



## **Lösung,** *by Locke*

Wir nehmen den **Schlüssel** (links neben dem Gatter), gehen nach oben u. öffnen die Eingangstür.



*Nun gehen wir in den Mittelgang u.*



*besuchen den Maler.*



*Die **Halskette** (links) geht in unseren Besitz über.*

*Vor seiner Tür steht eine Geistergestalt, an der wir vorbei gehen.*



*Wir reden mit dem Maler, zeigen ihm die KETTE u. sehen uns um.*

*Das BILDERRÄTSEL ist noch nicht aktiviert u. den ANKER können wir noch nicht nehmen.*

*Nur die Bezeichnung **ANCHOR**, sollten wir uns merken!*

*Nun geht es zurück u. in den Garten.*

*Zuerst durchqueren wir einen Wintergarten.*

*Auch hier wird sich umgesehen u. mit dem Mädchen gesprochen.*

*Außerdem finden wir, im Vordergrund, eine schöne rote*

*Mohnblume (POPPY), die wir natürlich pflücken.*

*Mit dem WASSER können wir noch nichts anfangen.*



*Nun gehen wir in den Garten.*



*Wir sehen uns die Uhr an.*

Einige **PILZE (MUSHROOMS)**, können wir noch nicht mitnehmen.

Das kleine Mädchen (**Rosalyn**) auf der Bank vermisst ihre **PUPPE**.

Wir reden mit **Marie** u. machen danach ein kleines **BALLSPIEL**.

Und der Junge (**Edward**), möchte einen Ball.  
Nun geht es weiter u. durch das Tor.



An der Decke baumelt der Kutscher, mit dem wir reden. Und in der Kutsche wird um Hilfe gebeten. Bevor wir gehen, nehmen wir noch die **KASSETTE**, mit.

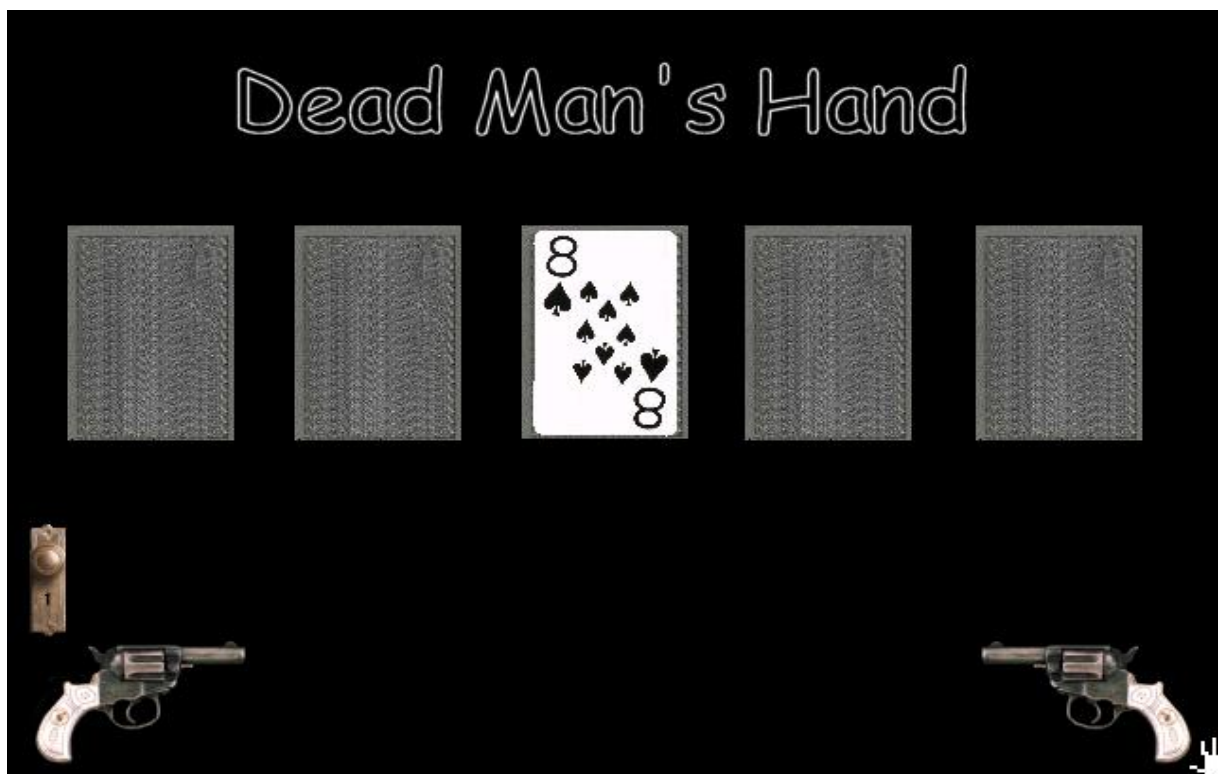
-----  
Wieder auf dem Gang wollen wir die **KAPELLE** betreten  
Was aber nicht geht.

