

# Komplettlösung zu Agon: The lost sword of Toledo

V5.0

Die Lösung wurde von H.L. Kratz exklusiv gestaltet für  
<http://www.gamepad.de>

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

Wir landen in Toledo und reden zunächst mit dem Zöpfer auf der linken Seite, der aber nur weiß, dass man zunächst mal durch das Tor gehen soll. Es öffnet sich danach eine Karte, die sich im Laufe des Spieles vervollständigt. Gehen wir zunächst zur Diez Palencia.

Im Haus des Malers werden wir bereits erwartet und reden mit Carmen über alle Themen. Wir erfahren viel Neues und bekommen während des Gespräches den **Haussschlüssel**.

Dann das Zimmer des Malers betreten.

Hier jetzt alles ansehen, insbesondere: Ein Foto mit einer Hausnummer über dem Sekretär, eine chinesische Zigarrenkiste, das Tagebuch für den Trompetenunterricht, 3 Zeichnungen neben der Staffelei und an der Wand ein Foto von Dorothy und sie goldene Trompete. Aus der Schreibtischschublade den **Aufziehschlüssel für die Spieluhr** nehmen und auf dem Nachttisch die Spieluhr ansehen. In der Nahansicht sie aufziehen (links unten in der Ecke) und dann auch feststellen, dass unter der Tänzerin noch ein Fach sein könnte, das sich öffnet, wenn unser Held die 8 Räder richtig einstellt. Hhhmmm, noch hat er keine Idee.

Wenden wir uns nochmals der Zigarrenkiste zu. Ziel ist es hier, dass alle Pfeile der Schalter in die gleiche Richtung zeigen (also entweder nach rechts oder nach links; dies kann von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein; bei mir zeigten die Pfeile der geschlossenen Kiste nach links, also mussten alle nach rechts gestellt werden; merkwürdig war nur, dass sie im Savegamebild nach rechts zeigten, im aufgerufenen Spielstand aber dann nach links) und das ist mit 2 Klicks zu erreichen (Schalter 6 und Schalter 7). Kann man herausbekommen, wenn man sich ansieht, was jeder einzelne Schalter bewirkt. Ich habe angefangen, links hinten zu zählen, wenn ich auf die Vorderseite schaue. War alles richtig, dann können wir eine **Zigarre** entnehmen. (Ein Savegame gibt es auf <http://www.gamepad.de> unter Lösungen).

Schauen wir uns nochmals die Spieluhr an, wenn sich die Tänzerin dreht und klicken die Tänzerin. Besteht ihr Rock aus **Schriftstücken**? Zumindestens fällt eines heraus, wenn wir den Rock anklicken. Wir schauen und dann noch alle Reagle an und finden etliche Bücher, die wir durchblättern.

Nun wieder nach draußen zu Carmen und wieder mit ihr reden (geht das nicht, dann das große Tor anklicken und sich wieder umdrehen und erneut ein Gespräch versuchen). Das **Schriftstück/den Brief von Carmens Vater** lesen und ihn ihr geben. Wollen wir danach den Hof verlassen, dann bekommen wir noch **Kekse/Plätzchen** angeboten und können danach nach draußen. Jetzt zum

## Plaza de la Mancha:

Mit dem Gitarrenspieler reden und ihm ein Plätzchen geben. Er spielt dann 3 Lieder, leider nicht das aus der Spieluhr. Wieder zurück zum Haus des Malers und nochmals ein Plätzchen holen. Vielleicht ist ja bei den nächsten Liedern das richtige Stück dabei. Wenn auch nicht jetzt dabei, dann das ganze mehrmals wiederholen. Der richtige Titel ist: *El Nenufar*. Hat man das herausgefunden, dann zurück.

## **Im Zimmer:**

sich die Musik/Notenbücher ansehen. Bei einem findet man schon auf der Titelseite El Nenufar.

