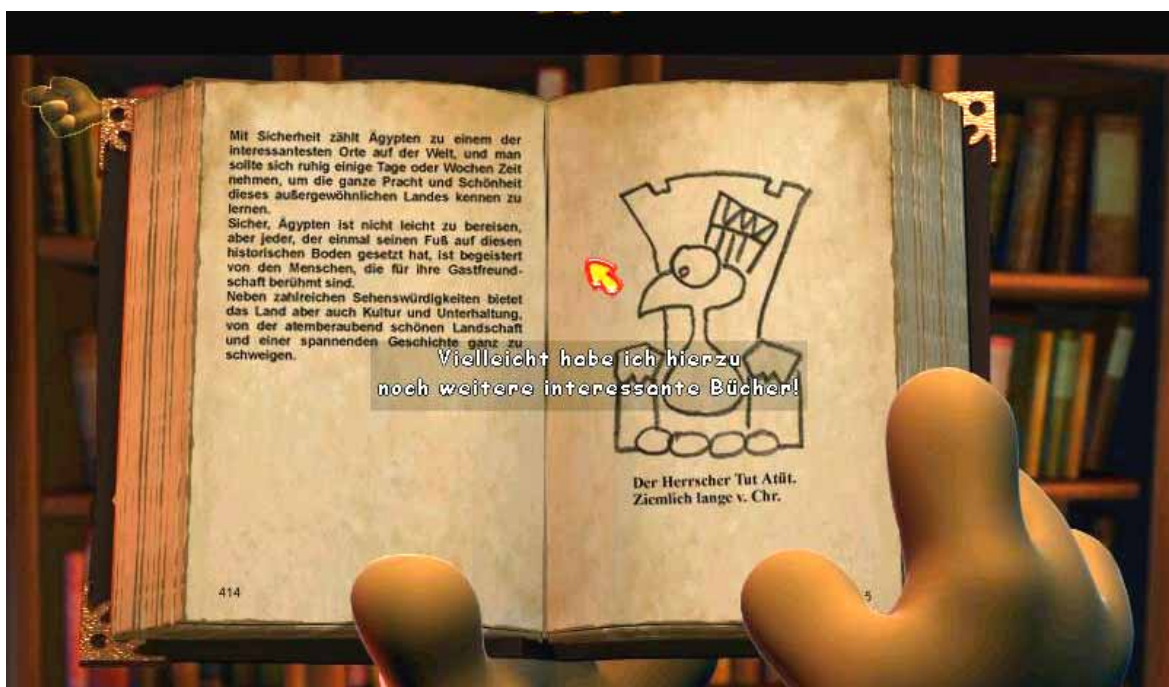




Lösungshilfe by Locke



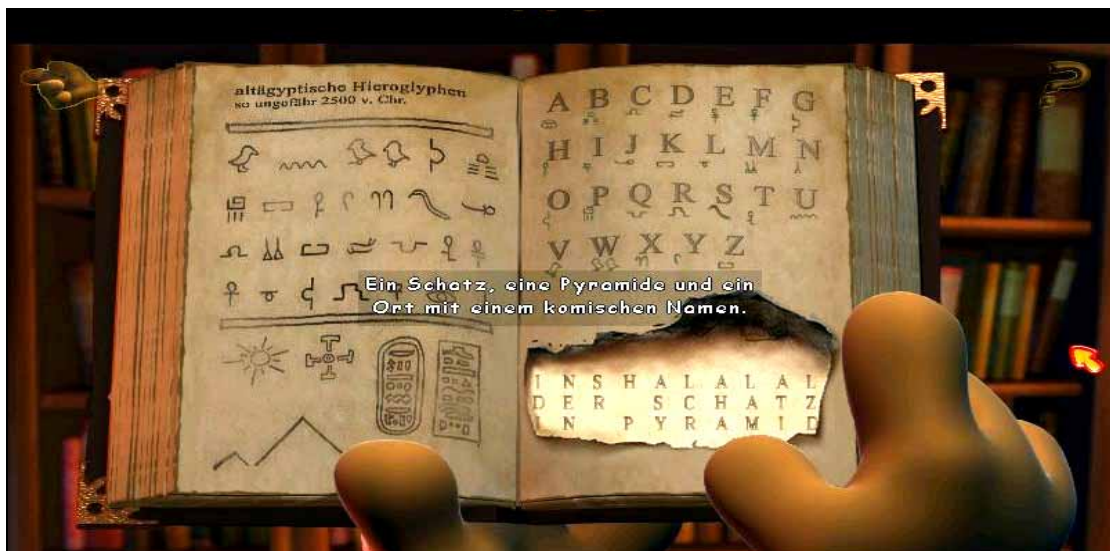
Wir nehmen uns die **Kindertasse**, den **Bart des Propheten**, die **Blumenvase**, **Pandoras Büchse** u. aus der **Schatztruhe** einen **Sack mit Gold** u. **Attilas Poesiealbum** mit.