Jetzt betreten wir das **CASINO**.



*Wir reden mit der Dame u. erhalten eine **Spielkarte**.*

*Der **Käse** und der **Revolver** werden mitgenommen.  
Wir werden noch zu einer **POKERRUNDE**  
eingeladen u. legen gleich unsere **Spielkarte** ab.*



*Nun gehen wir zurück u. durch die nächste Tür.*



*Hier, im BALLSAAL, steht leider alles auf dem Kopf.  
Macht nichts, gehen wir eben eine Tür weiter.*



*Wir landen im Speisezimmer u. unterhalten uns.  
Dann gehen wir nach hinten u. in die Küche.*



*Mit unserem Käse wird die Maus gefangen u.  
danach (im Inventar), mit dem Käse gefüttert.  
Sie ist nun dick u. rund u. zu faul zum  
Laufen!!!!!!!*

*Eine Gartenkralle geht auch in unseren Besitz  
über.*

*Auf dem Bord, über dem Herd, können wir ein  
Glas verschieben.*

*Dahinter verbirgt sich eine Banknote, die wir aber  
nicht nehmen können.*

*Nun gehen wir zurück in den Garten u. ernten, mit  
Hilfe der Gartenkralle unsere Pilze.*

*Diese kredenzen wir der Dame im SPEISEZIMMER.*

***Somit hat die 1. Seele ihren Frieden gefunden!***

*Als Dank erhalten wir eine weiße Kerze.*

*Nun gehen wir in die Eingangshalle u. nach oben.*



*Hier betreten wir die Bibliothek.*



*Wir reden mit der Frau u. nehmen den **Koffer** u. vom Kaminsims einen **Leuchter** u. gehen ins Gästezimmer.*



*Hier entführen wir, mit Hilfe der **MAUS**, die **Katze**.  
Den **Spiegel** u. den **Schürhaken**, können wir auch  
gebrauchen.*

*Die **KATZE** erhält das große Mädchen im  
Wintergarten!*

*Den **SPIEGEL** benutzen wir im **SPIEGELSAAL** u.  
dieser steht nicht mehr Kopf.*



Hier können wir jetzt ein **Schwert** u. den **Fächer** (links), mitnehmen u. durch die Tür gehen.



Wir landen im Salon u. reden mit dem Herren.  
Die **kl. UHR**, nehmen wir vom Tisch.  
Und die **Wasserflasche** neben dem Sessel können wir auch gebrauchen.

Nun können wir auch die **Banknote** aus der **Küche** holen u. ins **KINDERZIMMER** gehen.



Wir legen die **SPIELSACHEN** an die Seite u. finden **2 Spielkarten**.

*Mit dem Mädchen wird auch gesprochen.  
Das **Fenster** müssen wir noch zerschlagen, aber womit?*

