



Kapitel 4 - Das Kasino

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Mittlerweile ist es Nacht geworden u. LUXOR zum Leben erwacht.



Na großartig! Er sollte mir doch helfen, ins Armenviertel zu kommen!

**LUXOR ja, aber ROT-MEER?
Wer soll uns nun helfen in das Armenviertel zu gelangen?
Wir haben eine Idee u. gehen zum Kommissar.**



Ich habe einen Verdächtigen gesehen!

**Nun beschreiben wir unseren Verdächtigen, nämlich
ROT-MEER.**



Weißer Mütze, rotbraune Haare.

**Ein gepflegter Schnauzbar.
Eine kleine topfförmige Mütze mit Bündeln dran.**



Na, da werde ich wohl mal ein paar unangenehme Fragen stellen müssen!

**Jetzt sind wir den Kommissar los u. sehen uns den Unfallort etwas
genauer an.**



Wir untersuchen den ERSTE HILFE-KASTEN u. erleichtern ihn um **Verbandszeug u. **Pflaster**.
Nun können wir das ARMENVIERTEL betreten u. nach der kleinen Diebin Ausschau halten.**



Hier gehen wir nach rechts, am brennenden Abfall vorbei u. sehen im Hintergrund unsere Diebin.



Oh, die Diebin!

Diese flüchtet vor uns, über eine Leiter, auf einen Balkon.



Wir folgen ihr, sie schnappt sich ein Seil u. schwingt sich elegant über die Straßenschlucht.

Wenn TARTAN das gesehen hätte, er wäre vor Neid erblasst!



Nun lösen wir das Befestigungsseil der Leiter u. schwingen uns auch über die Straße u. auf den gegenüber liegenden Balkon.



**Aber leider ist sie in der Zwischenzeit auf einen Baldachin gehüpft u. wieder unerreichbar für uns.
Wir hüpfen ihr hinterher u. fast das gleiche Spielchen beginnt von vorn!**



Ahh, ich falle!

Jetzt aber löst sich die Leiter u. wir retten der Kleinen das Leben.



Du hast mir das Leben gerettet! Ich schulde dir was!

Wir fordern unsere Sachen zurück u. sie gibt uns den Beutel mit
ihren „Tageseinnahmen“!

Dieser wird sogleich geöffnet u. wir können einen **Blasebalg**, eine
Spielzeugmaus u. den **Notizblock des Kommissars** entnehmen.

Da wir aber damit nicht zufrieden sind, bietet sie uns an noch
andere Sachen für uns besorgen zu wollen!



Du machst mir einfach eine Zeichnung von dem Objekt, das ich für dich besorgen soll!

Das ist doch ein Wort, denken wir, verabschieden uns, gehen rechts durch die Tür u. statten dem Pfandleiher einen Besuch ab.





Es kann sogar sprechen! Ein sprechendes, hässliches Kreuz! Fünf Dinar!

Er kauft u. verkauft fast alles, sogar für unser ANKH würde er fünf Dinars opfern.

Aber wir verkaufen ihn nicht u, er ist gar nicht böse darüber.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



