



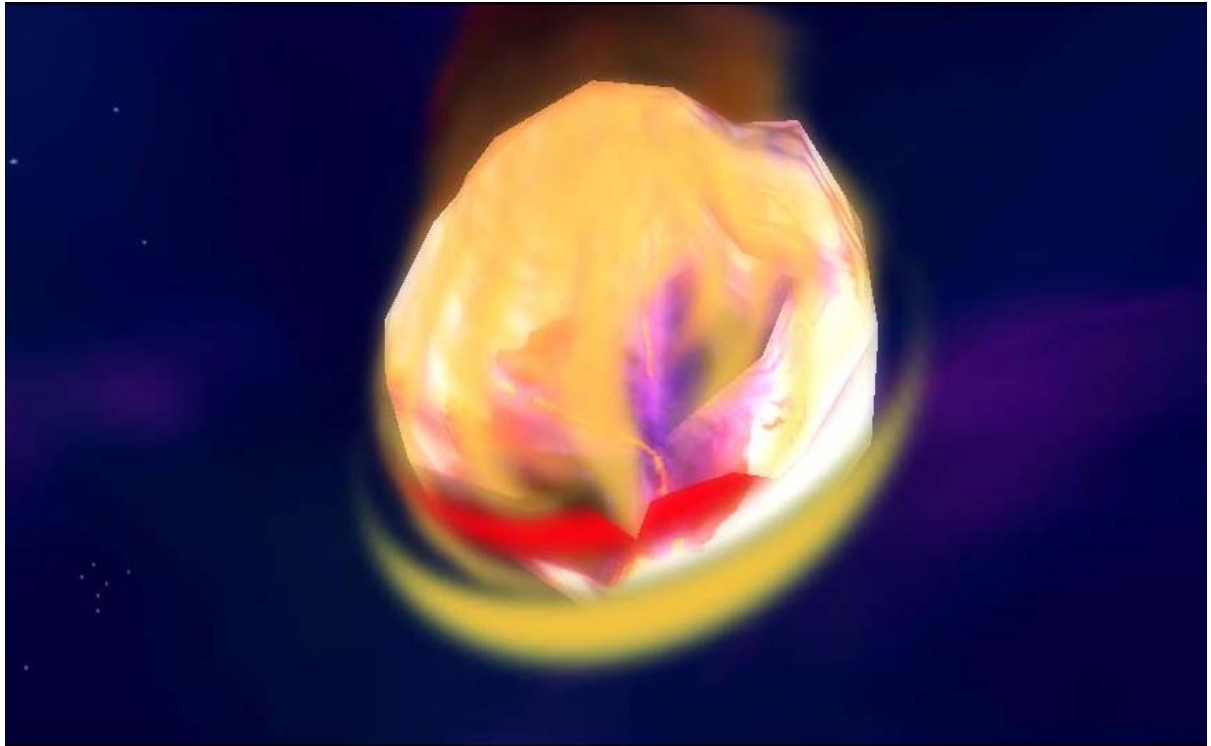
Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

