

DAS **VERMÄCHTNIS**
DER BAUM DES LEBENS
Lösungshilfe by Locke

für den
Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

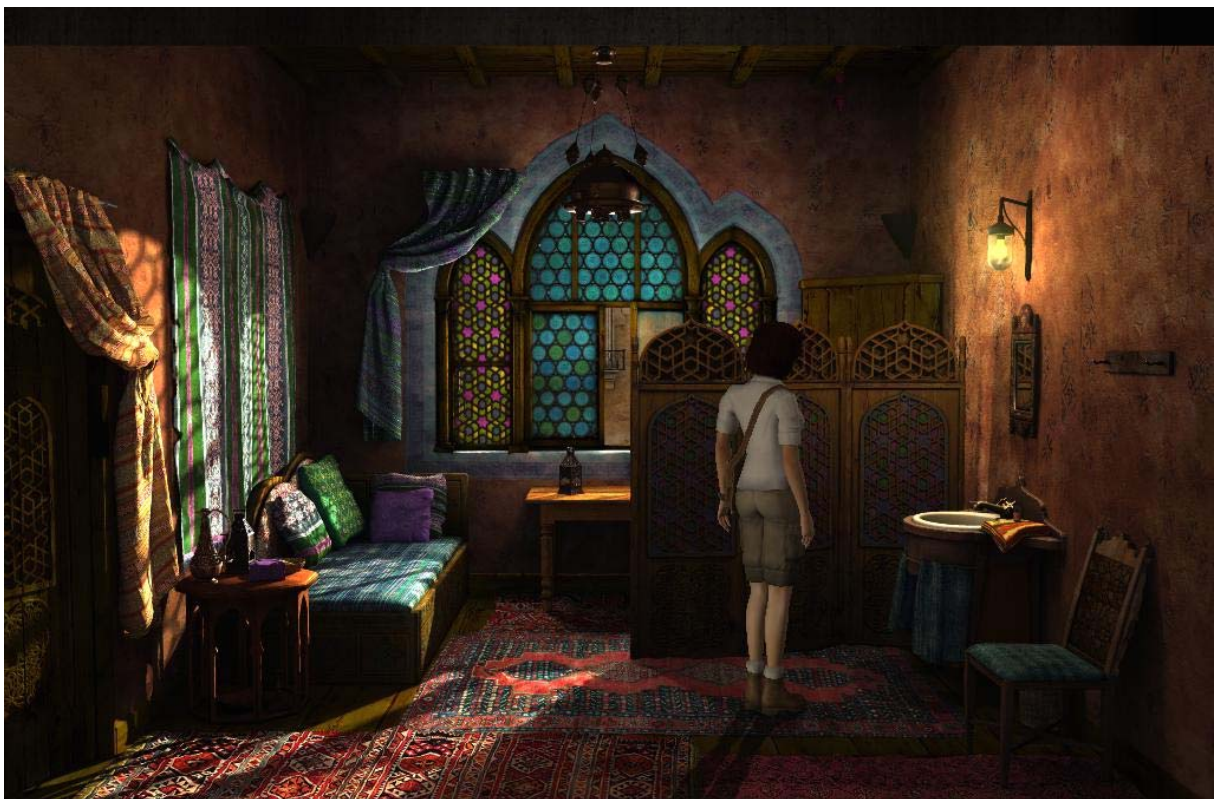


Glaubst du, sie stehen in einer Art Verbindung? Sie ist wie eine Motte, die in das Licht fliegt.

Kairo



Hier unterhalten wir uns ausführlich mit dem Jungen, mieten ein Zimmer u. betreten es.

