

## 1 ½ Ritter –Komplettlösung

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



Vorbemerkung: Das Spiel ist relativ linear angelegt, so dass man nur bedingt anders handeln kann, als hier beschrieben ist. Man muss nicht immer alle Gesprächspunkte durchgehen, um zum Erfolg zu kommen, aber: tut man es nicht, dann verpasst man unter Umständen einige witzige Kommentare! In den Räumen immer sich genau umsehen, manchmal kann man nach rechts oder links in eine Ecke gehen und dort noch etwas finden.

Sollte jemand bei den Minispielen Schwierigkeiten haben (ich hatte sie alle geschafft, was so gar nicht meine Art ist, also können sie nicht so besonders schwer sein!), dann kann ich auch Saves zur Verfügung stellen. bitte bei Bedarf melden.

**Nach den Intro finden wir uns eingekerkert wieder:**

Wir nehmen das **Brot** auf der Toilette und die **Kette** links.

Mit dem Zellegenossen Erdal reden (ausführlichst) und seine Schuhspitzen ansehen und

evtl. jetzt gleich oder später dann den **Schuhspanner** bekommen.

Jetzt über die Gegensprechanlage ein Hühnchen bestellen (englisch – es muss noch Federn haben);

das Hühnchen Erdal geben und die **Federn** nehmen. Dann die Federn im Inventar mit dem Brot benutzen -> **Bürste**.

Jetzt die Kette mit dem Schuhspanner benutzen und die so erhaltene **Wurfkette** mit dem Schädel in der anderen Zelle benutzen -> **Schädel** und **Hut** bekommen.

Den Schädel im Inventar benutzen -> **Gebiss/Kiefer** und den Hut an Erdal geben, dann über die Gegensprechanlage eine **Geburtstagsorte** bestellen, weil Erdal ja den Geburtstagshut auf hat.

Nun die Torte Erdal geben -> **Feile** und dann die Bürste mit den Gitterstäben benutzen; danach das

Gebiss mit der Feile zur **Säge** umfunktionieren, die Holzgitterstäbe mit der Säge durchsägen und man hat Bewegungsfreiheit.

Jetzt die **Tapetenrolle** und den **Leim** nehmen, den Leim auf die Tapete anwenden und diese dann als Sichtschutz mit der Säule benutzen. Jetzt in die

**Folterkammer:**

Hier den Schrank öffnen und das **Buch** und das **Schwert** nehmen.

Vor der Folterkammer den Leim auf den Stuhl schmieren. Dann das Buch als Gesangbuch Erdal geben und ein Schlaflied singen lassen. Der Wächter setzt sich jetzt und unsere beiden Helden können in den

#### **Thronsaal:**

Mit dem König reden und einen Auftrag bekommen; Erdal kennt angeblich das Versteck des Schwarzen Ritters.

#### **Stadt:**

Erdal setzt sich in den Brunnen, aber für ein Bad fehlt noch einiges!  
Das Schwert mit dem Seil benutzen, das **Seil** nehmen und das **Kraut** nehmen.  
Eine **Brezel** links finden und mit dem Zwerg links reden.  
Jetzt die Spitzhacke nehmen und damit die Brezel vom Salz befreien (in der Zeitung steht, dass Salz ungesund ist). Danach die **Zeitung** im Tausch mit der Brezel vom Zeitungsjungen (mit ihm reden!) bekommen.

#### **Im Stall:**

Die **Decke** ins Inventar befördern, mit dem PÜV(!)-Inspektor ausführlich reden und es wird klar, was wir tun müssen.

#### **Schmiede:**

Die **Zange** und den **Blasebalg** ins Inventar befördern und dann mit dem Schmiedegesellen ausführlich reden und wichtige Infos bekommen. Der Schmied muss das Hufeisen im Wassereimer abkühlen und wir können den **Eimer** mitnehmen.

#### **Stadt:**

Hier den Eimer mit dem heißen Wasser in den Brunnen schütten und im Inventar das Salz mit den Kräutern -> **Badesalz**, womit wir das Brunnenwasser würzen, aber: es muss noch blubbern im Brunnen, also: den Blasebalg an der Statue befestigen.

Dann das Seil mit dem Blasebalg und weiter mit der Ziege benutzen.

Nun mit Erdal reden, ihm die Decke geben und den Eimer wieder füllen.

