



Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nach einer längeren Einführung, in POIROT'S letzten Fall, nehmen wir das **Notizbuch** u. schauen wir uns in seinem Büro um.



Jetzt nehmen wir das Bild von der Wand u. schauen uns das Regal u. den Inhalt an.



Wir nehmen die Akten, übertragen sie ins Notizbuch u. lesen sie.



Auf dem kleinen Tischchen liegt eine **Stoppuhr**, die wir einstecken.

Diese wird uns, bei den Ermittlungen, noch nützlich sein.
Dann riskieren wir noch einen Blick in den Spiegel u. sehen uns weiter um.



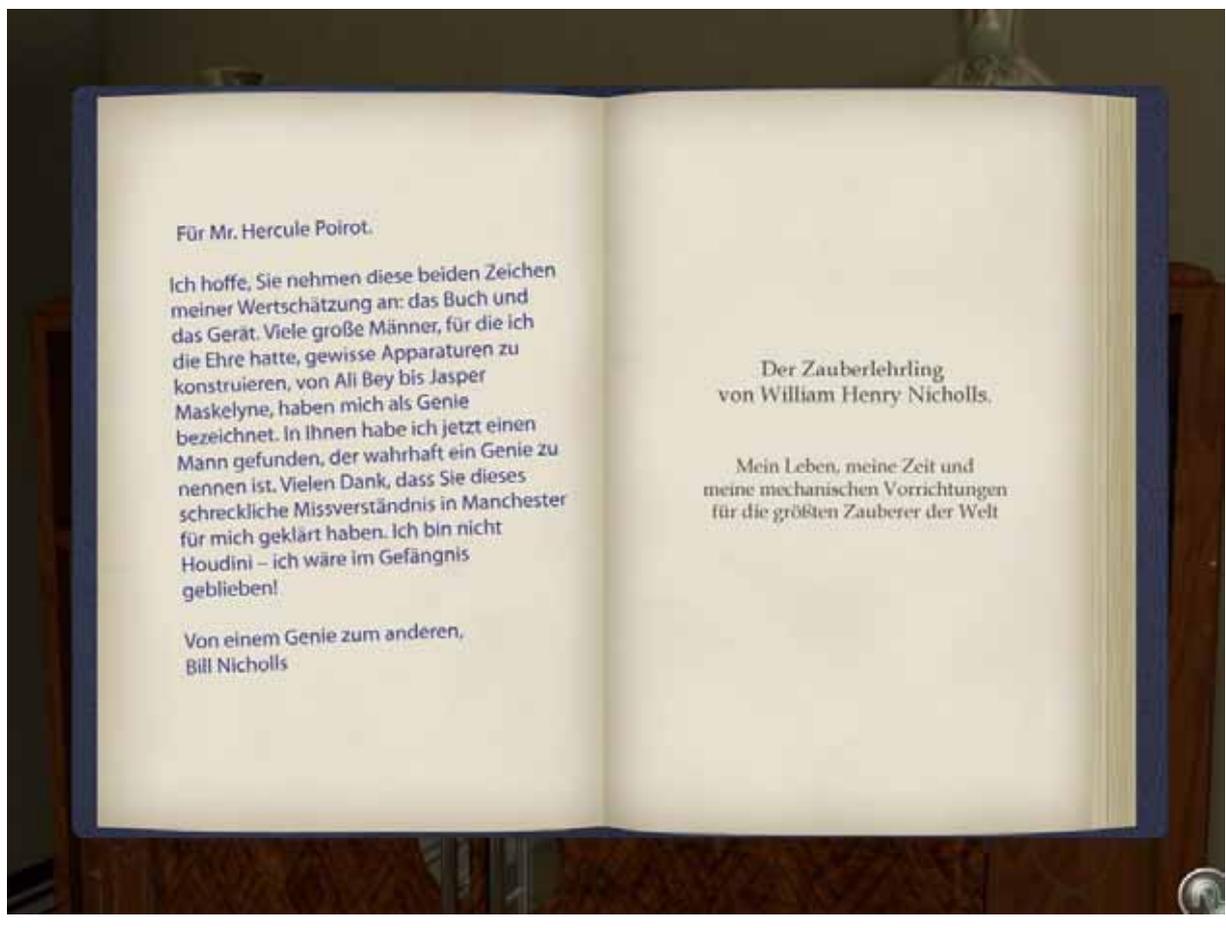


Wir schauen uns das Bild an u. nehmen den **Koffer** mit.
Dieser beinhaltet nun unser **INVENTAR!**





Wir nehmen das Buch u. lesen darin!





Nun reden wir mit Poirot, berühren unser Bild u. sind



Wir verlassen unser Zimmer, unterhalten uns ausführlich mit GLADYS, dem Hausmädchen u. gehen nach unten.



Am Empfang reden wir mit Mrs. CASTLE, nehmen eine **Broschüre** mit u. lesen sie.

SEADRIFT ISLAND



Das schöne Seadrift Island besitzt eine lange, durchwachsene Geschichte. Das erste Bauwerk auf der Insel war ein römischer Tempel zu Ehren von Bacchus, dem Gott des Weines und der Trunkenheit. Im selben Geiste (!) erbauten christliche Mönche fünf-hundert Jahre später auf den alten römischen Ruinen ein Kloster und produzierten dort einen auf den Britischen Inseln hoch geschätzten Brantwein.

Im 14. Jahrhundert wurde das Smuggler's End Inn nahe dem Damm errichtet. Ursprünglich Anmering Arms genannt, nach dem Kapitän zur See Roger Anmering, wurde es gegen Mitte des 19. Jahrhunderts umbenannt, um an einen der bemerkenswertesten Gäste des Hauses zu erinnern: Thomas Cutter.