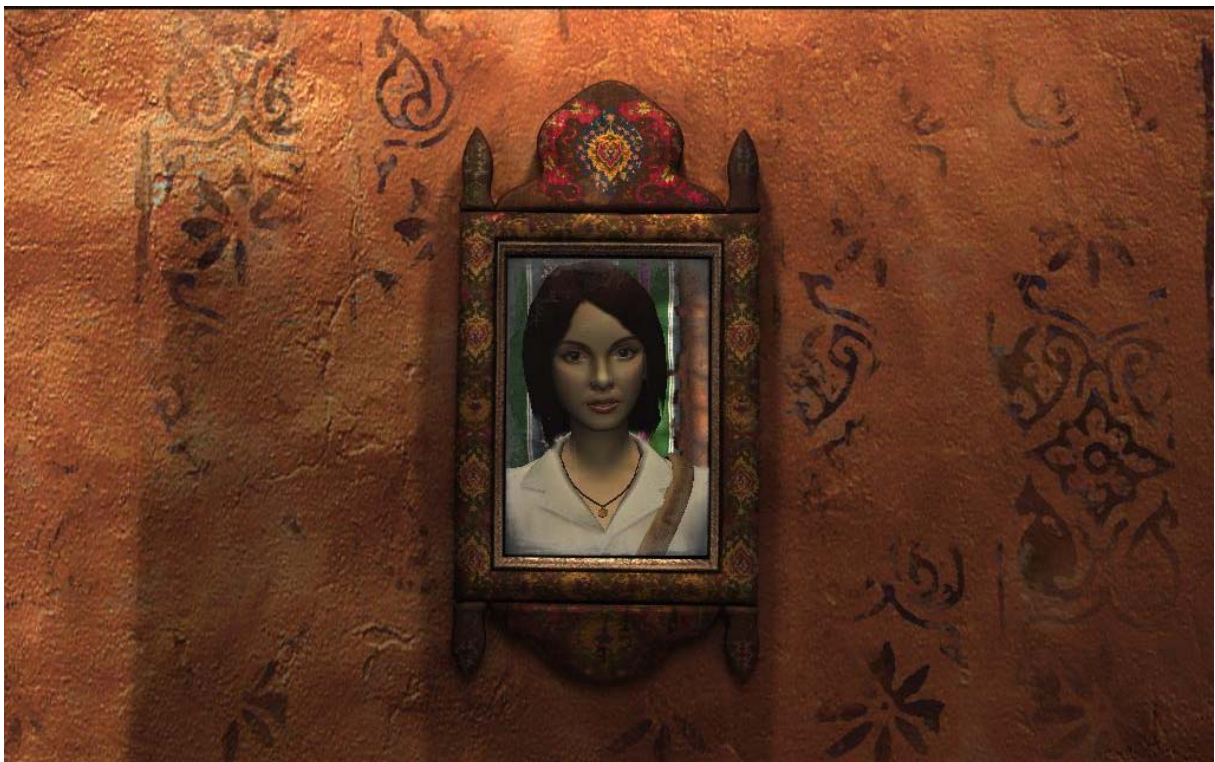


Wir schauen uns um, schieben den Raumteiler an die Seite u. betrachten das Waschbecken.



Die **Seife**, den **Rasierpinsel**, die **Schüssel** u. die **2 Wäscheklammern** stecken wir ein.

Nun füllen wir die Schüssel mit Wasser u. lösen die Seife darin auf.



Wir schauen in den **Spiegel**, bewundern unser Aussehen u. nehmen ihn zur Strafe ab!

Dahinter befindet sich wohl das „Geheimversteck“!



Wir legen unsere Kopien hinein, hängen den Spiegel wieder davor u. gehen zum Nachtschrank.



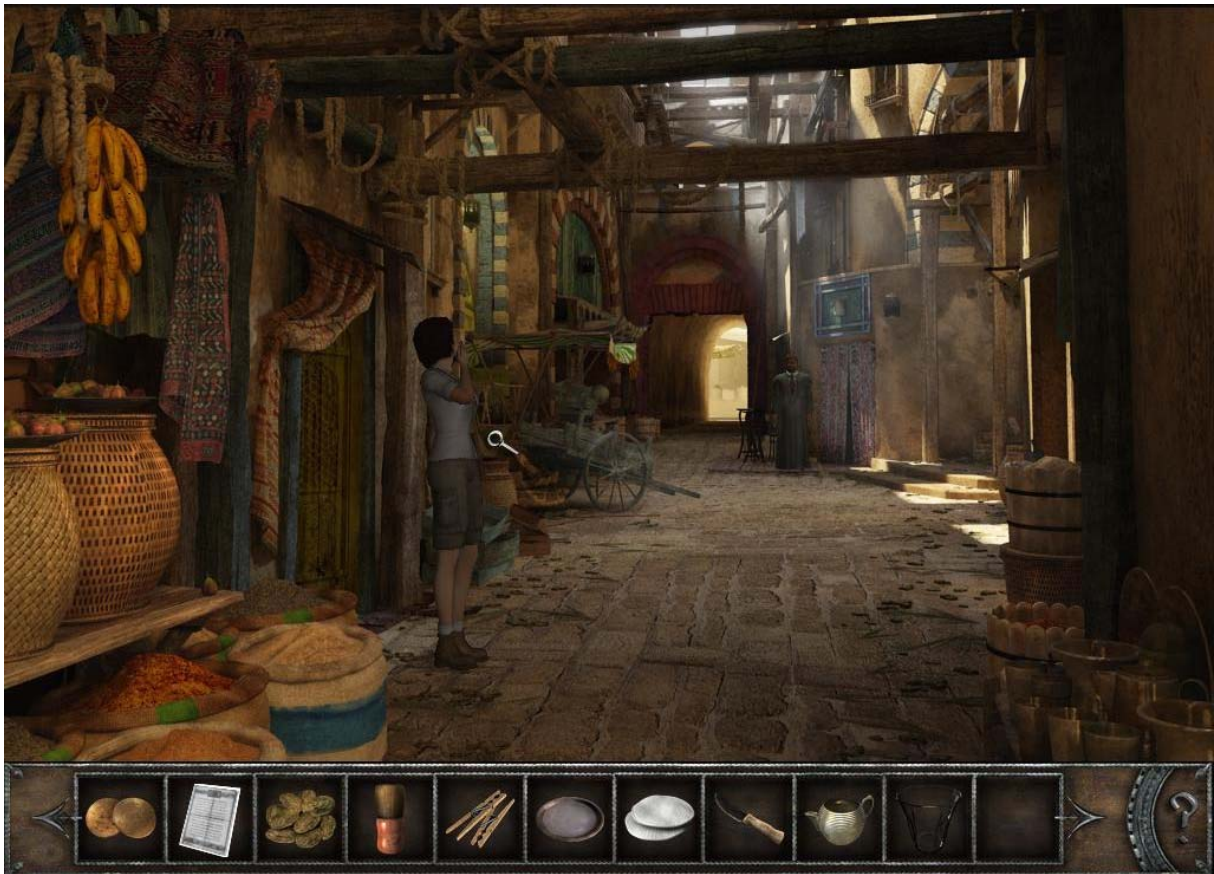
Die „Kulturtasche“ erleichtern wir um ein **Wattepad** u. gehen zum Fenster.



