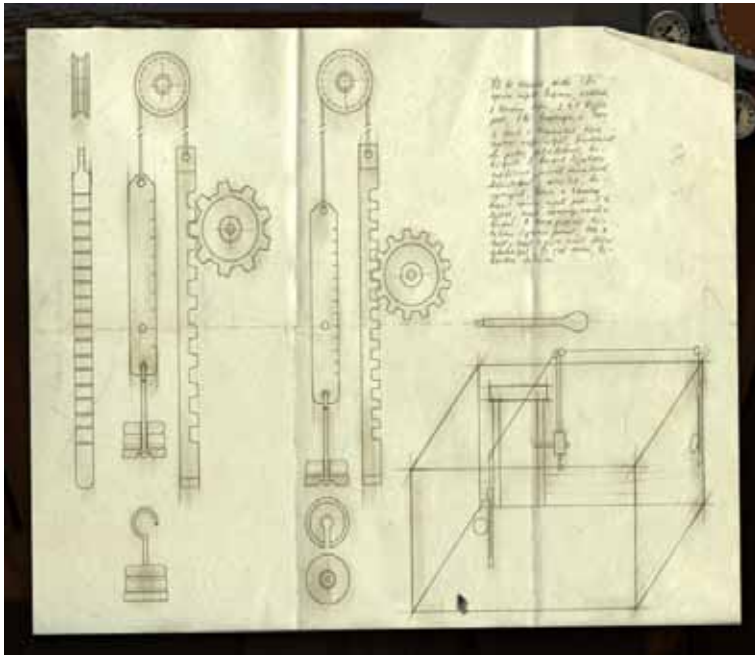
In dem Schrank finden wir ein **Medikamentenfläschchen** und einen **Brief**, den wir uns sogleich durchlesen. Auch sollten wir uns die Zeichnung des Schlosssystems ganz genau anschauen. Aber dazu kommen wir später noch mal.

Jetzt gehen wir zum Tisch mit dem Telegraphen. Die **letzte Nachricht**, die empfangen wurde hängt noch am Telegraphen und wir versuchen, sie mal zu entschlüsseln. Über dem Bett, in welchem der Bahnhofswärter liegt, ist ein Bücherregal. Auf diesem finden wir ein Buch mit dem Morsealphabet.



TO 76 PROFESSOR SAMUEL HUNT FROM ENGLAND IS EXPECTED TO ARRIVE ON WEDNESDAY PLEASE PREPARE A SLEIGH FOR HIM PEKKA

Nach der Satzeingabe Enter drücken und er liest den Satz vor. Also machen wir uns an die Arbeit und organisieren uns selbst einen Schlitten. Gehen wir jetzt zu den Tellern an der Wand. Unten drunter den Hocker ganz nach links schieben, hoch klettern und den Teller ganz nach links drehen.



Erinnern wir uns noch mal an die Zeichnung in dem kleinen Schrank. Drehen wir nun den Teller einmal nach rechts.

Haben wir dies getan, gehen wir nach draußen links um das Haus herum zu dem kleinen Rädchen an der Hauswand. Auch dieses drehen wir ganz nach links. Danach 4 mal nach rechts. Haben wir auch das getan gehen wir weiter nach links ums Haus herum.

Links neben der Tür gehen wir aufs Schlüsselloch und wählen aus dem Inventar den Glockenschwengel.

Nun geht die Tür auf und wir treten hinein.

Drinne gehen wir einen Schritt nach vorn, drehen uns nach rechts und drehen das Rad.

Nun merken wir, dass der Dampf aus dem Rohr austritt. Wir gehen noch einen Schritt nach vorn, drehen uns leicht und nehmen die **Binde** von dem kleinen Tisch und wickeln diese um das defekte Rohr.





Ganz hinten finden wir eine kleine **Dampforgel**. Hmm, wie war das noch gleich? Kaira reagiert doch auf Pfeifftöne. An der Wand links neben dem Schreibtisch im Wärterhäuschen hing doch ein Plan mit Namen Kaira und einer Buchstabenreihe.

Drücken wir diese doch mal. c-f-c-f-c-d-c. Gehen wir nun raus, sehen wir, dass da ein Pferd mit Gepäckwagen steht. Doch leider kommen wir nicht hin und das Pferd denkt auch nicht daran zu uns zu kommen. Aber stand da nicht etwas in einem Brief?

