

ANKH

HERZ DES OSIRIS

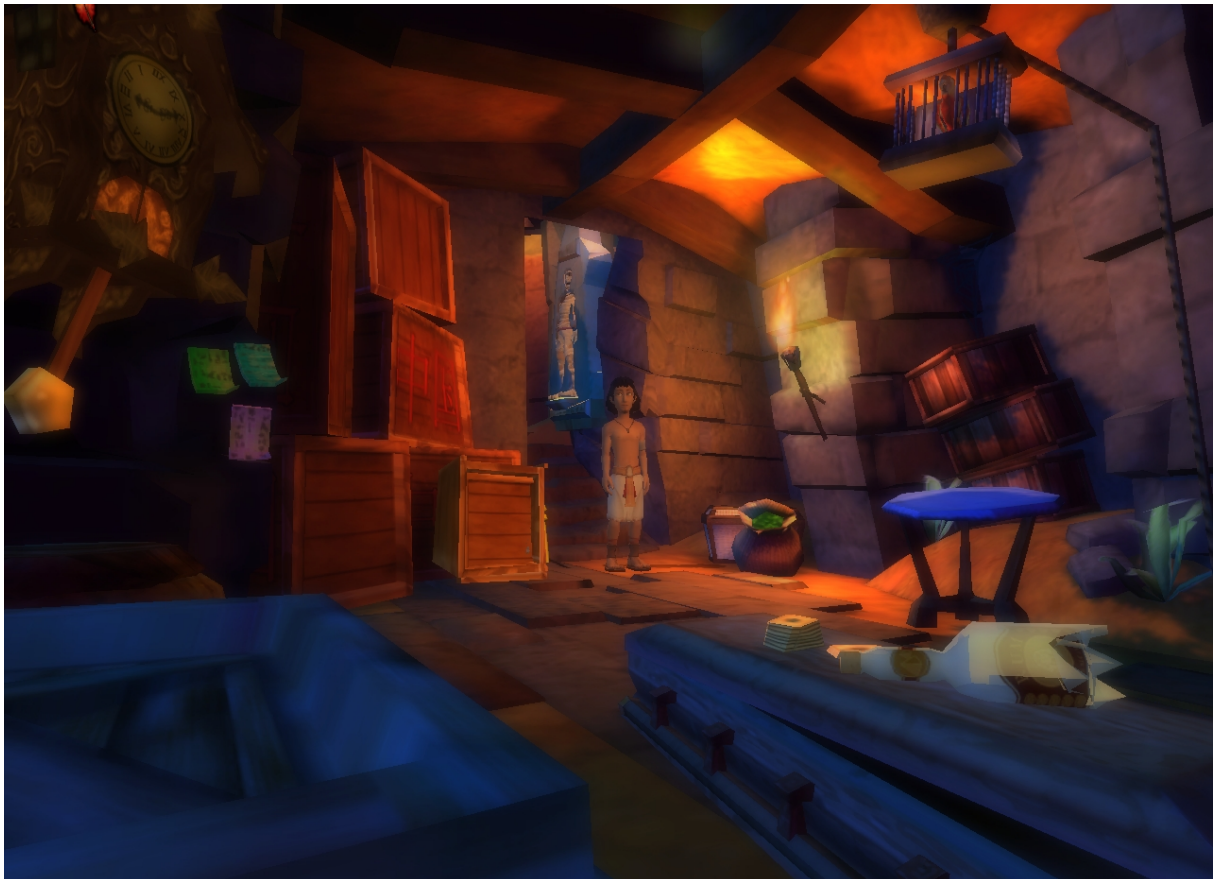
Kapitel 3

In diesem Kapitel spielen wir als ASSIL.



Das war aber ein ziemlich gemeiner Trick!

Nun, da wir wieder munter sind, sehen wir uns um.
Auf dem Briefkasten liegt eine Feder die wir nehmen u. damit der Mumie an den Füßen kitzeln.
Das war zwar ein gemeiner Trick, aber so gelangen wir wenigstens in ihr Grab u. hoffentlich wieder an die frische Luft.



Wir öffnen die rechte Kiste u. entnehmen eine **Statue von SETH**.
Nun nehmen wir die **leere Kiste** u. stellen sie auf den Tisch.
Vom Sarkophag nehmen wir die **Spielkarten** u. eine **kaputte Rumflasche**.



Ich glaube, so schnell werden wir keine Freunde werden...

Mit der Rumflasche schneiden wir das Seil durch u. Fatimas Vogelkäfig landet ziemlich unsanft in der gepolsterten Kiste u. dann auf dem Boden.

Da der arme Papagei ganz erledigt ist u. zu Kräften kommen muss, nehmen wir eine **Kokosnuss** aus der Kiste die links im Vordergrund steht.