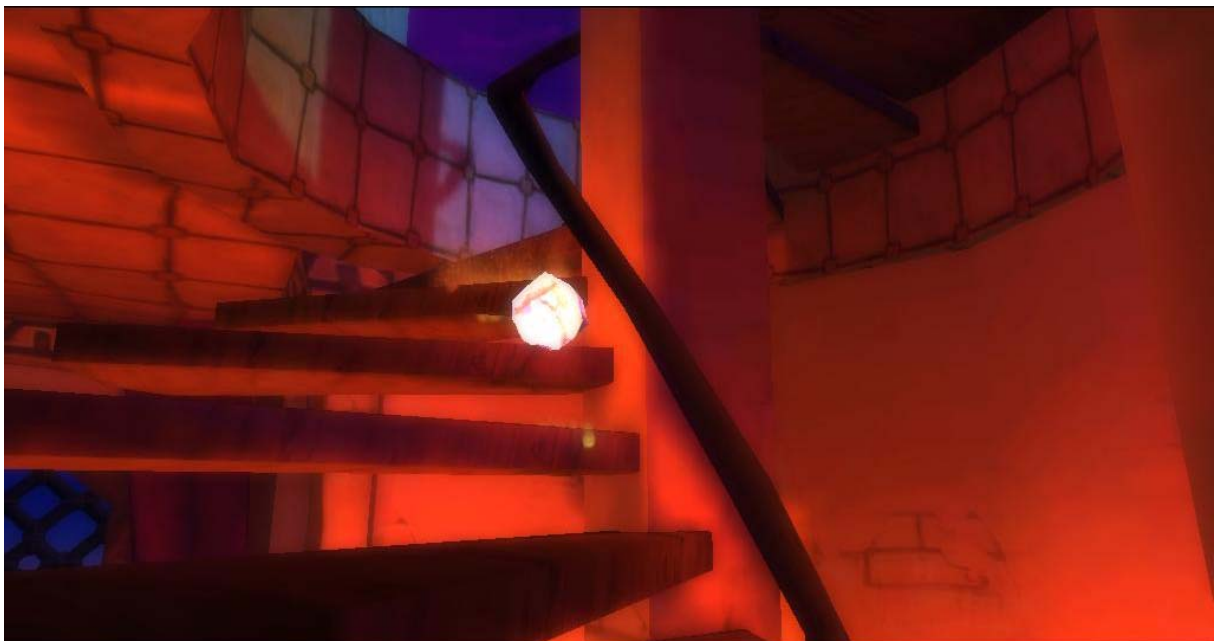
<http://www.gamepad.de/>



**Nach einer kleinen Einführung finden wir uns in ASSILS u.
THARAS Heim wieder.
Die heimlichen Gäste haben das Haus verlassen u. unser Paar
wird durch das ANKH, welches plötzlich das Reden gelernt hat,
geweckt.**



Zu allem Überfluss regnet es Kometen, einer davon trifft das Haus u. setzt die Holzstiege in Brand.



**ASSIL schafft es im letzten Moment nach unten zu gelangen, aber THARA ist im Obergeschoss gefangen.
Nun müssen wir überlegen wie wir das Paar wieder vereinigen!**



Du wirst mir jetzt einen schönen weichen Landeplatz bauen, hast du gehört?

Na klar haben wir das freundliche Bitten gehört, wir nehmen die **Schmutzwäsche** u. stellen sie auf den Teppich.



Könnte noch immer etwas riskant sein.

Da das wohl noch nicht reicht, gehen wir zum Bett, holen die **Matratze** u. legen sie auf den Haufen.



Ein weicher Platz zum Landen.

Das wäre geschafft, nun rufen wir THARA u. sie hüpfet auf unseren „Landeplatz“.





Nun sehen wir rechts unten ein Symbol.
Dieses bedeutet dass wir nun, je nach Bedarf, **ASSIL** oder
THARA steuern können!



Als Erstes nehmen wir die **gebrauchte Socke** u. die
klebrige Fliegenfalle.



Nun nehmen wir **beide Lattenroste** aus dem Bett u. vom Nachtschrank einen **Fanhandschuh** der Nilkrokodile.



Nimm Handschellen mit Plüschbesatz

Aus dem Regal nehmen wir einen **Obelisk** u. ein
Paar **Handschellen mit Plüschbesatz** heraus.
Nun verbinden wir die **Handschellen mit den Lattenrosten** u. den
Fliegenfänger mit dem Obelisken!



Eine Strickleiter nach unten.

Jetzt verbinden wir die **Lattenroste mit den Resten der
Wendeltreppe** u. haben eine schöne **Strickleiter nach unten.**



Hier erleichtern wir den Badezimmerschrank um eine **Flasche Kalkreiniger, Badeöl u, eine Haifischflossenattrappe.**



Benutze Wasserhahn

Nun drehen wir den Wasserhahn auf u. verstopfen mit dem **Obelisk** den Abfluss.



Nun schalten wir um u. lassen THARA nachkommen.





Ich habe die Socke mal in den Überlauf gestopft.

Jetzt stopfen wir die **Socke in den Überlauf**, das Wasser steigt u. wir fliehen nach oben.



