

# Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon

Komplettlösung zum Spiel von B.D. exklusiv für den

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**Allgemeines:** Diese Lösung gilt für den Senior- und den Junior-Modus. Die Spielweise im Junior-Modus enthält die gleichen Puzzles, es gibt aber im Notizbuch eine Checkliste über die nächsten Schritte und zusätzliche Tipps von Bess, wenn sie über das Handy angerufen wird.

Die Bewältigung der einzelnen Aufgaben kann in anderer Reihenfolge, als hier beschrieben, durchgeführt werden, da das Spiel in weiten Teilen nicht linear verläuft.

## Start:

Nancy Drew begleitet die Hardy Brüder auf einer Zugfahrt zum Blue Moon Canyon. Weitere Gäste sind der Geisterjäger John Gray, der Polizist Tino Balducci und die Romanschriftstellerin Charleena Purcell. Sie alle wurden von der exzentrischen Lori Girard auf eine Fahrt in diesem speziellen Zug eingeladen. In ihrer Begrüßungsrede erklärt sie den Grund der Einladung: Der Zug gehörte dem Goldminenbesitzer Jake Hurley, dessen Frau Camille auf einer Reise mit dieser Bahn nach Copper Gorge in

Colorado starb und dort beerdigt wurde. Er wurde verlassen im Blue Moon Canyon, nur mit dem toten Zugführer an Bord, aufgefunden – von Jake keine Spur. Die genaue Lage seiner Goldmine ist unbekannt und soll nun von den Gästen gefunden werden.

Während der Zug durch einen Tunnel fährt, verschwindet Lori plötzlich und die Gäste sind allein gelassen...

## Im Zug:

Der begehbare Teil des Zuges besteht aus Speisewagen, Schlafwagen, Camilles Wagen, Jakes Wagen, Bremserwagen und Salonwagen.

### Speisewagen:

**Bar:** Rede mit **Charleena**, die auf ihrem Laptop an einem neuen Roman schreibt. Du wirst von den Hardys gerufen und gehst nach vorn zum

**Speiseabteil:** Rede mit **Frank und Joe**. Sie haben gesehen, dass Tino etwas vom Fußboden aufgehoben hat, an der Stelle, wo Lori stand und dass John in Camilles Wagen ging und laute Geräusche verursachte.

Mit deinem Handy kannst du **Bess** anrufen („dir“ – „Bess Marvin“ – „dial“) oder sie ruft dich etwas später selbst an. Du kannst auch Fotos mit dem Handy machen („cam“) und bis zu 10 Stück gleichzeitig speichern und unter („menu“) ansehen oder auch wieder löschen.

Schaue dich um und untersuche das Bild eines Adlers an der Wand; es lässt sich etwas verschieben. Öffne die Truhe neben dem Eingang und lies das Werbeschild über Fischkonserven. Auf dem Sessel bemerkst du zwei linke Tanzschuhe mit dem Label von „Sadie Crawford“. Gehe weiter vor in die

**Küche:** Benutze das Telefon an der Wand und rede mit dem Zugführer, der aber nur Befehle von Lori entgegennehmen will. Bemerke die Rohre mit dem Dampfventil und dem Warnschild, es nur zu öffnen, wenn alle Rohre verbunden sind.

Die Tür nach draußen lässt sich während der Fahrt natürlich nicht öffnen.

An der verschlossenen Ofenklappe siehst du zwei Symbole, ein Quadrat und eine Ente.

**Bar:** Schaue dir das Portrait von Jake und Camille an, das links vom Eingang zum Speiseabteil an der Wand hängt. Rede mit **Charleena** über das Paar.

Verlasse den Speisewagen und gehe in den

### Schlafwagen:

Untersuche den Bergziegenkopf und bemerke den Edelstein in seinem linken Auge. Rechts neben der Tür siehst du die Notbremse (nicht benutzen, sonst stirbst du!) und links von der Tür steht ein kleiner Tisch, dessen Schublade du öffnen kannst:

**Kachelpuzzle:** Setze das Blumenmuster der Tischoberfläche aus den Kacheln wieder richtig zusammen (mit der rechten Maustaste können die Kacheln gedreht werden):



Nimm den erschienenen **Zettel** und lies ihn. Er enthält die Mitteilung, dass eine Spitzhacke und eine Lampe an Buell zur Aufbewahrung gegeben wurde und dass Blei der Schlüssel zum Öffnen von etwas Verschlossenen ist. Gehe zum anderen Ende dieses Wagens und lies an der Wand das Gedicht über die beiden Puppen „Yawning Alice“ und „Edna the Terrible“. Untersuche das Gitter rechts unten neben der Tür. Du benötigst 4 Zahlen, um es zu öffnen. Verlasse den Schlafwagen durch die Tür und du gelangst in

## **Camilles Wagen:**

Gehe bis zum Ende durch und dann nach rechts in das Abteil, in dem sich John mit seinen Gerätschaften niedergelassen hat. Rede mit **John** über Geistererkennung und über Tino. Schaue dich anschließend weiter im Raum um:

Nimm vom Sofa die **Bleimünze #7** und lies das Buch über Stickmuster, in dem verschiedene Motive und ihre Bedeutungen erklärt werden.

Schaue die offene Gerätekiste auf dem Fußboden genauer an und lies den Zettel hinter ihr über „Sickly Sara“, die ein blaues und ein grünes Auge besitzt.

Betrachte die Schachtel mit dem Schottenmuster auf dem Stuhl und lies darin das Zertifikat über eine Puppe namens „Teddy Eberhardt“.

