

Ceville - Komplettlösung incl. Demo

verfasst von Ludwig exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Nach dem Intro bei den Bestrafungen die Antworten 2 oder 3 auswählen und dann sollte der Akt 0 beginnen.

Akt 0 – Auf der Flucht

Das Multifunktionszepter mit einer **Axt** an der Wand benutzen und dann die Axt hinten beim Thron auf das Absperrseil anwenden und das Seil nehmen. Nun das Seil auf die Axt anwenden und die Enteraxt auf den ausgestreckten Arm der Statue anwenden. Doch noch stören die Wächter, also mit ihnen reden (1 – 1 – 1) und danach nochmals die Enteraxt entsprechend anwenden. So entkommt Ceville durch das Fenster und landet im Speisezimmer, wo der Koch sogleich serviert. Den vollen **Bierkrug** nehmen und die Mahlzeit verzehren (kleinen Happen zu sich nehmen).

Auf den Boden klicken und links die Tür zum Gang anklicken. Es gibt kein Entkommen, so dass man sich was einfallen lassen muss. Das Zepter mit dem Standuhrschlüssel am Kamin benutzen. Dieser fällt jedoch ins Feuer, so dass wir dieses mit dem Bier löschen und den **Schlüssel** nehmen. Mit dem Schlüssel die Uhr öffnen und versuchen, sich darin zu verstecken. Da es nicht geht, das Pendel beseitigen/abbrechen und sich dann verstecken. Die kleine Glocke benutzen und danach in der Küche landen. Das **kaltgepresste Olivenöl** auf einen dunklen Fleck auf dem Fußboden benutzen und innerhalb des Zeitlimits noch die Kühlkammertür öffnen. Sollte es im Zeitlimit, das großzügig bemessen ist, nicht klappen, kann man alles wiederholen.

Nun die **Kochmütze** nehmen und benutzen, die Tür zum Gang benutzen und so im Keller landen.

Hier die merkwürdigen Umrisse anklicken und dann durch Öffnen der Eisernen Jungfrau und Einsetzen des Zepters in den hebellosen Mechanismus, der zuvor noch geölt werden muss) einen Geheimgang öffnen.

Unser Widersacher scheint und als dieser wieder verschwindet, öffnet sich der Geheimgang rechts und wir erfahren, wie der Rebell heruntergekommen ist (oben am Brunnen Gesprächspunkte 1 und 5).

Jetzt rechts das Gekritzel an der Wand anschauen und die Steinköpfe versuchen zu benutzen. Da noch etwas fehlt, das Schwert mit dem **Stalagtiten** benutzen und diesen dann in den 3. Steinkopf einsetzen.

Danach die Steinköpfe in der Reihenfolge (von links) 1 – 3 – 4 – 3 benutzen.

Akt 1 – Die Gefährten

Ceville redet mit dem kleinen Mädchen Lilly. Nach dem Gespräch können wir zwischen Lilly und Ceville hin und her wechseln, also entweder mit Lilly oder als Ceville spielen.

Jetzt geht es dann zunächst mit Lily weiter. Wir müssen Paladin ablenken.

Lili verschiebt/bewegt links den Waffenständer. Paladin ist abgelenkt und Lilly kann wieder mit Ceville reden bzw. – wenn sie auf die Kisten vor dem Fenster geklettert ist - mit Ceville Gegenstände tauschen. Als Ceville im Gefängnis den **halb gegessenen Fisch** nehmen und dann den Fisch und den **Bierkrug** an Lilly geben. Außerdem gibt es rechts bei der Toilette noch einen **kleinen Stein**, der als Schleuderfutter dient.

Es wird zu Lilly gewechselt und die Schleuder wird gefüttert. Dann nach rechts gehen, beim fahrenden Händler El Chollo Halt machen und ihm ein **Haarwasser** abschwatzen (2 – 2 – 2 – 3 – 1 – 1 – 1).

Zurück zum Gefängnis und das Haarwasser an Ceville übergeben.