*Und **BAUKLÖTZE** fehlen uns auch.*

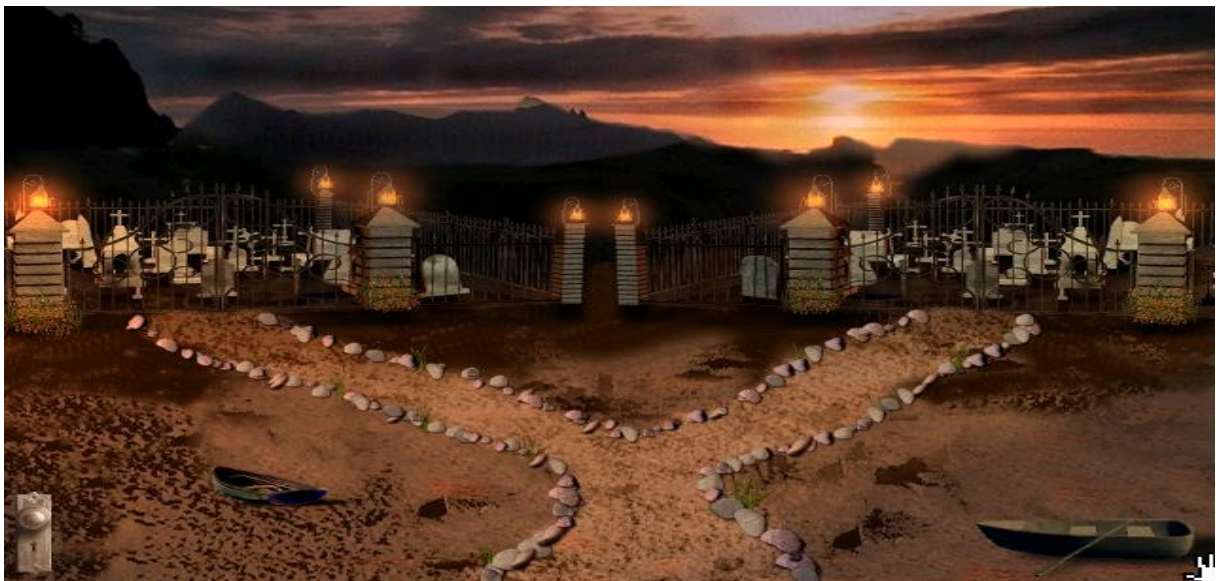
*Nun denn, besuchen wir den **FRIEDHOF**.*



*Wir reden mit der Frau, die gern die Friedhofstüren geschlossen haben möchte.*

*Eine **Kerze** bekommen wir auch noch.*

*Den **Revolver** nehmen wir mit u. gehen weiter.*



*Wir besuchen den linken **FRIEDHOF**.*



*Hier stellen wir unsere **KERZEN** auf u. nehmen die **Puppe** und den **Ball** mit.  
Diese geben wir den Kindern im Garten.*

*Und wieder finden 3 Geister ihren Frieden.*

*Als Dank erhalten wir eine **schwarze Kerze**.*



Cindy Pondillo  
Mystery Manor Adventure  
<http://www.mysterymanor.net>



*Nun machen wir uns auf den Weg in die KAMMER.  
Hier nehmen wir den **Krug** u. den **Rosenkranz**,  
(links neben dem Spiegel), mit.  
Mit der SCHNEIDERIN reden wir natürlich auch u.  
gehen dann ins DIENSTZIMMER.*



Hier reden wir mit der Frau u. nehmen dann **Nadel** u. **Nadelkissen**, vom Tisch, mit.

Mit der **NADEL** pulen wir den **Samen** aus der **MOHNBLUME** u. füllen ihn in den **KRUG**.