Betrachte das Camptown Races Spiel auf dem Tisch gegenüber der Couch:

**Pferderennen-Puzzle:** Du musst die Pferde eine gewisse Zeit lang erfolgreich über die Hürden springen lassen. Starte das Spiel mit einem Klick auf den Schlüssel links oben. Der dicke rote Knopf recht unten lässt das Pferd springen. Nach einiger Übung hast du den richtigen Rhythmus gefunden: Klick springen – warten – Klick springen – warten - .... bis Nancy sagt „I did it“.

Nimm nun das **Notenblatt** heraus und lege es auf das Klavier. Leider kannst du die Noten noch nicht spielen, da es John bei seiner Arbeit stört.

Betrachte die beiden Fotos an der Wand, unter einem steht „Ruth Kensington“. Gehe zum Tisch in der Ecke, auf dem ein verschlossenes Kästchen steht. Öffne die Schublade und schaue die Notiz über die Zuordnung der Noten zu den

entsprechenden Klaviertasten an. Bemerke auch die blaue Haarschleife von „Thomasina O'Neill“.

Betrachte den großen gestickten Wandbehang genauer: Am äußeren Rand entlang befinden sich Symbolbilder mit Zahlen, im folgenden Wagen befinden sich die Symbolbilder der Eule und von Kirschen und in der Mitte des Wandbehangs ist der Kopf der rothaarigen „Awful Ursula“ eingestickt:



Bemerke das verzierte Gitter unter dem Wandbehang. Die Schrauben lassen sich nur mit einem speziellen Werkzeug öffnen. Verlasse Camilles Wagen und gehe weiter in

## Jakes Wagen:

Gehe in das Abteil nach rechts, wo **Tino** hinter Jakes Schreibtisch sitzt. Rede mit ihm und er gibt dir die **Bleimünze #3**.

Gehe links von ihm zu den Werkzeugen an der Wand und bemerke, dass die Spitzhacke fehlt. Drehe dich um und klicke den violetten Edelstein am Fuß der schwarzen Pumastatue an.

Gehe zum Periodensystem der Elemente, das an einer Wand hängt.

Lies das Buch über die Identifizierung von Edelsteinen, das auf dem Regal unter dem PSE liegt und untersuche das Zigarrenkästchen mit der Beschriftung „Ag“ über dem mit farbigen Blütenblättern verzierten runden Schloss. Ein Blick auf das Periodensystem sagt dir, dass Ag die Abkürzung für Silber ist.

Betrachte das Foto von Camille genauer. Du siehst zwei Puppen darauf: ein Junge mit Hosenträgern namens „Hagar Anderson“ und ein Mädchen mit einem Faltenkleid namens „Chantilly Hildegard“.

Auf dem Tisch gegenüber des Bücherregals bemerkst du einen Stempel mit den Initialen JH für Jake Hurley. Daneben befindet sich das Spiel „Leaping Lizard“, das erst später gespielt werden kann.



## Bremserwagen:

Schaue dich gründlich um.

Öffne die einzelnen Schubladen der Kommode an der rechten Wand.

Nimm aus der obersten Lade die **Bleimünze #8**.

Lies in der zweiten Lade die Notiz „Silber ist orange, blau, grün, rot, violett, gelb“.

Hebe aus der dritten Lade den Innenboden an und nimm einen **Plan** darunter heraus, der die Funktion der Maschinen in diesem Raum beschreibt. Du liest auf ihm, dass Dampf die Maschinen in Gang setzt. Außerdem werden eine Spitzhacke, eine Lampe, ein Fernrohr, eine Landkarte und 6 verschiedene Edelsteine benötigt.

Lies in der untersten Schublade den abgerissenen Zettel auf beiden Seiten. Er enthält den Puppennamen „Naughty Tina“ und den Hinweis, dass ihr Gesicht beschädigt ist.

Untersuche die Maschinen an der linken Seite vom Raum. An der ersten bemerkst du, dass hier die Spitzhacke hingehört, und dass oben die Rohre verlaufen. Drehe am Rad links neben der zweiten Maschine und sie öffnet sich. In die beiden Schalen hier gehören Lampe und Fernrohr. In die 6-armige Maschine gehören die 6 Edelsteine und auf den Arbeitstisch ein Stück weiter gehört eine Landkarte.

Weiter hinten vor der Tür steht eine Maschine, für die ein Code mit 8 Buchstaben nötig ist.

Klicke die kleine Tafel links neben der goldverzierten Tür an, die zum Öffnen der Tür bedient werden muss.

**Memorypuzzle:** Da das Puzzle vom Zufallsgenerator gesteuert wird, lässt sich keine genaue Lösung angeben. Die Aufgabe besteht darin, die einzelnen Steine in der richtigen Reihenfolge zu drücken:

Suche den ersten Stein der eingedrückt bleibt und danach den zweiten Stein, der in eingedrückter Position bleibt, wobei bei jedem Versuch zunächst der erste korrekte Stein gedrückt werden muss. Um den dritten Stein zu finden, immer vorher den ersten und zweiten korrekten Stein drücken....

Bleiben alle 9 Steine eingedrückt so öffnet sich die Tür und du gelangst in den

## Salonwagen:

Hier hält sich **Lori** versteckt! Lasse dir erzählen, warum sie dieses Spiel mit ihren Gästen betreibt und nimm von ihr Jakes **Brief** an Ruth Kensington entgegen. Lies den Brief für weitere Hinweise:

„- um die Landkarte zu erhalten, benötigst du meine verschiedenen Reiseorte.

- um die Mine zu lokalisieren, müssen die Edelsteine in richtiger Anordnung in den Projektor gelegt werden. Frage denjenigen danach, der einen Platz in meinem Herzen hat, danach.

- um seinen Namen zu erfahren, musst du die Puppen in richtiger Reihenfolge anordnen. Schaue in Camilles Tanzschuhe, um den Namen des Herstellers zu

erfahren. Trage die Schuhe und führe auf dem Tanzboden Camilles Lieblingsschritte aus.

