

ANKH

HERZ DES OSIRIS

Kapitel 5

In diesem Kapitel agieren wir als **ASSIL** u. **THARA**.
Wir müssen die Welt unter dem Palast erkunden, **MOSES** finden u.
seiner Fußballtruppe zum Sieg verhelfen.



Ein ehemaliger Pharao und ein ehemaliger Hüter des Ankh, begleitet von
einer Horde Mächtgern-Revolutionärer.

Kaum in Kairo angekommen werden wir aufs herzlichste von **DINAR**,
dem Mächtgern Pharao begrüßt.
Er möchte uns gern den Pokal mit **OSIRIS** Herzen abnehmen.
Aber unser „Schwiegerpapa“ macht ihm einen Strich durch die
Rechnung!



Keiner wird den Pokal anfassen, bis das Spiel vorüber ist. Ich übergebe ihn persönlich der Siegermannschaft!

Übereinen alten Schacht gelangen wir nach unten u. sehen uns um.



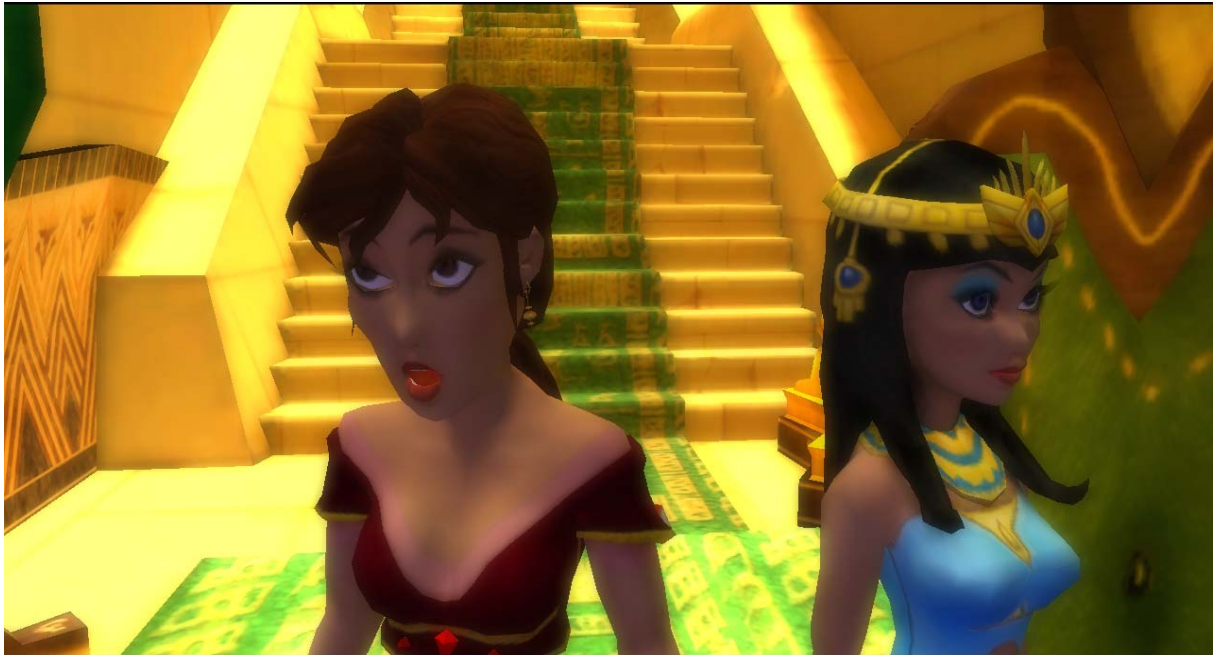
Wir nehmen die **Flaschenpost**, öffnen sie u. halten einer **Plan** der „Unterwelt“ in unseren Händen.
Nun nehmen wir das **Seil**, knoten es an die Statue des mächtigen SETH u. haben, dank seiner Hakennase, einen prima **Enterhaken**.
Damit können wir nun das Gitter entfernen.



Im diesem Raum stellen wir die leere Flasche unter das Rohr und gehen weiter.



Wir betreten den Technikraum u. bewegen den Hebel, mit dem die Öffnung des Tores verstellt werden kann.
Nun sehen wir wie der Torwart u. die VIP Lounge reagiert u. spielen als **THARA** weiter!



Aha! Du stehst also auf den Torwart!