Sich merken, wer der Komponist ist: LOZANO mit dem Op.28. Hhmmmmm, bei der Spieluhr kann man zwar Lozano einstellen, aber keine Zahlen. Also nochmals auf dem Sekretär das Tagebuch ansehen und durchblättern. Lozano finden wir mit Op. 28 in der Klasse 6, was wir in VI umsetzen. Wir geben also bei der Spieluhr L-O-Z-A-N-O-V-I ein und der Boden öffnet sich. Es kommt ein **Schmuckstück** und eine **weitere Nachricht** zum Vorschein. Wir informieren Carmen sofort darüber, die sich zurückzieht. Da wir hier jetzt nichts tun können jetzt zum

## **Haus der Candelas:**

Mit Isabel über alles reden und wieder viel Neues erfahren. Das Foto links von der Tür ansehen, dann das Haus verlassen und wir sollen die Polizeistation (Policia Local) als neuen Ort auf der Karte finden. Zurück zum

## **Haus des Malers:**

Carmen sitzt betrübt auf der Bank und wir reden über alles mit ihr. Dann lesen wir den langen Brief (Rechtsklick im Inventar). Vieles wird nun klar, erneut mit Carmen reden und unser Held bekommt den **Schlüssel zum Fotolabor**. Jetzt entweder das Fotolabor inspizieren oder zur

## **Polizeistation:**

Mit Sergeant Reoyos über alles reden, aber keine Erlaubnis bekommen, mit Francisco zu reden. Das muss Lord Alonso genehmigen. Jetzt wieder zur

## **Plaza de loa Mancha:**

Wir finden den Garcia de la Rica Palast und gehen rechts zum Garteneingang und läuten die Glocke. Der Butler Hugo kommt und öffnet und wir reden mit ihm über alles (mehrmal ansprechen). Im Verlauf des Gesprächs bekommen wir eine **Briefmarke**, die wir verkaufen sollen. Wir bekommen auch einen Laden genannt und gehen dann so zu

## **Arriaga:**

Mit ihm über alles reden und man kann ihm auch die Briefmarken für **1600 Peseten** verkaufen. Jetzt wieder zurück zur

## **Plaza und dem Gartentörchen:**

Das Törchen ist offen, hineingehen und mit Hugo reden. Ihm 1500 Peseten für die Marke anbieten und dann die **Erlaubnis** und das **Buch** bekommen. Jetzt wieder zur

## **Polizeistation:**

Die Erlaubnis abgeben und dann mit Francisco über alles reden. Er möchte **Stift und Papier**, um einen Brief zu schreiben. Unser Held geht nach vorne, doch Reoyos verweigert es und man darf es erst dann vom Tisch hinter dem Tresen nehmen, wenn wir ihm die Zigarre gegeben haben. Dort auch 2 Fotos ansehen. Dann wieder zu Francisco und er schreibt uns ein paar Zeilen für seine Mutter. Zurück zu

## **Candelas Haus:**

Den Brief übergeben und wir dürfen in Franciscos Zimmer. Hier durch das Fenster sehen und alles ansehen. Jetzt wieder zum

## **Haus des Malers:**

Carmen um das **Medaillon** bitten und sich weiter mit ihr unterhalten. Wir sollen auch den Pfarrer besuchen (dieser bittet darum). Also jetzt zur

## **Kirche:**

Mit dem Pfarrer reden und ihn auch fragen, wie es sich berechnet, wann das Osterfest liegt. Wir bekommen es erklärt, können den Mond-Kalender in der Polizeistation benutzen (evtl. später) und finden heraus, dass das Osterfest im Jahr 1903 auf dem 30. März lag. Die Gründung der Geheimorganisation war 14 Jahre früher im Jahr 1889 am 30. März. Mit dem Kalender in Francois Zimmer können wir dann herausfinden, dass dies ein Samstag war (durch eine andere Überlegung kann man aber auch auf den 8. April kommen). Die Kirche verlassen und wir gehen zu

## **Arriaga:**

Wir zeigen ihm das Medaillon und wir können hinten durch den Vorhang und nach oben zu den illegalen/gestohlenen Schätzen. Alles ansehen, insbesondere das Schwert. Danach dann wieder zum