- um den Projektor zu aktivieren brauchst du die vier Worte von Camille, die sie mit in ihr Grab genommen hat – reibe sie ab und wandle sie in Zahlen um“.

Drehe dich um und gehe zur Tanzfläche auf dem Fußboden. Betrachte die Tanzschuhe genauer, leider ist das Etikett des Herstellers unleserlich. Rufe Bess auf deinem Handy an und frage sie nach dem Hersteller der Schuhe. Mache danach ein Foto vom Etikett („cam“) und sende es („send“) an Bess („send“).

Schau dich weiter im Raum um:

Gegenüber des Tanzbodens steht ein Schrank mit verschlossener Schublade.

Links neben der Eingangstür steht eine Kiste, aus der du einen

Schraubenschlüssel nimmst.

Rechts von der Eingangstür entdeckst du eine Buchstabentafel:

**Wortsuchpuzzle:** Hier müssen zusammenhängende Buchstaben, die Worte bilden, angeklickt werden. Die Worte stehen in Jakes Brief und sind seine Reiseorte: CALICO, SILVERADO, CENTRAL CITY, DODGE CITY, VIRGINIA CITY, TOMBSTONE. Gib diese Worte ein, bis nur noch 8 Buchstaben übrig bleiben „n v r z t b a a“ (ein falsch gewählter Buchstabe kann nochmals angeklickt werden, um ihn wieder zu neutralisieren):



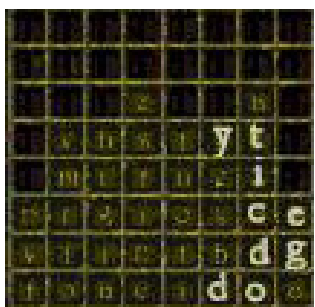
calico



silverado



centralcity



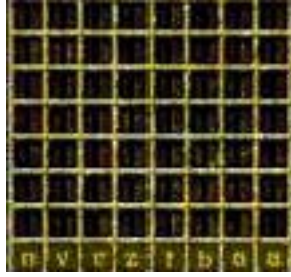
dodgecity



virginacity



tombstone



Verlasse den Salonwagen wieder.

### **Bremserwagen:**

Wende dich nach rechts der Maschine zu und gib die 8 übriggebliebenen Buchstaben des Wortsuchpuzzles ein..... Die Landkarte erscheint auf dem Arbeitstisch!

Nun müssen die weiteren Aufgaben durchgeführt werden.

Gehe zurück in

### **Jakes Wagen:**

Rede mit **Tino** und öffne danach das Zigarrenkästchen unter der Periodensystemtafel:

**Farbschlosspuzzle:** Die einzelnen Farbfelder des Schlosses können gedreht werden. Ein Klick auf den oberen Pfeil wählt das Farbfeld direkt unter ihm aus; mit dem Knopf in der Mitte des Schlosses kann alles zurückgestellt werden.

Erinnere dich an die Farbfolge für Silber vom Zettel aus einer Schublade im Bremserwagen: „orange – blau – grün – rot – violett – gelb“.

Drehe diese Farbfelder nacheinander in dieser Reihenfolge nach oben unter den Pfeil und klicke ihn jedes Mal an.

Nun kannst du die **Farbscheibe** nehmen und das Kästchen öffnen. Lies den Brief von Thomas Willson über die Lampe und bemerke, dass sie mit Carbid gefüllt werden muss. Nimm das **Diagramm** der Tanzschritte mit.

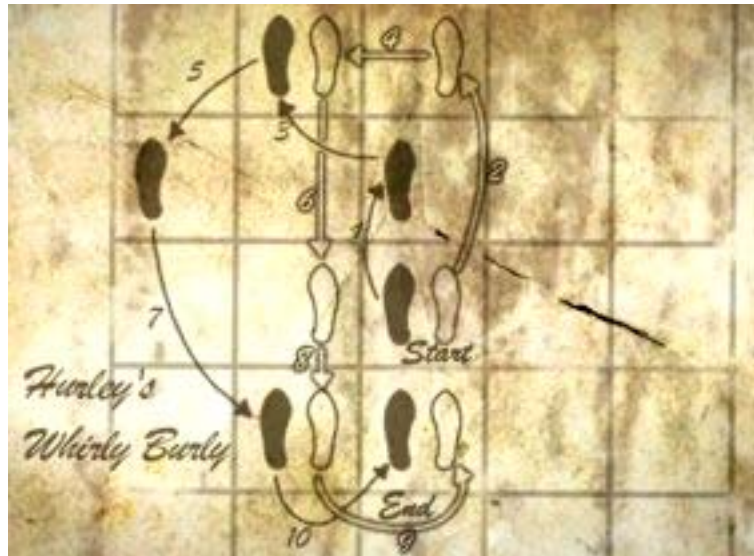
Gehe zum Globus und nimm den „**Tigeraugenedelstein**“ aus dem Standfuß. Der Edelstein in der Pumastatue kann in Anwesenheit von Tino noch nicht mitgenommen werden. Gehe zurück in den

### **Salonwagen:**

Rufe Bess mit dem Handy an und erfahre von ihr den Namen des Herstellers der Tanzschuhe: „Chaussettes Chatoyantes“.

