

Das Grab des Mose

Teillösung von Locke für
Softwareservice Kratz
<http://www.gamepad.de>

Hier kann das Spiel auch bezogen werden!

Kapitel 2

Katharinenkloster am Sinai



Wir gehen nach vorn, dann nach links u. springen, mit Hilfe der Kisten, über den Zaun.

Hier finden wir, in der alleinstehenden Kiste einen **Ring**.

Im Haus des Grabungsleiters informieren wir uns u. nehmen eine **Sicherung** mit.

Nun sehen wir uns noch etwas um u. treten den Rückweg an,
Wir laufen am Schild vorbei u. halten uns links,

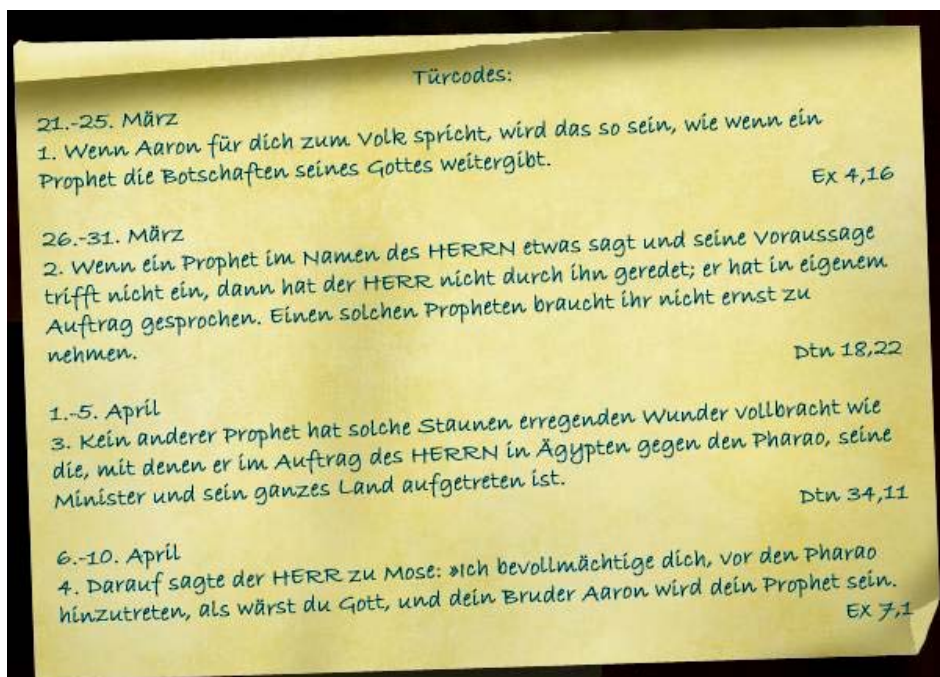


Mitte des Weges gehen wir rechts die Treppen hoch.



Wir informieren uns, setzen die Kellersicherung ein u. lesen die Bibelverse.

Diese u. das Datum ergeben einen Türcode, nämlich **3411!**



Wir verlassen das Zimmer, gehen nach unten u. schlagen uns am Ende des Weges, links ins Gebüsch.

Nun gehen wir die Treppe hoch u. finden, neben einer Bank, eine Codekarte.



Nun geht es wieder zurück u. geradeaus.

Kurz vor dem Ende der Gasse gehen wir nach rechts u. nach hinten links.

Hier stehen einige Kisten die wir benutzen um über die Mauer zu kommen.

Links befindet sich eine Kellertreppe.

Wir gehen nach unten, geben den Code **3411 ein u. können eintreten.**

Nun gehen wir, nach einigen Schritten, links in den Gang u. dann rechts die Treppen hoch.



Mit Hilfe der Codekarte können wir die Tür öffnen u. eintreten. Wir informieren uns u. können aus dem Schrank, einen weiteren **Ring mitnehmen u. zurück gehen.**

Nun halten wir uns links u. finden eine weitere Treppe die wir hochgehen.

**Die Tür wird wieder mit der Codekarte geöffnet.
Wie üblich informieren wir uns u. sehen uns das Buch genau an.**



Nun gehen wir in den Nebenraum u. finden, im Schrank, einen weiteren **Ring!**

Dann gehen wir in den Keller, suchen uns einen Ausgang u. steigen die Treppen nach oben.