Je grösser die Pause zwischen den Tönen ist, desto mehr nimmt sie die Richtung nach Norden auf..... Ok, probieren wir es mal aus. Und die größtmögliche Pause ist cfc.

Gehen wir nun zu Kaira und steigen ein. Auf nach Borgesiida.

Im Dorf Borgesiida

Im Dorf angekommen, gehen wir erst mal ans andere Ende des Dorfes. Drehen uns nach links und gehen dann an der rechten Seite an den Häusern vorbei. Hier treffen wir auf ein Haus, welches an der Seite eine Markierung hat, die wir uns genauer ansehen und feststellen, dass wir hier richtig sind.



Nun gehen wir wieder auf die andere Seite der Häuser. Wir gehen solange weiter, bis wir an ein Haus kommen, wo an der Tür ein schwarzer Kreis dran ist. Wir gehen hinein und versuchen erst einmal mit dem Mädchen zu reden. Wir bekommen aber keine Antwort. Gehen wir zum Wirt und sprechen ihn an, doch auch von ihm kein Wort, nur ein leises Murren. Neben der Tür liegt ein Hund, dem es wohl nicht gut geht. Auf einer Theke hinten im Raum finden wir einen **Becher**. Jetzt gehen wir nach draußen und brechen uns, über der Tür oben links, den großen **Eiszapfen** ab. Im Inventar verbinden wir den Eiszapfen mit der Tasse und stellen ihn im Wirtshaus auf dem Ofen. Wenn das Eis geschmolzen ist, nehmen wir die Tasse wieder und verbinden das Medikamentenfläschchen mit der Tasse Wasser. Diese geben wir dem Hund in seine Schüssel. Daraufhin geht das Mädchen raus und gibt uns ein Zeichen, ihr zu folgen. Also gehen wir hinaus zu dem Mädchen und reden mit ihr. Sie kennt Vainio und sagt uns, wo wir ihn finden. Sie gibt uns noch einen **Brief** mit, den wir Vainio geben sollen und sagt uns, wo wir einen Schlitten finden, um zu Vainio zu gelangen. Neben dem Schlitten liegt noch ein **Ölkännchen**, das wir noch mitnehmen. Los geht's.

Da die Brücke zusammengebrochen ist, müssen wir wohl oder übel zu Fuß weitergehen. Von der Brücke aus gehen wir 3 mal nach vorn. Drehen uns ein viertel nach links und gehen einmal nach vorn. Drehen uns nach links und heben das kleine **Kupferrad** unten am Felsbrocken auf. Dann gehen wir eins nach vorn, drehen uns nach links, wieder eins nach vorn, wieder links drehen, nach vorn gehen, nach rechts und dann zum Teleskop. Wir schauen uns das Teleskop an. An der linken Seite stecken wir das Kupferrad an und ölen es. Auf dem Tastenfeld geben wir die Zahl ein, die wir an der Hauswand im Dorf gesehen haben ein. 264351. Es öffnet sich eine kleine Schublade und wir nehmen einen weiteren **Teil des Codex** heraus.



Wir lesen sie uns kurz durch und machen uns nun auf den Weg zu Vainio. Wir drehen uns um und gehen nach vorn, dann ganz scharf nach links an dem Hügel mit dem Teleskop vorbei und einmal nach vorn. Dann, leicht rechts gehalten, 3 mal nach vorn und kommen an einem kleine Bootssteg an. Dort drehen wir uns nach rechts und gehen 3 mal nach vorn, drehen uns dann leicht links und gehen durch die Felsschlucht durch. Dann sehen wir schon das Haus von Vainio. Wir treten ein und reden kurz mit ihm. Er will nicht mit uns reden, also geben wir ihm den Brief seiner Liebsten. Danach ist er bereit mit uns zu reden. Er bietet uns ein Spiel Namens Tablut an, welches wir auch annehmen. Leider kann ich hierzu keinen Lösungsweg schreiben, da die Züge von Vainio jedes Mal anders sind. Einfach probieren, so schwer ist das Spiel nicht, irgendwann klappt es schon. Man kann auch ins Menü gehen, auf Einstellungen und Schwierigkeitsgrad leicht auswählen. Aber auf jeden Fall sollte man sich die Regeln vorher durchlesen. Diese findet ihr in euren Files. (Einen Spielstand, bei dem Ihr das Spiel im Spiel überspringt und dann am Anfang des 3. Kapitels seid, gibt es auf <http://www.gamepad.de> unter Lösungen). Hat man das Spiel gewonnen, übergibt Vainio einem einen neuen **Stein** und wir machen uns nun auf den Weg nach Madagaskar .