Wir ärgern die Tochter des Pharaos solange bis sie ihren Vater anweist das Tor öffnen zu lassen.
Die Wache geht nach unten, öffnet das Schloss am Hebel u. weist den Sklaven an seiner Arbeit nachzugehen, was dieser aber ablehnt.
Nun schnappen wir uns die **Mokkatasse**, füllen sie, kippen den Mokka in den Ausguss u. spielen als **ASSIL** weiter.



Ich habe den Mokka in den Ausguss geschüttet.



Oh je... vielleicht fällt dir ein anderer Muntermacher als eine Peitsche ein?

Wir gehen zum Abflussrohr, nehmen die **Mokkaflasche** u. gehen in den Knast.

Hier reden wir mit dem Sklaven, kredenzen ihm die Mokkaflasche u. er geht wieder an seine Arbeit.

Nun gehen wir nach oben, legen den Hebel um, u. das Gegengewicht senkt sich.



Jetzt entfernen wir die **Feder** vom Gegengewicht, das Tor schließt sich wieder u. wir besuchen den Gemüsehändler im Knast.
Auf dem Wege nehmen wir, aus der ersten Zelle, eine **Kette** mit.



Vielleicht kann ich deinen Ausbruch irgendwie beschleunigen?

Wir unterhalten uns mit GEMOTEP, dem Gemüsehändler u. geben ihm die Feder.



Hätte nicht gedacht, dass du mich hier wirklich rausholst!

Er befreit sich, wir geben ihm unseren Lageplan u. er schenkt uns seinen **Löffel**.



Nun betreten wir die Zelle, binden das 11. Gebot an die Kette u. hängen unsere „Abrissbirne an den Haken.“
Ein kl. Schubs u. schon tut sich eine Öffnung auf durch die wir nun gehen.



Den nächsten Raum durchqueren wir, stören einen alten Bekannten bei seinen Alpträumen u. gehen weiter.



Hier stellen wir uns auf das Brett u. der Mechanismus öffnet eine weitere Tür.

Leider schließt sich diese wieder wenn wir das Brett verlassen.

Nun könnten wir **THARAS** Hilfe gebrauchen, aber leider!

Wir gehen zurück u. in den Technikraum.

In den Lagerraum können wir nicht, da sich dort eine Wache aufhält.



Also nehmen wir den Löffel u. läuten die Halbzeitpause ein.
Die Wache verschwindet u. wir können den Lagerraum betreten.
Hier wollen wir eine Katze streicheln, aber sie haut ab u. versteckt
sich in einem Sack.
Wir nehmen ihn u. haben nun eine **Katze im Sack!**
Damit besteigen wir nun den Fahrstuhl, aber ohne Antrieb?
Nun kommen wir endgültig nicht mehr ohne Hilfe aus u. spielen als
THARA.

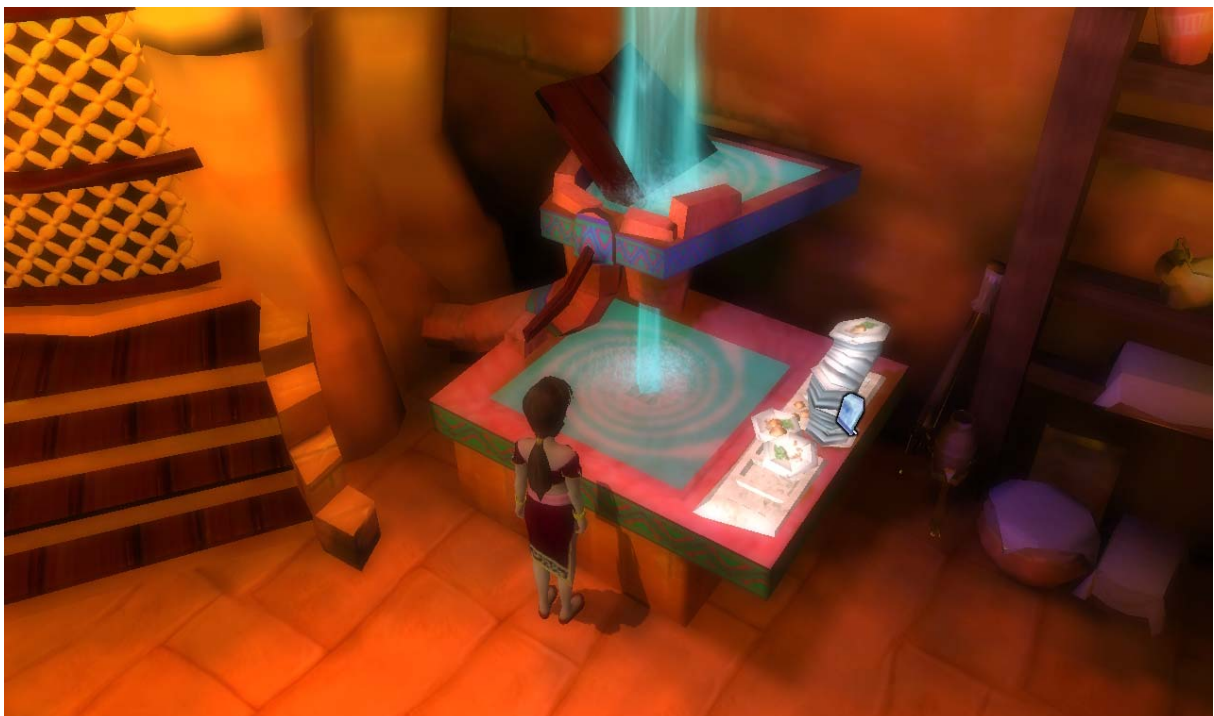
CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Kannst mir gleich mal ein paar Teller abspülen da drüben