Als Ceville drinnen dann die Kurbel neben dem Gefangenen benutzen, um ihn umzudrehen und dann das Haarwasser auf ihn benutzen. Ceville bekommt eine Portion **Haarläuse** und dreht den Gefangenen wieder um.

Jetzt als Lilly den Waffenständer wieder zurückdrehen und mit Palladin reden (1 – 6 – 7). Da der Palladin etwas braucht, um seine Stimme zu ölen, geht Lilly nach links und füllt am Brunnen den Bierkrug mit Wasser.

Danach ihn dann nach seinen Abenteuer befragen (6) und während er erzählt zu Ceville wechseln, der die Haarbürste (kaum oder gar nicht zu sehen hinter dem Palladin) mit den Läusen bestückt. Jetzt wieder den Waffenständer drehen und der Palladin wird die Flucht ergreifen. So kann Lilly auf den **Schlüssel** (vorne rechts neben der Gefängnistür) mit der Schleuder zielen, ihn ergattern und benutzen und Ceville befreien.

Durch das Stadttor ist kein Entkommen, also nimmt Lilly zunächst mal den Leim und das Fahndungsplakat mit.

Jetzt zurück und dann rechts ab in Richtung Feenhaus.

Damit wir das **Wollknäuel** bekommen, benutzen wir den halb gegessenen Fisch auf die Katze und nehmen es. Dann aus dem Garten rechts eine reife **Tomate** und **Petersilie** mitnehmen.

Im Feenhaus dann rechts von der Eingangstür eine **Autogrammkarte** nehmen.

Nun das Fahndungsplakat mit Leim einschmieren und die Autogrammkarte darauf anwenden. Hhmmmm, was nun? Die Fee hat einen Ausweis, den wir brauchen, um aus der Stadt zu

kommen, also müssen wir ihn bekommen. Überlegen wir mal: es gab eine Maus, es gibt Käse und vielleicht hat die Fee ja Angst vor Mäusen? Gut, gehen wir es an und versuchen die Maus zu bekommen. Käse gab es beim fahrenden Händler, die Maus im Gefängnis. Der Käse stinkt aber erbärmlich. Schauen wir uns also um, gehen vor dem Feenhaus den Weg in Richtung Theater und landen somit auf dem Theaterplatz. Links finden wir neben dem Eingang zum Rathaus ein Schwarzes Brett und darunter entdecken wir eine **Wäscheklammer**, die wir mitnehmen. Zurück zum Händler. So ohne Weiteres gibt er uns den Käse nicht, also verbinden wir im Inventar den Wollfaden mit der Münze, produzieren eine Geizhalsfalle und wenden die dann auf den Händler an, damit er seine Position verlässt. Nun die Wäscheklammer auf Ceville anwenden und dann im Zeitlimit den **Käse** holen. Zum Gefängnis, den Käse auf das Mausloch anwenden und so die **Maus** ergattern. Dann zurück ins Feenhaus und auf den Zombiepiraten das gefälschte Fahndungsplakat anwenden. Dann die Maus auf die Fee anwenden und so letztendlich den **Feenbootschafterinnen-ausweis** ergattern. Automatisch sind wir dann beim Stadttor, aber auch mit dem Ausweis kommen wir nicht durch, weil uns das Outfit fehlt. Zurück ins Feenhaus und die **Bunstifte** mitnehmen und das **Fahndungsplakat** ins Inventar befördern. Zum Theaterplatz. Das Theater ist zu, also zum Hintereingang. Auch der ist abgeschlossen, also benutzen wir den alten Trick. Wir wenden das Plakat auf die Tür an und stoßen dann den **Schlüssel** nach innen und ziehen ihn nach draußen. Mit dem Schlüssel die Tür öffnen. Dann das Theater betreten und in den Bühnensaal. Die Schauspielerin ist so schlecht, dass Ceville sie mit einer Tomate bewirft. Sie verlässt empört die Bühne und muss sich außerdem umziehen und ihre Kleidung zur Reinigung bringen. Das könnte doch ein Feenkostüm werden! Jetzt auf die Bühne und den **Bühnengrabscher** nehmen.