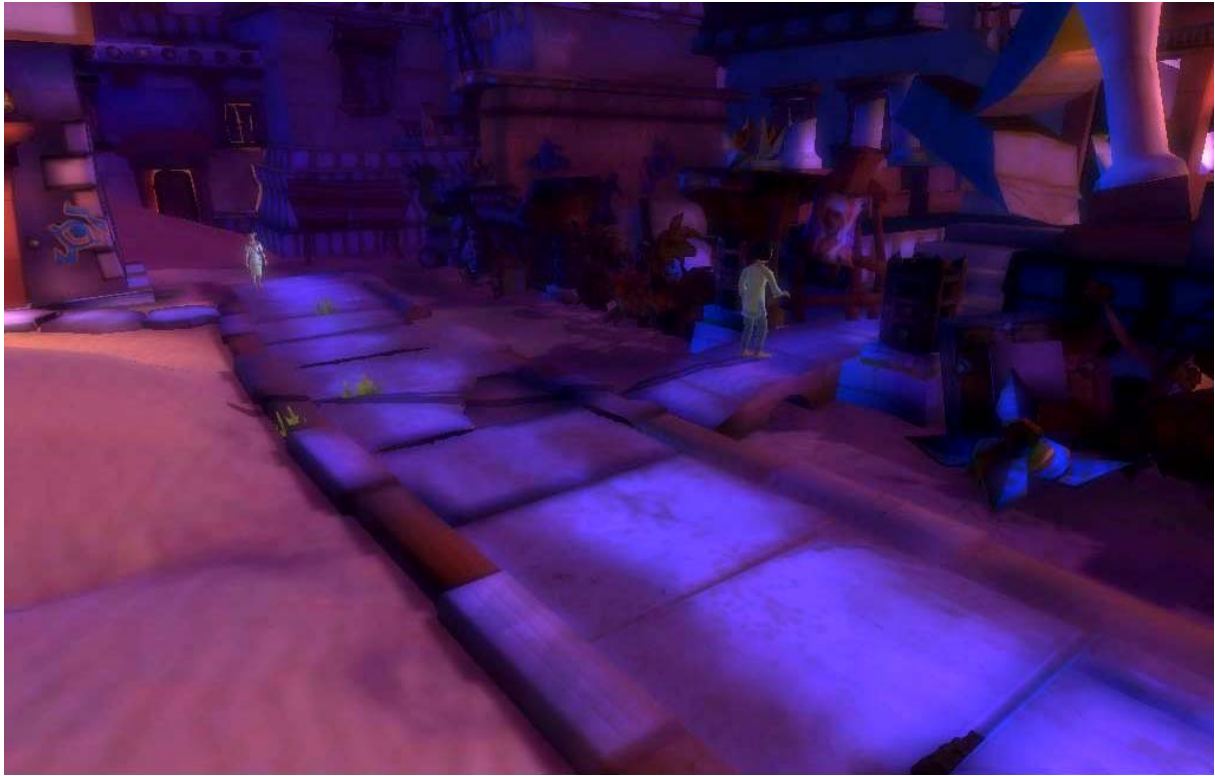
Platz 1 bis 10 'Nile Crocodiles'? Da ist aber jemand sehr fanatisch.

Wir schauen uns noch die Fußballtabelle an u. fragen nach Klamotten für uns.



Aber natürlich! Das Neueste aus Kairo!

Er hat welche, aber „Ohne Moos – Nichts los“!
Nun verlassen wir den Pfandleiher u. benutzen links die „Baufällige Tür“.



Assil, altes Haus! Wir haben uns ja ewig nicht gesehen!

**Wir kommen auf einen hell erleuchteten Hof u. treffen
BALDAWI, der hier in einem Zelt lebt.
Nun unterhalten wir uns lange mit ihm.
Da es aber schon spät ist u. wir uns um Mitternacht mit THARA
verabredet hatten, gehen wir zurück.**



Gut, dann lass uns versuchen, in das Casino zu gelangen.

**Sie wartet schon auf uns u. wir versuchen gemeinsam ins
CASINO zu gelangen.**



**Aber das ist mit unseren Klamotten sinnlos, also ziehen wir los um
uns Neue zu besorgen.
Zuerst gehen wir zu BALDAWI u. klauen ihm den, auf dem Tisch
liegenden, kaputten Fußball.**



Nimm Platter Fußball

Dann kleben wir Heftpflaster auf das Loch u. pumpen den **Fußball wieder auf.
Nun können wir sogar ein Autogramm von MOSES erkennen.
Mit diesem schönen Ball gehen wir zum Pfandleiher.**



Ja, WAHNSINN, das ist ja der original Ball aus dem großen Finale von vor zwei Monaten!

Er ist begeistert u. THARA u. ASSIL können sich neu einkleiden.



Komm, Thara, endlich neue Kleidung!