Den **Toast** vom Tisch nehmen und Erdal sagen, dass er Schweinewürste isst -> **Würstchenkette**, die ins Inventar wandert. Zurück zur

#### **Folterkammer:**

Den Knebel ansehen und mit dem Folterknecht reden, aber dieser will den Knebel nicht rausrücken. Unser Held meint, er könnte Erdal als die größte Nervensäge der Welt präsentieren und geht zu ihm in die

### **Stadt:**

Merkwürdigerweise benimmt sich Erdal ganz normal, so dass unser Held unverrichteter Dinge zurückgeht in die

### **Folterkammer:**

Hier muss er zugeben, dass er sich geirrt hat, aber er bekommt den **Knebel** trotzdem. Jetzt zum

### **Thronsaal:**

Der Schmiedegeselle sagte doch etwas von Plänen, die er braucht, um entsprechende Hufeisen her zu stellen; also mit dem Wissenschaftler reden -> **Blaupausen**.

Vom Prinz den Wettgewinn verlangen, doch der weigert sich, seine Spielschulden zu begleichen, was er erst dann tut, als unser Held ihm die **Zeitung** unter die Nase hält. zurück in den

### **Stall:**

Wie bekommen wir jetzt eine Hufeisenform????????????? Nun denn: beschäftigen wir uns mal mit der Ente und füttern sie mit Toastbrot. Sie mag die Kruste nicht und so bekommt unser Held ein **u-förmiges Toastbrot**. Zurück in die

### **Schmiede:**

Wie war das mit so einer Art Scheuklappen?????

Das ganze Toastbrot unten in die Glut legen und es wieder mit der Zange nehmen. Es ist verkohlt und könnte sich hervorragend als Scheuklappen eignen.

Nun das u-förmige Toastbrot mit der Schmelze benutzen, dem Gesellen die Blaupausen geben, den Eimer am Eimerplatz wieder abstellen und mit dem Gesellen reden. Verlässt man nun die Schmiede und geht sofort wieder rein, dann kann man 4 Hufeisen mitnehmen. Nun muss der PÜV-Inspektor überzeugt werden, also zurück in den

### **Stall:**

Den Knebel mit der Pferdeatrappe benutzen; im Inventar den Leim mit dem schwarzen Toast benutzen und diesen dann am Halfter des Pferdes ankleben. Jetzt noch die Würstchenkette mit dem Halfter benutzen und dann noch die Hufeisen anbringen. Unsere Pferdeatrappe solle nun den PÜV bestehen, also mit dem Inspektor reden, der uns begeistert einen Beschluss zur Vorlage beim König übergibt. Nun denn: gehen wir zum

### **König:**

Wir geben den Beschluss dem König, der daraufhin den Stall wieder den Stall eröffnen lässt; also zum

### **Stall:**

Hier mit dem Pferdehändler reden, 2 Pferde auswählen und kaufen, aber Erdal ist mit unserer Wahl überhaupt nicht einverstanden. Er fügt sich erst, wenn wir ihn im Pferdequartett besiegt haben, was nicht all zu schwer sein sollte, da wir (fast) immer das Bessere auswählen können. Haben wir dies gemeistert, dann landen wir im Kapitel 2.

## **Kapitel 2**

Kaum angekommen verzieht sich Erdal in das einzige Bordell weit und breit: das darf aber doch nicht sein, denn unsere Helden haben es eilig.

Nachdem man zuerst eine leere **Sprühflasche** und dann eine **Laterne** ins Inventar befördert hat, versuchen wir, Erdal da rauszuholen.

Wir reden mit dem Vorhang und die Bordellmutter will uns ausnahmsweise helfen, wenn wir für sie 3 Aufträge erledigen. Nun gut. Gehen wir zuerst mal über die Karte vor das

### **Casino:**

Mit dem Verkäufer rechts reden, der uns die Pest (**Pestbeule**) vererbt. Na ja, nun müssen wir die wieder los werden, damit man wieder handeln / mit anderen normal reden kann. Nochmals reden und man darf ein **Schild mit der Aufschrift „Selbst“** nehmen, das wir sogleich im Inventar in 2 Teile zerlegen. Dann die Orange nehmen und danach mit dem Bauern reden. Er überlässt uns das **Händler-Schild**. Zurück zum

### **Bordell:**

Hier mit dem Koch reden, der uns aus Mitleid / Schildbewusstsein eine **Tüte mit Fisch und Chips** gibt. Im Inventar packen wir sie aus -> Fisch, Chips und Fettglanz-Zeitungspapier. Hier ist nichts mehr zu erreichen, also suchen wir mal den

### **Hexenwald:**

Im Eingangsbereich der Höhle geht es durch ein nicht quietschendes Törchen zu Hänsel und Gretel. Im Gespräch enttarnen wir Gretel, die sich daraufhin ihres Haarbandes entledigt. Hhhmmmmmmmmmmmmmmmmmm, wir müssen doch unsere Pestbeule loswerden. Können wir sie nicht als Geschenk verpacken und weiter geben?