Die Schauspielerin kommt zurück und jetzt müssen wir sie aufbauen (1 – 1 – 1 – 2). Danach können wir das **Taschentuch** nehmen und die Tänzerin will uns einen Tanz zeigen, was aber nur mit Musik gehen. Rechts steht ein sprechendes Grammophon, das aber nur gegen Bezahlung spielen will. Hier ist guter Rat sprichwörtlich teuer; vielleicht können wir irgendwie illegal zu Geld kommen? Draußen in der Backstage gab es doch einen Automaten, den wir aufbrechen könnten, wenn wir Werkzeug hätten. War das nicht was beim Rathaus???? Mit dem Ratsvorsteher reden und ihm dann das Taschentuch geben; so darf man sich das Brecheisen ausleihen. Zurück zur Backstage und dort den Automaten aufbrechen und **Geld/Münzen** ergattern. Sich die Schalter rechts von der Tür zum Theatersaal ansehen. Der linke Schalter öffnet eine Bodenklappe in der Bühne. Jetzt das Geld auf den Musikautomaten/Grammophon anwenden. Sind die Münzen aufgebraucht, fängt es an zu spielen. Nun in der Backstage den Bühnengrabscher links auf die Leiter in der Decke benutzen. Hochklettern und Lilly muss den Scheinwerfer benutzen. Jetzt ist gemeinsames Handeln angesagt. Der Scheinwerfer muss so gesteuert werden, dass der Lichtkegel auf der Bodenklappe liegt und dann muss Ceville im richtigen Augenblick den Hebel betätigen. Die Tänzerin verschwindet im Boden und wir können den **Abholschein** ergattern. Zu El Cholio, dem fahrender Händler, und ihm den Abholschein geben. So bekommen wir einen **Feenkleidersatz** und **Waschpulvertabs**. Jetzt fehlen nur noch die Flügel und der Feenstab. Zunächst also mal ins Feenhaus und den Bühnengrabscher auf die große Kiste auf dem Schrank anwenden. Voila: die **Flügel** sind ergattert. Wir nehmen aus dem Feenpult noch **Briefe** mit. Jetzt zum Gefängnis und die Briefe dem Piraten geben. Danach verschwinden die 3 Bewacher, die wir später wieder treffen werden.

Der Fee nun die Petersilie geben, die sie isst und sich dann auf die Pritsche legt. Nun benutzt Ceville den Leim auf den Bühnengrabscher und angelt so den Zauberstab der guten Fee. Jetzt haben wir alles und gehen zum Stadttor. Wir können trotz unserer Verkleidung die Stadt nicht verlassen und der Ratsvorsteher führt uns ins Rathaus und damit in das

2. Kapitel – Der Imperator schlägt zurück

Drinne kann die Abstimmung jedoch nicht stattfinden, so dass es unsere Aufgabe sein wird, die fehlenden Botschafter zu finden und sie dazu zu bewegen, in das Rathaus zu eilen.

Zurück in das Theater, aber das geht nicht, weil die Tür klemmt und das Brecheisen nicht zur Verfügung steht. Es ist guter Rat teuer. Zurück in den Saal und den Bühnengrabscher mit dem Riesenstein benutzen. So wird die Tür aufgesprengt und ab geht es in das Theater. Dort mit allen reden, vor allem aber mit der Heldin (2 – 3 – 1 – 4 – 6) und mit der Schauspielerin (2 – 4 – 2 – 1 – 3 – 7).