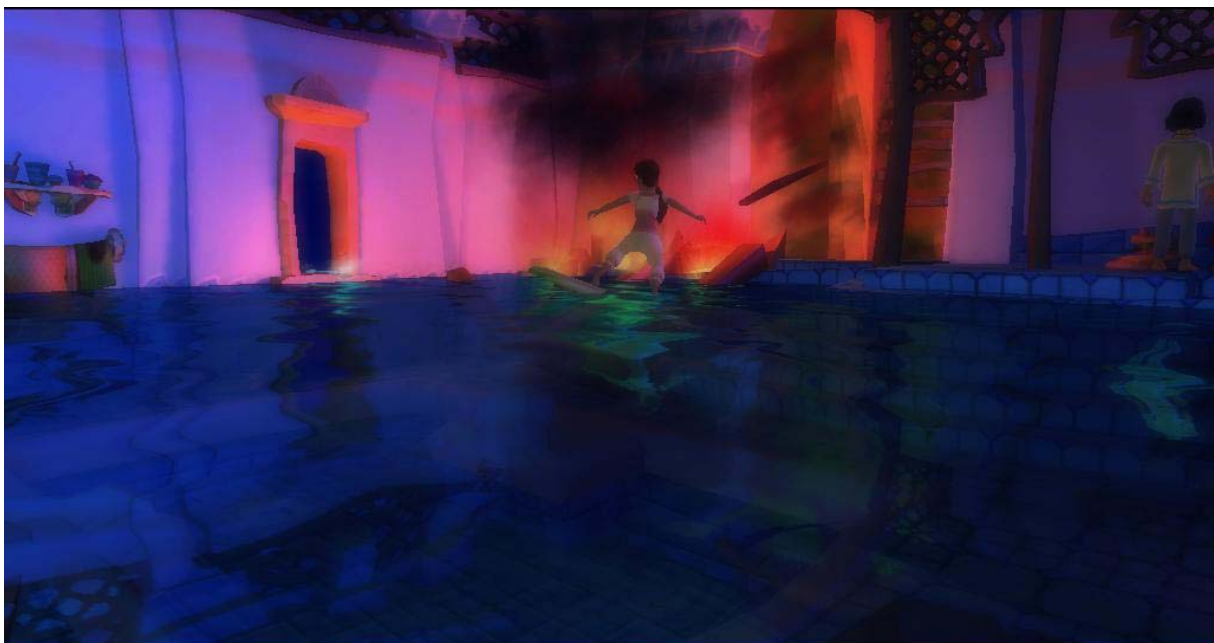
Aaah, Wasser, wie ich es hasse!

Und da **ASSIL** wasserscheu ist, agieren wir nun als **THARA** u. **schwimmen zum Fenster.**