Wende dich der Tanzfläche zu und führe die Tanzschritte anhand des Diagramms aus:

**Tanzschrittpuzzle:** Klicke jeweils auf einen Schuh und danach auf das Quadrat, auf dem er stehen soll. Führe die Schritte in der Reihenfolge 1 – 10 aus, wie auf folgendem Bild zu sehen ist:



Nach erfolgreichem Tanzen hörst du, dass sich der Schrank hinter dir geöffnet hat. Nimm den herausgefallenen **Turmalin** auf und öffne das Oberteil des Schrankes:

**Puppenpuzzle:** Die Aufgabe ist, die Puppen in die richtige Reihenfolge zu bringen. Der Name des Schuhherstellers enthält die Anfangsbuchstaben der Puppennamen (Vor- und Zuname):

CH – AU – SS – ET – TE – SC – HA – TO – YA – NT – ES

und die Merkmale zur Erkennung der Puppen hast du an ihren jeweiligen Fundorten erfahren:



Nach richtiger Anordnung der Puppen kannst du die Schublade unter ihnen öffnen und die **Bleimünze #1** und **Bleimünze #2** an dich nehmen. Schau auch die alten Bilder auf dem Papier an. Gehe nun in

## Jakes Wagen:

Benutze wieder die Waage und deine bisher gesammelten Bleimünzen liegen auf dem Tisch vor dir.

**Waagenpuzzle:** Die Aufgabe ist es nun, die Lämpchen unter dem Quadrat und der Ente (die Symbole vom Ofen in der Küche) anzuschalten. Vom Wandbehang konntest du ablesen, dass das Quadrat die Zahl 4 und die Ente die Zahl 1 besitzt.

Die Positionen der beiden Symbolbilder sind 3 und 4, das heißt, dass du zuerst 3 und danach 4 Bleimünzen verwenden musst:

Lege Münze #3 und Münze #8 in eine Waagschale und Münze #7 in die andere Waagschale ( $3+8=11-7=4$ )... das Lämpchen unter dem Quadrat leuchtet.

Lege Münze #1 und Münze #2 in die Waagschale mit den beiden Münzen und nimm Münze #8 heraus. In der anderen Waagschale befindet sich noch Münze #7 ( $1+2+3=6 / 7-6=1$ )...das Lämpchen unter der Ente leuchtet.

Gehe nun in Richtung Speisewagen und du siehst eventuell eine geisterhafte Lichterscheinung außerhalb eines Fensters (kann auch früher oder später auftreten, je nachdem wie du im Spiel vorgegangen bist!).

### **Speisewagen:**

Rede mit **Charleena** in der **Bar** und danach im **Speiseabteil** mit den **Hardys** über alles. Sie zeigen dir ein Foto von Buell's Shop in Copper Gorge. Klicke auf den Knopf auf dem Fußboden unter dem Esstisch und du hast den Fluchtweg von Lori gefunden. Klicke auf den Leuchter über dem Esstisch und nimm den **Zirkon** heraus. Rede noch einmal mit **Charleena** und gehe anschließend in die **Küche**, in der du nun die Klappe am Ofen öffnest und das Schreiben darin liest: der tote Zugführer heißt James Thurston und ist derjenige, der einen Platz im Herzen von Jake besitzt. Wenn du das Telefon an der Wand anklickst, meldet sich der jetzige Zugführer wieder, ist aber immer noch nicht bereit mit dir zu reden.

Gehe in das **Speiseabteil** zurück und rede mit den **Hardys** über Lori und Charleena, danach in der Bar mit **Charleena** über die Idee für ihren Roman, die sie Lori gestohlen hat und danach wieder mit den **Hardys** über James Thurston. Gehe nun in den

### **Schlafwagen:**

Nimm aus dem Tierkopf den **Peridot** aus seinem Auge mit und gehe weiter in das Abteil von

### **Camilles Wagen:**

Wende dich dem Gitter unter dem Wandbehang zu und löse die Schrauben mit Hilfe des Schraubenschlüssels aus dem Inventar:

**Gitterpuzzle:** Die Aufgabe ist es hier, alle Schrauben so zu drehen, dass die schwarzen Linien auf ihnen jeweils zu den Linien auf dem Gitter zeigen. Drehst du eine Schraube, so drehen sich mit ihr bis zu zwei weitere Schrauben.

Stelle zunächst die Beeinflussung der Schrauben untereinander fest: Schraube 1 dreht auch Schraube 5, Schraube 2 dreht auch 3, Schraube 3 dreht auch 1, Schraube 4 dreht auch 2, Schraube 5 dreht auch 6 und 8, Schraube 6 dreht auch 8, Schraube 7 dreht nur sich selbst und Schraube 8 dreht auch 7.



Drehe nacheinander die Schrauben: 4 – 2 – 3 – 1 – 5 – 6 – 8 – 7 jeweils bis zur Übereinstimmung der schwarzen Linien (das Wegzoomen vom Gitter stellt die Ausgangssituation wieder her, falls ein Fehler gemacht wurde!).

Bei korrekten Einstellungen der Schrauben öffnet sich das Gitter und es werden wieder Rohrstücke sichtbar, die (wie schon früher einmal durchgeführt) miteinander verbunden werden müssen:



Rede danach mit **John**, besonders über die Lichterscheinung, die du am Fenster gesehen hast.

### **Jakes Wagen:**

Rede mit **Tino** über sein Verhältnis zu Lori.

### **Salonwagen:**

Rede mit **Lori** über ihr Verhältnis zu Tino.

... Jemand zieht die Notbremse! ...(kann auch früher oder später passieren, je nach Vorgehensweise im Spiel).

### **Schlafwagen:**

Untersuche die Notbremse. Hat Tino Fingerabdrücke davon abgenommen?

## **Speisewagen:**

Rede mit den **Hardys** und mit **Charleena** über die Notbremse.

## **Camilles Wagen:**

Rede mit **John** über die Notbremse.

## **Jakes Wagen:**

Rede mit **Tino** und er zeigt dir ein Thermometer, das er bei der Notbremse gefunden hat und das John gehören soll.

Du solltest Bess wieder einmal anrufen, um sie über die Ereignisse zu informieren.