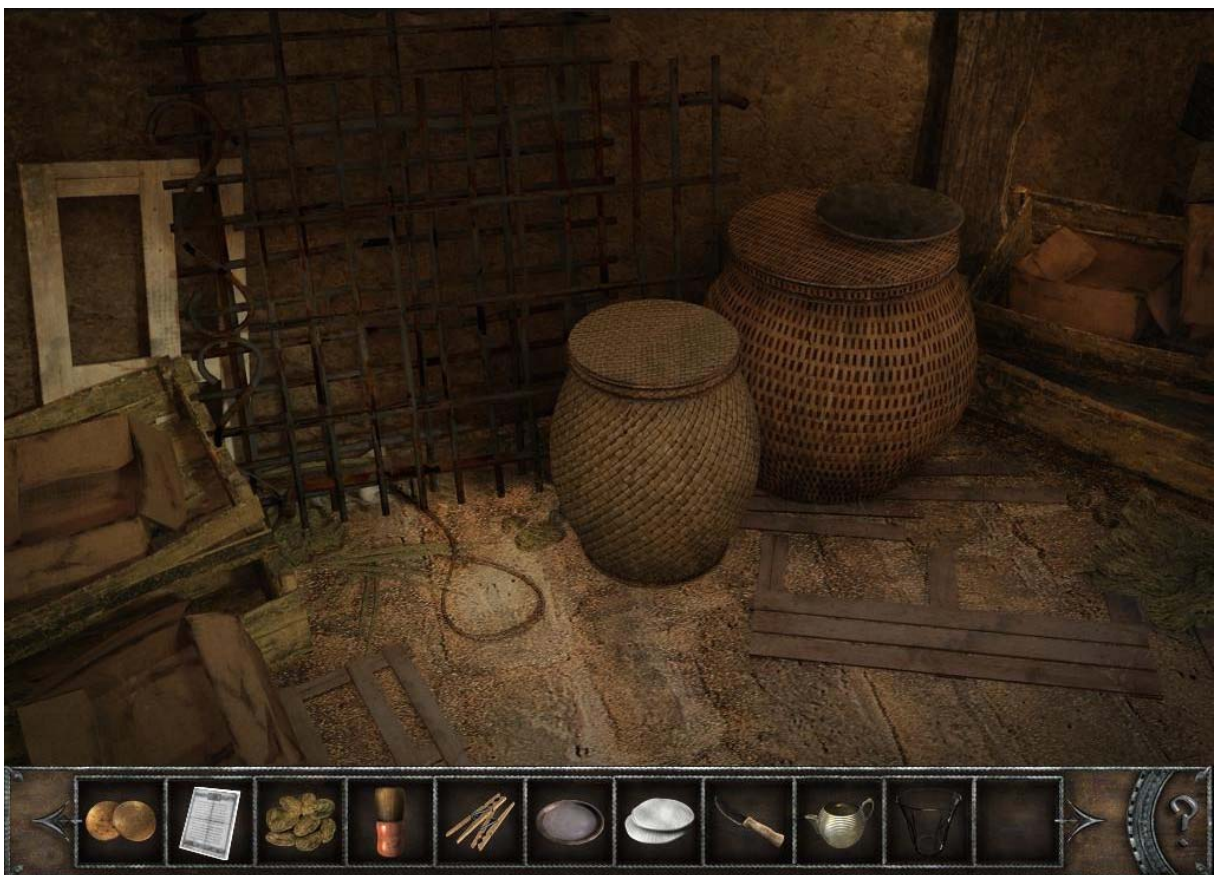
Hier können wir nichts tun, wir gehen nach unten u. hier in die Kochnische.



Den **Krug**, das **Messer** u. das **Glas** stecken wir ein u. verlassen das Hotel.