Damit gehen wir jetzt in die Küche u. stellen den **KRUG**

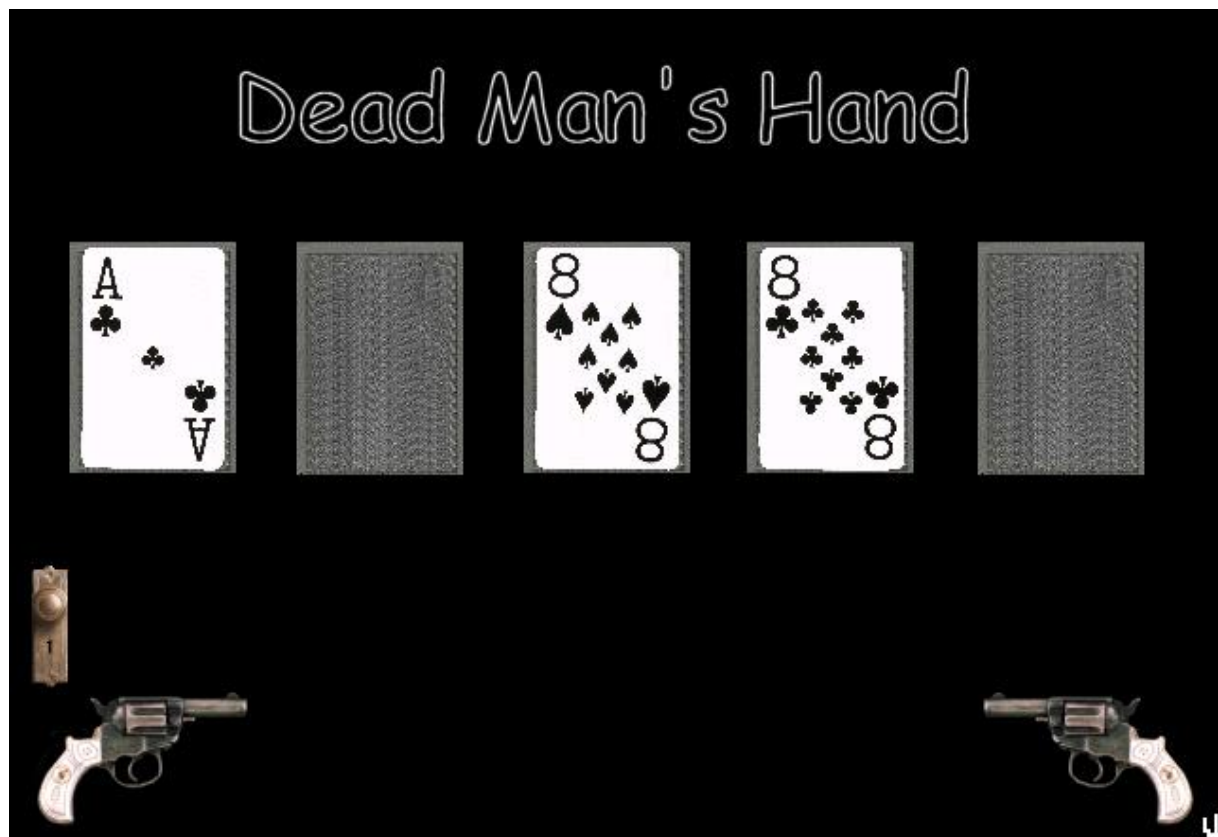
vor den **KAMIN**.

Wir erhalten einen **Mohnblumenkrug**, den wir der Frau im **GÄSTEZIMMER** übergeben.

Und somit hat wieder eine Seele ihren Frieden gefunden.

Und wir sind um eine **weiße Kerze** reicher.

Um unser Inventar nicht weiter zu belasten, bringen wir unsere **Spielkarten** ins **CASINO** und die **Kerzen** auf den Friedhof (weiße links u. schwarze rechts).



*Nun gehen wir in die KÜCHE u. brechen, mit dem **Schürhaken**, die Tür zum Weinkeller auf.  
Leider ist es hier zu duster u. wir benötigen Licht!  
Wozu haben wir unseren **LEUCHTER!***



*Auf der FENSTERBANK liegt ein **Schlüssel**, der natürlich eingesteckt wird.  
Dem Pärchen geben wir die **KASSETTE** und den schwarzen **REVOLVER**.*

*Und wieder haben wir Seelen befreit.*

*Als Dank erhalten wir eine **weiße Kerze**.*

*Die Dame in der BIBLIOTHEK erhält den **SCHÜRHAKEN**.*

*Nun ist auch sie erlöst.*

*Als Dank erhalten wir eine **schwarze Kerze**.*

*Nun besuchen wir den MALER und geben ihm die **kl. Uhr**.*

*Er bedankt sich.*

*Mit Hilfe des **ROSENKRANZES** kommen wir in die KAPELLE.*



*Hier reden wir mit der Geistergestalt u. nehmen den **Krug** mit.*

*Diesen füllen wir im WINTERGARTEN mit **Wasser**.*

*Dann wird der **Krug**, mit Hilfe des **Rosenkranzes**, zu einem **heiligen Krug**.*

*Diesen bekommt das kl. Mädchen im WINTERGARTEN.*

*Und wieder haben 2 Seelen ihren Frieden gefunden.*

*Als Dank erhalten wir **2 Bausteine** u. **1 weiße Kerze**.*

Die **BAUSTEINE** bringen wir ins Kinderzimmer, die **KERZEN** auf den FRIEDHOF.