Im Bücherregal sehen wir uns die Bücher etwas genauer an (**mehrmals ansehen, denn es gibt immer etwas Neues zu entdecken**).
Aus einem Buch fällt eine **zerrissene Seite**, welche wir zusammenpuzzeln müssen.



Ausserdem finden wir noch ein **Pergament**.
Es ist scheinbar leer aber wir können die Geheimschrift, an der Kerze, sichtbar machen.
Nur leider sind wir ziemlich ungeschickt u. das Pergament verbrennt bis auf einen kleinen Rest.



Den müssen wir nun übersetzen (die Lösungsworte finden wir in den Büchern).
Das erste Wort lautet **INSHALALALA**,
das zweite Wort lautet **DER SCHATZ**,
das dritte Wort lautet **IN PYRAMIDE**.

Die Trompete wird auch noch geblasen u. es fällt ein **Schlüssel** heraus.



Unser Inventar, mit dem wir das Schloss verlassen!

Nun machen wir ein kleines Spielchen u. müssen mit unserem Flugzeug eine Gewitterfront, mit möglichst wenig Blitzeinschlägen, durchqueren.
Auf dem Flugplatz legen wir eine saubere Bruchlandung hin.
Quax lässt grüssen!



Jetzt wird noch ein wenig gehandelt u. ein **Feuerzeug**, einen **Latschen**, eine **Karte** u. eine **Limo** erstanden.

Dem hungernden, auf seinem **Hungertuch** knabbernden Bettler können wir noch nicht helfen, denn wir haben ja keine **Suppe**.

Mit Hilfe der Karte gehen wir nach **INSHALALALA**.



Auf der Anschlagtafel lesen wir die neusten Nachrichten.
Dem armen Mann, im Fass, können wir noch nicht helfen.
Ebensowenig dem Katzenverkäufer.
Dem stummen Bettler schenken wir den **Bart des Propheten** (welcher, Allah sei gepriesen, nun wieder reden kann) u. schauen im Museum vorbei.



Hier klauen wir uns den **zweiten Latschen** u. drehen, zum Spass, am „Rad der Zeit“.



Von **ALI BEN SHUK**, dem Händler, erhandeln wir **Kanonenfutter, Pfanne, Astgabel, Schaumschläger, Besen, Raspel, Fettnäpfchen** u. einen **Topf**.
Nun müssen wir nur noch das **Kanonenspiel** gewinnen, mit dem Betreiber reden um die **Kanone** zu erhalten.



Allerdings müssen wir **240 Punkte** erreichen.
Treffen dürfen wir nur den **Beduinen** mit dem **Schwert**.
Alles Andere gibt Punktabzug.

Jetzt gehen wir nochmal ins Museum.
Hier gehen wir zum Streitwagen u. berühren ihn.
Dabei wacht der Wärter auf und kommt zu uns.
Wir gehen zurück u. stellen das **Fettnäpfchen** auf den Teppich.