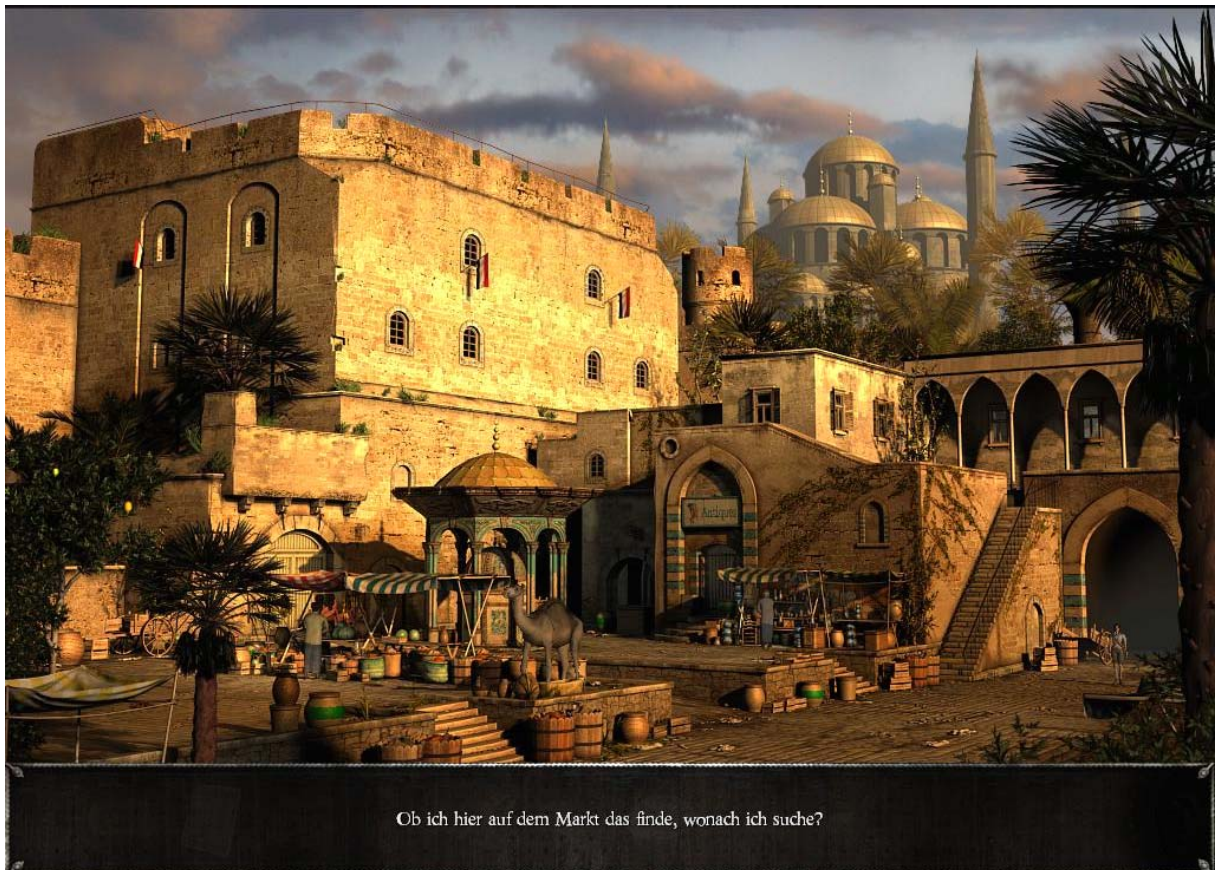
Hier schauen, was der Müll so zu bieten hat!



Ausser einer **Leine** finden wir nichts Brauchbares, gehen weiter u. reden ausführlich mit dem Besitzer des Cafes.



Danach machen wir uns auf die Suche nach dem erwähnten Antiquar, gehen auf den Markt u. hier zum Brunnenplatz.





Ein Seidentuch ... hübsch, aber schrecklich dreckig und ... blutverklebt?

**Wir finden den Antiquar u. unterhalten uns lange mit ihm.
Er kannte unseren Onkel u. will uns behilflich sein, unseren
gesuchten Sammler zu finden.
Er übergibt uns noch ein **blutiges Seidentuch** mit der Bitte es
zu reinigen.
Wir nehmen es u. reinigen es in der Seifenlauge.**



**Leider ist das Seidentuch noch mit einem großen, blauen
Fleck verziert u. es muss noch getrocknet werden.
Wir gehen zurück u. über den Markt.**



**Beim Kamelhändler steht ein schöner Limonenbaum.
Leider können wir seine Früchte nicht erreichen u. begeben uns
zurück in unser Hotelzimmer.**



**Hier benutzen wir die Garderobe, um das Seidentuch zu trocknen
u. gehen zurück zum Antiquar.**

**Wir erzählen ihm von dem gereinigten Seidentuch u. dem blauen
Fleck, der ein Teil einer Karte verdeckt.**

Ausserdem erwähnen wir die eingestickte Schrift:

Marthe de Saint- Germain an Bord der Mary Celeste 1872.