Episode 3 – Madagaskar



Zunächst lesen wir uns erst einmal wieder alles durch und verlassen anschließend das Bild über X unten links.

In Madagaskar angekommen haben wir ein Messer und eine Flasche Wein in unserem Inventar. Zunächst gehen wir erst einmal zum Dorf. Rechts an unserem Boot vorbei und dann leicht links den Weg

Am Dorfeingang reden wir erst mal mit dem Wachmann über alles was geht.

Nachdem wir nun wissen das die Affen uns den Weg zeigen, nehmen wir vom Tor links ein paar rote Beeren mit und gehen links den Weg in den Dschungel rein (2 Schritte). Dort sitzt unten rechts der Affe.

Also klicken wir ihn an und legen dann die Beeren auf den Stein. Nun flitzt der Affe los und wir gehen ihm nach. 2 Schritte nach vorn. Nun ist es am besten die Lautsprecher richtig aufzudrehen, noch besser sind Kopfhörer. Jetzt hören wir den Affen schreien. Es gibt mehrere Richtungen und in jede Richtung schreit der Affe anders. Wir folgen ihm den Weg, wo er am lautesten schreit.

Sind wir dann endlich mal angekommen gehen wir nach vorn und schauen uns erst einmal um.

Im Dschungel

An der Kochstelle rechts nehmen wir Stoffetzen mit.



Weiter hinten bei den großen Kakteen nehmen wir Feuerholz mit. Drehen wir uns hier 90° und gehen nun gerade aus weiter, nicht zu der Kochstelle zurück, können wir von einem Stapel Holz, auf dem eine Säge liegt, ein paar Bretter mitnehmen

Nun gehen wir zurück in Richtung Kochstelle dann leicht rechts und kommen an einen grossen Baum. Hier gehen wir die Treppen nach oben, doch leider fehlen ein paar Stufen. Zuerst verbinden wir im Inventar die Stoffetzen mit den Brettern, diese setzen wir dann in die Löcher für die fehlenden Stufen ein. Wir gehen einmal nach oben drehen uns um nehmen die unterste, selbstgebastelte Stufe und setzen sie oben ein. Nun können wir ganz nach oben gehen.



Treten wir nun ein, ins Baumhaus. Zuerst zoomen wir mal auf den Tisch. Dort nehmen wir einen Zettel mit einem Gedicht „Enina“ mit und eine Schachtel Streichhölzer. Treten wir nun ein, ins Baumhaus. Zuerst zoomen wir mal auf den Tisch. Dort nehmen wir einen Zettel mit einem Gedicht „Enina“ mit und eine Schachtel Streichhölzer.

Nun gehen wir weiter nach oben. Auf einem Bett liegt ein alter Mann, den wir ansprechen. Doch leider ist er in keiner guten Verfassung. Also geben wir ihm erst einmal was zu trinken. Dafür nehmen wir die Flasche Wein aus dem Inventar. Aber das reicht nicht, denn er hat Hunger. Also machen wir uns daran, ihm etwas zu Essen zu besorgen.

Wir drehen uns nach links und finden auf dem Tischchen halb unter einer Schüssel mit Krug einen weiteren Zettel „Dimy“. Wir drehen uns nach links und nehmen aus dem Regal eine Lampe, aus dem Korb ein paar Nüsse und eine Pfanne/Schüssel mit. Wir gehen vor zur Tür, drehen uns nach links bevor wir rausgehen und nehmen einen weiteren Zettel „Roa“ mit.



Jetzt gehen wir wieder eine Etage tiefer, vor zum Regal und nehmen uns mit der Pfanne etwas Reis mit.

Gehen wir nun wieder zur Kochstelle. Unterwegs setzen wir noch die letzte fehlende Stufe ein. An der Kochstelle kippen wir zunächst den Reis in den Topf an der Astgabel. Legen das Feuerholz darunter und holen erst einmal Wasser. Wir gehen einen Schritt vor in Richtung Kakteen, drehen uns nach rechts und benutzen die Pfanne mit dem Wasserbottich. Kippen das Wasser dann in den Topf mit Reis und holen noch mal Wasser und kippen auch das in den Topf. Nun können wir das Feuer anzünden und unser Reis beginnt zu kochen. Da der Reis ein Weilchen braucht, gehen wir erst noch mal zu dem Stapel Holz, wo die Säge drauf lag. Auf einer Kiste steht ein Nussknacker, in den wir die Nüsse hineinlegen.

