



Lösungshilfe by Locke

für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Warum musste ASSIL auch seinem Vater, seines Zeichens Architekt des Pharaos, die Schlüssel zu einer Pyramide klauen um dort mit seinen Freunden eine Party zu feiern?
Das wäre ja auch alles gutgegangen wenn ASSIL nicht, durch eine kleine Unaufmerksamkeit, eine schlafende Mumie geweckt hätte.
Diese belegt ASSIL, zum Dank, mit einem Fluch in Form eines ANKH.
So verziert schleicht er sich ins traute Heim.
Seine Strafe, eine Woche Stubenarrest!



Nimm Schmutziges Hemd

Kaum ist er in seinem Zimmer, als ein Fenster eingeschlagen wird.

Dieses könnte ASSIL zur Flucht benutzen, aber wie?

Er sieht sich um u. nimmt ein schmutziges Hemd u. eine Münze mit.

Die Schranktür klemmt, aber den haarlosen Pinsel, unter der Vase, ist ganz brauchbar.

Bei dieser Aktion kippt die Vase u. öffnet die Schranktür.

ASSIL nimmt den Kleiderbügel u. ein teures Gewand.

So gerüstet steigt er die Treppe nach oben u. knotet beide Gewänder zusammen.



Kombiniere Improvisiertes Seil mit Verschwenderisch teure Blumenampel

Er schwingt sich (Tarzan wäre vor Neid erblasst), nach draußen.
Hier landet er, ziemlich unsanft, vor den Füßen zweier Meuchelmörder, die es auf seinen Vater abgesehen haben.



ASSIL gelingt es sich freizukaufen.
Dafür muss er allerdings sein einziges Geldstück opfern.
Er wird es zurückbekommen, wenn er den beiden Meuchelmördern ein Sandwich organisiert, was ohne Geld aber ein Problem darstellt.



ASSIL macht sich auf den Weg in den Basar.
Am Eingang wird er von VULKAN, dem Fremdenführer begrüßt.
Dann redet er noch mit FATIMA.



Assil, Umweltamt. Sie verstoßen gegen die Tierschutzauflagen.

Der alten Dane schwatzt er die **Krokohandtasche** ab.
Er geht weiter zum halbblinde Schneider u. nimmt
eine **Schere**, zum schleifen mit.



Also um ehrlich zu sein, ich denke, sie ist stumpf. Jemand müsste sie mal wieder schleifen.

Auf der anderen Straßenseite liegt noch eine leckere **Melone**, die ASSIL einsteckt u. weitergeht.
Mit dem Weinhändler ist kein Geschäft zu machen.
ASSIL geht weiter auf den Markt u. wird Zeuge einer Entführung.



Hey, lass mich los, du Gorilla!

Ein Gespräch mit dem Sklavenhändler u. seiner „Ware“ ist ganz interessant!
ASSIL geht nun weiter zum Palast.



Der, auf der Leine hängenden. **Stumpf** könnte noch mal nützlich sein!



An der absolut furchtlosen Wache ist kein Vorbeikommen, es sei denn



man wäre ein Krokodil !!!!!!!!!!!
ASSIL geht wieder auf den Markt u. trifft auf DINAR den Händler, welcher zwei Geschäfte hat.
Eines mit exklusiven u. das Andere mit alltäglichen Waren.
Aber ASSIL hat das Gefühl das mit dem „Feinen Herrn“ irgendwas nicht stimmt.



ASSIL geht weiter u. kommt an den Burgerstand, aber ohne Moos nichts los!



Da hilft nur ein Trick denkt ASSIL u. nimmt die **Eisenstange**, die an der Schwingtür lehnt, mit.
Dann öffnet er die Schwingtür u. die Katzen stürmen den Burgerstand.
In der Zeit die OLGA benötigt, die Flohbeutel zu vertreiben, klaut ASSIL ein **Brötchen u. Salat** u. geht Richtung Nil.

Er legt das Salatblatt auf das Brötchen u. da auf einen FISCHBURGER auch ein Fisch gehört,



angelt sich ASSIL, mit Hilfe des Strumpfes, einen vergammelten Fisch der sogleich aufs Brötchen gelegt wird. Dann geht er ans Nilufer u. schleift die Schere.



Kombiniere Stumpfe Schere mit Nasser Stein

Nun eilt ASSIL nachhause um den Meuchelmördern den erbetenen FISCHBURGER zu kredenzen.



ASSILS FISCHFURGER hat einen durchschlagenden Erfolg u. er hat seine Münze wieder.