## **Camilles Wagen:**

Rede mit **John** und er spielt dir eine Geräuschaufnahme vor. Frage ihn nach dem Thermometer und schaue anschließend das Packmaterial vor der Gerätekiste auf dem Boden näher an.

## **Jakes Wagen:**

Vor dem Schreibtisch auf dem Boden findest du das gleiche Packmaterial, wie bei John! Rede mit **Tino** über deinen Verdacht (falls er noch nicht darüber sprechen will, laufe noch etwas herum und rede mit den anderen Personen). Früher oder später wird er zugeben, dass er es war der die Notbremse gezogen hat.

## **Speisewagen:**

Rede mit den **Hardys** noch einmal über den toten Zugführer James Thurston. Dieses Gespräch sollte dazu führen, dass der Zug nun Copper Gorge erreicht hat und anhält.

# **Copper Gorge:**

## **Buell's Shop:**

Rede mit dem **Alten** über alles. Er ist ein Nachkomme von Buell, der mit Jake zusammen war.

Schaue dich im Museum/Laden um und spiele an den Automaten:

**Goldrush-Spiel:** Die Aufgabe besteht darin, den Schürfer vor dem Yeti die Bergspitze erreichen zu lassen. Fällt ein Ball in ein gelb umrandetes Loch, so steigt der Schürfer; fällt der Ball in ein violett umrandetes Loch, so sinkt der Schürfer.

Klicke auf „Start“ und ziehe dann am Hebel rechts, um einen Ball ins Spielfeld zu schießen (leichtes Ziehen am Hebel bewirkt einen einzelnen Ball, starkes

Ziehen am Hebel bewirkt viele Bälle hintereinander). Spiele solange, bis du gewonnen hast und dafür eine **Goldnugget - Spielmarke** erhältst.

**Pferderennen-Spiel:** Die Aufgabe hier ist es, das Siegerpferd eines Rennens vorher auszuwählen.

Klicke die Nummer des gewünschten Pferdes an und ziehe danach am Starthebel. Führe so viele Versuche durch, bis du gewonnen hast und dafür eine **Hufeisen – Spielmarke** erhältst.

Gehe zum Taffee-Automaten und wirf die beiden Spielmarken ein. Du bekommst dafür einen **Karamellbonbon am Stiel**.

Betrachte die Truhe im Regal neben der Tür für die Angestellten. Frage den **Alten** nach der Truhe. Du darfst sie öffnen, wenn du ihm ein Autogramm von Charleena bringst. Nun verrät er dir auch seinen Namen „Fatima“.

Verlasse den Laden und klicke den Zug an.

## Im Zug:

### Speisewagen:

Frage **Charleena** nach einem Autogramm für Fatima. Sie benötigt dazu einen Kugelschreiber (dein Bleistift im Inventar reicht leider nicht).

### Camilles Wagen:

Frage **John** nach einem Kugelschreiber, leider kein Erfolg.

### Jakes Wagen:

Frage **Tino** nach einem Kugelschreiber; er gibt dir einen, wenn du beim Leaping Lizard Spiel besser bist als er. Gehe zum Spiel auf dem Tisch.

**Leaping Lizard Spiel:** Tinos bestes Ergebnis waren 5 übriggebliebene Bälle. Deine Aufgabe ist es also, so viele Bälle zu entfernen, dass höchstens 4 Stück übrigbleiben. Springe mit einem Ball über einen anderen in ein freies Loch, um ihn zu entfernen. Halte die Bälle möglichst nahe beieinander und versuche zunächst eine Seite freizubekommen.

Nachdem du gewonnen hast, kannst du den **Kugelschreiber** nehmen.

### Speisewagen:

Gib **Charleena** den Kugelschreiber und sie reicht dir eine signierte **Autogrammkarte**.

Verlasse den Zug wieder durch die Zugtür in der Küche.

# Copper Gorge:

## Buell's Shop:

Bevor du Fatima die Autogrammkarte geben kannst, sprechen dich **Joe** und **Frank Hardy** an und erzählen dir, dass sie einen Nachfahren des toten Zugführers in einem Restaurant gefunden haben. Frank will dort als Schnellkoch arbeiten, um mehr über ihn zu erfahren. Sie berichten dir auch, dass die anderen Gäste den Zug verlassen haben, um die Mine zu suchen.

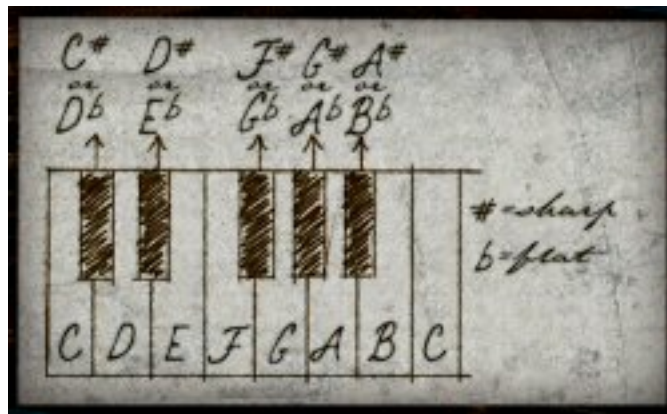
Diese Gelegenheit lässt du dir nicht entgehen, um in den Zugabteilen ungestört zu sein!

## Im Zug:

Gehe als erstes in

## Camilles Wagen:

Gehe zum Klavier und spiele die Noten vom Blatt. Als Hilfe für Nichtklavierspieler dient die Notiz aus der Schublade:



Drücke die Tasten G G E G A G E E D F E D C und nimm das **Fernglas**.

## Jakes Wagen:

Gehe hinter den Schreibtisch zu den Werkzeugen an der Wand, betrachte die Dose rechts unten näher, öffne sie und nimm das **Carbid** heraus. Drehe dich um und nimm den **Amethyst** aus der Pumastatue.