Also los: die Pestbeule in das Zeitungspapier verpacken, das Händler-Schild in 2 Teile zerlegen und ein Hänsel-Schild basteln, Hänsel-Schild auf das Päckchen kleben und mit dem Haarband alles verzieren. Perfekt!

Nun das Päckchen an Hänsel geben, der sich freut, aber dann auch wieder ärgert, weil die Pestbeule auf die falsche Gretel überspringt.

Das war gar nicht so verkehrt, denn wenn man mit der falschen Gretel redet, will sie die Pestbeule wieder los werden und ist bereit, dafür etwas rauszurücken, was der Bordellmutter gehört.

Wir schauen uns noch weiter um, nehmen die **grüne Tomate** und wühlen mal im Kompost -> **rotes Käppchen**. Jetzt mal ins

### Hexenhaus:

Sich umschaun und die Lesebrille und die Puderquaste nehmen. Mit der Hexe über alles reden und letztendlich ein **Anti-Öl** bekommen. Weiterhin erfahren wir, womit uns die Hexe helfen kann. Vitamine und ein Stechapfel.

Nun denn: Vitamine haben wir, geben der Hexe die Apfelsine und bekommen das Pest-Heilmittel. Draußen im

### Hexenwald:

Gretel das Heilmittel geben -> Faltencreme (Aufgabe erfüllt); weiter zum

### Casino:

Hier ergattern wir einen Spieß und eine Orange vom Verkaufsstand und links vom Bauern eine Kartoffel. Wenn wir mit ihm reden, bekommen wir einen erdigen Apfel = Erdapfel.

Am Spielautomat links die Wartungsklappe öffnen und das Pappschild innen herausnehmen. Es muss ersetzt werden und wir kommen auf die Idee, uns einen **Fruchtspieß** mit dem Spieß, der Orange, der Kartoffel und der Tomate zu basteln. Alles ist aber verschiedenfarbig und man wird am Automaten nur gewinnen, wenn alles rötlich aussieht. Also den Spieß mit der Öffnung links am Automaten benutzen und dann die Laterne oben an einem Pfeil aufhängen. Dann den Hebel rechts benutzen und wir gewinnen -> **Ritterhelm**  
Haben wir keine Kartoffel mehr im Inventar? Dann sich nochmals bedienen und dann zurück zum

### Bordell:

Hier finden wir einen Ofen, öffnen die Klappe, benutzen den Ritterhelm mit der **Uran-Kohle** und verstauen alles im Inventar. Dann benutzen wir den Erdapfel mit dem Laufband rechts und bekommen einen **Apfel** an der Ausgabe. Wir brauchen noch den Stechapfel, also wieder in den

### Hexenwald:

Hier die Vogelscheuche mit dem Schwert behandeln, den Apfel auf dem Holzstab platzieren und alles noch mit dem roten Käppchen verzieren. Dann

etwas auf das Wespennest oberhalb werfen (evtl. wieder Kartoffel oder Orange holen) und die Wespen werden die Rotkäppchenattrappe angreifen und den Apfel anstechen -> **Stechapfel**

#### Hexenhaus:

Hier jetzt den „Stechapfel“ der Hexe geben und dafür ein **Fläschchen** für die Bordellmutter bekommen (Aufgabe erfüllt). Draußen im

#### Hexenwald:

Die Ofentür öffnen und die Puderquaste mit dem Ofen benutzen -> **rußige Puderquaste**.

Die Uran-Kohle in den Ofen geben, das Thermometer platzt durch den Überdruck -> **Quecksilber**.

Die Lesebrille mit dem Quecksilber umfunktionieren -> **verspiegelte Sonnenbrille**.

Jetzt (kann auch schon vorher eingestellt werden) die Knöpfe an der „Dampfmaschine“ so drücken, dass sich der Dampfstrom verändert. Das **Schaf** ganz oben schrumpft, kommt unten aus einem Rohr und man kann es mitnehmen. Hat der Dampf verkleinernde Wirkung?

Nun noch die leere Sprühflasche auf den Wasserdampf anwenden und sie füllt sich.



Hhmmmmmm: gab es nicht noch 2 andere Schafe, die die Bordellmutter beseitigt haben wollte (beim Bordell und vor dem Casino)? Also gehen wir es an, aber nicht bevor wir nicht bevor das Törchen wieder quietscht (Anti-Öl).

### **Zurück vor das Casino:**

Mit dem Bauern reden. Er grübelt über das Schaf beim Hütchenspiel nach. Wir müssen ihn überzeugen, dass das Schaf falsch spielt, aber er hält mit 3 Bauernregeln dagegen. Also müssen wir handeln.