Da hier vorläufig nichts zu erreichen ist, gehen wir nach draußen und sprechen links vom Theater mit Ambrosius. Der lässt uns nicht durch. Also zurück ins Theater und nochmals mit der Schauspielerin über alles reden. Es müssen die Themen angeschnitten werden, dass noch ein Juror und ein Moderator fehlen und auch fragen, ob Lilly teilnehmen kann. Moderator könnte Ceville sein. Wieder nach draußen und Ambrosius erzählen, dass noch ein Juror fehlt und er wird ins Theater gehen, so dass nun der Weg aus der Stadt frei sein sollte. Nun nach links zur Karte (Faeryaniskarte) und zu den Zwergen. Dort angelangt links von der Treppe den Spaten nehmen und drinnen 3x **Tickets**, so dass wir eine Ticketrolle im Inventar haben.

Nun über die Karte zu den Feen. Links auf der Hochebene. Mit der angeketteten Elfe/Feenbotschafterin reden, dann mit dem Zwerg links.

Auf ihn ein Ticket anwenden und Lilly geht zunächst nach oben. Dann als Ceville die Maus mit dem geflickten Stromkabel benutzen. Lilly schießt von oben auf das Vogelnest, nachdem sie ihre Schleuder mit einem Waschpulvertab bestückt hat und kommt dann wieder runter. Durch den Schuss fiel ein **Lappen** nach unten, den wir nun holen. Jetzt geht Ceville auf die Maschine (2. Ich). Lilly benutzt diesmal die Maus auf das Stromkabel und so kann Ceville oben den Auspuff/das Abgasrohr mit dem Lappen verstopfen. Nun erneut als Ceville nach oben auf die Maschine.

Sie fällt mit einem schwerwiegenderem Defekt aus und wenn Ceville wieder unten ist (der Zwerg ist zum Bericht erstatten weg) am Hinterrad den **Hammer** nehmen. Dann wieder nach oben und den Lappen wieder nehmen.

Wieder mit der Elfenbotschafterin reden, die ja jetzt mitkommen würde, aber sie hat sich angekettet und den Schlüssel weggeworfen. Er ist momentan nicht zu finden. Das muss wohl auf später verschoben werden, denn auch der Hammer nützt nichts.

Also zurück in die Stadt. Hier jetzt mit der guten Fee reden. Sie wäre bereit, beim der Show mitzumachen, wenn man sie befreit. Na, das ist doch was und so benutzen wir den Hammer auf das Schloss und haben eine neue Kandidatin.

Im Theater nachsehen und man kann die Show beginnen lassen. Die Schauspielerin wird gewinnen und so lange sie das tut, wird man die Jurymitglieder nicht weg bekommen. Wir müssen uns was einfallen lassen, sodass die Schauspielerin verliert. Muss etwa das Kreuz auf die Falltür? Das könnte helfen. Aber dazu brauchen wir Kreide.

Gehen wir auf die Suche. Draußen beim Händler ergattern wir einen **grünen Farbeimer** und gehen auf den Friedhof. Der Dämon

müsste ja auch zur Abstimmung kommen und wir reden somit mit ihm. Vorerst nichts zu machen und so nehmen wir ein Stück **Kreide** vom Mausoleum mit.

Nun zurück ins Theater.

Das Kreuz auf die Falltür zeichnen und mit der Farbe könnte man die Säule begrünen. Wir lassen die Show beginnen.

Wenn Lilly unbeobachtet ist, dann die grüne Farbe mit der Säule links anwenden.

Letztendlich muss man die Sängerin abstürzen lassen (evtl. die Show mehrmals wiederholen). Lilly gewinnt, die Show ist damit gestorben und die Heldin kann ins Rathaus. Die **Trauben** rechts noch mitnehmen. Hhmmmm, wer fehlt jetzt noch? Der Dämon, die Elfenbotschafterin und der Botschafter der Geister- und Dschinggewerkschaft. Machen wir bei den Zwergen weiter.