## Speisewagen:

Rede mit **Charleena**, die nicht mit den anderen weg war.

## Camilles Wagen:

Rede mit **John** über den Spaziergang.

(Auch Tino und Lori sind wieder zurück und du kannst mit ihnen sprechen)

## Copper Gorge:

Klicke den „Friedhof“ links oben auf dem Stadtplan an.

### Friedhof:

Du stehst vor einer Tür und hörst die Stimme vom Friedhofswärter. Der Schlüssel zur Gruft ist ihm in den Rost gefallen. Schau auf den Boden vor der Tür und angle den Schlüssel mit dem klebrigen Karamellbonbon am Stiel raus. Nun kannst du den Schlüssel in das Schlüsseloch der Tür stecken und die Gruft betreten.

### Gruft:

Nimm die **Bleimünze #6** links von der Treppe mit und gehe weiter hinein.

Betrachte den Sarkophag genauer. Er besitzt eine runde Einbuchtung mit dem Wort „Copper“ darüber.

Schau auf die Farbtafel über dem Sarkophag, klicke auf „Pb“ (Blei) und notiere die Farbfolge dazu: rot – grün – blau – orange – gelb – violett.

Für „Cu“ (Kupfer) notiere ebenfalls die Farbfolge: grün – rot – violett – gelb – orange – blau.

Lege nun die Farbscheibe aus dem Inventar in die Einbuchtung des Sarkophags und gib die Farbfolge für Kupfer ein (entspr. Farbe nach oben drehen, Pfeil anklicken, nächste Farbe nach oben ...) und es öffnet sich ein Geheimfach, aus dem du den Edelstein **Citrin** nimmst.

Betrachte die 4 Ecksäulen in der Gruft näher. Nancy sagt etwas über „abreiben“.

### Buell's Shop:

Rede mit **Fatima** und gib ihr die gewünschte Autogrammkarte. Nun darfst du Jakes Truhe im Regal öffnen. Lege die Farbscheibe aus dem Inventar in die Einbuchtung an der Truhe und drücke den Knopf in der Mitte für „reset“. Erinnerung dich an den Zettel, den du beim Kachelpuzzle im Schlafwagen erhalten hast: ...Blei ist der Schlüssel... und stelle die Farbfolge für Blei: rot – grün – blau – orange – gelb – violett ein. Nimm die **Lampe** und die **Bleimünze #10** aus der geöffneten Truhe. Frage **Fatima** nach der Spitzhacke. Sie möchte, dass du ihr vorher die Karamellbonbons sortierst.

Gehe durch die Tür für Angestellte und nimm vom Tisch ein Stück **Wachspapier**. Drehe dich nach links zur Bonbon-Sortiermaschine.

**Sortierpuzzle:** Deine Aufgabe ist es, die verschiedenfarbigen Bonbons, die über das Förderband laufen, in die richtigen Kästen darüber hineinzulegen:

grüne Bonbons in die Apfelkiste, gelbe in die Bananenkiste, blaue in die Blaubeerkiste, violette in die Weintraubenkiste, orange in die Mangokiste und rote in die Erdbeerkiste. Dazwischen laufen auch fehlfarbige (kleiner und mit Flecken) Bonbons über das Förderband, die du nicht anrührst und einfach weiterlaufen lässt.

Drücke auf „Start“ und führe deine Arbeit erfolgreich durch.

Rede anschließend wieder mit **Fatima** und sie gibt dir die **Spitzhacke**.

Nun klingelt dein Handy und Frank meldet sich aus dem Burger-Restaurant, dass du seinen Platz einnehmen sollst.

**Hamburger-Puzzle:** Deine Aufgabe ist es, Hamburger herzustellen.

1. Klicke auf den Bestellzettel links oben auf der Theke und lies ihn
2. Klicke die entsprechenden Zutaten an und lege sie auf das Brötchen auf dem Teller vor dir  
Eine falsch genommene Zutat kannst du in die „Trash“-Klappe werfen
3. Drücke auf die Klingel rechts oben auf der Theke, wenn der Burger fertig ist

Die herzustellenden Burger sind:

- Volcano Burger = Zwiebeln, Peperoni (im Glas), scharfer Senf, Speck (auf der Theke), Käse
- Classic Burger = Salat, Tomaten, Gurkenscheiben, Mayo
- Hayashi Burger = Avocado, Tomaten, Fruchtarmelade (im Glas), Ananas, Käse, Mayo
- Colossal Burger = alle Zutaten ohne „P's“ (pickles, peanut butter, pineapple, pickled Herring), das heißt also ohne Gurkenscheiben, Erdnussbutter, Ananas und Salzhering in der Dose
- Chef's choice = nimm, was du willst

Höre jedes Mal, wenn du die Klingel gedrückt hast, was der alte Mann so erzählt. Er spricht über Jake Hurley, seine Frau, wie der Zugführer starb, die Mine und wie sie zu finden ist, über die Anordnung der Edelsteine in der Maschine.

.... Rede mit den **Hardys**, die erfahren haben, dass Jake Hurley der Brieffreund von Mark Twain alias Samuel Clemens war.

## **Gruft:**

Lege das Wachspapier aus dem Inventar auf die Ornamente der 4 Ecksäulen und reibe mit deinem Bleistift darüber, so erhältst du einen **Abdruck** mit den Worten: Wisdom, Charity, Purity und Eternity.

## Im Zug:

Nun können die restlichen beiden Gitter geöffnet werden.

### Schlafwagen:

**Gitterpuzzle:** Öffne das Gitter neben der Tür im Schlafwagen und betrachte die Klappe mit den 4 Teilzeichnungen, aus denen auch dein Abdruck zusammengesetzt ist.