Benutze Kokosnuss mit Schwarzwälder Spechtuhr

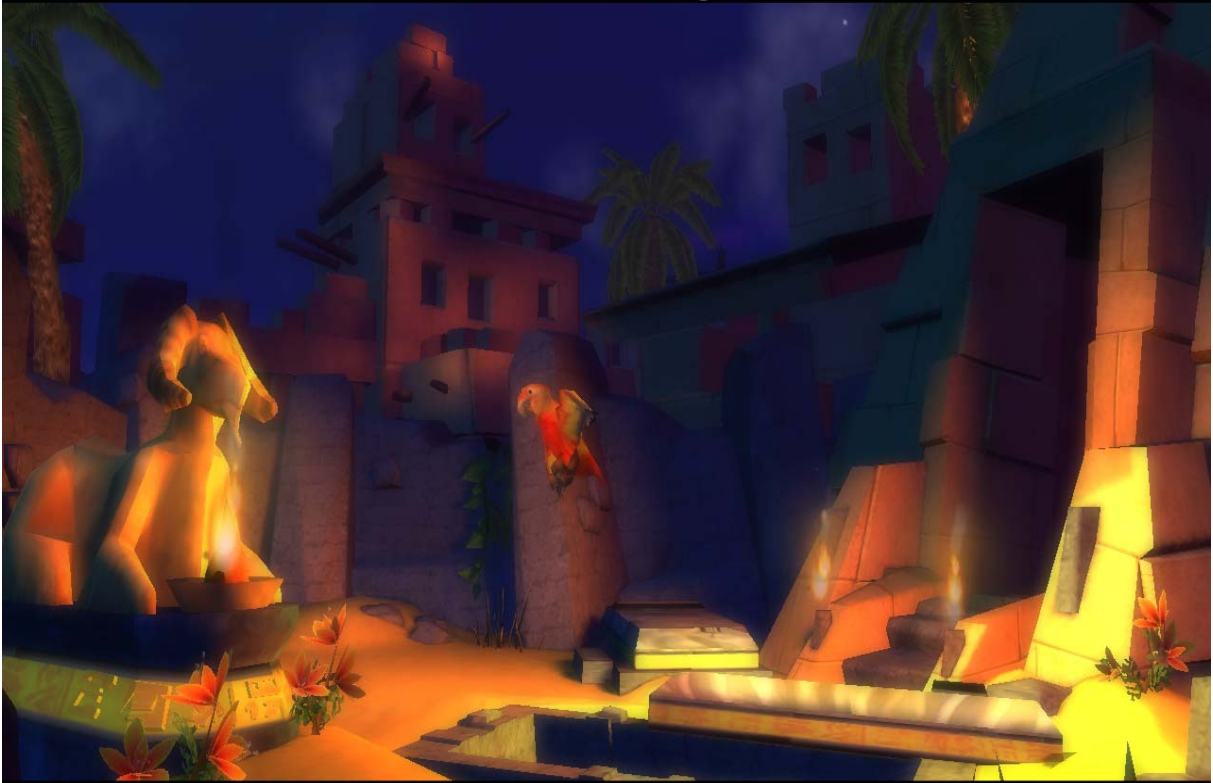
Zum öffnen der Kokosnuss engagieren wir den Specht u. kredenzen die leckere **Kokosmilch** dem Papageien.

Dann öffnen wir den Riegel mit einer Spielkarte u. können den Papageien mitnehmen.

Außerdem nehmen wir noch die **drei Botschaften** u. die **KAMELWEGLAUFSPERRE** mit.

Wir gehen wieder vor die Tür, stellen den Papageien mit einer Botschaft (neue Waren angekommen) aus u. stecken ihn in den Briefkasten.

äääEndlich weg!



Unserer „Briefpapagei“ schwingt sich in die Lüfte, wir erhalten eine Strickleiter u. kommen so wieder aus dem Mumiengrab.



Also ich hoffe, ihr habt gutes Material, dafür, dass ich hier mitten in der Nacht rauslaufe und...

Unser Retter, der „Piratenkapitän“ erzählt uns dass hier ein Schmuggellager wäre, der Papagei als Bote seine Körner verdient u. das Fatima mit dem Geld aus dem Schmuggelgeschäft ihre Kneipe erst eröffnen konnte!

Nun verlassen wir diese Stätte u. gehen zur Kneipe.



Hier legen wir dem Kamel die Weglaufsperr an, beehren den Karawanenführer u. knöpfen ihm ein **Bußgeld** ab.



Ich hab dir doch gesagt, park das Vieh nochmal um!

Da wir nun etwas flüssig sind gehen wir zum Palast, bestechen die Wache u. dürfen passieren.



Um Gottes Willen, nein! Das ist eine kleine Spende für die Kaffeekasse!

Im Palast befindet sich DINAR der über seine Renovierungspläne nachdenkt u. uns nun in die Wüste verbannt.



Wache, wirf diesen Sündenbock, äh, Sünder hinaus aus meiner Stadt!

Ende Kapitel 3

CD ROM & Softwareservice Kratz

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

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

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

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).