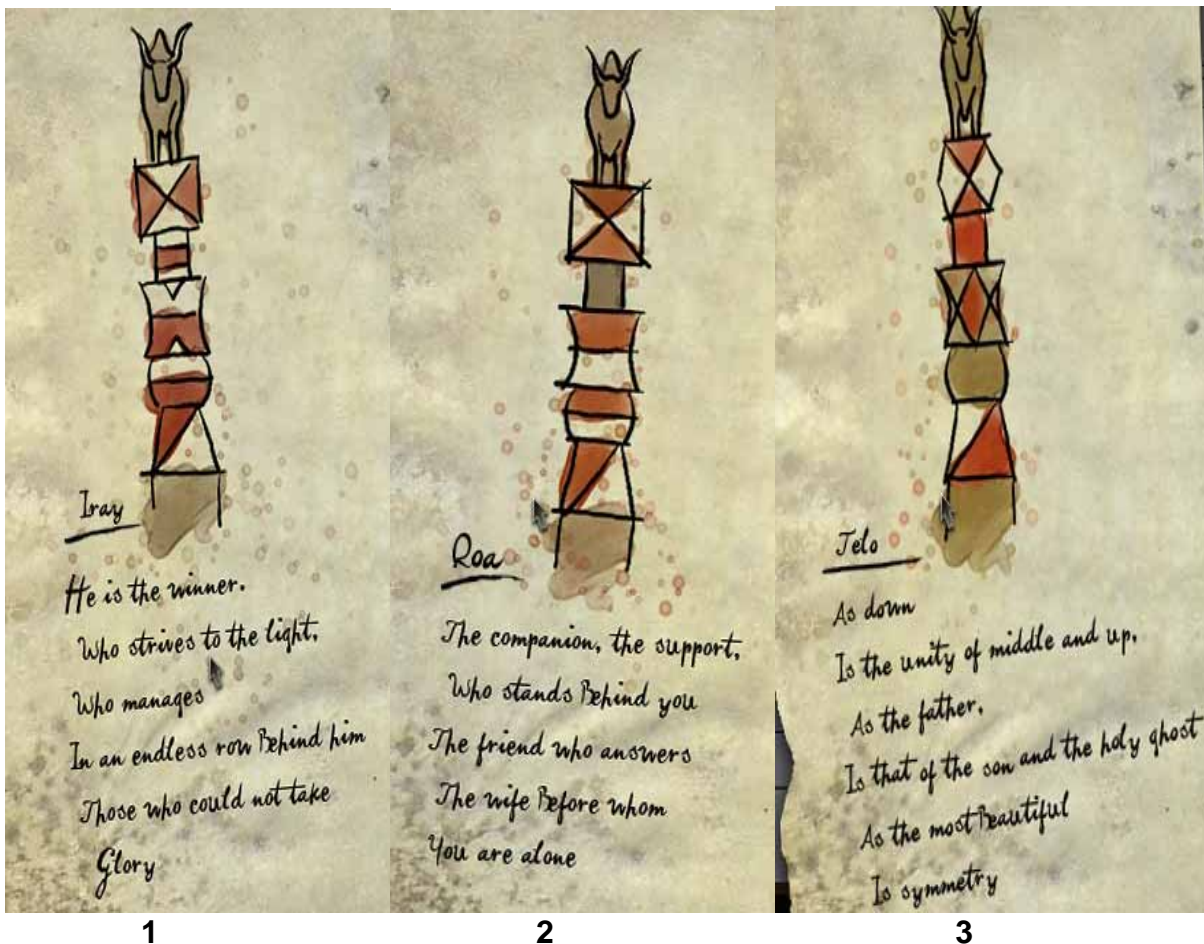
Dann drücken wir den Hebel runter und wir haben wieder rote Beeren für später.