Die Mine betreten und das **Schild „Aushilfe gesucht“** mitgehen lassen. Mit dem Aufzug nach oben und das Schild auf den Zwergenbotschafter anwenden. Lilly wird angestellt als Maklerin für unverkäufliche Immobilien. Sie wählt den alten Stollen, denn der könnte was für den Dämon sein. Mit der **Akte** zum Friedhof und sie dem Dämon unter die Nase halten (Lilly wendet die Akte auf ihn an). Der will aber einen gestempelten Vertrag, so dass es zurück zur Mine geht. Wir teilen unseren Erfolg dem Zwergenbotschafter mit. Der ist hochofrenut, befördert uns und wir können jetzt Kaffee bestellen. Da tun wir auch gleich und währenddessen die Empfangsdame oben ist, kann Ceville unten einen **Spitzer** einstecken und auch das Dokument abstempeln. Zwischenzeitlich oder auch erst nachdem gestempelt wurde, bekommt Lilly ein Dauerreiseticket und eine Stellenbeschreibung, da sie ja jetzt eine andere Aufgabe wahrnehmen muss.

Nun zum Friedhof und dort dem Dämon das abgesegnete Projekt geben, der daraufhin in den Ratssaal geht. Und da waren es nur noch 2.

Das Grab von Hummingbird finden (oben rechts neben dem Mausoleum)und mit dem Spaten dort graben. Wir finden einen alten Kompass.

Jetzt zum fahrenden Händler, der ja auch Reisen verkauft. Da wir ja jetzt ein Reiseticket haben, könnten wir einen Botschafter aus dem Urlaub zurück holen.

Zum Händler auf dem Theaterplatz und mit ihm reden (3 – 1 – 2 – 3 – 5 – 4).

Auf der Oase angekommen reden wir mit dem Zombie-Piraten, geben ihm den Kompass und so widmet er sich dem Faulenzen und den Drinks. Wir nehmen den **Metalldetektor** an uns. Nach links wenden und im Sandhügel graben und einen **Sägefisch** ergattern. Den Lappen mit der Lampe benutzen und der Dschinn kommt zum Vorschein. Mit ihm reden (1 – 3 – 3 – 3 – 4).

Das Kartenspiel sollte beginnen, aber der Dschinn betrügt. Wir müssen ihn überlisten. Links hinter der Bar gibt es eine merkwürdige Anzeigentafel. Wir malen die Elementarsymbole grün an und benutzen dann darauf die Karten; das Kartendeck wird damit bedruckt. Aber auch damit lässt sich nicht gewinnen, weil der Affe hilft und die Symbole übermittelt (ausprobieren!). Wir schauen uns die Cocktailkarte/-tafel an und stellen fest, dass es heute einen Spezial Kokosnussdrink gibt.

Ihn beim Affen bestellen und während er auf der Palme ist, zur Anzeigentafel und dort die runden Affenschilder im Uhrzeigersinn vertauschen. Nun wird der Affe Falsches signalisieren und Ceville wird gewinnen, so dass er einen Wunsch frei hat und Lilly ihn damit zum Ratssaal schickt.

Nun, da wir einen Metalldetektor haben, sollten wir doch auch die Elfenbotschafterin befreien können. Also zu ihr hin. Mit ihr reden, den Metalldetektor anwenden, aber wir sind erfolglos. So

nochmals reden und erfahren, dass der Schlüssel wohl im Elsternest oben auf dem Baum liegt. Auf die große Maschine und die Schleuder mit dem Spitzer bestücken und auf das Nest schießen; Termiten (wo kommen die plötzlich her?) fressen den Ast ab und das Nest fällt runter. Den **Schlüssel** nehmen, und auf die Elfenbotschafterin benutzen und sie wird in den Ratssaal gehen. Nun sind alle vollständig.

Die Abstimmung kann beginnen, aber der Druiden enthält sich, die Zwerge stimmen dagegen und somit ist sie nicht einstimmig. Wir müssen den Druiden dazu bringen, dass er für unsere Sache abstimmt und außerdem noch die Zwerge mit ihren dunklen Machenschaften austricksen.

Zuerst einmal zum Druiden (über die Karte links vom Zwergenberg).

Er muss im Zweikampf besiegt werden. Das Duell endet letztendlich in einem Torwandschießen, bei dem der Druiden (noch) immer gewinnt. Diese Schweinerei muss eine andere werden!