Nach einigen Stunden,

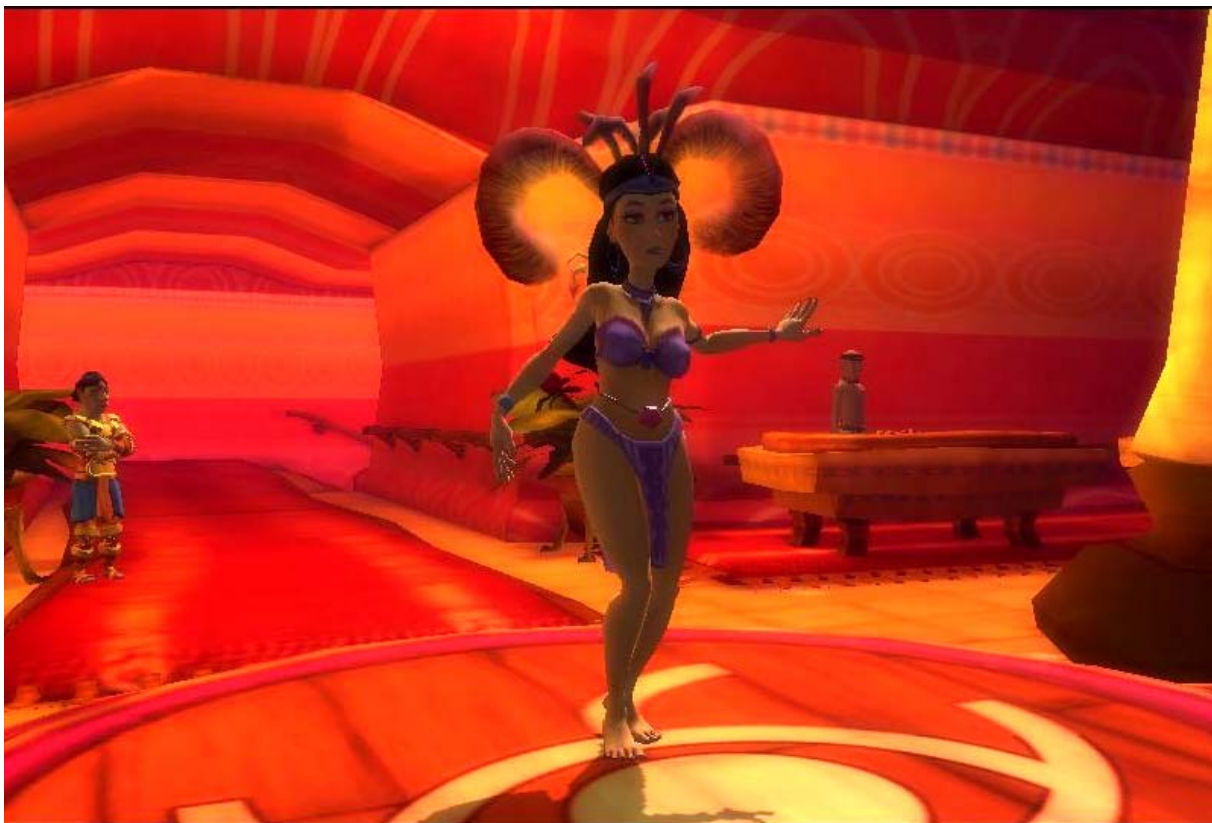


Wow, was ist denn hier auf einmal los?

erfolgt der gemeinsame Einmarsch.



Ein Verrückter hat aus der Grabkammer ein grell leuchtendes, hässliches, lautes, buntes... Ding gemacht!



Wir gehen nach vorn zum V.I.P. Bereich.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Willkommen im Casino von Luxor!

Wir unterhalten uns ausführlich mit der Göttin u. erfahren dass die Grabkammer nur von den Göttern selbst oder reich geschmückten Opfern betreten werden darf.



Ha, wie soll das denn gehen? Ich bin doch keine Mumie, und einen teuren Sarkophag habe ich auch nicht!

Nun hat THARA eine Idee u. wir wandeln sie gemeinsam in die Tat um.

War da nicht ein, auf der Straße liegender Sarkophag u. ein Wagen mit einem defekten Rad?

Als Erstes gehen wir nach rechts u. in die Herrentoilette.





Wir betreten die Toilette u. nehmen einen riesigen **Spielchip**, der hier als Toilettendeckel fungiert, mit.
Nun hätten wir ein Karrenrad u. verlassen das **CASINO**.



Wir reparieren die Karre u. fahren damit zu BADA WI.



Er sieht sich alles an, meint dass da noch etwas Prunk u. Protz fehlt u. wir machen uns auf die Suche danach!



Hey! Dich kenne ich doch!

Bevor wir ins **CASINO** gehen, reden wir mit dem Komiker, erhalten ein **Buch** (ALI BABA und die 40 Jungfrauen) u. geben ihm unser Kamel damit er wieder nach Kairo zurück kann. Nun gehen wir wieder ins **CASINO** u. reden mit THARA.