Wir benutzen das Schwert mit dem Schaf, dann die verspiegelte Sonnenbrille und auch die rußige Puderquaste. Jetzt reden wir erneut mit dem Bauern und letztendlich lassen wir das Schaf mit dem Wasserdampfspray einlaufen und befördern es ins Inventar. Zurück zum

### **Bordell:**

Hier das Schild am Essensautomaten mit dem Anti-Öl behandeln, was letztendlich dazu führt, dass wir auch das 3. Schaf davor einlaufen lassen können.

Jetzt benutzen wir alle 3 Schafe auf das Laufband und lassen sie zu 3 **Burger** verarbeiten. Damit sind sie noch nicht endgültig beseitigt, also gehen wir zum

### **Hexenwald:**

Hier geben wir die 3 Burger dem Hänsel als Festmahl und unsere Aufgaben sollten erfüllt sein. Wir kehren zurück zum

### **Bordell:**

Wir reden mit dem Vorhang und Erdal wird raus geworfen. Wir haben ihn wieder. Doch jetzt stellt sich heraus, dass Erdal gar nicht weiß, wo der Schwarze Ritter ist. Er meint allerdings, dass das die Räuber des Waldes wissen müssten und man müsse sich nur als reicher Mann überfallen lassen und könne dann zum Anführer gebracht werden. Wie aber wird man reich? Vielleicht im

### **Casino:**

Wir werden nicht rein gelassen und müssen so Erdal um Hilfe bitten. Er soll den Türsteher ablenken. Mit etwas verschrobenen Argumenten verwirrt er den Türsteher so, dass unser Held rein gelassen wird.

Drinne dann die **Gutscheinkarte** mit der Zange aus dem Schacht des Mohrrübenautomaten ziehen -> **Ziggi-Karte**.

Diese mit dem Schacht benutzen -> **Zigarotte**

Vorne rechts den **Lampenschirm** nehmen und die Zigarotte an der Kerze anzünden -> **qualmende Zigarotte**.

Hinten in der Mitte die **Melone** nehmen und mit dem Schwert aushöhlen.

Rechts dann das **Wildschweinfell** nehmen.

Nun mit dem Spieler am Tisch reden und Hinweise bekommen, mit wem er nur spielt.

An der Garderobe den Lampenschirm = Tütü, die ausgehöhlte Melone und das Fell abgeben. Unser Held erhält die Nummern 97,98 und 99. Er möchte aber die 66 (umgedrehte 99) haben, um an den Mantel zu kommen. Die

umgedrehte 99 akzeptiert die Garderobendame aber nicht. Unser Held muss sich was einfallen lassen, geht ganz nach links und benutzt die Nr. 99 mit dem Zeiger(Uhrenzeiger). Komischerweise wird diese dann zur Nr. 66 und die Garderobendame akzeptiert dies. Unser Held darf sich jetzt den **Schlüssel** aus der Manteltasche nehmen und hat so den Beweis, dass er Besitzer einer Kutsche ist. Nun die qualmende Zigarolle links auf den Ascher benutzen und man kommt mit dem Grafen ins Gespräch. Letztendlich bekommen wir die gefälschte **Besitzurkunde**.

Nun mit dem Spieler reden und ihm nacheinander die Besitzurkunde, den Schlüssel und den Block mit Herzeline Bild präsentieren. Nachdem er auch noch Chips auf den Spieler anwendet, wird er als würdiger Gegner anerkannt. Wir müssen jetzt das Hühnerroulette gewinnen. Die Spielbeschreibung entnimmt man dem Spiel aber das war das Spiel im Spiel, wofür ich am längsten gebraucht habe. Hat man gewonnen, bekommt man die **Laute**.

#### Vor dem Casino /Walters Lager:

Draußen geht man dann in Richtung Wald und wird sofort überfallen und in Walters Lager gebracht (der sollte ja etwas über den schwarzen Ritter wissen). Unser Held will ein Song für Walter schreiben, fragt ihn so etwas aus und will l letztendlich selbst bei einem Überfall dabei sein. Sofort wird das durchgeführt.

#### Im Casino:

Man beachtet Walter erst, als unser Held den Hebel unten rechts am Tisch betätigt und der Überfall gelingt. Wieder in

#### Walters Lager:

Alles sind jetzt verkleidet und unser Held muss mit einem Logikrätsel das Minispiel „Wer/Wo ist Walter“ gewinnen. Ordnet man alles richtig und logisch zu, so ergibt sich :



Walter ist Nr. 4!

Nun geht es daran, ein Lied über Walter zu verfassen. Mit Walter reden und das Lied singen:

Walter Sattler - ja, den kennt man

- beraubt die Reichen

- in Trumps Kasino

- der Text ist anders als im Kino

Seine Lehre war eine schwere, die Büffelei war zum Ermüden .....

Walter schläft nun ein, vollendet aber vorher noch das Lied mit „Der schwarze Ritter wohnt im Süden“.