Nun gehen wir in die KAMMER u. geben der Frau die **Halskette**.

Und wieder haben wir einer armen Seele zu ihrem Frieden verholfen.

Als Dank erhalten wir eine **weiße Kerze** und **2 Bauklötze**.

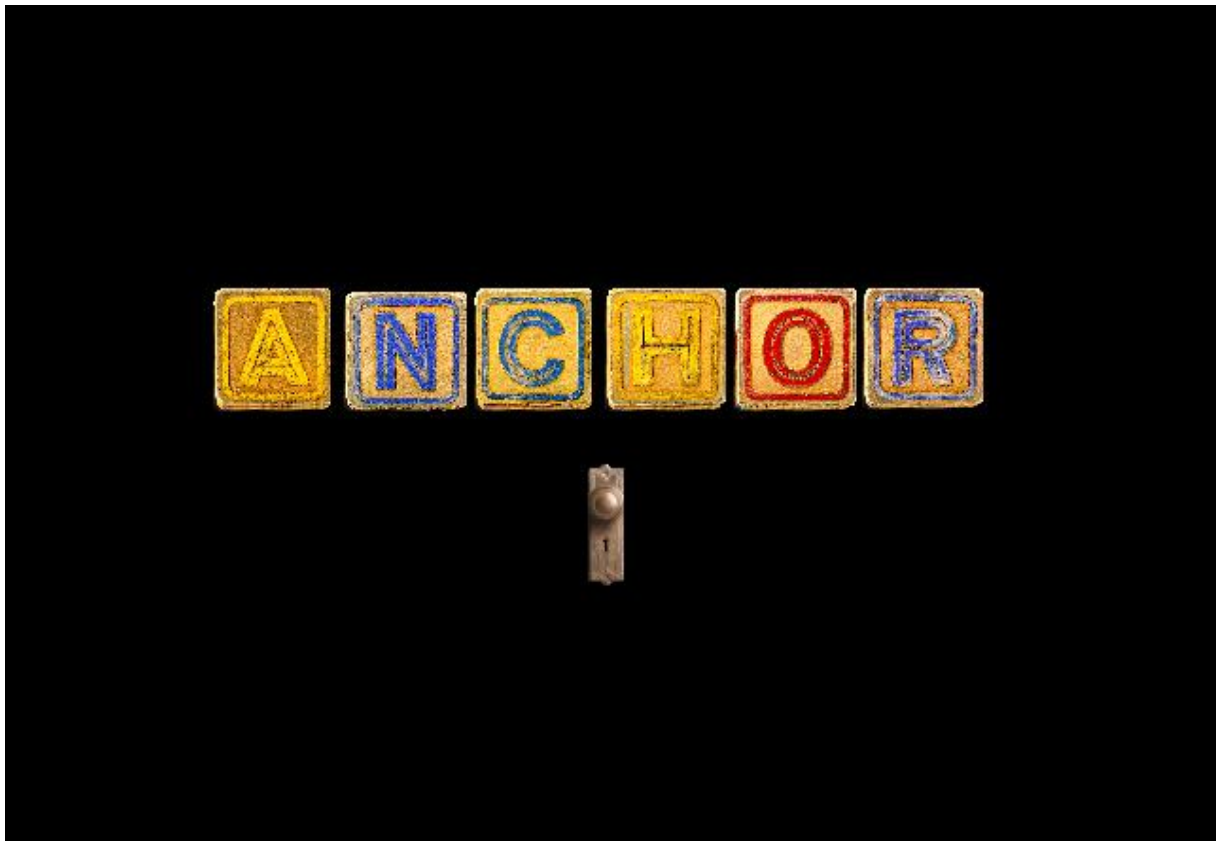
Beides bringen wir zu ihrem Bestimmungsort.

Nun bekommt das Mädchen, im DIENSTZIMMER, den **Fächer**.

Und mit dem **SCHLÜSSEL** wird sie befreit.

Als Dank erhalten wir **2 Bauklötze**, die wir sofort einordnen.

Das richtige Wort heißt :



Dem Herren im SALON geben wir die **BANKNOTE**.