Hinter der Brücke ist ein Geysir, dessen Ausbruch immer vom Druiden verfolgt wird. Schrittweise müssen wir nun erreichen, dass wir Dinge verändern, um zu gewinnen.

Zuerst mal lösen wir mit einem Schuss der Steinschleuder – bestückt mit einem Waschpulvertab - den Geysir aus und können dann, wenn der Druiden sich den Ausbruch ansieht, die Markierung für den Ball am Boden versetzen. Das erneute Duell zeigt, dass dies allein nichts brachte.

Also lösen wir den Geysir erneut aus und benutzen auch noch den Hammer auf das Holzbrett und schlagen einen Nagel ein. Danach bleibt der Ball des Druiden am Brett hängen, aber da Ceville auch nicht trifft, ist es ein Unentschieden.

Nochmals den Geysir auslösen und dann den Sägefisch auf die Torwand anwenden. Jetzt sollte unser Held gewinnen.

Erneut im Ratssaal abstimmen lassen und jetzt stimmen nur noch die betrügerischen Zwerge dagegen. Hhmmmmm, dagegen muss man doch etwas tun können!?

Lilly ist doch dort angestellt. Aber es kann nichts erreicht werden. Da muss Trick 17 her und wir müssen die Zwergenbande gewaltig übers Ohr hauen.

Zunächst mal bei den Zwergen die Stellenbeschreibung mit dem Sicherheitstroll rechts an der Brücke benutzen. Er verlässt für eine neue Position seinen Wachtposten und unsere beiden Helden können rüber.

Ceville benutzt den Sägefisch auf die Hebebühne und so rutscht letztendlich der Goldpreis künstlich in den Keller. Das müssen nun nur noch die beiden Oberzwerge mitbekommen und das könnte passieren, wenn sie aus dem Fenster oben sehen. Wie bringen wir sie dorthin? Am Fenster kann man doch Bier zapfen, also müssen unsere Übeltäter Durst bekommen. Gab es nicht irgendwo Tabascosauce?

Nun denn, nochmals zur Oase. Dort isst der Zombiepirat und gibt die Sauce nicht her. Wie war das, er hat doch auch gerne getrunken und wenn er das tut, dann braucht er keine Tabascosauce. Also stellen wir ihm einen Drink her: Wir bestellen einen Cocktail und behalten dann das **leere Glas**. Dann schütten wir Farbe in das Glas. Jetzt gehen wir zur Sonnenbank, die einen Brennpunkt hat und wenden auf diesen die Trauben an. Schnell haben wir **Rosinen**. Dann benutzen wir die Rosinen auf das Cocktailglas und sollten einen **gefälschten Kiwi Royal** haben, den wir dem Zombiepiraten kredenzen. Er widmet sich nun dem Drink und wir können die **Tabascosauce** nehmen.

Zurück zu den Zwergen.

Hier jetzt oben wieder Kaffee bestellen. Ceville kann dann unten die Tabascosauce auf die Kaffemaschine anwenden. Erneut Kaffee bestellen und wir beobachten, was passiert.

Lilly bekommt praktisch das Bergwerk, hat damit Stimmrecht und so sollte jetzt die Abstimmung im Ratssaal richtig ausgehen.

Also im Ratssaal die Abstimmung veranlassen.

Wir wechseln zu Gwendolyn, die eine präparierte Kirsche nimmt und isst und wir landen im

Kapitel 3 – Schnappt Basilius

Gwendolyn wurde verkleinert, Ambrosius eingesperrt und Ceville macht sich auf, per Hängematte ins Schloss zu kommen.

Dort gelandet, sieht er sich um und nimmt den **Besen** und das **Hamsterrad**.

Nun in die Küche und die Kühlkammer öffnen.

Jetzt umschalten auf Ambrosius und das **Buch über die Flaggen** nehmen und lesen; dann drinnen die **große Schöpfkelle** nehmen und den Speiseaufzug holen und sie hineinlegen.