Nun drehen wir uns um u. laufen die Galerie lang, bis in den Turm u. zum Ausgang.

Im Turm liegt neben dem Ausgang, auf einer Kiste, ein **Ring.
Gegenüber der Kapelle liegt, in einer Kiste, ein weiterer **Ring.****



Wir gehen nach hinten, schalten den Strom ein, gehen zurück u. sehen uns in der Kapelle um.



In der Kapelle liegt ein **Schlüssel auf dem Altar.**

Diesen nehmen wir ebenfalls mit.

Dann lesen wir noch die, auf dem Boden liegenden, Blätter!

Der Flüchtling findet ein Zuhause

2 Als der Pharao von dem Vorfall erfuhr, wollte er Mose töten lassen. Mose aber floh vor ihm in das Land Midian. Dort setzte er sich an einen Brunnen, um auszuruhen. Der Priester des Landes hatte sieben Töchter; die kamen zu dem **Brunnen** um die Schafe und Ziegen ihres Vaters zu tränken. Als sie gerade die Tränkrinnen voll Wasser geschöpft hatten, kamen Hirten und drängten sie weg. Mose stand auf und nahm die Mädchen in Schutz.

Gott braucht Mose für seinen Plan

3 Mose hütete die Schafe und Ziegen seines Schwiegervaters Jitro, des Priesters von Midian. Als er die Herde tief in die Wüste hineintrieb, kam er eines Tages an den Gottesberg, den Horeb. Dort erschien ihm der Engel des HERRN in einer lodernden Flamme, die aus einem Dornbusch schlug. Mose sah nur den brennenden **Dornbusch**, aber es fiel ihm auf, dass der Busch von der Flamme nicht verzehrt wurde. »Das ist doch seltsam«, dachte er. »Warum verbrennt der Busch nicht? Das muss ich mir aus der Nähe ansehen!«

Mose macht Einwendungen

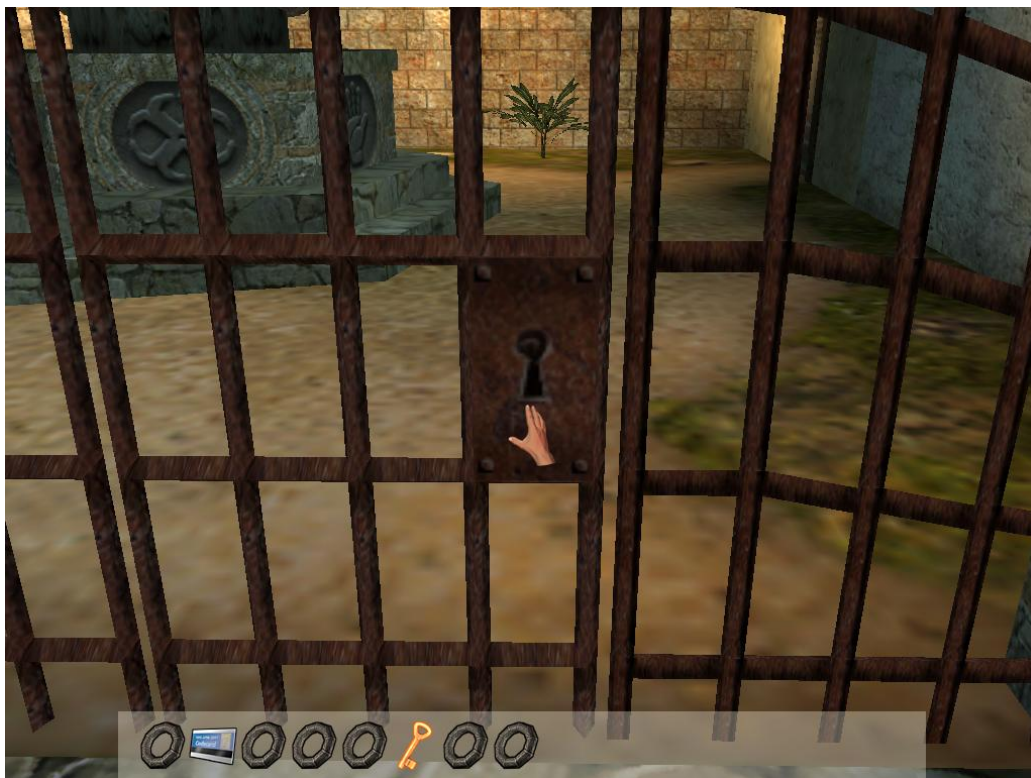
4 Mose erwiderte: »Und was ist, wenn die Leute von Israel mir nicht glauben und nicht auf mich hören, sondern behaupten: 'Der HERR ist dir nicht erschienen!' Was soll ich dann tun?«