Tom Cutter war ein Schmuggler und Pirat, der gegen Ende des 18. Jahrhunderts vom Gasthaus und der Insel aus sein Unwesen trieb. Er soll auch auf der Insel gestorben sein, obgleich Berichte über seinen Tod stark voneinander abweichen.

Nach Tom Cutter benannte man auch Cutter's Cove, den beliebten Strand an der Südseite der Insel, und Cutter's Cave, wo er seine Schmuggelwaren versteckt haben soll.

Weitere Geschichten erzählen von der Erscheinung des Geistes von Tom Cutter in der Nähe von Smuggler's End. Es geht auch das Gerücht, er habe irgendwo auf der Insel unermessliche Reichtümer vergraben. Viele behaupten, seinen Geist gesehen zu haben, aber bisher hat noch niemand seinen Schatz entdeckt!

Das erste Hotel wurde 1924 auf der Insel erbaut und dann zehn Jahre später mit all den modernen Annehmlichkeiten ausgestattet, die es bei Reisenden aus aller Welt so beliebt gemacht haben.



Nun gehen wir nochmals in Mrs. CASTLES Büro, reden mit ihr u. sie erzählt und dass ihr Drahtrekorder, am Abend des 19. August, verschwunden sei.

Wir verlassen das Hotel u. gehen zum Golfplatz.



**Hier unterhalten wir uns mit Mr. MARSHALL.
Er erzählt uns dass irgendwelche Neider seiner Frau 2 Drohbriefe
geschickt haben u. übergibt sie uns.
Wir lesen sie u. gehen zurück ins Hotel.**



Gleich neben der Tür steht ein Papierkorb den wir um eine leere **Sirupflasche** erleichtern.

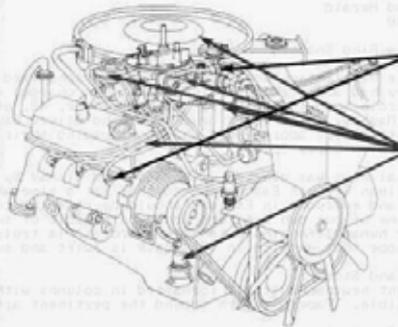


Hier reden wir mit HENRY u. gehen in den Salon.