Unser Held hat so eine Information, aber der Süden ist groß. Er braucht Geld und könnte dann die Hexe befragen. Also schnappt er sich den **Schlüssel** links von Walter, öffnet das Fass, nimmt die Truhe heraus, öffnet sie mit dem Schlüssel und ergattert so 2 Goldstücke. Nun zur Hexe.

**Hexenwald:**

Die leere Sprühflasche mit dem Kessel benutzen -> **Kindertalg**

**Hexenhaus:**

Mit der Hexe reden, den Kindertalg zum Putzen weiterreichen und die Goldstücke auf den Schlitz anwenden. Wir sind leider nur wenig schlauer, außer dass Erdal die Erkenntnisse („am Ende der Welt“) der Hexe mit einem Gasthaus im Süden verbindet. Also nichts wie dorthin und im Kapitel 3 landen.

## Kapitel 3:

**Auf der Lichtung:**

Rechts die **Liane** und bei Erdal den **Kaffee** ins Inventar befördern. Mit Erdal reden, auch über den Zeichenblock.

Danach das Komplimenträtsel lösen:

..... durchschreiten .....

..... durchschwimmen .....

..... erklimmen .....

Deine Haut ist so schön wie Neinde .....

Nun gibt es den Block zurück. Dem Wegweiser nach links folgen.

### Ende der Welt:

Hier die **Schnapsflasche** links nehmen, dann den **Schädel** über der Tür und dann noch rechts das **Schild abmontieren**.

### Taverne:

Das **Fischernetz** nehmen und es im Inventar mit der Schnapsflasche und der Liane verbinden -> Netzseil mit Köder. Draussen am

### Ende der Welt:

Den Hebel benutzen, der das Wasserrad stoppt. Dann den Longhorn-Schädel mit der Stange benutzen. Dann das Netzseil mit der Stange (mit dem Schädel) benutzen und das Seil./Lianenende am Wasserrad befestigen. Nun wieder mit dem Hebel das Wasserrad in Bewegung setzen und wir retten Roberto, den Wirt.

### Taverne:

Draussen mit dem Wirt reden und Neues erfahren (Räuberzeichen!). Wir bekommen einen **Wegweiser** und nehmen noch die **leere Flasche** mit. Zurück zur

### Lichtung:

Den Wegweiser aus dem Inventar auf den anderen Wegweiser anwenden und diesem dann folgen. Wir landen beim nachtblauen Ritter (Mühle 5) und bekommen eine Karte. Weiterhin viele Informationen, die uns helfen werden.



- 1: Tannengrüner Ritter
- 2: Moosgrüner Ritter
- 3: Chromoxidgrüner Ritter
- 4: Purpurvioletter Ritter
- 5: Nachtblauer Ritter
- 6: Kobaltblauer Ritter
- 7: Graphitgrauer Ritter
- 8: Anthrazitfarbener Ritter
- 9: Flaschengrüner Ritter

Nun marschieren wir alle Mühlen ab.

**Mühle 1:**

Wir nehmen den Krug mit und benutzen unseren Block für ein Räuberzeichen auf den Pilz

**Mühle 2:**

Wir nehmen das Blaukraut ins Inventar und wenden den Block auf das Brandzeichen für ein weiteres Räuberzeichen an

**Mühle 3:**

Das Gelbkraut ergattern

**Mühle 4:**

Die Rotbeeren mitnehmen und den Block mit den Ästen für ein weiteres Räuberzeichen anwenden

**Mühle 5:**

Die Blaubeeren ergattern und dann den Block mit dem Raster (Windmühlenflügel) benutzen und wir bekommen noch ein Räuberzeichen

**Mühle 6:**

Hier den Krug ergattern

**Mühle 7:**

Auch hier den Krug nehmen

**Mühle 8:**

Die Gelbbeeren nehmen und durch Anwenden des Blocks mit der Gravur rechts von der Tür am Mühlenfundament) wieder ein Räuberzeichen bekommen

**Mühle 9:**

Das Rotkraut ins Inventar befördern.

Wir haben natürlich auch mit allen Rittern geredet und keiner war wohl der Schwarze Ritter. Was hat uns da der Wirt erzählt? Gehen wir zurück zur

#### **Taverne:**

Mit Roberto reden, der sich an die Mühle nicht mehr erinnern kann, aber an deren Schnaps. Also müssen wir aus Kräutern, Beeren und Wasser einen Schnaps brauen. Roberto probiert und gibt uns dann einen Hinweis. Die richtige Kombination ist: Blaubeeren + Gelbkraut + klares Wasser.