Dann sehen wir uns im
Museum weiter um.
Der Wärter geht zurück ,tritt ins
Fettnäpfchen u. legt sich recht unsanft
nieder.
Jetzt können wir, der Strohfigur auf dem
Streitwagen, die Weste entwenden.
Wir sind jetzt im Besitz einer „weissen
Weste“ u. einem „heiligen Strohsack“.

Expedition 1



Hier nehmen wir den **Toilettensitz** mit u. sind jetzt im Besitz eines
„Heiligen Stuhles“.



Die Katze wollen wir mit „dem **Schuss in den Ofen**“ herauslocken.
Wir stellen die Kanone vor den Felsen u. füttern sie mit **Kanonenfutter**.
Aber leider fehlt uns noch Munition, welche wir uns erstmal besorgen müssen.

Expedition 2



Vom Händler erwerben wir **Trauerklöße, Hühneraugen u. Ohrmuscheln.**

Expedition 3



Wir reden mit dem Schatzgräber u. können eine **goldene Lampe** u. nach nochmaligem Reden einen „**alten Drecksack**“ unser Eigen nennen.
Neugierig, wie wir nun mal sind, öffnen wir den Drecksack u. finden einen **Dreckstecken.**

Den **Obelisken** sollten wir uns auch **genauer ansehen (mit der Lampe)!**

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

NI HAMA WASaDA



Endlich Wasser!

Wir gehen an die **seichte Stelle** des Teiches, nehmen die **Kindertasse** u. genehmigen uns einige Schlückchen Wasser. Dann füllen wir unseren **Suppenpott mit Wasser**. Anschliessend wird der **Dreckstecken** noch gereinigt.

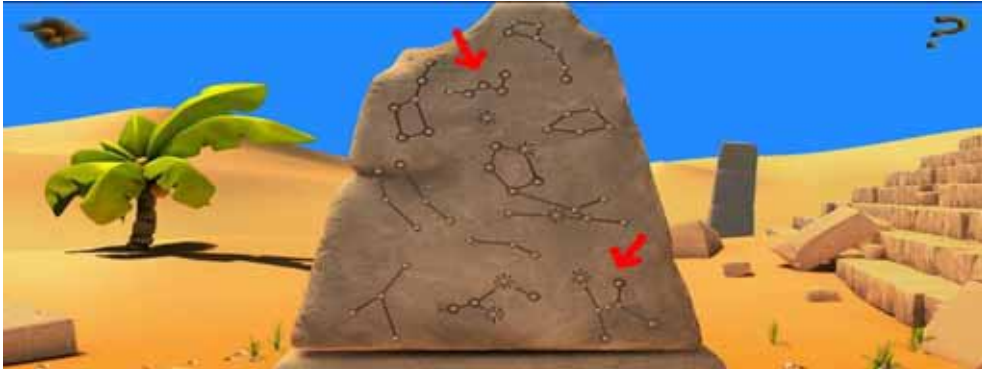
Das Kamel, am Steg, müssen wir erst mit dem **Strohsack** bestechen, damit wir auf den Steg u. zum **Granatapfel** kommen. Den nehmen wir natürlich mit (brauchten wir denn nicht irgendwo Munition)?. Und an der Palme wird etwas **Süssholz** geraspelt (natürlich mit der **Raspel**, womit den sonst).

Nachdem wir noch mit dem, poetisch veranlagten, Beduinen gesprochen haben, geben wir ihm **Attilas Poesiealbum** u. weiter geht es.

Grosse Pyramide



Hier finden wir eine **tote Hose** (wo der Inhalt wohl ist?). Die Tür der Pyramide lässt sich auch nicht öffnen, also schauen wir uns mal den Obelisk an.



Wir öffnen die Klappe, an der linken Seite, u. können einen **Diamanten** entnehmen. Ausserdem berühren wir die **2 Sternbilder** (jeden einzelnen Stern), welche uns ja schon auf dem **Obelisk, beim Schatzgräber**, aufgefallen sind. Den **Diamanten** stecken wir in das Loch, links neben der Pyramidentür. Aber nichts geschieht, wir benötigen noch etwas für die leere Nische.