Auch seine Seele ist nun befreit.

Als Dank erhalten wir zwei **Spielkarten** und eine **schwarze Kerze**.

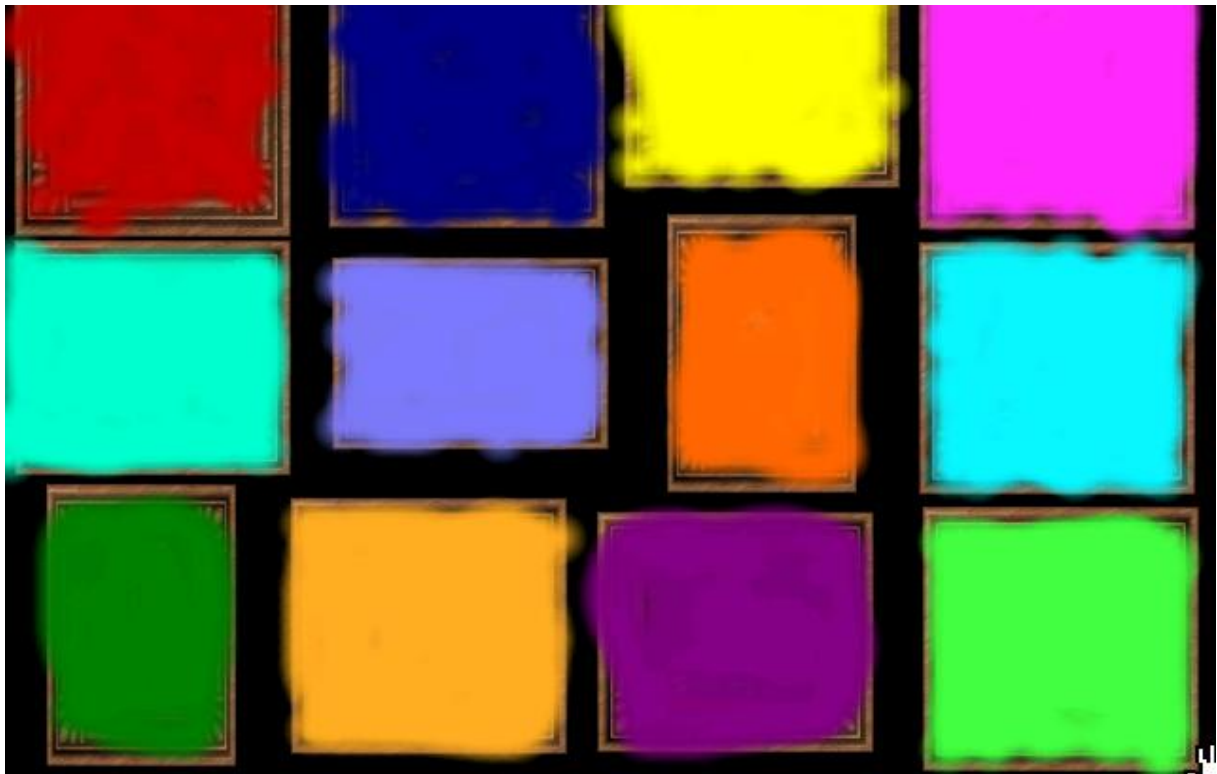
\*

So, nun gehen wir zum MALER.  
Hier können wir jetzt den **Anker** nehmen u. im KINDERZIMMER ins FENSTER werfen.

Und wieder ist eine arme Seele befreit.

Als Dank erhalten wir eine **weiße Kerze**.

Wir gehen wieder zum MALER u. reinigen, mit Hilfe der **Wasserflasche**, seine Bilder.



Wir erhalten 2 weitere **Spielkarten** u. geben dem Maler seinen **Koffer**.

Nun ist auch seine Seele befreit.

Wir erhalten eine **weiße Kerze**.

Nun gehen wir ins CASINO u. pokern.