Wir verlassen die VIP Lounge, gehen durch den Thronsaal u. in die Küche wo sich Olga freut dass sie das Katzenviech los ist. Sie teilt uns gleich zum Küchendienst ein u. wir gehen zum Brunnen.



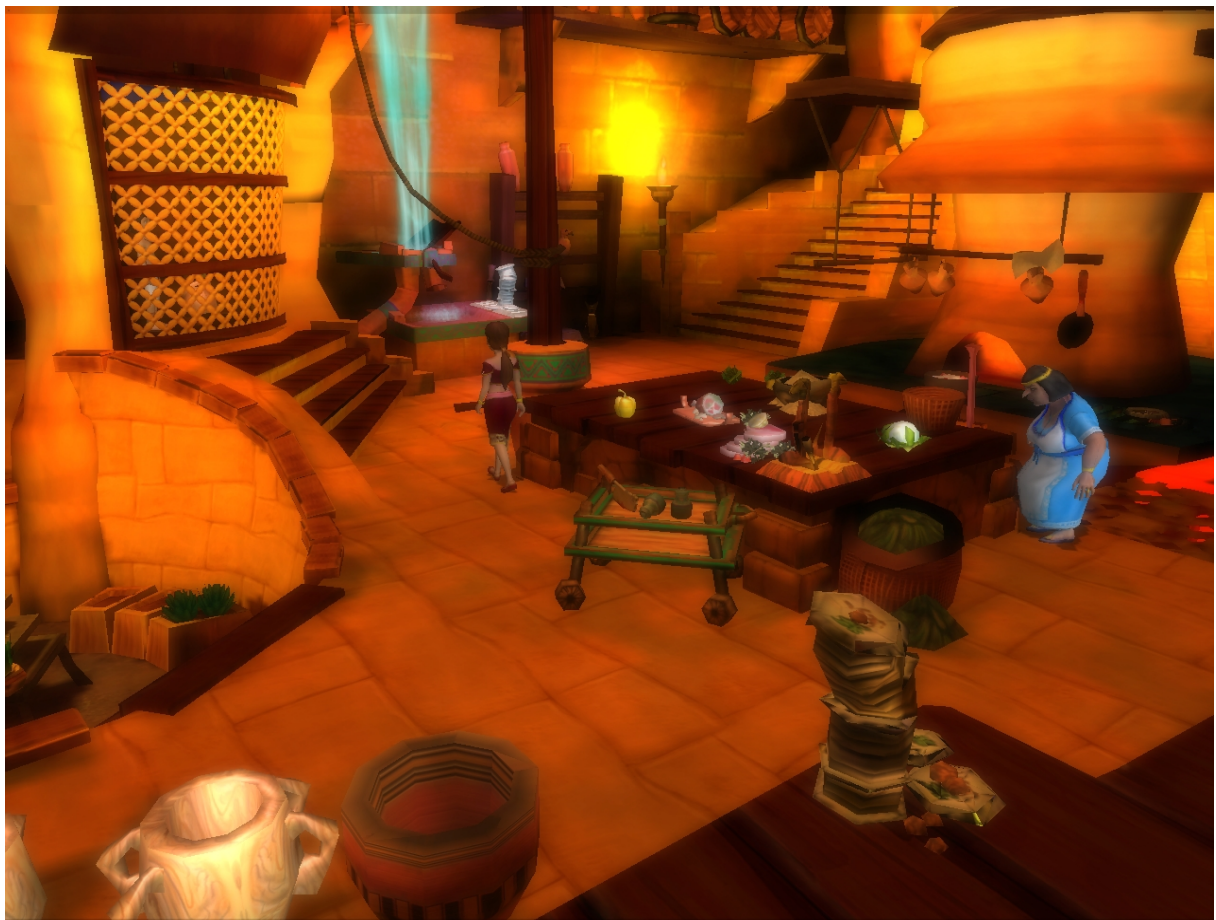
Hier nehmen wir den **ekligen Lappen**, widmen uns dem Abwasch u. legen den Hebel um.