## **Haus des Malers:**

Zur Spieluhr gehen und dort eines der ermittelten Daten einstellen. Das **Notizbuch** und den **Schlüssel** so ergattern. Dann die Dunkelkammer hinten mit dem Schlüssel von Carmen öffnen. Rechts auf dem Tisch **Streichhölzer** finden und damit eine Rotlicht-Lampe links oben auf dem Regal anzünden. Vom Tisch die **Kamera** und die **Objektivkappe** nehmen, weiterhin eine **leere Photokassette**. Über dem Tisch können ein **Glasnegativ** und ein **Photopapier** aus dem Schrank genommen werden. Die Anleitung an der Wand lesen. Das Licht löschen und im Inventar das Glasnegativ und die Photokassette kombinieren, was eine **geladene Photokassette** ergibt. Nach draußen und mit Carmen über alles reden. Wir bekommen den Hinweis auf ein Bibelzitat, aber darum werden wir uns später kümmern. Jetzt zunächst zum

## **Haus der Candelas:**

Hier oben im Zimmer die Kamera auf die Fensterbank stellen und wegen Lichtmangels den **Spiegel** von rechts neben dem Fotoapparat platzieren. Dann die **Angelrute** zwischen Wand und Schreibtisch entdecken und nehmen. Diese dann auf die Fensterverdunkelung des anderen Hauses anwenden. Jetzt noch vom Regal das **Spielzeugdreirad** nehmen und es oben am Fensterrahmen befestigen. Das Ende der Angelschnur von der Fensterbank über das Dreirad legen. Nun die Schärfe einstellen und auf das Loch vorne unten bei der Kamera klicken, damit sie nach vorne ausfährt. Den Spiegel justieren, damit das ganze Licht auf das Fenster fällt. Immer wieder Schärfe und Helligkeit überprüfen, bis man den Hinweis bekommt, dass es funktioniert. Nun das Objektiv mit der Objektivklappe verschließen. Jetzt das Ende der Angelschnur auf die Objektivklappe anwenden. Die geladene Fotokassette hinten auf die Kamera anwenden. Dann unten rechts die Fotokassette anklicken und die

Fotofalle ist bereit, ein Bild zu schießen, wenn es gelingt, drüben die Verdunklung hochzuziehen und damit den Verschluss der Kamera zu lösen. Also hinüber zu

## **Arriaga:**

Mit ihm über alles reden. Dann noch oben und wieder reden. Danach die Verdunkelung lösen und dann nochmals reden. Das Beweisfoto sollte gemacht sein und muss nun noch entwickelt werden. Das kann warten, aber wir brauchen die Fotoplatte. zum

## **Haus der Candelas:**

Oben dann das Milchglas auf die Fotokassette anwenden.

## **Haus des Malers:**

Ins eigene Zimmer. Die Spieluhr nochmals ansehen und ein 3. Rätsel finden. Es gibt also noch ein Fach. Die 3 Bilder/Skizzen links neben der Staffelei ansehen. Nun das Buch über El Greco aus dem Regal nehmen und die letzte Seite genauer ansehen. Alle 3 Skizzen basieren auf El Grecos Gemälde: Das 5. Siegel. Draußen wieder mit Carmen reden und danach zur

## **Kirche:**

Mit dem Pfarrer reden und vom ihm eine **Bibel** bekommen. Zurück in das

## **Zimmer des Malers:**

Zur Spieluhr und sich die markierten Bibelstellen in der Bibel ansehen. Auf Seite 712 finden wir nach 06:09 etwas über das 5. Siegel. Könnte also REV0609 die Lösung für das Spieluhrrätsel sein? Probieren wir es aus. Es gelingt und wir ergattern einen **kurzen Brief** und einen **seltsamen Schlüssel**. Jetzt in die

## **Dunkelkammer:**

Vom Stuhl einen leeren **Kopierrahmen** nehmen. Dann den Teppich hinten in der Ecke wegrollen und eine Falltür entdecken. Die **leere Öllampe** neben der Tür nehmen und sie mit **Paraffin-Öl** aus einer Flasche im Regal gegenüber der Tür füllen. Dann die Falltür anklicken und das Schloß mit Hilfe des Schlüssels öffnen.