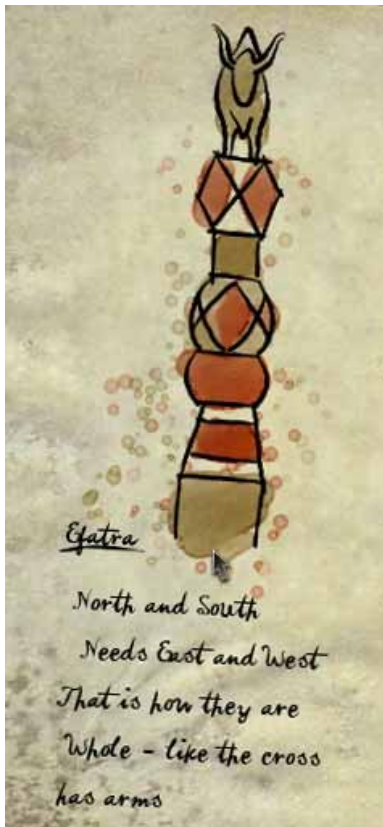
Schauen wir nun mal, ob unser Reis fertig ist. Tatsächlich. Wir nehmen etwas Reis mit der Pfanne heraus und schaffen dies zu dem alten Mann. Jetzt reden wir über alles mit ihm. Wenn er uns nichts mehr zu sagen hat gehen wir eine Etage tiefer und schauen uns gleich das Bild links an. Sagte er nicht das Schiff hieß Evelyn? Aber auf dem Bild steht Abe. Reden wir noch mal mit ihm. Nachdem er uns erklärt, wieso da Abe drauf steht, gehen wir weiter nach oben in Käptn Dotts Zimmer. Gleich gerade hin auf dem Fussboden, kaum sichtbar unter einem Buch finden wir einen weiteren Zettel „Telo“. Neben dem Fenster aus welchem das Fernrohr rausgeht, finden wir 4 weitere Zettel „Valo“, „Folo“, „Fito“ und „Siry“. Nun haben wir alle 10 Zettel gefunden.

Machen wir uns erst einmal auf die Suche nach dem Grab von Käptn Dott. Rote Beeren haben wir ja nun schon. Also gehen wir wieder dahin, wo wir aus dem Dschungel gekommen sind und geben dem Affen wieder die Beeren. Dieses Mal allerdings folgen wir dem leisesten Schrei der auf der linken Seite der Lautsprecher zu hören ist (wie gesagt, wenn möglich Kopfhörer verwenden). Der Affe ist jedoch auf einmal verschwunden. Also gehen wir einfach nur noch 2 mal nach vorn und schon sind wir am Grab von Käptn Dott.



Wir müssen nun die Pfähle in die richtige Reihenfolge bringen, da sie jemand vertauscht hat. Denken wir an die Gedichte. Auf den einzelnen Gedichten sind auch die Pfähle aufgemalt, an diesen orientieren wir uns. Die Pfähle müssen in folgender Reihenfolge von links nach rechts gesteckt werden.

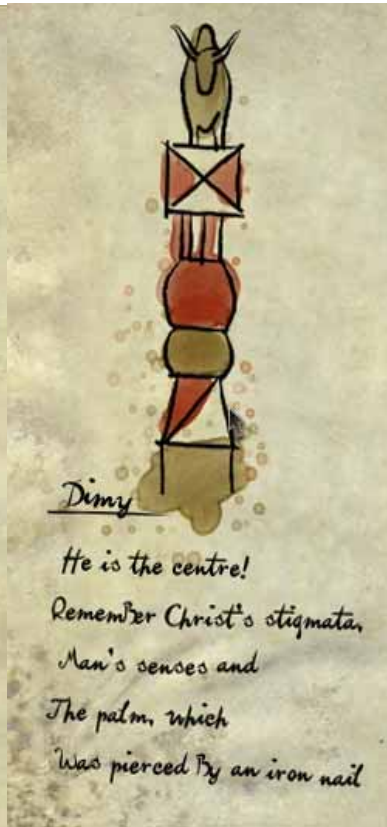




Efatra

North and South
Needs East and West
That is how they are
Whole - like the cross
has arms

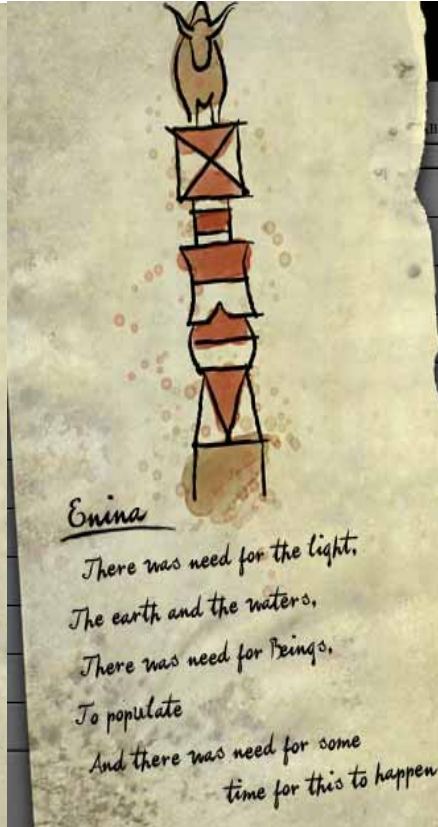
4



Dimy

He is the centre!
Remember Christ's stigmata,
Man's senses and
The palm, which
was pierced by an iron nail