Nun agieren wir wieder als **ASSIL**.

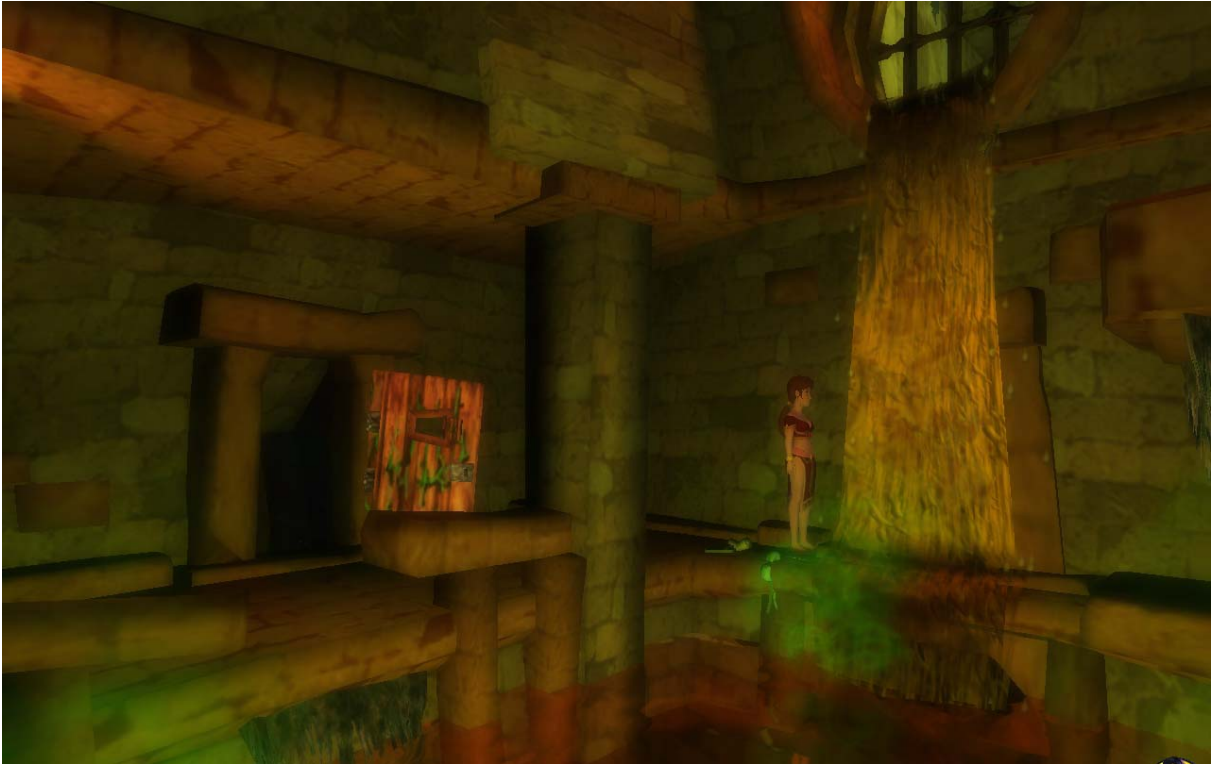


Wir fahren mit dem Fahrstuhl nach oben u. hängen die „Katze im Sack“ an den Kranhaken.

Nun agieren wir als **THARA**.