Wir watscheln wieder zurück zur **Expedition 1**.

Das, in der Kanone befindliche, **Kanonenfutter** wird mit Hilfe des nun **sauberen Steckens**, festgestampft.

Dann kommt der **Granatapfel** hinzu u. das Ganze wird angesteckt (naklar mit dem **Feuerzeug**, womit denn sonst?).

Kabum u. das, ziemlich fette, **Katzenvieh** fliegt in hohem Bogen aus dem Ofen.

Sie wird sofort in den **Drecksack** verfrachtet.

Da wir nun einen leeren Ofen haben, könnten wir uns ja auch gleich etwas kochen.

Wir kramen in unserem Inventar u. legen in unseren **Suppenpott**,

Trauerklösse, Ohrmuscheln u. Hühneraugen.

Dann wird die Suppe noch mit dem **geraspelten Süssholz** verfeinert.



Anschliessend kommt der **saubere Stecken** in den Ofen u. wird angesteckt.

Dann stellen wir den **Suppenpott** in den Ofen u. warten ab.

Hmm, wie das duftet!

Wen könnten wir damit beglücken?

Na klar, den Bettler am **Flugplatz**.

Wir geben ihm die Suppe, welche er genussvoll in sich hinein schlürft u. erhalten als Dank das **Hungertuch**.

Damit geht's zur **Expedition 2**.

Wir werfen das **Hungertuch** über die Nase u. haben so den **Zahn der Zeit** gefangen.

Nun machen wir uns auf zum **Museum**.



Dem **Katzenverkäufer** vermachen wir **die Katze im Sack** u. erhalten dafür sein **letztes Hemd**.

Das **letzte Hemd**, die **tote Hose**, die **beiden Latschen** u. die **weisse Weste** erhält der **Mann im Fass**.

Er bedankt sich, kleidet sich ein u. schläft im Stehen ein.

Nun sehen wir uns noch etwas in der Gegend um u. können, bei unserer Rückkehr, das **Fass ohne Boden** mitnehmen.

Irgendjemand konnte es doch gebrauchen, oder nicht?

Na klar, das war doch der **Schatzgräber!**

Allso machen wir uns auf den Weg zu **Expedition 3**

Wir übergeben ihm das **Fass** u. erhalten ein geheimnisvolles Artefakt, eine **Flasche**.

Diese könnte wir doch, wenn wir es uns so recht überlegen, bei der **Nische** vor der **Pyramidentür** gebrauchen.



Wir stellen **Sie** in die **Nische**, der **Diamant** beginnt zu leuchten u. ja genau, die **Tür** öffnet sich.

Was uns hier wohl erwartet?



Komischerweise treffen wir hier auf einen fliegenden Händler welcher Touristenkram verkauft.



**Wir gehen nach rechts u. betreten einen weiteren Raum.
Die Leiter kracht schon beim Berühren zusammen, nach oben geht's also nicht mehr.
Die 3 Ringe interessieren uns noch nicht.
Dann gehen wir weiter in den nächsten Raum.**



Hier treffen wir eine **Wächtermumie, mit dem wir uns unterhalten.
Er bewacht die **Nische in der Wand**, welche mit einem **Rätsel** verbunden ist. Aber der Mumienfritze läst uns nicht dorthin.
Also gehen wir in den nächsten Raum.**



Hier fehlen uns 2 farbige Diamanten.



Aus dem Sarkopharg nehmen wir einen **Mantel des Schweigens** mit.



Hier nehmen wir ein **verlorenes Gesicht** u. einen **Skarabäus** mit.
Dann geht's wieder zurück zum **Haupteingang**.

