



### Kapitel 3

### *Streit mit Osiris*

Kaum angelangt schließt sich die Tür u. ASSIL ist wieder allein. Er begutachtet den Grill u. steigt dann die Leiter nach oben. Hier organisiert er **Korn**, welches er, wieder unten, in der Mühle zu **Mehl** verarbeitet.



Dieses kommt auf den Grill, und noch etwas Wasser dazu. Das Ganze wird schön dunkelbraun gebacken u. fertig ist eine schöne Brücke. Diese wird sogleich getestet!



So gelangt ASSIL auf die andere Seite.

Na ja fast, aber es ging noch mal gut und die Beiden agieren ab jetzt, nach Bedarf, zusammen!



**Thara! Wo hast du denn gesteckt? Das war ganz schön knapp!**

ASSIL geht durch die mittlere Tür nach unten u. benutzt, da er wasserscheu ist, den Hebel um den Wasserstand im Pool zu senken.



Dann benutzt er die Palme um auf den Festplatz zu kommen.



Hier, auf der Fußvolketage, gibt es, außer einem **Hummer** nichts zu holen.





Nimm Currypulver

Aber oben, auf der Etage des Pharaos nimmt ASSIL ein **Waschbrett, Gabel** und **Currypulver** mit.  
Mit Hilfe des Hummers schneidet ASSIL einen Banner ab.



Kombiniere Hummer mit Banner

Den muss jetzt THARA (**umschalten**) holen!  
Damit geht sie nach unten u. blockiert das Wasserrad.

Der Wasserstand steigt u. ASSIL (**umschalten**) kann das **Spielzeug** des Pharaos aus dem Wasser fischen.  
Nun geht ASSIL die Treppe hoch u. nach links bis an die Brücke.  
Hier betätigt er das Spielzeug des Pharaos.  
Eine Stimme ertönt u. der Wächter folgt ihr.  
Und so lockt ASSIL den Wächter immer weiter von der Brücke weg.



Nun kann THARA (**umschalten**) über die Brücke u. sich in einer dunklen Ecke verstecken.



Der Wächter hört nichts mehr u. geht zurück.



Und so finden die beiden wieder zusammen u. gehen weiter nach rechts bis auf die Druckplatten.



Dann durch die Tür in OSIRIS Tempel.



ASSIL geht nach unten u. stellt sich rechts vor den großen Pult.  
A

THARA betätigt beide Altäre mit den Räucherstäbchen u. geht nach links vor den großen Pult (**keine Fliesen mit Symbolen betreten**) u. nimmt den **Gongschlegel**.



Nun müssen beide abwechselnd agieren!

ASSIL schüttet das **gelbe Pulver** in die Flamme,

THARA betätigt den Gong mit dem **Dreieck**.

ASSIL ..... **grünes Pulver** .....

THARA ..... **Rund** .....

ASSIL ..... **Currypulver** .....

THARA ..... **Quadrat** .....

Jetzt ist noch etwas Musik gefragt!

ASSIL stellt sich vorn an den linken Pult u. THARA an den Rechten.

ASSIL quält das Waschbrett mit der Gabel u. THARA entlockt der Flöte einige Töne!

Wenn die beiden alles richtig gemacht haben erscheint OSIRIS.



ASSIL stellt sich an den mittleren Pult.  
Zu der Diskussion gesellt sich auch bald der Pharao!



Das Ganze endet mit der Flucht der beiden!  
Sie laufen nach links, ASSIL nimmt noch den Stein von der  
Druckplatte, so dass sich die Tür schließt, u. läuft weiter nach  
links.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

[www.gamepad.de](http://www.gamepad.de)





Dann benutzt er die Öffnung um ins Freie zu gelangen,



Hier hängt THARA an einem Brett u. ASSIL schnappt sich, nach einer netten Unterhaltung, das Seil u. rettet THARA.  
Beide fliehen aus dem Palast (Indiana Jones lässt grüßen) in die Seitengasse, wo sie sich verabschieden u. getrennte Wege gehen.  
Ob sie sich jemals wiedersehen?