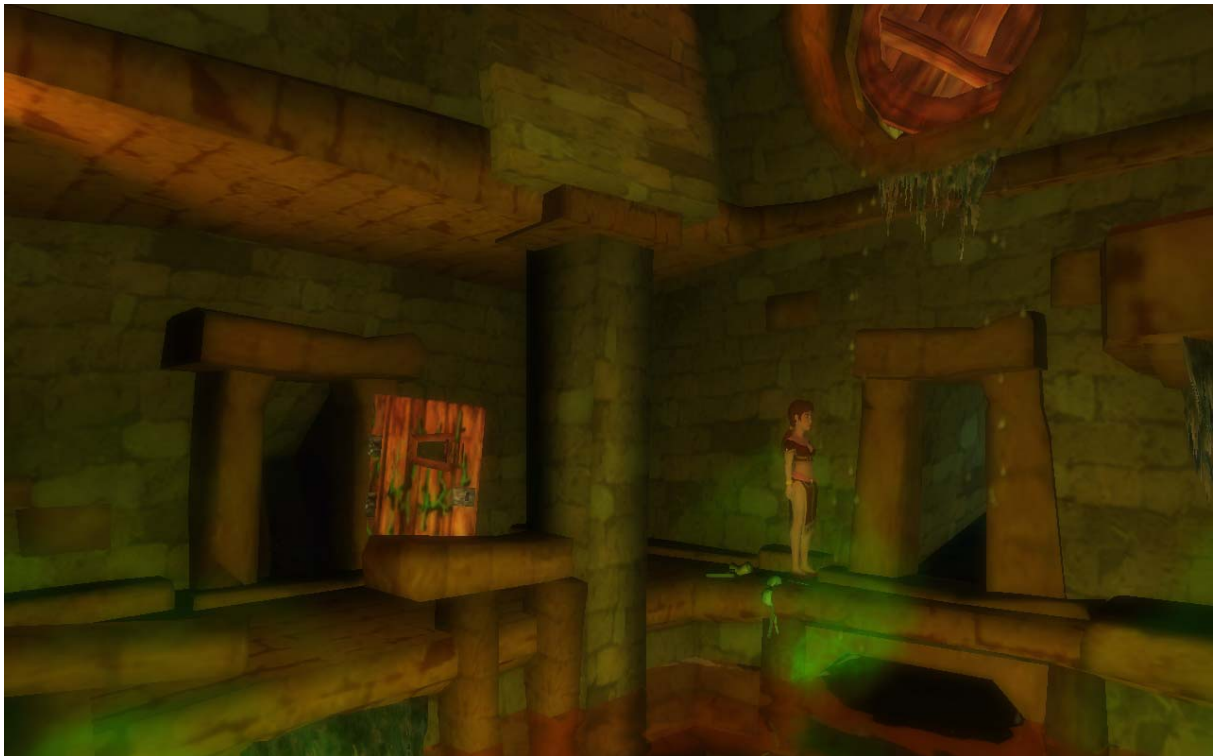


Wir gehen zum Kran u. drehen ihn in Olgas Richtung.
Das Katzenvieh springt aus dem Sack u. Olga düst hinterher.
Nun betreten wir den Fahrstuhl u. fahren gemeinsam nach unten.
Wir gehen weiter u. warten vor der Tür des Geheimraumes.



Nun agieren wir als **ASSIL**, gehen bei unserem Krokodilfreund vorbei u. stellen uns auf das Brett.





Als **THARA** betreten wir nun den Geheimgang u. Moses Zimmer. Irgendwie scheint er voll von der Rolle zu sein!