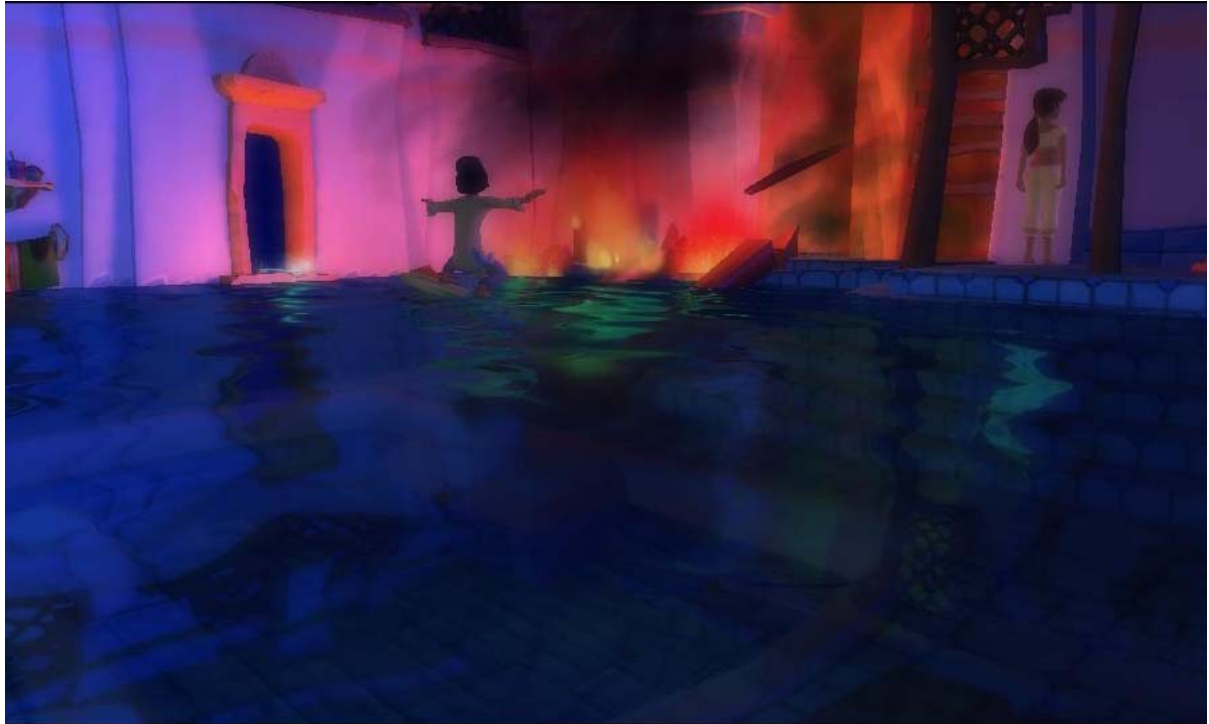


Nimm Bügelbrett

Hier schnappen wir uns das **Bügelbrett** u. schwimmen wieder zurück zu ASSIL.
Nun lassen wir uns von ASSIL die **Haifischflossenattrappe** geben u. verbinden sie mit dem Bügelbrett.



Das so entstandene **Surfbrett** legen wir ins Wasser, probieren es aus, schwimmen wieder zu ASSIL u. geben es ihm.



**Wir legen das Surfbrett ins Wasser, gelangen so zum Fenster u.
holen THARA nach!
Nun befördern wir THARA u. ASSIL ins Freie.**



**Hier schauen wir uns die große Falkenskulptur an u. überlegen
wie wir sie beseitigen können.
Nun nehmen wir den Kalkreiniger u. benutzen ihn mit der
Falkenskulptur.**



Benutze Badeöl mit Pulverschicht

Dann kippen wir das **Badeöl** auf die **Pulverschicht** u. der Falke segelt davon!



Wir gehen etwas weiter u. beseitigen das **Dornengestrüpp** mit Hilfe des **Fanhandschuhes**.