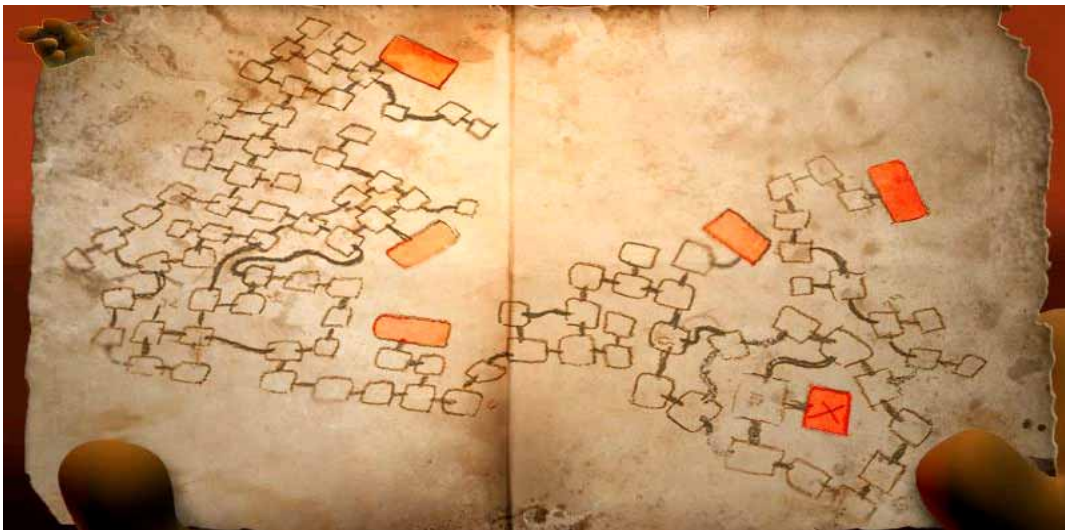
Vom Haupteingang aus, gehen wir nach links in den Gang.



Diese Mumie benötigt eine **Bannrolle** welche wir aus dem **Regalraum** holen müssen.



Wenn wir hier, mehrmals wechselseitig die Steine verschieben, erhalten wir das **2. Kartenteil**.



Nachdem wir das Schiebepuzzle gelöst haben, können wir ein **Papyrus, das 1. /andere Kartenteil** mitnehmen.



Hier müssen wir den Spielautomaten mit dem **Skarabäus** füttern u. erhalten als Gewinn einen **Schlüssel (Regalraum)**.



Um hier weiter zu kommen, müssen wir das **Kurbelmeisterdiplom** machen.
 Wir öffnen den Sarkophag u. der Kurbelmeister erscheint.
 Ihm müssen wir eine Frage mit **SARG** beantworten.
 Wir erhalten das Diplom u. nehmen uns die **5 Kurbeln**.
 Damit gehen wir zum Obelisken u. ziehen ihn auf.
 Im Hintergrund hören wir ein Geräusch.
 Im Raum, vor der Wächtermumie, hat sich eine Treppe gebildet, welche uns in den Raum mit den 2 fehlenden Diamanten bringt.

Nun gehen wir wieder zum **Regalraum** um die Bannrolle zu holen.



Wir stecken den **Schlüssel** ins Loch.
Dann sehen uns die Beschriftungen an u. wählen **Fach 13**.

Wir entnehmen die **Rolle** u. bringen sie unserer Mumie.
Sie ist glücklich u. löst sich in Luft auf.
Dabei hinterlässt sie uns noch eine **Mullbinde**.

Dann gehen wir wieder zum Haupteingang u. auf die rechte Seite.
Hier besuchen wir unsere **Wächtermumie** u. legen ihr den
Mantel des Schweigens um.



Dann gehen wir einen Raum zurück u. betätigen die beiden Ringe, links u. rechts vom Eingang.

Ein Geräusch ertönt u. wir können aus der Nische eine **Flasche**
(des Rätsels Lösung), mitnehmen.

Damit geht es zum **Spiegelraum**.

Wir gießen die **Lösung** über die **Mullbind**.

Damit putzen wir den Spiegel.



Nun kann die Sonne ihr Übriges tun u. der Statue fällt eine **goldene Fassung** aus der Krone.