## **Im Kanalsystem:**

Vor zum Gittertor gehen, dann nach rechts und 2 Bilder vor. An der Wand finden wir ein Zeichen und erinnern uns, dass es im Notizbuch vermerkt ist. Die Zeichen richtig deuten und so ihrer Anweisung folgen. Beim 1. Zeichen nach links und dann dem Gang folgen bis zum Zeichen mit dem Pferd: nach links weiter. Wir landen vor einem Gittertor, das wir nicht öffnen können und bei einer Leiter, die nach oben führt. Hier ist kein Weiterkommen. Links den Tunnel benutzen und bereits nach einem Bild das Sonnenzeichen finden. Schaut man auf das Sonnensymbol dann weiter nach rechts. Nach 3 Schritten ein Affensymbol finden. Hier sich um 180° drehen und weiter. Bereits 1 Bild weiter finden wir Kreise mit Krone an der Wand. Schauen wir auf die Kreise: links weiter und wir kommen zu einer Hand. Geradeaus weiter, also: wenn wir auf das Symbol schauen, nach links und wir kommen zu einem Rahmen. Wieder nach links und immer weiter dem Gang entlang. Wir gelangen zu einer Kreuzung mit einer Rose als Zeichen an der Wand. Hier nach rechts, wenn wir auf die Rose blicken. Wir kommen zu einem Wanddurchbruch. Hindurch und wir sind in einem

## Geheimen Keller:

Alles ansehen und von einem kleinen Tisch links von einem Bücherregal durch Bewegen eines Buches noch einen seltsamen Schlüssel ins Inventar befördern. Beide Schlüssel untersuchen und zu einem verbinden. Die Inschrift an der Wand bemerken und darunter eine verschlossene Kiste finden, die vorerst nicht zu öffnen ist. Zurück durch das Loch und – Gott sei Dank, wir haben eine Karte für das Lay und wählen

## Das Haus des Malers (Diez Palencis):

Die Leiter hoch in die Dunkelkammer.

Hier machen wir uns jetzt an die Entwicklung des Fotos. Wir finden 3 Schalen vor.

In der linken bereiten wir das Entwicklerbad vor mit **4 x 10 oz Wasser** (Der Wasserbehälter steht rechts) + **10 oz Entwickler-Lösung** (Developin-Solution) aus dem Regal gegenüber der Tür oben links.

In der mittleren Schale bereiten wir das Fixierbad zu mit **4 x 10 oz Wasser + 10 oz Na<sub>2</sub>S<sub>2</sub>O<sub>3</sub>**

In der rechten Schale das Reinigungsbad zu mit **5 x 10 oz Wasser + 5 oz Na<sub>2</sub>CO<sub>3</sub>**.

Das rote Licht ausschalten und mit der rechten Maustatse das **belichtete Glasnegativ** aus der fotografischen Kassette nehmen.

Jetzt das Negativ nacheinander in die 1. Schale 30 Sekunden, in die 2. Schale 30 Sekunden und in die 3. Schale 60 Sekunden. Eine Uhr läuft mit.

Nun das Licht wieder einschalten und das **nasse Glasnegativ** in den Trockenrahmen legen.

Mit den Hebeln an den Schalen diese leeren.

Jetzt die Sensibilisierungslösung für das Fotopapier vorbereiten mit **4 x 10 oz destilliertes Wasser** (aus dem Regal) und **10 oz AgNO<sub>3</sub>**.

Das Fotopapier vom Schrank dann 10 Sekunden in diese Lösung und dann in der Nahansicht auf der anderen Seite an den Klammern trocknen lassen.