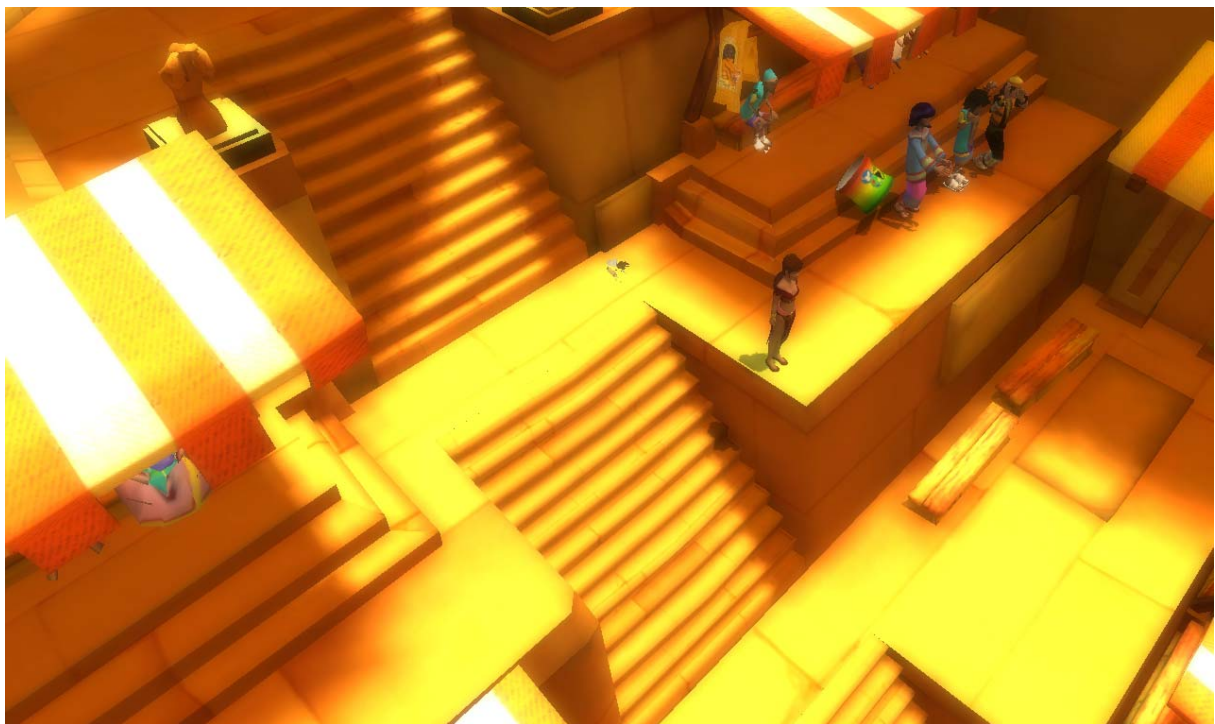
"Fußball" hört sich nicht sehr lecker an! Ich mag viel lieber Insekten fangen.

Hier ist Hopfen u. Malz verloren, denken wir und machen uns auf den Weg zur Tribüne um Moses etwas ballähnliches zu besorgen!



Oh! Verzeihung, dass ich Euch aufgehalten habe, Teuerste!

Wir nehmen den Weg durch den Knast u. dann die Leiter nach oben. Der Wache zeigen wir unsere VIP Karte u. kommen über die Treppe auf die Tribüne.



Wir reden mit unserer Truppe, aber sie hat nur den Fußball im Kopf u. ist uns keine Hilfe.
Nun denn besuchen wir den Obsthändler.



Er ist im Besitz einer schönen Melone, die wir gebrauchen könnten. Aber da wir ihn mal in eine Grube geschupst hatten, bekommen wir sie nicht u. müssen uns einen Trick einfallen lassen. Wir gehen nach unten u. überzeugen den Schneider sich von seiner **Brille** zu trennen.



Nun gehen wir nach oben u. setzen der Steinfigur die Brille auf.



Jetzt gehen wir wieder nach unten, durch die Tür u. hören wie DINAR nach Obst schreit.

Wir sehen auch dass welches gebracht wird.



Nun agieren wir als **ASSIL**, gehen zurück in den Lagerraum u. benutzen den Fahrstuhl in die Küche.

Von hier aus geht es durch den Thronsaal zur VIP Lounge.



Hier klauen wir das **Obst** nebst **Obstschale** u. Dinar möchte wieder Nachschub.

Dieser Wunsch wird auch sofort vom Obsthändler erfüllt.

Nun können wir als **THARA** die Melone klauen.

Wir gehen zurück u. befestigen die Obstschale an der Rückseite des Throns.

Nun geht es wieder in die Unterwelt u. dort zum Mechanismus der die Geheimtür öffnet.



Nun können wir als **THARA**, Moses die Melone überbringen.



Er erinnert sich wieder dass er ein Fußballspieler u. kein Gecko ist u. eilt zur Trainerbank.

Leider lässt der Trainer ihn nicht spielen.

Nach etwas Überzeugungsarbeit klappt es doch u. Moses eilt, bzw. will aufs Spielfeld.



Nun hat die Sonne ihr Einsehen u. brennt die Halteleine der riesigen Melone durch u.....!

Moses läuft aufs Spielfeld, bekommt den ball, schießt u.....!



Und der Sieg geht an die Nilkrokodile! Die Mannschaft des Pharaos hat verloren!

**Und bei dem letzten Rest des Spieles lass ich Euch allein.
Knobelt schön u. freut Euch auf eine eventuelle Fortsetzung.**



ENDE