Hier haben wir erstmal nichts mehr zu tun u. besuchen darum unseren **Goldgräber, Expedition 3**.

Das **verlorene Gesicht** wird gegen eine weitere **goldene Fassung** eingetauscht.

Dann geht es wieder zur **Pyramide**.
Und hier ganz nach links.



Hier lassen wir den **Zahn der Zeit**, mal an der schiefen Statue knabbern.
 Sie fällt um u. gibt einen weiteren Raum frei.
 Hier finden wir die langgesuchten, **2 farbigen Diamanten**.
 Wir gehen jetzt zum **Diamantenraum**.



Hier müssen wir eine vorgegebene
 Tonfolge nachspielen.

(gelb, rot, grün, grün, blau, rot, gelb, grün,
 rot u. rot).

Die Tür öffnet sich.

Auf dem Thron erscheint der Pharao.

Wir bekommen seinen Schatz, wenn wir
 die Mumien 4x austricksen.

Also los geht es.

Wir müssen die Mumie immer in eine Ecke lotsen, wo sie dann nicht mehr weiter kann
 u. wir gefahrlos zum Ausgang kommen.

Spiel 1

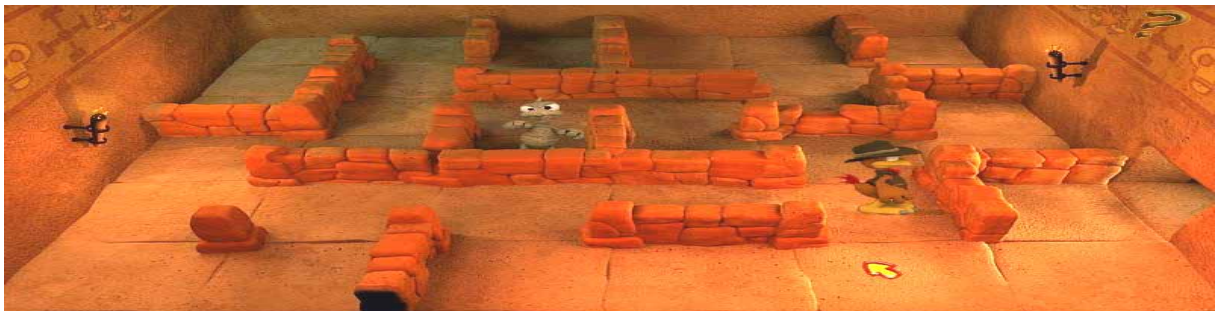
O, R, U, R, R, O, Ausgang

Spiel 2



(U, O, L, L, O, L, L, O, L, O, O, Ausgang)

Spiel 3



(U, O, O, R, O, R, R, R, O, R, L, U, L, L, L, U, L, R, O, U,
L, U, R, R, U, R, R, R, O, Ausgang)

Spiel 4



(R, O, O, R, R, R, U, L, U, O, R, O, O, L, O, L, L, O, L, L,
U, Ausgang)

Spiel 5



(U, L, U, R, R, U, U, R, R, U, O, L, L, O, O, L, L, O, U, L,
U, U, U, R, 1x stehenbleiben (selbst anklicken), R, R, R, O,
O, O, O, R, O, Ausgang)

**Wenn wir alle Mumien ausgetrickts haben, stehen wir vor dem Schatzraum
u. dem Pharao.**



ENDE by Locke



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Wir danken Locke ganz herzlichst für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

Wir weisen nochmals ausdrücklich darauf hin, dass diese Lösung keine Freeware ist

.Sie unterliegt unserem Copyright und darf ohne unsere Genehmigung nicht in anderen Medien oder auf anderen Homepages erscheinen.

Wir bitten dringend um Beachtung!

Wer diese Komplettlösung kostenlos - z.B. über das Internet - erhalten hat, der darf uns gerne auch ein paar Briefmarken als Unkostenerstattung zusenden, damit wir Ihnen auch weiterhin Lösungen anbieten können. Wir danken herzlichst vorab.