Benutze Nile Crocodile Fanhandschuh mit Nubische Stachelranke



CD ROM & Softwareservice
Kratz

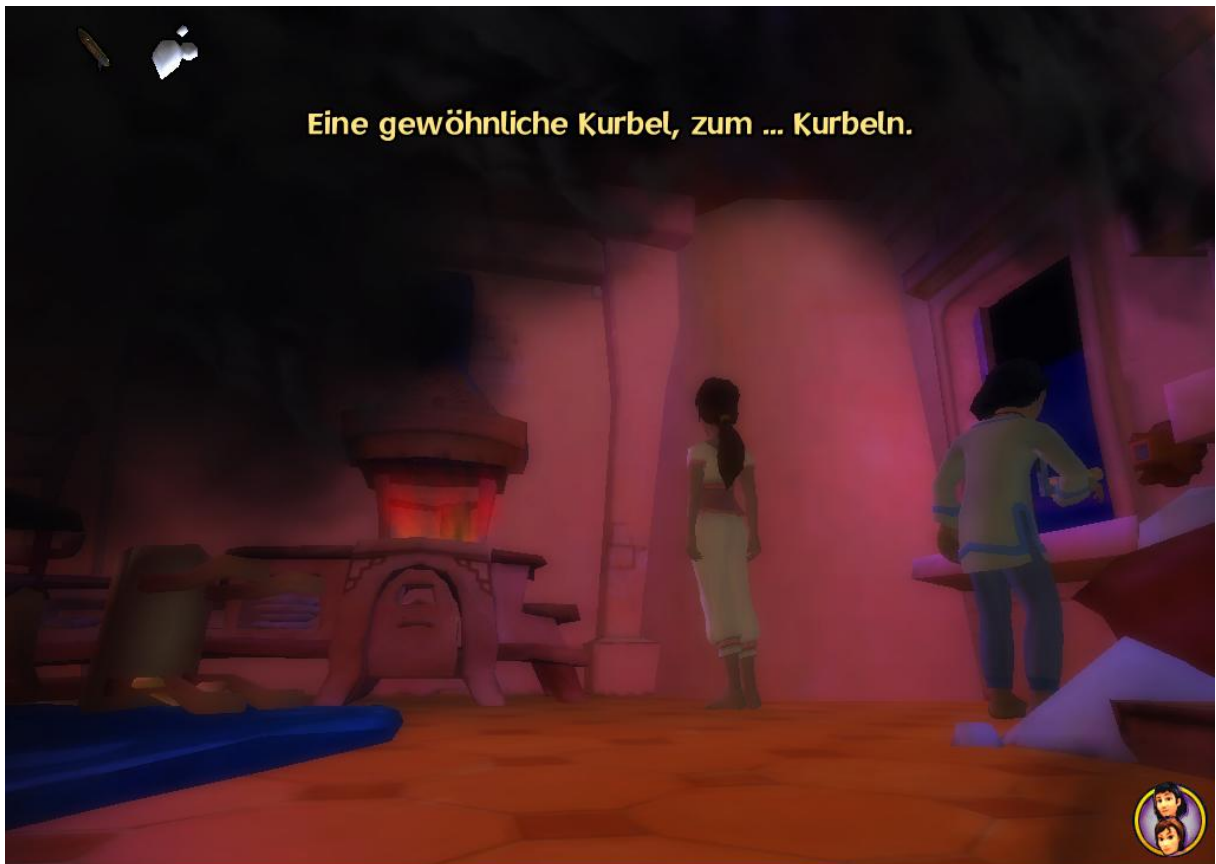
<http://www.gamepad.de/>



Nun klettern wir über das Rankgitter nach unten u. holen THARA nach.



Gemeinsam öffnen wir den Rollladen u. stehen in unserer verqualmten Küche.



Hier nehmen wir die **Kurbel**, eine **Handvoll Mehl**, machen den Backofen auf u. nehmen die **Ente** heraus.