Dem Kopierrahmen nun mit dem Glasnegativ im Inventar kombinieren. Das **trockene sensibilisierte Fotopapier** dann auf den Kopierrahmen anwenden und das ganze dann draußen am Brunnenrand im Sonnenlicht trocknen lassen. Währenddessen mit Carmen reden.

Wir nehmen die **Sonnenlichtkopie im Kopierrahmen** wieder an uns und sollten jetzt das Foto herstellen. Wieder müssen die Schalen bestückt werden mit den Chemikalien.

Links: **60 oz Wasser**

Mitte: **40 oz Wasser + 1 oz AuCl<sub>3</sub> + 1 Gramm NH<sub>4</sub>SCN**

Rechts: **40 oz Wasser + 10 oz Na<sub>2</sub>CO<sub>3</sub>**

Dann das **Sonnenlichtkopiefoto** aus dem Rahmen nehmen und in die Lösungen legen: 20 Sekunden links und jeweils 80 Sekunden in die Mitte und nach rechts legen.

Danach dann alle Schalen leeren und nochmals 60 oz Wasser in eine Schale füllen und das Bild hineinlegen für 60 Sekunden. Dann wir es zum Trocknen aufgehängt. Kurz den Raum verlassen und dann das **Beweisbild** nehmen und es Carmen übergeben.

## Kirche:

Hier versuchen, den zusammengebauten Schlüssel auf das Eisentor zu benutzen. Das sollte gehen, aber nicht, wenn der Pfarrer anwesent ist. Mit ihm über alles reden. Also müssen wir tricksen und gehen auf die

## Plaza:

Domingo fragen, ob er uns einen Gefallen tut. Für 100 Peseten tut er.

## Kirche:

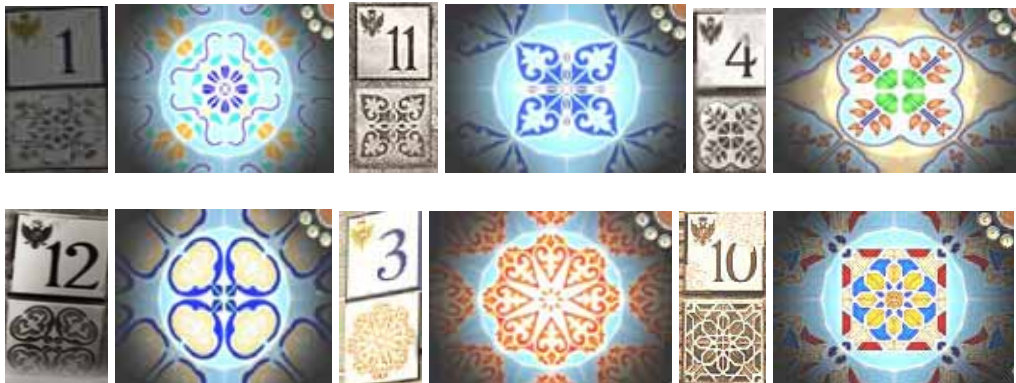
Wieder mit dem Pfarrer reden und dann wird er zum Telefon gerufen. Unser Held hat freie Bahn und kann das Tor öffnen und in den Turm. Sich im Turmzimmer umsehen und einen **weiteren Brief** sowie einen **weiteren Schlüssel** finden.

Dann wenden wir uns dem Kaleidoskop zu. Wir schauen hindurch und bemerken, dass einige der Muster auf den Hausnummern abgebildet waren. Wie passt das aber zusammen?

Im Geheimraum hatte wir eine Zahlenfolge gesehen, die wir nun so einteilen:

1-11-4-12-3-10

1 gab es an der Plaza, 11 fanden wir im Fotoalbum, 4 ebenfalls im Fotoalbum, 12 im geheimen Kellerraum, 3 auf der Plaza und 10 im Zimmer des Malers.