Draußen wird das zubereitet (vorher alles deponiert), Roberto probiert, erinnert sich, beschreibt die Umgebung, aber hier ist keine Mühle eingezeichnet. Wir reden also mal mit den Räufern oben auf der Galerie. Wir müssen uns bis zum rechten durch Gewinnen von Armdrücken durcharbeiten.

Nummerieren wir von links nach rechts und oben nach unten von 1 – 9

```
    1  2
   3  4  5
  6  7  8  9
```

Den Gelegenheitsräuber links besiegen wir mit

- a) 7
- b) 6
- c) 8
- d) 6 + 8
- e) 8 + 9
- f) 7 + 8
- g) 6 + 9

Hat man gewonnen, erfährt man, dass es noch weitere Räuberzeichen gibt. Um diese zu finden muss man sich die Hände schmutzig machen, sonst kann man gegen den nächsten Gegner nicht gewinnen.

#### **Also jetzt zu Mühle 3:**

Hier den Block mit dem Fuchsbau benutzen: Erfolg!

#### **Mühle 6:**

Das Toilettenhäuschen öffnen und den Block mit dem Loch benutzen: Erfolg

#### **Mühle 9:**

Den Lappen nehmen und damit das Fenster putzen und den Block auf das Muster anwenden: Erfolg und dann zurück in die

# CD ROM & Softwareservice Kratz

Taverne:

Hier jetzt mit dem mittleren Teilzeiträuber reden und das Armdrücken gewinnen:

- a) 4 + 5 + 6
- b) 4 + 8 + 9
- c) 3 + 4 + 8
- d) 4 + 5 + 8
- e) 3 + 7 + 9

Hat man gewonnen, erfährt man woran man Teilzeiträuber erkennen kann und dass es weitere Räuberzeichen gibt, die man aber nur in einer anderen Bewußseinebene (wenn man high ist!?) findet.

Also suchen wir weiter bei den Mühlen:

Bei Mühle 1 essen wir den Pilz und haben Erfolg

Bei Mühle 7 trinken wir den Kaffee und haben Erfolg

Zurück in der Taverne versuchen wir uns am Profi-Räuber:

- a) 1 + 2 + 4 + 9
- b) 1 + 4 + 6 + 8
- c) 1 + 3 + 4 + 9

Wieder im Gespräch nach gewonnenem Armdrücken erfahren wir, woran wir die anderen Profi-Räuber erkennen. Wir müssen jetzt alle Mühlen nochmals abklappern und herausfinden, wer Räuber und wer Ritter ist und sollte die Karte noch nicht vervollständigt sein, dann müssen das die echten Ritter tun.

Mühle 1: Teilzeit-Räuber  
Mühle 2: Echter Ritter  
Mühle 3: Profi-Räuber  
Mühle 4: Profi-Räuber  
Mühle 5: Echter Ritter  
Mühle 6: Echter Ritter  
Mühle 7: Profi-Räuber  
Mühle 8: Teilzeit-Räuber  
Mühle 9: Teilzeit-Räuber

Hat man alles mit Erfolg absolviert und ist die Karte vollständig, sollte man auf der Karte finden:

#### **Mühle des schwarzen Ritters:**

Hier muss man ein Duell gewinnen. Vor jedem Schwertschlag gibt es einen Ausruf. Diesen muss man sich notieren und damit ist dann klar, welcher Schlag in der nächsten Runden (nach 3 Schwertattacken) ausgeführt werden muss. Die erste Runde dient also nur dazu, um herauszufinden, welche Schläge man in der 2. Runde ausführen muss.

#### **Beispiel:**

Ruft der Gegner beim 1. Schlag „Hiii Yaaaaa“ aus, dann muss man beim 1. Schlag in der nächsten Runde den hohen Triumph-Haken ausführen.

Ruft der Gegner beim 2. Schlag in der ersten Runde „En Garde“ aus, dann muss man beim 2. Schlag in der 2. Runde einen neutral geclinchten Ausgleichsschlag ausführen.

Ruft der Gegner beim 3. Schlag der ersten Runde „Knurr“, dann muss man beim 3. Schlag der 2. Runde einen Tiefschlag unter die Gürtellinie ausführen; u.s.w.! Es ist also wichtig sich immer den Ausruf des Gegners vor jedem Schlag für die nächste Runde zu merken.

Hat man gewonnen, erfährt man, dass der Schwarze Ritter mit der Entführung nichts zu tun hat und man einem Betrug aufgesessen ist. Also zurück zur Burg ins

## **Kapitel 4**

#### **Hintereingang der Burg:**

Unser Held nimmt den **Eimer** und benutzt ihn mit dem Fass. Die Tür ist verschlossen, also suchen wir den Schlüssel. Hmmm, in der Lampe vielleicht?