Erinnere dich an das Buch über Stickmuster, in dem Wisdom einer Eule, Charity einer Taube, Purity einer Harfe, und Eternity einer Krone zugeordnet wird.

Am Wandbehang kannst du ablesen, dass die Eule die Zahl 7, die Taube die Zahl 9, die Harfe die Zahl 3 und die Krone die Zahl 6 enthält.

Öffne die Klappe und gib die Zahlen 7 9 3 6 ein.

Ein weiteres Rohrsystem muss verbunden werden:

Richte als erstes die roten Rohrstücke aus, dann die anderen; das ist einfacher:



Das zweite noch zu öffnende Gitter liegt hinter dem Adlerbild im Speiseabteil. Auf dem Wandbehang kannst du ablesen, dass das Adlersymbolbild die Zahl 2 enthält.

### Jakes Wagen:

Gehe zur Waage und schalte das Lämpchen für den Adler ein.

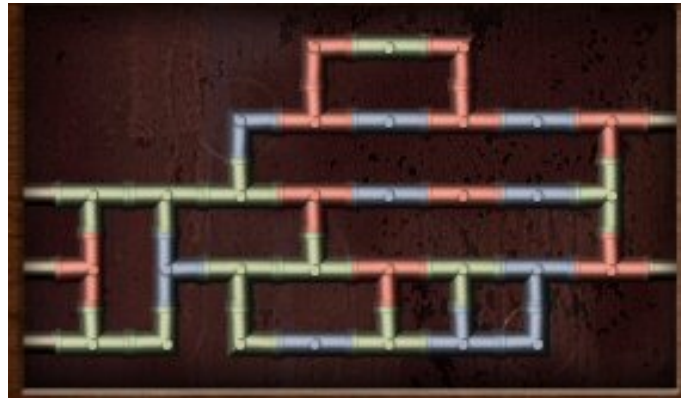
**Waagenpuzzle:** Da sich der Adler in der 6. Position befindet, musst du also 6 Bleimünzen verwenden und mit ihnen den Wert 2 einstellen:

Lege die Münzen #6 und #10 in die eine Waagschale, die Münzen #1, #2, #7 und #8 in die andere Waagschale und das Lämpchen sollte leuchten.

### Speisewagen:

Öffne das Adlerbild an der Wand und verbinde wieder die Rohrstücke hinter dem Gitter.

### Gitterpuzzle:



**Küche:** Drehe das Dampfventil auf und das Strömen des Dampfes durch die Rohre sollte nun zu hören sein.

### Bremserwagen:

Bereite nun die einzelnen Maschinen vor:

Gehe zur ersten Maschine links und stecke die Spitzhacke in den vorgesehenen Halter. Klicke sie an und der Stiel bricht ab! Du brauchst Klebeband zur Reparatur.

### Jakes Wagen:

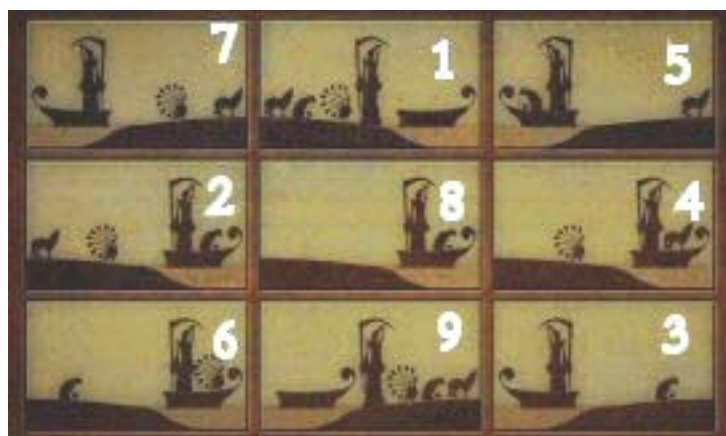
Frage **Tino** nach einem Klebeband, er besitzt keins.

### Camilles Wagen:

Frage **John** nach einem Klebeband. Er hat es in dem kleinen Kästchen auf dem Tisch, kann es aber nicht öffnen.

**Kästchenpuzzle:** Die Aufgabe ist es, die drei Tiere von der linken Seite des Flusses zur rechten Seite zu bringen. Dabei ist zu beachten, dass der Puma nicht mit dem Hahn allein sein darf, da er ihn sonst frisst.

Klicke auf die einzelnen Bilder in der richtigen Reihenfolge:



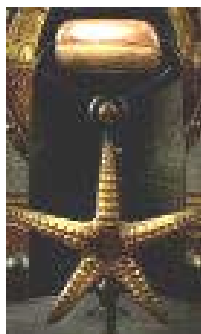
Nimm das **Klebeband** aus dem geöffneten Kästchen.

## Bremserwagen:

Repariere die Spitzhacke mit dem Klebeband.

Gehe zu der 2-armigen Maschine und lege das Fernrohr in die rechte Schale und die Lampe in die linke Schale. Fülle die Lampe mit dem Carbid aus deinem Inventar.

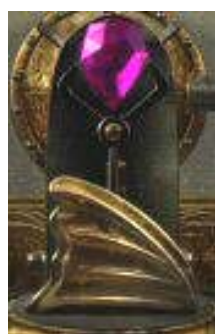
Gehe zur 6-armigen Maschine, öffne die jeweiligen Fächer und lege die Edelsteine entsprechend der Aussagen des Mannes im Burger Restaurant hinein (ein Klick auf die Basis des Faches öffnet und schließt es, ein Klick mit dem Mauszeiger seitlich der Maschine, lässt sie rotieren):



Tigerauge



Zirkon



Amethyst



Citrin



Turmalin



Peridot

Klicke nun auf die Spitzhacke in der ersten Maschine, um den Dampf einzulassen. Wenn alles richtig war, beginnen alle Maschinen zu arbeiten und der Zug fährt zum Brimstone Canyon.....