bezahl er Mose: »Steck die Hand in dein Gewand!« Mose gehorchte, und als er seine **Hand** wieder hervorzog, war sie voll Aussatz, weiß wie Schnee. »Steck deine Hand noch einmal in dein Gewand«, befahl der HERR. Mose tat es, und als er sie wieder hervorzog, war sie so gesund wie der übrige Körper.

Diese Hinweise werden uns noch gute Dienste leisten!

Wir gehen wieder Richtung Schaltkasten u. öffnen, mit der Codekarte die Brettertür.

Dann gehen wir nach rechts, durch den Durchgang u. nach links.



Hier öffnen wir die Tür u. gehen zum Brunnen.

Hier legen wir jetzt die Ringe auf die Haken.

Damit es klappt müssen wir so nah wie möglich an die Haken!

Jetzt müssen wir die Ringe : **BRUNNEN, DORNENBUSCH u. HAND**, herausziehen.



Dornenbusch

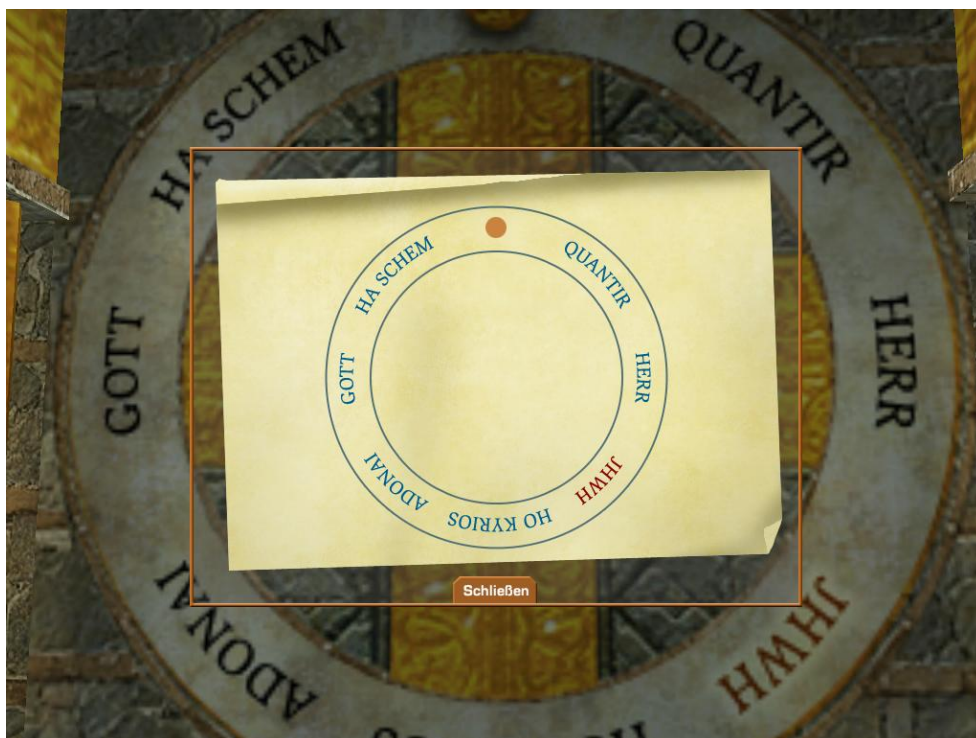
Nun laufen wir zurück zur Kapelle.
Hier hat sich, hinter dem Altar, eine geheime Treppe geöffnet, die wir hinuntergehen.



Auf der einen Seite drücken wir **JH** auf der Anderen **WH**.
Wir gehen weiter u. durch die Tür.



Den auf dem Boden liegenden Zettel nehmen wir an uns, u.
benutzen ihn, gehen langsam zurück u.



landen an der **Ausgrabungsstätte**.