Die Lampe öffnen, den Schlüssel herausnehmen, aber er fällt ins Bodengitter, das wir öffnen und das Wasserloch mit dem Wasser aus dem Eimer auffüllen -> wir ergattern den **Schlüssel**.

Den Schnuppi-Schlüssel dann mit der Tür benutzen, aber er bricht ab und über das Gelächter des Wächters ärgert unser Held sich so sehr, dass er schließlich das Schwert auf ihn benutzt und so rein gelassen wird.

#### **Thronsaal:**

Wir reden mit Gustav, beschließen, dass wir niemand mehr trauen können und am besten beim Schmied mit unseren weiteren Nachforschungen beginnen. Also in die

### Stadt:

Hier ist die Schmiede scheinbar zu. Wir reden mit Erdal und es ergibt sich, dass wir beschleunigen müssen, dass der Morgen anbricht und das tut er, wenn der Hahn kräht. Versuchen wir also den Hahn zum Krähen zu veranlassen und suchen zunächst mal hier alles ab.

Wir finden ein **verheultes Taschentuch** am Eingang der Schmiede, einen **Werkzeuggürtel** am Brunnen, **Steine** hinter dem Brunnen, links beim Biergarten ein **Streichholzbriefchen**, ein **zerbrochenes Lebkuchenherz**, einen **kaputten Luftballon** und eine **Schnapsflasche**.

Der Hahn sitzt auf der Regenrinne, also benutzen wir mal den kaputten Luftballon auf das Regenrohr -> eine **Zwille** und dann einen Stein auf die Zwille. Der Hahn entfleucht, aber kräht nicht.

Jetzt sitzt er über einem Lüftungsrohr und wir öffnen mal die Lüftungsluke. Mit dem verheulten Taschentuch und der Schnapsflasche stellen wir eine **Brandbombe** her, benutzen diese mit der Öffnung am Lüftungsrohr und zünden sie an. Der Hahn fliegt jetzt auf ein Haus mit klappernden Fensterläden, gekräht hat er immer noch nicht.

Die linken Fensterläden schließt unser Held mal, aber sie halten von alleine nicht zu. Da schafft der Werkzeuggürtel Abhilfe, der rechte Fensterladen wird auch noch geschlossen und wieder fliegt der Hahn eine Station weiter, nun aber in erreichbarer Höhe rechts neben dem Brunnen. Aber was jetzt? Wir gehen mal in den

### Stall:

Hier finden wir eine **Tablette** neben der Ente (eine Tablette gegen morgendlichen Kater; schläft hier irgendwo jemand?) und benutzen sie gleich mit dem Rest vom Lebkuchenherz -> **Lebkuchenpille**.

Draussen geben wir dem kranken Hahn die Lebkuchenpille: Freut er sich oder wurde er gesund? Auf jeden Fall kräht er und man kann das **Extrablatt** nehmen / lesen. Die Ente .....???????????

### Stall:

Wir benutzen die Zeitung/Extrablatt mit der Ente und tatsächlich: über ihr hat der Schmiedegeselle geschlafen. Wir reden mit ihm, aber er erinnert sich nicht mehr, also müssen wir ihm auf die Sprünge helfen mit:

..... er hat Dich gefeuert  
..... todtraurig  
..... Du wolltest dem ganzen Elend ein Ende bereiten  
..... dagesessen und Steine springen lasse  
..... Fubert  
..... Bier, Schnaps und Luftballons  
..... es war die Frau vom Bäcker

Nach dieser langen Prozedur erfährt Lanze, dass die Tür gar nicht abgeschlossen ist, sondern nur ein wenig klemmt. Also in die

### Schmiede:

Der Schmied wurde ermordet. Wir benutzen links am Ofen den Hebel und klicken dann rechts in der Wand die Steinplatte an. Sie öffnet sich und gibt

einen Schlüssel frei, aber als Lanze diesen nehmen will schließt sie sich wieder.

Draußen Erdal um Hilfe bitten und drinnen dann den Schlüssel nehmen.

Erdal verlässt aber seinen Posten und unser Held ist eingeklemmt.

Notgedrungen nimmt er sein Schwert aus der Leiche, stemmt die Platten damit auf und bekommt so den **Schlüssel**, den er gleich mit der Schranktür benutzt.

Ein großer Erfolg wird das nicht, denn beide landen wieder im

#### **Kerker:**

Mit Erdal reden und dem alten Mann in der Nachbarzelle ein paar **Haare** ausreißen. Jetzt die **Schüssel**, den **Knochen** und auch die **Steine** nehmen.

Den Knochen in die Schüssel legen und mit den Steinen zermahlen -> **Gelee**.

Den Leim mit dem Gelee benutzen -> **DeLuxe-Gelee** (eine Todesfalle für Insekten!). Da Erdal sein Duftöl nicht rausrücken will, benutzen wir das Greishaar mit dem Eimer und bekommen letztendlich einen **Eimer mit Schnur**.