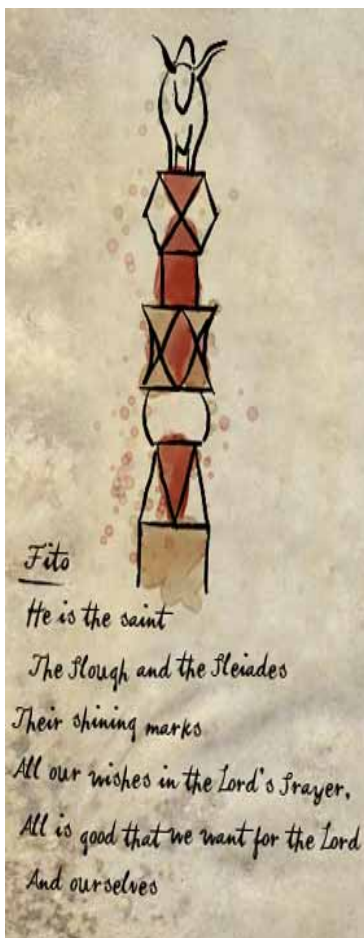
5



Enina

There was need for the light,
The earth and the waters,
There was need for beings,
To populate
And there was need for some
time for this to happen

6



Fito

He is the saint
The slough and the Pleiades
Their shining marks
All our wishes in the Lord's Prayer,
All is good that we want for the Lord
And ourselves

7



Valo

He is the resurrection,
The day the miracle happened
he is stability itself,
The cosmic Balance,
The order in the universe

8



Sivy

So many unhappy voices,
As many angels in the choir
So many happy months,
While the mother waits
For the arrival of her treasure

9

Haben wir es geschafft, schauen wir uns die einzelnen Pfähle an, und notieren uns die Hyroglyphen auf einem Blatt Papier. Dann gehen wir zur Rückseite des Grabes und klicken diese an. Nun übersetzen wir die Hyroglyphen. Auch hier ist es wieder ein englischer Text.



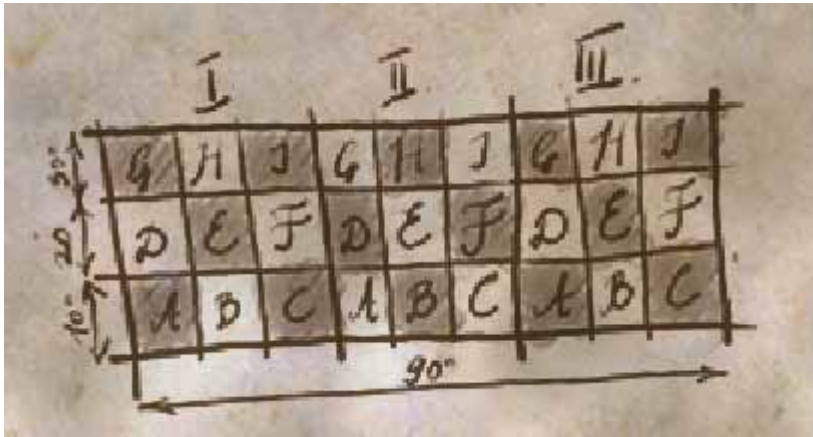
Under those dates WK
(Unter diesem Datum WK).

Haben wir es übersetzt gehen wir zur Vorderseite des Grabes. Wir nehmen das Messer aus dem Inventar und öffnen die kleine Luke im Grabstein auf welchem das Datum steht, und finden den 3. Teil des Codexes und ein Notizbuch des Kapitäns.

Nun aber wieder rasch zurück ins Baumhaus. Einfach 2 Schritte in den Dschungel machen und wieder dem lautesten Schrei des Affen folgen.

Im Baumhaus angekommen, widmen wir uns nun dem Fernrohr. Wir schauen hindurch und finden bei folgenden Koordinaten folgende Hinweise des Kapitäns.