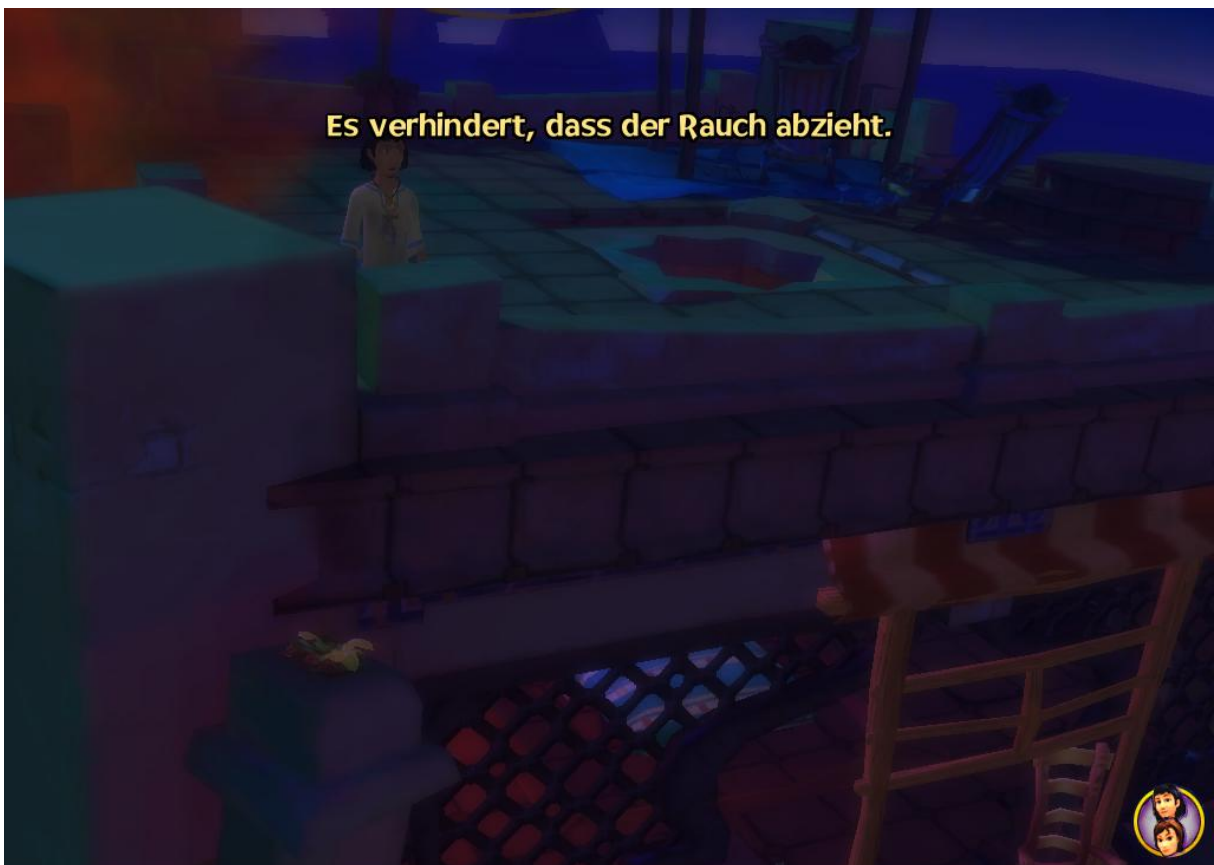


Nun schnappen wir uns den **Küchenstuhl** u. machen uns auf den Rückweg ins Schlafzimmer.



Benutze Zum Öffnen der Markise.

Hier öffnen wir mit Hilfe der **Kurbel** die **Markise**, stellen den **Stuhl** auf den **Tisch** u. klettern aufs **Dach**.



Hier betrachten wir das Vogelnest, gehen nach hinten u. nehmen die **Wäscheleine** ab.

Diese binden wir der Bratente um den Hals.

Nun spielen wir als THARA weiter, nehmen eine **Handvoll Mehl** u. werfen sie in den **Abzug**.



Benutze Mehl mit Abzugsschacht



Hah, gefangen!

Es entsteht eine Staubexplosion, das **Nest hebt samt Vögel** ab u. wir fangen es auf.



Nun zieht der Qualm ab, wir verlassen das Dach u. klettern ins Bad.



Hier füllen wir unseren Bratvogel mit Wasser, begeben uns zu THARA in die Küche u. kümmern uns um das Feuerholz.



Aber da hat THARAS Haustier, eine kleine, nette Schlange, etwas dagegen.

Wir gehen zum Regal, nehmen die **Melone** u. den **Holzlöffel** mit.