Nun geht er wieder zum Nilufer, gibt aber auf dem Weg die Schere ab.....



Wundervoll! Als Zeichen meiner Dankbarkeit gebe ich dir meine schönste Nadel.

u. erhält als Dank eine verfluchte Nadel.

Am Nilufer angekommen besucht ASSIL den Fährmann u. bucht eine Kreuzfahrt zu den Krokodilen.



Aber ich kann dich zu einer ganz besonders schönen Bucht bringen, da tanzen die Krokodile Samba für dich die ganze Nacht,



ASSIL bezahlt u. los geht die Fahrt.

Aber mitten auf dem Nil wird die Fahrt gestoppt, zwecks zollfreien Einkaufes.

Da ASSIL nichts benötigt kommt es zu einer kleinen Rangelei u. er fällt, mit einem Glas über dem Kopf, über Bord.

Unten angekommen findet er ein altes Wrack welches er erkundet.



ASSIL legt den Arm des Schatzmeisters an die Seite u. nimmt die **Skeletthand** an sich.

Diese enthält den **Schlüssel** für die Schatztruhe die sogleich geöffnet wird.

Sie enthält : **Urlaubshemd, Dreckigen Goldschatz, Kompass ohne Nadel** u. eine **Piratenflagge**.

Nun geht ASSIL zur Statue welche aber einen Arm verloren hat. Dieser legt unter einer dicken Planke die er mit Hilfe der Eisenstange wegschieben kann.

Den so erhaltenen Arm wickelt er in das Urlaubshemd u. füttert damit das gierige Krokodil.

Dieses verliert dabei einige **Zähne**.

Nun taucht ASSIL wieder auf u. geht auf Erkundung in die Wüste.



Da das aber ohne Orientierungshilfe gefährlich sein kann, nimmt ASSIL den alten Kompass u. baut die Nadel des Schneiders ein.



Hier nimmt er einen gekrümmten **Ast** u. einen **Schädel** mit u. geht nach GIZEH.



Hier trifft er auf eine Karawane welche sich, ohne Führer, hoffnungslos verlaufen hat.

ASSIL wird als Reinigungskraft angesehen u. soll das Kamel waschen.



Ich nehme dann einmal die Kamelwäsche Deluxe mit Unterbodenreinigung.



Er erhält einen **Snack**, den er sogleich auf den Teller, vor der Waschanlage, legt.

Sofort kommt das Kamel angetrottet, stellt sich auf das Förderband u. frisst den Snack.

Nun startet ASSIL, mit Hilfe des Astes die Waschanlage u. das Kamel wird gereinigt.

ASSIL sammelt noch einige **Haare** auf u. vervollständigt damit den **Pinsel**.

Damit kann er nun den Goldschatz reinigen.

ASSIL erhält noch, als Dank für seine Arbeit, eine **Flasche Wein**. Und da er sich ohne eine Karte in der Wüste verirren würde, geht er zurück zum Fährmann.



Fettes Teil! "König des Nils" werden sie mich nennen, die Jungs!

Nachdem ASSIL ihm die Piratenflagge gegeben hat, ist er zu jeder Schandtät bereit u. setzt ihn nach Kairo über.



Naja, die richtig guten Sachen habe ich dir jetzt mal nicht angeboten, wie zum Beispiel die Schatzkarte, denn du hast ja sowieso kein Geld.

Hier besucht ASSIL Fatima und kauft ihr, für den Goldschatz, die Schatzkarte ab u. begibt sich wieder in die Wüste.

Er geht zur Kamelwaschanlage u. dann nach links zu einem Felsen (die ev. auftauchende Fata Morgana ist, zu diesem Zeitpunkt, ein BUG).

ASSIL geht weiter bis er eine Oase erblickt.



Ein Krokodilkostüm!

Hier haben sich einige israelitische TEPPICHKNÜPFER häuslich eingerichtet.

Und weil ASSIL, so wie sie, Probleme mit dem Pharao hat, basteln sie ihm ein Krokodilskostüm.

So gerüstet macht sich ASSIL auf um die Wächter des Pharaos zu erschrecken.



Oh nein! Ein Krokodil! Aaaaaaaaaahhhh!

Seine Verkleidung ist, wie man sieht, ein voller Erfolg u. er kann bis zum Pharao durchdringen.
Dieser ist aber wenig begeistert u. ASSIL landet im Kerker!



Gehe zu
Kapitel 2

Ein unmoralisches Geschäft