**Hier stecken uns die neuste Ausgabe des
MOTOR ENTHUSIAST ein u. schauen sie uns an.**

Hobby-Mechaniker! Ihr könnt mehr als nur Öl wechseln. Zum Beispiel Zündkontakte reinigen!



1. Verteilerkappe abnehmen
2. Zündsystem prüfen
3. Ein Zündkontakt ist an der Grundplatte angebracht
4. Ein Zündkontakt ist am Ende des Zapfens angebracht
5. Zündkontakt vom Zapfen mit einem Schraubenschlüssel entfernen
6. Stationären Zündkontakt mit einem Schraubenzieher entfernen
7. Von jedem Zündkontakt den Rost mit einer Feile abkratzen
8. Zündkontakte wieder einsetzen
9. Verteilerkappe wieder anbringen
10. Sich auf die Schulter klopfen!

23

Nun gehen wir in den Speisesaal, nehmen ein leeres Glas mit u. reden mit Mrs. DARNLEY





**Sie erzählt uns dass ihre Schreibmaschine am 20. August, einen Tag nach ihrer Ankunft, verschwunden sei!
Wir verabschieden uns, gehen vor die Tür, stecken den Stein ein u. gehen zum Strand.**



Hier reden wir mit Mrs. BRUSTER, die uns von Felszeichnungen erzählt u. den anderen Gästen erzählt, nehmen noch einen **Stein mit u. gehen wieder ins Hotel.**





Hier liegt die Gästeliste, deren Inhalt wir in unser Notizbuch übertragen, lesen u. wieder das Hotel verlassen.





Wir kommen an einen PUB, unterhalten uns mit Mr. NORTH u. folgen ihm zum Strand.



Da wir uns unsere schönen Lederschuhe nicht versauen wollen, versuchen wir den „MEERESTRAKTOR“ zu bestellen.



**Leider geht am anderen Ende niemand ans Telefon.
Also kehren wir um, schauen beim PUB vorbei u. gehen zum
Hotel zurück.**



Wir gehen an den Sonnenliegen vorbei u.....



reden mit Madam.



Nach dieser Unterhaltung verabschiedet, da sie keine Sonne verträgt, sie sich u. wir gehen an den Strand.



Hier reden wir mit dem Strandwart u. Major BARRY.



Dann heben wir ein Stück feste Schnur auf u. beobachten die Badenden!



**Aber nicht nur wir!
Hoffentlich zieht hier kein Sturm auf!
Wir gehen wieder nach oben u. nach links.**



Hier spielen wir etwas „Mäuschen“ u. gehen, als wir genug gehört haben, weiter.



Die **zwei, robusten Pfosten** stecken wir ein u. gehen weiter zur alten Ruine.



Wir unterhalten uns mit Mr. LANE u. erhalten einige,
blutbefleckte Hühnerfedern.
Nach diesem Gespräch verabschiedet er sich wieder u. wir
schauen uns noch etwas um.
Der Pfosten sieht aus wie das Ruder welches der Strandwart
vermisst!



Das Felsenrad sehen wir uns an, können es aber nicht bewegen.



Links des Torbogens schieben wir das „Grünzeug“ an die Seite u. sehen eine „Mönchstür“!



Sie ist sehr stabil u. sieht aus as wäre sie vor Kurzen benutzt worden!
Wir verlassen die Ruine u. gehen zum Strand.





Hier reden wir mit LINDA MARSHALL u. bauen ihr anschließend einen „Vogelbeobachtungsstand“!



Dafür benutzen wir die zwei Pfosten, das Seil u. die beiden Steine.



**Nun gehen wir wieder zurück u. unterhalten uns mit den
GARDENERS.**