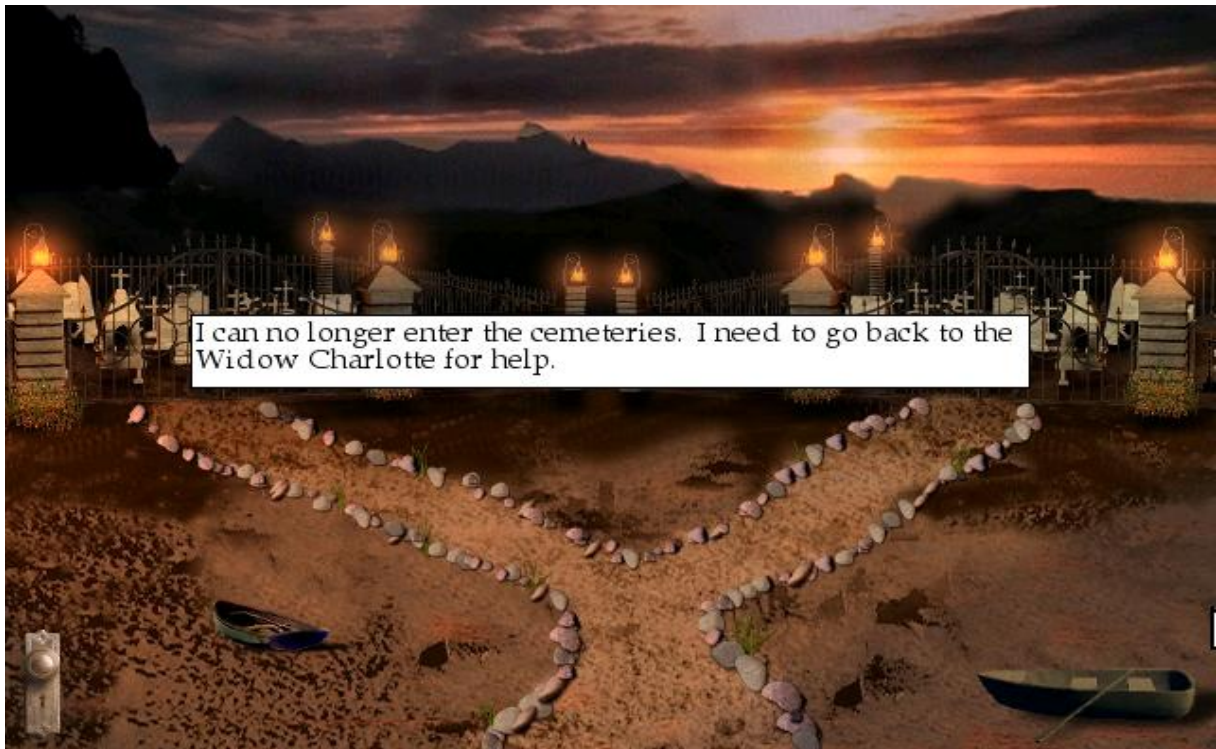


Es knallt einige Male u. die Geister sind befreit.

Wir erhalten als Dank **2 Patronen**.  
Damit laden wir unseren **Revolver** (im Inventar)  
Außerdem erhalten wir eine **schwarze Kerze**.

So gerüstet besuchen wir den KUTSCHER.  
Das LIEBESPAAR, in der KUTSCHE erhält den  
**Revolver** u. der Kutscher wird abgeschnitten.

Die **Kerzen** bringen wir auf den Friedhof u. die  
Türen schließen sich.



**Nun müssen wir nur noch die Fragen der Frau beantworten u. das Spiel ist zu**

# ENDE

**(Wie das Ende ausgeht, können wir wählen, also nach den Fragen abspeichern)**

**Falls es mit den Fragen Probleme gibt so gibt der ANHANG eine Hilfe.**



## ANHANG

The drug laudanum is made from what flower? **POPPY**

What insect does yellow fever come from? **MOSQUITO**

What is a common paint thinner? **MINERAL SPIRITS**

What was slapped in the face to instigate a duel? **GLOVE**

There are three groups of dangerous fungi known as little browns, Amanitas, and false morels, otherwise known as? **MUSHROOMS**

Rearrange the letters of one of the inventory items to name the ferryman who transported the dead across the River Styx to the Underworld. **CHARON**

What would you call a treasure that has been handed down from generation to generation and goes to a family descendant? **HEIRLOOM**

What is the name of the town where Wild Bill Hickok was shot in the saloon holding the Dead Man's Hand?  
**DEADWOOD**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

Update 17.03.2006