Wir müssen dich als teure Opfergabe tarnen. Auf geht's!

Gut gesagt, aber wie?
Wir gehen in die Damentoilette, was uns aber nicht gut bekommt!



Also greifen wir zu härteren Mitteln, ziehen die Spielzeugmaus auf u. setzen sie vor die Tür.

Es ertönt ein wildes Geschrei, der Wachmann kommt angewetzt u. wir gehen die Treppe nach oben u. zur Tänzerin.

Hier benutzen wir den Notizblock des Kommissars u. malen ein schönes Bild vom Diamanten der Tänzerin.



Sollte das Ganze nicht klappen, so können wir das Mäuschen aus dem Abfalleimer holen u. neu beginnen!



Perfekt, das könnte man in einer Galerie aushängen!

Nun, in eine Galerie werden wir unser **Werk** nicht hängen,
sondern der kleinen Diebin bringen.



Gib mir ein paar Minuten Zeit!

Wir geben ihr die Zeichnung, sie geht u. ist nach kurzer Zeit
wieder da.

Sie gibt uns den **Diamanten** u. gehen zu **BADAWI**.



Benutze Wertvoller Edelstein mit Sarkophag

**Hier basteln wir den Diamanten an den Sarkophag, was ihn
unheimlich aufwertet, gehen zurück ins **CASINO** u. auf die
HERRENTOILETTE.**

**Nun schauen wir in das Buch des Komikers u. vermiesen dem
Herrn auf der Toilette den Spaß!**





Ali Baba stirbt an einer vergifteten Dattel.



Mieser Verräter! Hier hast du das Buch!

Wütend stampft er von dannen, nun können wir das Toilettenpapier nehmen u. mit dem Verbandszeug zu einer langen Binde verbinden!
Damit gehen wir zu **BADAWI** u. geben sie ihm.



Wir werden kunstgerecht verschnürt, erschrecken einige Leute u. landen irgendwann in der Schatzkammer.



Hier nehmen wir die, vor uns liegende **Schriftrolle u. untersuchen die Schatzkammer weiter.**



Vor dem TERMINAL liegt ein Wörterbuch, welches wir ebenfalls einstecken u. auf die Schriftrolle anwenden.