Benutzen wir den Eimer nun auf den Gulli: -> **Eimer mit Kuhdung** und reden wir dann nochmals mit Erdal, bekommen wir auch das **Duftöl**. So, jetzt sind alle Vorbereitungen für die Folterkammer erledigt. Wir reden mit der Tür und dem Folterknecht dahinter und bitten um eine Folter.

#### **Folterkammer:**

Ausführlich mit dem Folterknecht reden und dann das Duftöl mit den Füßen benutzen. Die Ziege verträgt es nicht und stirbt. Der Folterknecht ist betrübt und macht vorerst nicht weiter. Er muss nachdenken, also lassen wir uns wieder zurückbringen (wenn wir alle Gesprächsthemen abgearbeitet haben) in den

#### **Kerker:**

Da uns langweilig wird, lassen wir uns erneut foltern.

#### **Folterkammer:**

Der Folterknecht ist immer noch nicht in Stimmung, schaut weg und das gibt unserem Helden die Gelegenheit, den Deluxe-Gelee auf den Honigtopf anzuwenden. Lanze wird es zu langweilig, also zurück in den

#### **Kerker:**

Gleich darauf Erdal zur Folter abholen lassen, doch er kommt bald zurück. Also sich selbst wieder zur Folter begeben.

#### **Folterkammer:**

Die Anzeige der Maschine ansehen und das Gehäuse verdrehen und danach mit dem Kerkermeister reden. Dann wieder zurück in den

#### **Kerker:**

Erdal abholen lassen und auch das letzte Folterinstrument gibt seinen Geist auf. Wieder mit der Tür reden und man darf mit dem Prinzen reden und landen danach im Kapitel 5

# Kapitel 5:

Das Rinnsaal ansehen und dann das Schwert auf die verdächtige Hecke anwenden. Dann in den Abwasserschacht gehen. Wir landen am

## **Gefängnis:**

Hier den linken Hebel und dann den rechten Hebel bewegen.

Nun mit der Tür, dann mit Herzeline über alles reden. Lanze bekommt eine **Haarnadel**, drückt den linken Hebel wieder nach oben, benutzt die Haarnadel mit der Tür, aber er ist zu spät. Die Geliebte ist nur noch durch das Fenster zusehen.

## **Im Untergrund:**

Wir müssen sehen, dass wir hier raus kommen und uns den Weg bahnen. Es geht einige Bilder weiter nach rechts und man kann dann ein Schild anklicken und den Bolzen entfernen.

Weiterlaufen und dann die Axt wieder aufstellen und danach dann diese durch Benutzung des Schwertes (von der Rüstung links daneben) mit dem Helm sichern.

Weiter oben kann ein Schild (mit Doppelpfeil) gedreht werden und der Koloss hat den Arm gesenkt. Jetzt den Morgenstern mit dem Arm des Kolosses benutzen und wieder zum Schild und es drehen. Nun können wir auf einer anderen Ebene über die Arme des Kolosses laufen und die Kette mit einer Statue verbinden. Weitergehen und wir kommen endlich zu einer Treppe und landen im

## **Burghof:**

Im folgenden Minispiel muss man auf die andere Seite gelangen, indem man immer Felder betritt, auf die nicht geschossen wird. Man sieht das daran, dass die Felder keinen braunen Punkt haben, der langsam verschwindet.

Ist man da durch, dann geht es etwas schwieriger in der gleichen Art weiter. Nur ist jetzt wegen der Lavaströme auch noch Timing gefragt.

## **In der Burg:**

Hier gibt es jetzt einen weiteren Schwertkampf, der ebenso abläuft, wie der des Schwarzen Ritters. Der ersten 3 Schläge dienen also nur zur Orientierung, welche Schläge man in der nächsten Runde machen muss.

**Die oberste Schlagvariante** gilt für die Ausrufe: „Das macht mich nur noch gefährlicher“ oder „Mach Dich bereit für meine grandiose Rache“ oder „Ich bin der Größte“ oder „So ein Kratzer kann mich doch nicht aufhalten“.

**Die mittlere Schlagvariante** gilt für die Ausrufe: „Shit happens“ oder „Nicht übel“ oder „kann passieren“ oder „egal, unbedeutend“ oder „interessant“ oder „wie nicht anders zu erwarten“

**Die untere Schlagvariante** gilt für die Ausrufe: „Wie konnte das passieren“ oder „Das darf nicht sein“ oder „So ein elender Mist“ oder „jämmerlich“

Hat man gewonnen, dann im richtigen Augenblick das Fenster oben links anklicken und das Happy End folgt.



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

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

**(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**