Auf Ceville umschalten, den Speiseaufzug holen und so die Schöpfkelle bekommen. Zur Uhr und die Schöpfkelle als Pendel mit der Uhr verwenden, so dass diese wieder tickt. Den Besen auf das obere der Uhr benutzen (evtl. 2x) und dann den „Benutze Vor“-Pfeil anklicken. Wenn die Uhr sich muckst (gongt), dann ist Hamsterfutterzeit. Das Spielchen wiederholen, also zurückstellen und wenn man nach dem Gong schnell genug ist, kann man den **Hamster** einsacken. Ansonsten wiederholen.

Jetzt den Hamster per Speiseaufzug an Ambrosius übergeben (Ceville legt ihn in den Speiseaufzug und leiert diesen dann hoch) Auf Ambrosius umschalten und den Hamster nehmen. Dann noch ein paar Kirschen einstecken und auch noch den Vogelkäfig öffnen. Die Kirschen dann in den Speiseaufzug legen und sie nach unten kurbeln.

Zu Ceville wechseln, die Kirschen nehmen und in den Lift steigen.

Zu Ambrosius wechseln, aber der schafft es nicht, Ceville nach oben zu holen, er bricht die Kurbel ab.

Also zurück zu Ceville, der ja noch kurbeln kann und das Hamsterrad in den Aufzug legen und nach oben kurbeln.

Vielleicht können wir ja dann dem Hamster veranlassen, den Aufzug zu bedienen und so montieren wir als Ambrosius auch das Hamsterrad an den Aufzug und setzen den Hamster rein. Wird dieser dann tatsächlich arbeiten? So ohne Weiteres wohl nicht. Er wird ein Leckerli brauchen. Vorerst ist es ja aber nicht nötig und wir haben ja auch noch keinen Koch, der uns was zaubern könnte.

Ambrosius beschäftigt sich jetzt erst mal mit dem Servier-/Speisewagen und wendet sein Schwert darauf an. So ergattert er die **Räder** und legt sie in den Aufzug.

Ceville holt sie und hat jetzt was, womit er den eingefrorenen Koch bewegen kann.

Wir benutzen die Räder mit dem Koch, Ceville schiebt ihn vor den Kamin, so dass er auftaut, aber der Koch scheint tief deprimiert zu sein, so dass momentan nichts mit ihm anzufangen ist. Da auch bei Ambrosius momentan Pause herrscht, wechseln wir zu Lilly.

Lilly holt den **Gartenschlauch** und auch die losen **Schnüre** rechts an der Hängematte. Beides miteinander benutzt ergibt ein **Seil, das an einen Gartenschlauch geknotet** ist.

Nun zum Brunnen und das Seil mit ihm benutzen und in den Brunnen hinabsteigen. In der Folterkammer **ein Tuch /weiße Flagge** finden, einsacken und wieder über den Brunnen nach oben.

Oben angekommen besorgen wir uns mit einem **Haufen Eicheln** Futter für unsere Schleuder, gehen dann nach rechts, bestücken

unsere Schleuder mit Eicheln und schießen auf den Papagei, der sich auf der Standuhr niederlässt.

Nun neben dem Brunnen die Treppe nach oben und dann hinten rechts die weiße Flagge auf den Fahnenmast benutzen (sie erscheint bei mir lila) und ihn betätigen (oben: ziehe Fahnenmast

Zu Ambrosius wechseln und die Fahne holen. Zum Speiseaufzug gehen.

Zu Ceville wechseln und den Aufzug betätigen.

Zu Ambrosius wechseln und die Fahne in den Aufzug legen.

Zu Ceville wechseln, den Aufzug holen und die Fahne nehmen.

Dann in der Küche die Fahne rechts mit der Asche einfärben, um letztendlich eine Signalfahne zu produzieren. Vorher braucht man noch die runde Kuchenform (rechts von der Küchentür am Regal), die man mit Tabasco bestückt und dann auf die Fahne anwendet. Das ergibt **eine schwarze Fahne mit rotem Kreis**, was signalisiert „Die Königin begrüßt ihren Hofstaat – Der Hofstaat hat respektvoll zu grüßen“.