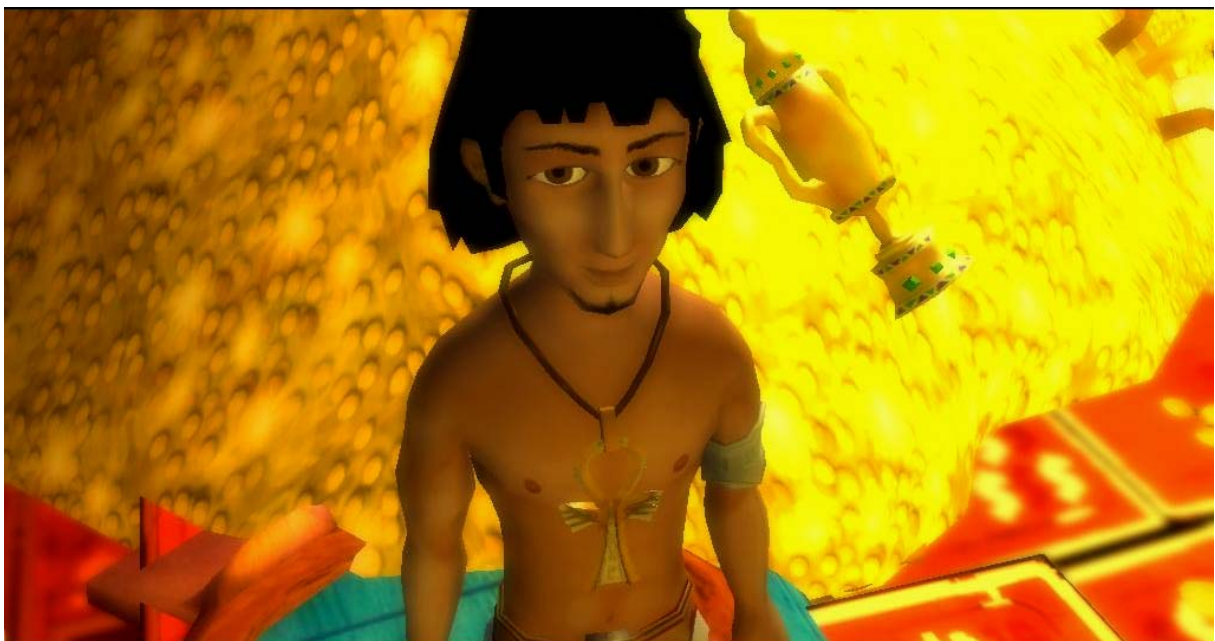


Nun aktivieren wir das Terminal u. müssen, bzw. ANKH. Rede u. Antwort stehen.



Bitte nennen Sie Ihren Namen.

**Da diese Prüfung in die Hose geht startet eine Sicherheitsabfrage.
Es geht darum was das Lieblingsessen von unserem ANKH, bzw.
HORUS, gewesen ist.**



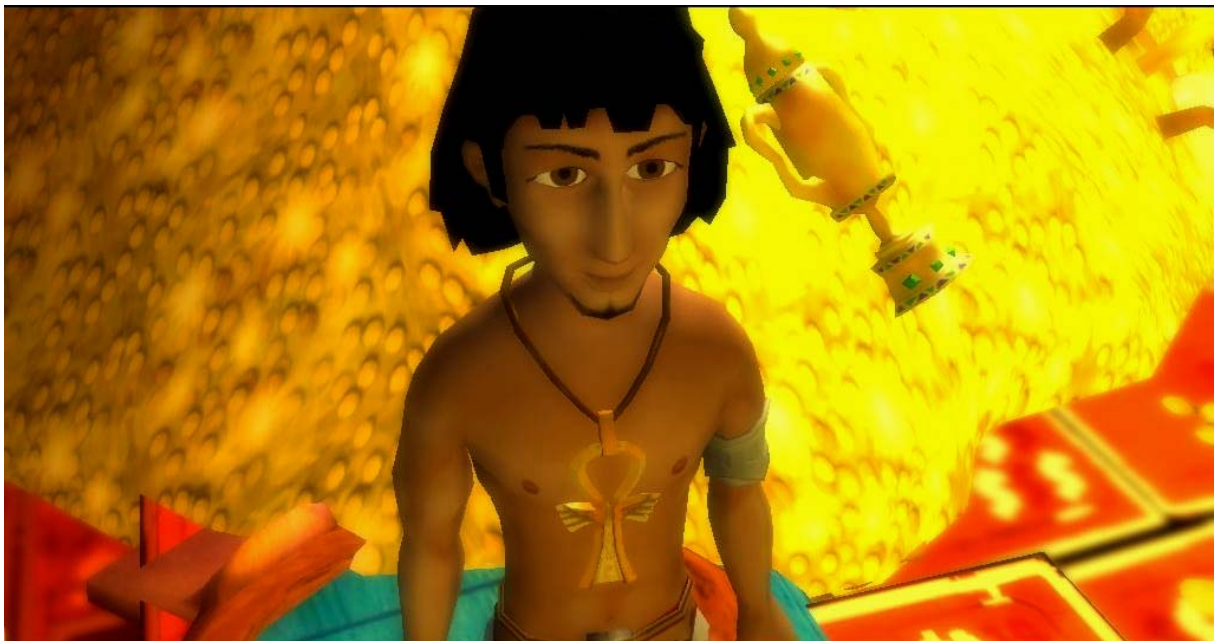
Aber das hier ist ja ein Tempel für uns Götter - vielleicht wurde diese wichtige Information irgendwo festgehalten?

**Nun machen noch eine Abfrage u. sagen
„FLAMMBIERTE ERDBEEREN“.
Das ist korrekt u. wir bekommen eine Schrifttafel auf den Kopf!**



Au!

**Wir nehmen die Schrifttafel u. lesen
„NAGELLACKENTFERNER“!
Nun betätigen wir das Terminal u. stehen Rede u. Antwort.**



Also gut: Nagellackentferner.

Das Portal öffnet sich, wir nehmen noch den **Pokal von Moses mit
u. landen auf dem Turnierplatz bzw. „HEILIGEN HOTEL“!**