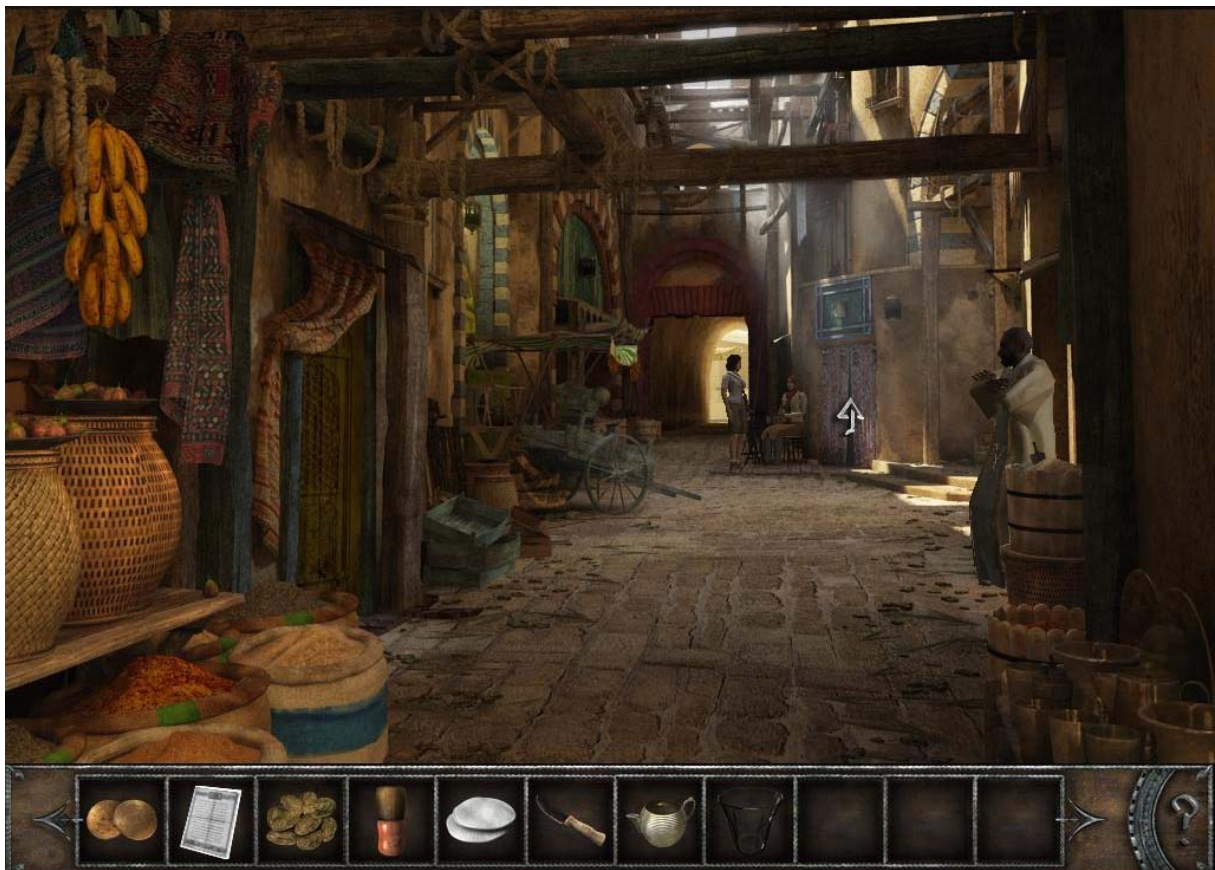


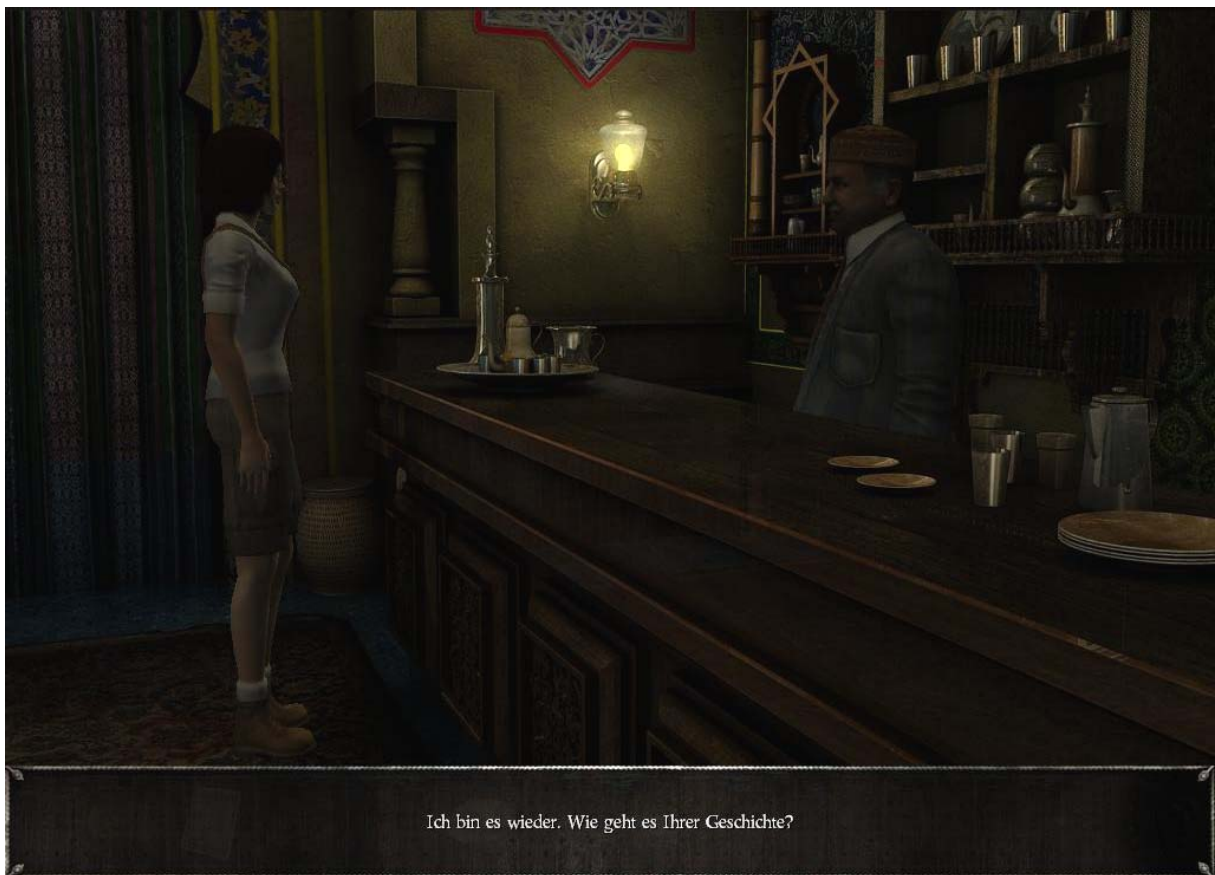
Wahrscheinlich. Wenn dem so ist, ist das außergewöhnlich! Ich glaube, ich kann eine eingestickte Karte erkennen - zu schade, dass genau da ein
Tintenleck drauf ist.