Suchen wir jetzt im Kaleidoskop die Bilder in dieser Reihenfolge und wenn wir sie gefunden haben, lassen wir sie stehen und gehen zur nächsten Röhre. Haben wir die Reihenfolge richtig eingestellt, dann öffnet sich das Kaleidoskop und gibt einen **Kodex** frei. Jetzt in den

## Geheimen Keller:

Über das Haus des Malers, das Labor und die Falltür letztendlich in den geheimen Keller, denn wir haben ja einen weiteren Schlüssel. Wir öffnen die Kiste unter den Ziffern an der Wand und finden das **Originalschwert** und nehmen es mit. Nun zu

## Candelas Haus:

Hier etliche Neuigkeiten erfahren, u. A. muss ein Spielbrett wieder beschafft werden. Das Haus verlassen. Man hat den Schlüssel zur Schmiede und geht praktisch in die Kellerräume.

## Schmiede:

Hier die **Brechstange** links vom Ofen nehmen, dann noch die **Handschuhe** und einen **Schlüsselrohling** nehmen. Ebenso das **Messer** nehmen und die Gußformen ansehen. Jetzt wieder in die

## Kanäle:

Hier jetzt zum Punkt Exit. Unten hinter dem Gittertor, das man nicht aufbrechen kann, mit der

Brechstange einen **Rubinring** ergattern und dann den Kanaldeckel (den Weg zum Innenhof) aufbrechen.

## **Arriaga Haus:**

Über den Innenhof in das Haus und in den Laden. Zur Theke gehen und 3 verschiedene Arten von **Vogelfutter** finden und mitnehmen. Sich weiter umsehen und auf dem Boden ein Schachspiel finden. Es fehlen die Springer. Sich weiter umsehen und aus dem Schachspiel im Regal den **weißen Springer** ins Inventar befördern.

Draußen den Papagei füttern und so den Weg unten in den Kanälen gesagt bekommen: Vor, links, vor, rechts, rechts, links, vor, vor, rechts, rechts, vor, links, links, rechts und links.

Wieder über den Kanaldeckel nach unten in die Kanäle. Beim Tor den Elfenbeinspringer auf das Schloss anwenden und feststellen, dass er passt und wohl deshalb die Metallspringer verschwunden sind. Man muss sich also Metallspringer als Schlüssel herstellen und das sollte in der Schmiede gehen.

Also zunächst über das Haus des Malers zurück und zur

## **Plaza:**

Wir brauchen doch Ton/Lehm für unser Schlüsselgießform. Also den Töpfer am Torbogen ansprechen und den Rubinring gegen **Ton** tauschen. Noch die **Zeitung** von der Bank auf der Plaza mitnehmen und dann in die

## **Schmiede:**

Den Ton mit dem Messer auseinander schneiden. Dann den Ton auf die Gußformen anwenden und auf den Ton dann die Schachfigur; die Gußform schließen. Die Gußformen wieder auseinander nehmen. Dann eine Mulde mit dem Messer ziehen, so dass man Metall in die Gußform füllen kann. Den unfertigen Schlüssel auf die linke Form anwenden, quasi als Griff. Die beiden Formteile wieder zusammenfügen und nehmen. Nun ein Stück **Holz** in den Ofen und die Zeitung dazu. Mit den Streichhölzern Feuer machen. Den Blasebalg 3x benutzen (Hebel links). Mit den Handschuhen die Gußform wieder vom Feuer nehmen. Rechts den **Schmelztiegel** auf das Feuer setzen und dann wieder den Blasebalg mindestens 3x betätigen. Vom Ofen weg und dann mit den Handschuhen den Schmelztiegel nehmen und auf die Gußform anwenden. Dann die Gußform auf dem Amboß absetzen. Jetzt mit dem Messer die Gußform öffnen. Der **Springerschlüssel** ist gegossen und fertig.

## **Kanäle:**

Zum Tor und dort den Springerschlüssel anwenden. Jetzt sich exakt daran halten, was der Papagei gesagt hat. Wenn wir am Anfang auf die Wand schauen, sind wir praktisch schon 1x vor gegangen. Also insgesamt: (V) – L – V – R – R – L – V – V – R – R – V – L – L – R – L.