- I 10/10 – on the beach..... A
- II 10/10 – at midnight..... A
- II 10/20 – at dusk..... D
- II 10/30 – behind the village..... G
- II 20/10 – the skull rock..... B
- II 20/30 – at the baobab trees.....H
- II 30/20 – bottle tree.....F
- III 10/30 – after rain.....G
- III 20/20 – at ebb of tide.....E
- III 30/10 – the pebble hill..... C
- III 30/20 – on the forest path.....F
- III 30/30 – the pond.....I



Nun ordnen wir den einzelnen Koordinaten Buchstaben zu.

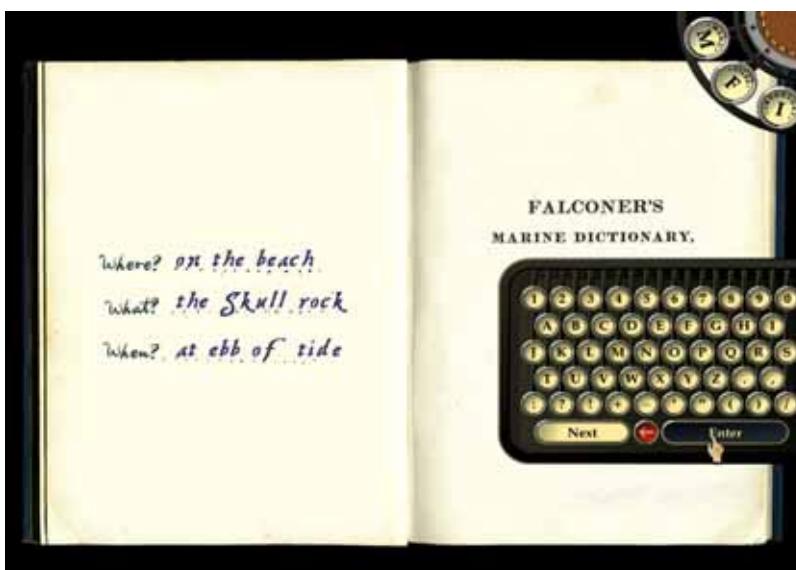
Erinnern wir uns noch an den Namen des Schiffes und dass Kapitän Dott auf dem Bild aber Abe draufgeschrieben hatte? Dann kommen wir auf folgendes.

- A - on the beach (am Strand)
- B – the skull rock (der Schädelfelsen)
- E – at ebb of tide (bei Ebbe und Flut)

Nehmen wir uns das braune Buch unten vom Fussboden vor dem Fernrohr.



In dieses tragen wir nun die 3 Antworten auf die 3 Fragen ein. (auf englisch)



Wir schnappen uns noch mal ein paar Nüsse, gehen diese zu Beeren verarbeiten, diese wieder dem Äffchen geben und ab zum Strand

Am Strand angekommen gehen wir erst einmal nach links zu den Fischernetzen. Dann sehen wir ganz deutlich den Schädelfelsen.



Hier nehmen wir gleich noch 2 x Seetang mit. Nun gehen wir in Richtung Schädelfelsen bis wir an eine Grotte kommen. Wir gehen hinein, einen Schritt nach vorn und schauen nach oben. Leider kommen wir da nicht so ohne weiteres ran. Also gehen wir los und sammeln Bambusstöcke ein. Die ersten 2 liegen in der Grotte. Diese legt sich der Professor gleich selbst zurecht.

Nun gehen wir noch mal raus und suchen noch mehr Bambusstöcke. Gleich links vom Eingang finden wir noch 8 Bambusstöcke. Diese legen wir jetzt auf die 2, die sich der Professor schon hingelegt hat, noch den Seetang drauf anwenden und fertig ist unser kleines Floss.

Rauf aufs Floss und auf geht's. Oben angekommen gehen wir den Tunnel entlang bis wir an eine Gabelung kommen wo eine Truhe steht. Wir öffnen die Truhe, nehmen die ganzen Steine heraus und finden den Schatz. Ein Brettspiel.



Wir treten wieder zurück und klicken die Truhe noch mal an. Aber nicht mit dem Lupenzeichen sondern mit dem Aktionszeichen und schieben die Kiste weg. Wir gehen hinein, und nach einer etwas unsanften Landung kommen wir in den nächsten Tunnel.