Marthe de Saint-Germain, an Bord der "Mary Celeste", 1872.

Er freut sich u. erzählt, dass er die Dienerin unseres gesuchten Sammlers gefunden hat u. dass diese im Cafe auf uns wartet. Wir verabschieden uns u. gehen hin.





Ich bin es wieder. Wie geht es Ihrer Geschichte?

Hier unterhalten wir uns wieder mit dem Besitzer, gehen anschließend in den Nebenraum u. setzen uns an den Tisch.





Nach einem kleinen Begrüßungsritual müssen wir mit Fatima ein kleines Spielchen machen u. natürlich auch gewinnen. Sie erklärt uns die Regeln u. wir beginnen.



Nachdem wir das kleine Spielchen gewinnen konnten, unterhalten wir uns lange mit Fatima, überreichen ihr die Samenkörner u. verlassen den Raum.

Da der Inhaber den Kaffee bezahlt haben möchte u. wir kein Geld bei uns haben, wollen wir Fatima bitten, unsere Rechnung zu begleichen.



**Leider ist Fatima still u. heimlich verschwunden.
Wir nehmen die **Kekse** an uns u. gehen zum Besitzer des Cafes.**





Wir reinigen den Boden u. finden vor dem Tisch
2 Bonbonpapiere u. eine weitere **Münze**.



Wir stecken alles ein u. gehen zum Ecktisch.
Nun nehmen wir die Tanakas, füllen den **Kaffeesatz** u. den **süßen Kaffeesatz** in das Bonbonpapier.
Wir stellen sie wieder zurück, verabschieden uns u. gehen zurück
ins Hotel.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Hier nehmen wir das, nun getrocknete, Seidentuch ab u. machen uns auf die Suche nach Milch u. Zitronensäure.

Wir verlassen unser Zimmer u. fragen Ali nach Milch u. Zitronensaft.

Leider hat er nichts davon, verweist uns aber an den Kamelhändler.

Wir verlassen das Hotel u. statten dem Kamelhändler einen Besuch ab!

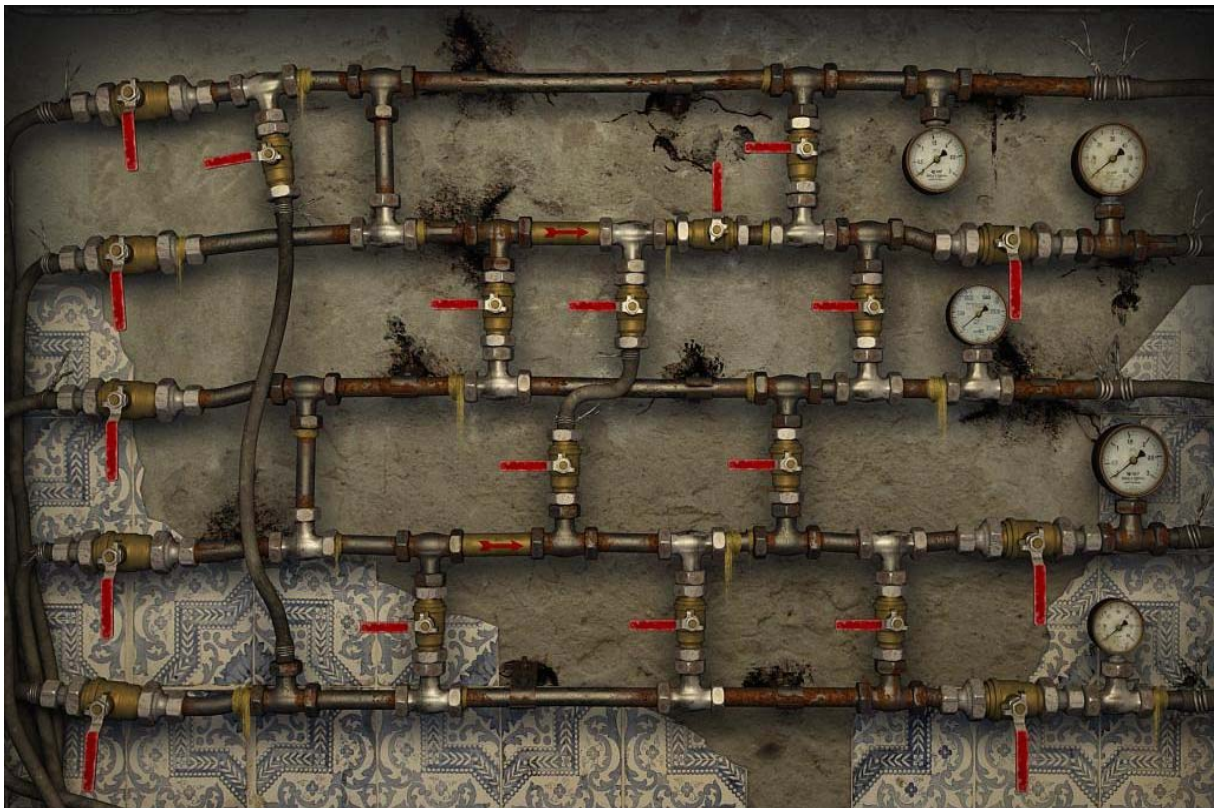


**Dieser hat keine Zeit, um das störrische Kamel zu melken.
Er gibt uns aber einen Topf u. wir versuchen es selbst!
Hoffentlich geht das gut, einen Plan haben wir ja schon.**