War alles korrekt, die Treppen hoch und dort in einem Raum Arriaga treffen, doch wir sind in eine Falle gelaufen und gefangen. Na ja, wir werden unsere missliche Lage schon meistern. Das **Alquerque-Brett** aus dem Sack mit den Schätzen (in der Nahansicht) im Schrank nehmen. Die beiden Fässer in der Nahansicht anheben und so weit wie möglich vorne abstellen. (evtl in mehreren Schritten). Dann die Kiste auf eines der Fässer stellen und schließlich den Stuhl vor das linke Fass.



Dann den Schrank anklicken, nach oben klettern. Aus der Kiste oben ein **Seil** nehmen und wenn man die Kiste weggenommen hat einen **Spatenkopf** und einen **gebrochenen Spatengriff** ins Inventar befördern. Weiterhin das Brecheisen oben auf die Kette anwenden und die **Kette mit Haken** landet im Inventar. Nun sich den Aufzug genau ansehen. Im Aufzug den Spatengriff auf die Zahnräder anwenden. Dann links die Verriegelung des Aufzuges lösen und die Zahnräder betätigen, so dass wir in einem unteren Raum landen.

## Unteres Zimmer:

Hier angelangt, aus dem Fahrstuhl raus, den **Spatenstiel** nehmen und dann das leere Fass in den Aufzug befördern. Sodann mit der Schaufel 4x Erde einfüllen, selbst in den Aufzug, den Aufzug entriegeln und alles nach oben bringen.

Jetzt die offene Kiste in den Aufzug nach unten fahren, 2 Schaufeln Erde hinein, wieder hochfahren und die Kiste aus dem Aufzug nehmen und neben das Fass stellen. Die Erde von der Kiste in das Fass schaufeln und es wiederholen.

Nun schauen wir uns oben mal weiter um und entdecken in der Decke eine Lüftung. Das könnte unser Ausgang sein und da müssen wir hin. Also die beiden Fässer von oben vor den Regalschrank so stellen, dass noch eines dazwischen passen würde. Dann das Brett rechts am Regal anklicken und es so auf die Fässer legen.

Das leichte geschlossene Fass dann auf das Brett links stellen, die geschlossene Kiste rechts davon auf das Brett und dann noch den Stuhl rechts vom Fass.



Wir können nun nach oben steigen und sehen ein Gitter im Luftschaft. Auf dieses wenden wir die Kette mit dem Haken an. Jetzt nach unten steigen. Die leere Kiste in den Aufzug, nach unten fahren, 2 Schaufeln Erde hinein und hoch holen. Dann die Kiste aus dem Aufzug, das volle Fass in den Aufzug und die mit Erde beladene Kiste auf das Fass im Aufzug stellen. Dann die Kette auf eine Seitenstange des Aufzuges anwenden. Jetzt sich gegenüber vom Aufzug hinstellen und dann mit dem Spaten die Sicherung lösen. Der Aufzug ist überladen, kracht nach unten und das Gitter der Lüftung und den **Haken** von der Kette nach unten fallen. Den Haken vom Boden nehmen und ihm mit dem Seim verbinden. Dann wieder auf unsere Konstruktion, nach oben sehen und das Seil mit dem Haken auf die Öffnung anwenden. Die Überraschung kommt und wir landen in der

## **Schmiede:**

Der Dame des Hauses das Spielbrett geben und erfahren, dass und Francisco erwartet.

## **Candelas Haus:**

Zu Francisco hinauf, mit ihm reden und ihm das Originalschwert geben. Die beiden Verliebten sind damit gerettet. Dann die Spielregeln des Brettspieles lesen und spielen und gewinnen.

Schaffen wir es nicht zu gewinnen, dann abspeichern und das Spiel in den Optionen auf leicht einstellen. Gewinnen wir dann immer noch nicht, dann können wir das Spiel überspringen und erfahren so, dass Agon 5 in China spielen wird.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.**

**In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).**

**Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).**