Die Flagge über den Speiseaufzug nach oben zu Ambrosius schicken.

Ambrosius nimmt sie und befestigt sie am Fahnenmast.

Als Lilly dann mit den Wachen reden. Die Wachen salutieren, nehmen den Helm ab und der Dicke verliert dadurch ein Rezept für **Kirschpralinen**, das Lilly so ergattert. Das Rezept nun mit den losen Schnüren benutzen, die Flagge abnehmen und die Rezeptrolle dann mit dem Fahnenmast benutzen und so das Rezept nach drüben befördern.

Jetzt das Rezept in den Aufzug und Ceville holt es sich. Er gibt es dem Koch, dann gibt er ihm noch die Kirschen und Ceville bekommt die Kirschpralinen zurück. Diese dann in den Speiseaufzug und nach unten befördern.

Ambrosius nimmt die Kirschpralinen und Ceville holt sich den Aufzug und steigt ein. Nun muss der Hamster veranlasst werden, im Laufrad zu laufen, damit Ceville die Location wechseln kann.

Da der Hamster schläft, könnte vielleicht der Papagei helfen, in zu wecken?

Also steigt Ceville wieder aus und lässt die Uhr schlagen. Das erschreckt den Papagei und er fliegt zurück. Ceville besteigt erneut den Aufzug.

Nun reden wir (Ambrosius) mit dem Papagei. Der weckt den Hamster und jetzt gibt Ambrosius dem Hamster im Laufrad schnell eine Kirschpraline.

Aber Ambrosius kann selbst nicht widerstehen und isst auch. So verkleinert sich Ambrosius und gleichzeitig holt der Hamster Ceville nach oben.

Ceville steckt den kleinen Ambrosius ein und benutzt ihn auf die Hamsterklappe, damit er den Schlüssel von der anderen Seite besorgt.

Wie benutzen den Schlüssel mit der Thronsaaltür und sollten landen im

Kapitel 3+ - Die Rückkehr des Königs

Ceville nimmt den **kleinen Stein** vor der Tür, betrachtet den Tisch rechts außerhalb der Zelle und wirft den Stein auf die Phiole auf dem Tisch. Den Tisch anklicken und auf Schmutz hinweisen. So lockt er die kehrende Lilly herbei.

Wenn Lilly da ist, borgt sich Ceville die Steinschleuder aus.

Danach dreht er sich nach links und betrachtet die Miniaturschiffschaukel. Er erfährt, dass es ein „Katzenkorbchen“ ist. Nun den Minipalladin mit der Schleuder benutzen und ihn auf das Katzenkorbchen schießen. Danach beim Katzenkorbchen auf den Schmutz hinweisen. So kommt die Schaukel in Bewegung

und Ambrosius nach oben und benutzt dort schnell sein Schwert mit der Schraube, die die Maske hält.

Wieder auf den Schmutz der Schiffschaukel hinweisen und Ceville sollte in den Besitz der **Maske** gelangen.

Wie war das? Unser Bösewicht brauchte doch Haare von Gwendolyn, um sich in diese zu verwandeln. Jetzt spucken wir ihm aber sprichwörtlich in die Suppe!

Ceville benutzt die Dämonenmaske mit Gwendolyn und veranlasst dann Lilly die Haare zu putzen. Letztendlich sind keine mehr da, so dass sich unser Bösewicht neue abschneiden muss, aber die Haare des Dämons erwischt.

So verwandelt er sich in den Dämon. Nun nochmals Ambrosius mit der Steinschleuder richtig benutzen und wir können entspannt das Ende der Geschichte ansehen.

**Wir machen darauf aufmerksam, dass dieser Lösungsteil unserem
Copyright unterliegt!!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das
Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld (Gedruckte
Lösungen im Handel sind selten unter EUR 5,- zu haben!).**

**Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann
können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken
zusenden: H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach. – Herzlichen Dank!**