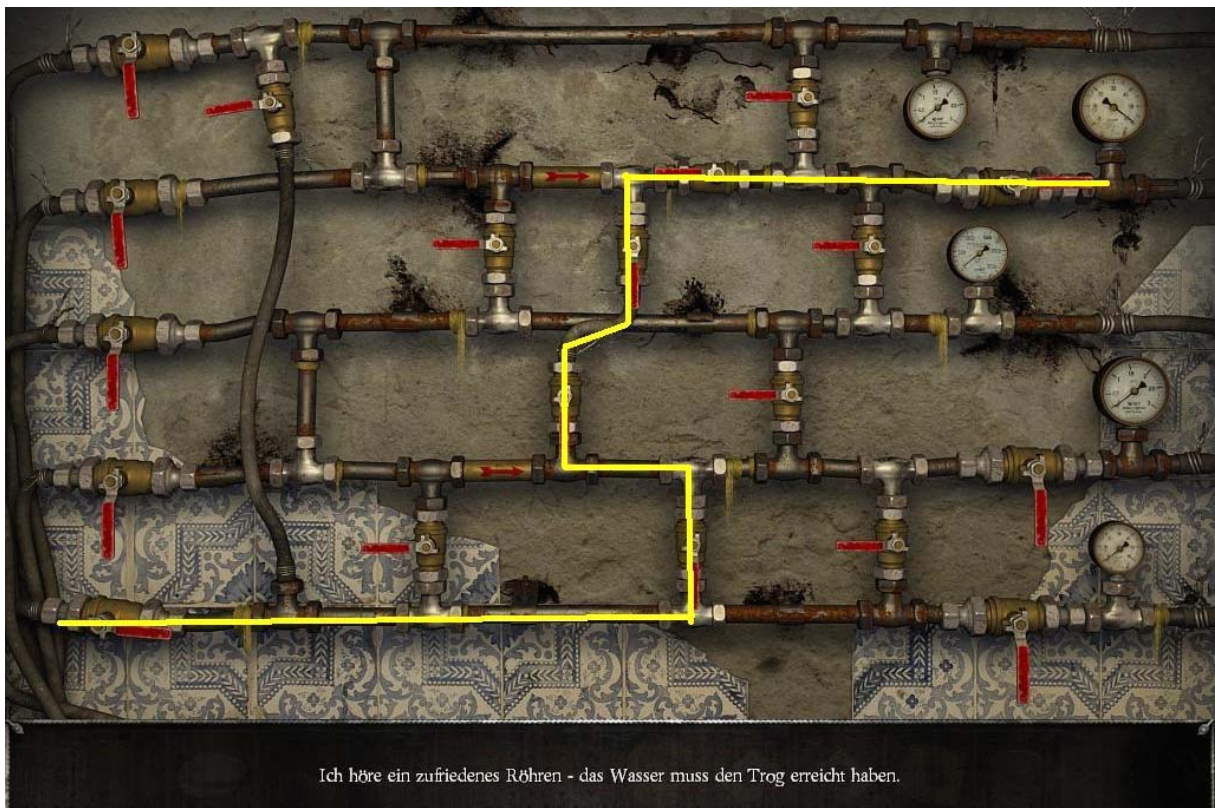


Ich werde das Kamel ablenken, indem ich Wasser in den Trog gieße. Wenn es erst seinen Durst gelöscht hat, wird es sich beruhigen und ich kann es melken.

Wir könnten das Kamel ablenken, indem wir ihm etwas zu trinken geben, denken wir u. gehen zur Wasserpumpe.



**Und nun?
Wer soll denn hier durchsteigen?**



Ich höre ein zufriedenes Röhren - das Wasser muss den Trog erreicht haben.

Wir schauen uns die Konstruktion genau an, öffnen die entsprechenden Ventile u. haben, zu unserem Glück, Erfolg. Ansonsten hätten wir gewaltig Ärger bekommen!



Das wäre geschafft; nun können wir uns dem Kamel widmen. Es klappt, wir haben einen **Topf mit Kamelmilch u. gehen zum Kamelhändler.**



Wir fragen ihn nach einer Limone u. er gibt uns eine **Peitsche.
Damit sollen wir eine Limone vom Baum schlagen.
Leider fehlt es uns an körperlicher Größe dafür u. wir bitten den
Kamelhändler uns behilflich zu sein.
Dieser verweist uns auf sein Kamel u. wir locken es, mit dem
süßen Kaffeesatz, unter den Limonenbaum.**