Wir gehen bis ganz nach hinten und landen in einem Brunnen. Wir nehmen die Leiter, gehen bis zur Wand stellen die Leiter daran und klettern hoch. Oben finden wir einen Krampenstiel. Wir klettern wieder runter und gehen zurück in den Raum mit der Truhe. Dort gehen wir jetzt links den Tunnelweg weiter bis wir zu einer Mauer mit Gesteinsbrocken kommen.



Wir nehmen den Krampenstiel und entfernen damit den Krampenkopf aus dem Gestein. Im Inventar verbinden wir nun Krampenkopf und Krampenstiel. Nun zurück zum Brunnen.

Die Leiter hinauf, auf die Wand zoomt und mit der Spitzhacke den Stein ganz unten rechts rausschlagen.

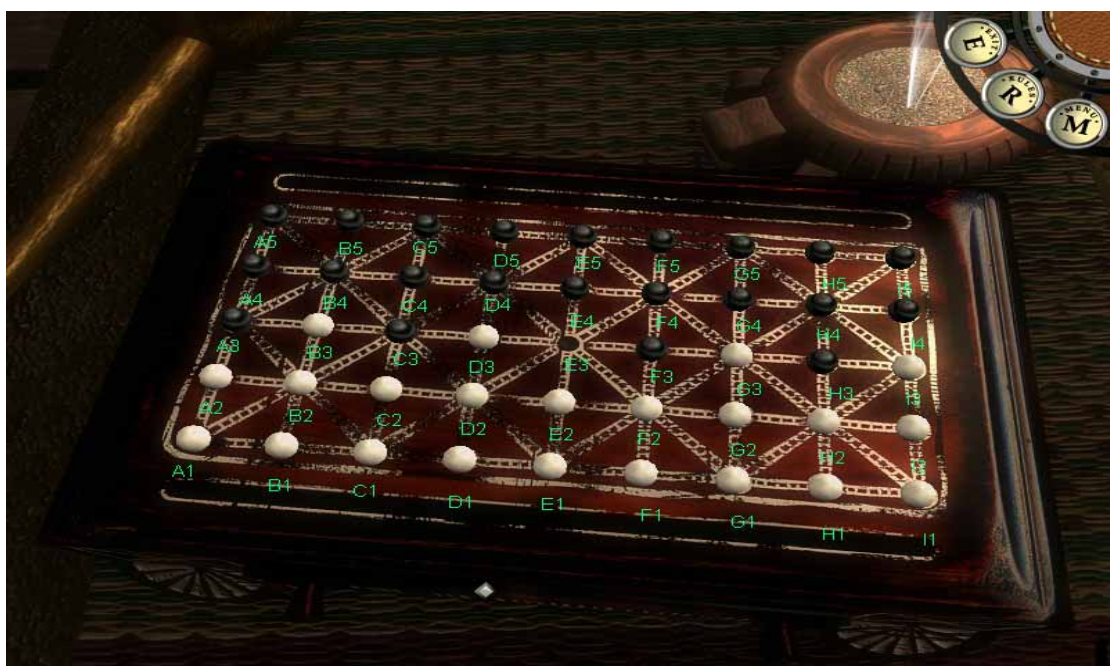


Nun bauen wir uns mal provisorische Stufen.



**Die Striche auf den Steinen bedeuten die Größe der Steine.
Haben wir es geschafft, klettern wir nach oben und landen im Dorf. Nun reden wir mit dem Häuptling. Solange bis wir ihm das Spiel aushändigen können.
Wir reden weiter bis er spielen will und wir drauf eingehen.
Nachdem wir uns mit den Spielregeln vertraut gemacht haben geht's los.**

Lösungsweg für den normalen Schwierigkeitsgrad.



1. D3 auf E3, C3 wegnehmen
2. C2 auf C1 auf E3 auf D3 auf D2 auf B4 auf D4, entferne E4. Rücke dann D4 auf C3 auf B3 auf B4 auf F4, entferne G4. Rücke F4 auf F3.
3. Rücke H1 auf H2 auf I1
4. Rücke B1 auf C1
5. Rücke B2 auf C3
6. Rücke F1 auf F2
7. Rücke C1 auf E3
8. Rücke E3 auf F4. **GEWONNEN!!!!!!!!!!**

Wir erhalten nun einen weiteren Stein und können nun die Schlussequenz genießen.

Wir sehen den Professor in Episode 4 wieder in Toledo.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

Unser Dank geht an suesse25!

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).