## Brimstone Canyon:

Gehe zweimal geradeaus und du siehst den Zug ohne dich wegfahren!

Gehe weiter geradeaus an einer Kanone vorbei und bemerke, dass der Eingang zur Mine verschüttet ist. Gehe zur Kanone zurück und aktiviere sie.

**Kanonenzpuzzle:** Wie beim Memorypuzzle zum Öffnen der Salonwagentür müssen die 6 Klammern des Kanonendeckels in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt werden. Auch dieses Puzzle wird durch einen Zufallsgenerator gesteuert und du musst die richtige Reihenfolge selbst finden.

Nachdem die Kanone den Eingang wieder freigelegt hat, kannst du die Mine betreten. Rechts unten auf dem Bildschirm siehst du deine Farbscheibe, deren Pfeil auf eine bestimmte Farbe zeigt. Gehe weiter geradeaus und bemerke die farbigen Eidechsen an den Minenwänden.

Sehen wir uns aber ohne Rücksicht auf die Farbscheibe etwas um:

Gehe geradeaus bis zu einer Verzweigung. Nimm den rechten Eingang, an dem sich eine orangefarbige Eidechse befindet. Gehe hinein und bemerke ein Wasserbecken mit einer Holzlatte, auf die ein Symbol aufgezeichnet ist. Betrachte die Latte genauer und du siehst einen Fisch vorbeischwimmen. Drehe dich um und gehe dann nach rechts (das ist der Gang mit den violetten Eidechsen). Deine Farbscheibe zeigt nun auf rot.

Gehe halbrechts weiter und deine Farbscheibe weist auf gelb.

Gehe einmal geradeaus, drehe dich nach rechts und gehe den Gang mit der grünen Eidechse hinein und geradeaus in einen Seitenraum. Betrachte die

### Feuerstelle:



Um sie sind 6 Steine mit Symbolbildern und Zahlen darauf angeordnet. Auf den 5. Stein ist ein Fisch gemalt, diesen haben wir in der Wasserpfütze gesehen und die zugehörige Latte ebenfalls dort. Auf den 2. Stein ist das Feuer gemalt, die zugehörige Latte mit ihrem Symbol siehst du im Raum links neben dem Stuhl. Jeder Stein steht also mit einem Ort mit einer Symbol-Latte in Beziehung! Drehe dich um und verlasse diesen Raum wieder.

Drehe dich nach rechts, gehe den Gang mit der orangefarbenen Eidechse entlang und du gelangst zu einem Aufzug. Betrachte die Symbol-Latte rechts neben dem Rad mit dem hängenden Steinbrocken näher. Dies muss der Ort sein, der zum Stein 4 an der Feuerstelle gehört.

Drehe dich um, gehe einmal geradeaus, drehe dich wieder um und betrete den Aufzug. Drücke „down“ und dann ein zweites Mal, um in die 2. untere Etage zu fahren. Verlasse den Aufzug und gehe geradeaus, bis du einen Felsen siehst, der wie ein Saguaro Kaktus aussieht. Gehe nach links und du findest wieder eine Symbol-Latte. Dies muss der Ort sein, der zu Stein 1 der Feuerstelle gehört.

Drehe dich um und du siehst einen Eingang in der Wand, allerdings von hier aus nicht erreichbar. Gehe zum Aufzug zurück und fahre mit ihm eine Etage höher. Gehe geradeaus bis zu einer Planke mit einem Schlangensymbol. Betrachte die Symbol-Latte rechts oberhalb der Planke an der Wand genauer. Diese muss zu Stein 3 der Feuerstelle gehören.

Gehe über die Planke weiter geradeaus. Du siehst nun eine rote Eidechse beim linken Gang und eine violette beim rechten Gang. Gehe in den linken Gang bei der roten Eidechse und du gelangst zu blockierten Eisenbahnschienen.

Drehe dich nach rechts, gehe geradeaus zu einer Verarbeitungsmaschine und weiter geradeaus an den violetten Eidechsen vorbei, bis zu einer gelben Eidechse und der letzten Symbol-Latte. Diese muss zu Stein 6 der Feuerstelle gehören (die Fledermäuse habe ich erst später in der Höhle gehört!).

Gehe weiter geradeaus und du endest vor einem Lattenzaun mit den Symbolen.

**Lattenpuzzle:** Klicke auf die einzelnen Latten in der Reihenfolge, wie du sie den Steinen der Feuerstelle zuordnen konntest:



1 Kaktus



2 Feuer



3 Schlange



4 Stein



5 Fisch



6 Fledermaus

Gehe geradeaus durch die entstandene Öffnung und untersuche das Skelett von Jake. Klicke auf das Bild von Camille in seiner Hand und darunter findest du einen **Brief**. Lies ihn und du stellst fest, dass er von Abraham Lincoln stammt und sehr wertvoll ist.

...Plötzlich taucht **Lori** auf und nimmt dir den Brief ab (hier hörst du die Fledermäuse). Um berühmt zu werden, hat sie für dich nun etwas Besonderes ausgedacht. Du wirst von ihr eingeschlossen!

**Lorenfahrt:** Drehe dich um, gehe geradeaus, besteige die Lore und eine rasante Fahrt beginnt.

An jeder Kreuzung ist der falsche Weg, der in den Tod führt, mit einem Totenkopf-Warnschild gekennzeichnet. Halte den Mauszeiger möglichst in der Mitte und entscheide dich, sobald ein Links- bzw. Rechtspfeil erscheint durch einen Klick für den richtigen Weg.

Klicke bei rechts – rechts – rechts – links – links vor den Kreuzungen.

Genieße das Ende mit Lori im Schlamm!

# ENDE

**Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf [gamepad.de](http://gamepad.de).**

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!