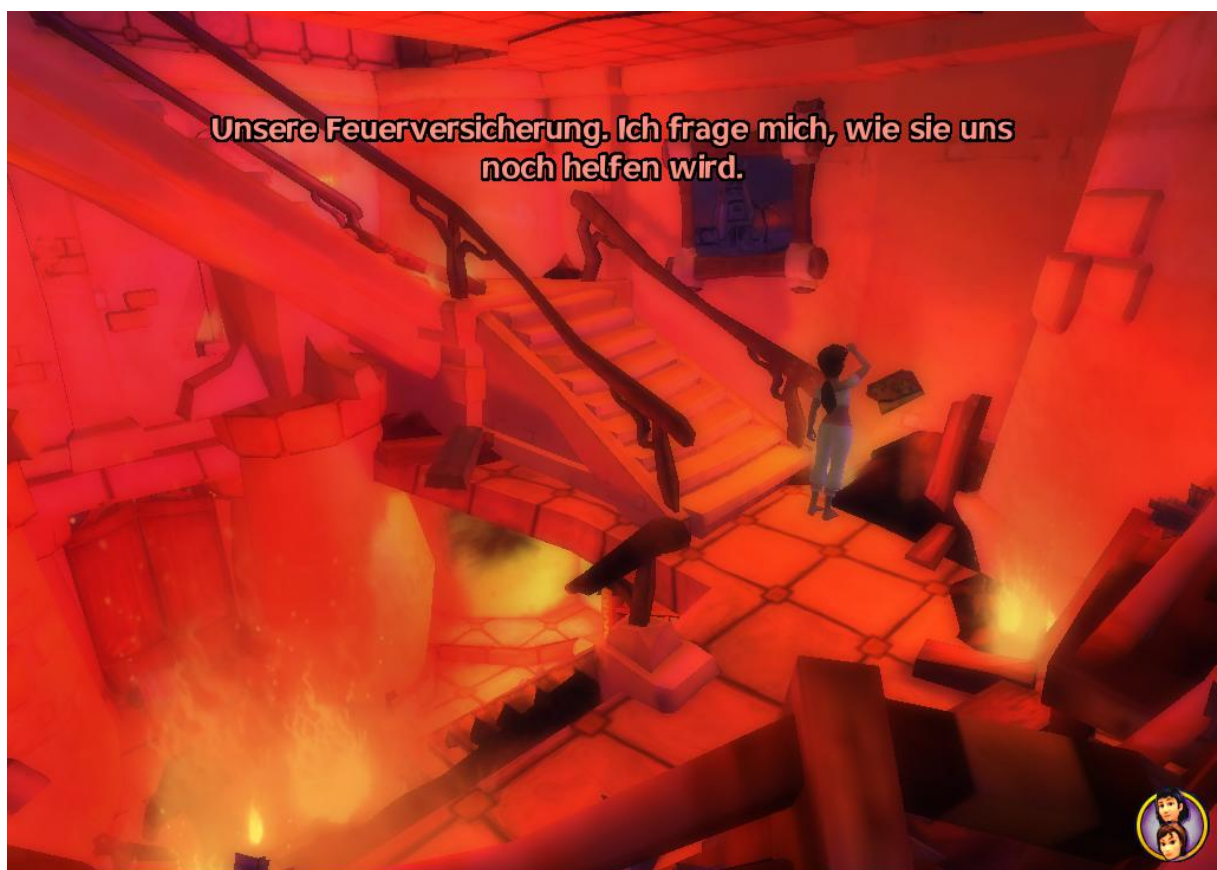
Den Holzlöffel halten wir ins Feuer, er brennt u. wir geben THARA die Melone.



Wir legen die Melone auf die Schlange, sie versucht sich zu befreien u. kugelt aus dem Haus.



Auf diese Art sollte es uns doch auch möglich sein das Haus, einigermaßen heil, zu verlassen!



Wir gehen die Treppe nach unten, nehmen die Versicherungspolice u. stecken sie zwischen das Holz.



Nun lassen wir uns von ASSIL den brennenden Kochlöffel geben u. stecken das Ganze an.



Was passiert da mit dem Mais?

**Das Ergebnis ist eine Ladung Popcorn u. ein leerer Kessel!
Nun lassen wir wieder ASSIL ran.**



**Mit Hilfe er wassergefüllten Bratente löschen wir das Feuer,
springen an den Kessel u. kippen ihn um.**



Nun steigen wir mit THARA in den Kessel u. rollen, an den eifrigen Feuerwehrleuten vorbei, ins Freie.



Das war die lausigste Rettung, die ich je gesehen habe!



Ich hab's doch gesagt! Nein, Vulkan, habe ich gesagt, lass uns keinen Kaffee trinken gehen.

Jetzt lassen sich VULKAN u. der alte Seher TAKE TUT CACHUN blicken, lamentieren herum u. überlegen wie sie den ANKH aus unserem zerstörten Haus bergen können! Dieses Problem ist mit unserem Auftreten aus der Welt geschafft u. wir beraten unsere weitere Vorgehensweise.



Oh! Äh, ihr lebt ja noch! Wie schön!



Haben wir? Ach so, ja. Also, Assil, ich habe herausgefunden, dass es ein Portal zum Hotel der Götter in Luxor gibt.



Kapitel 2 - Auf nach Luxor