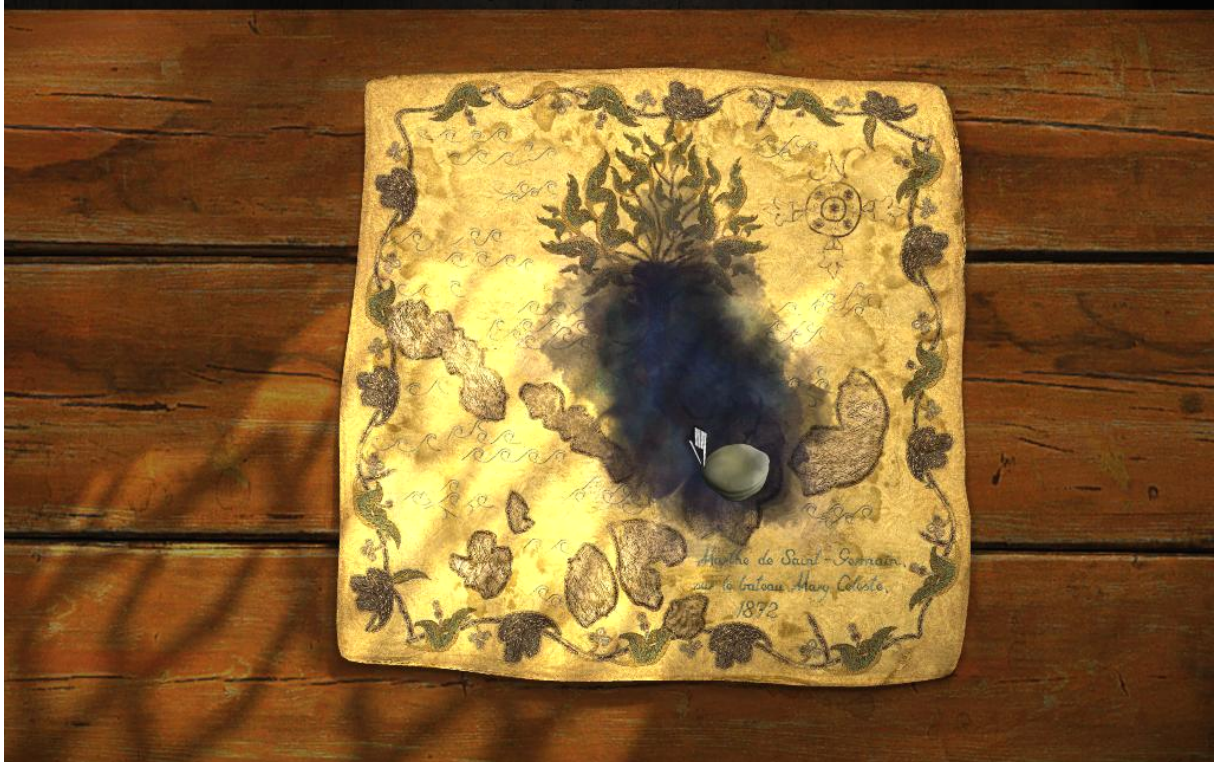


**Wir besteigen das Kamel u. können nun, mit Hilfe der Peitsche,
eine **Limone** pflücken u. ins Hotel gehen.**

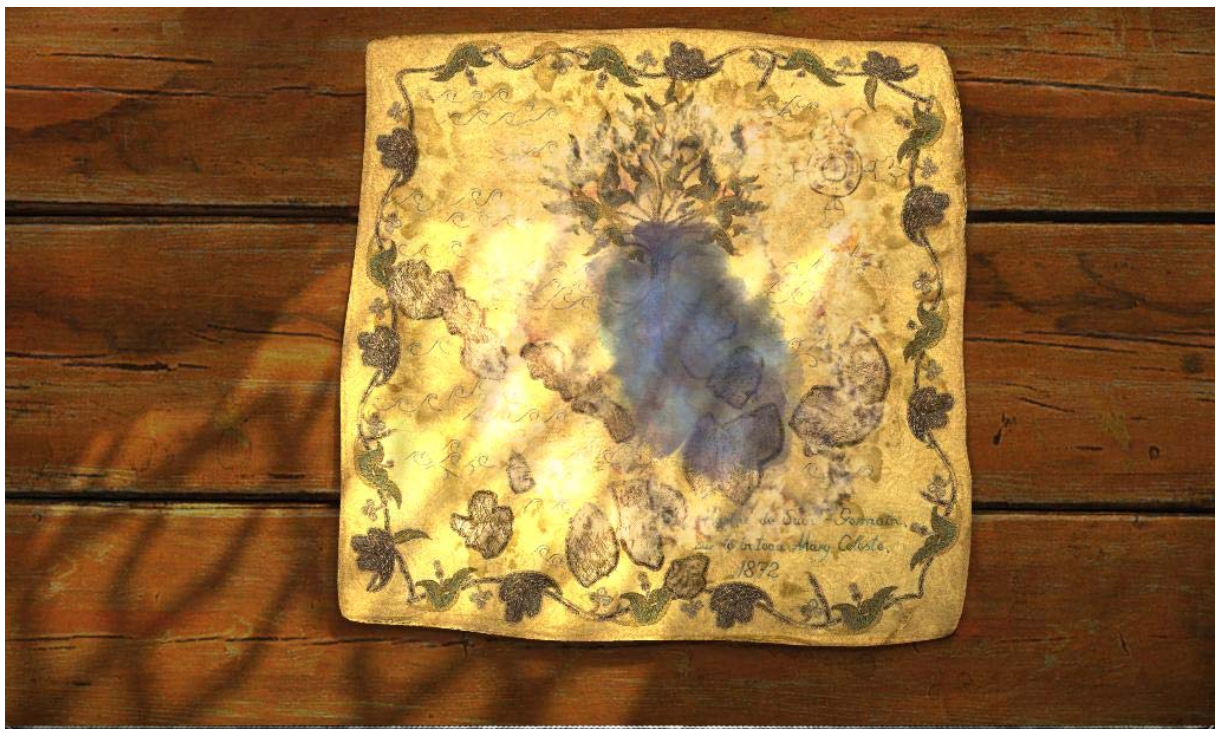


**Wir kippen die Milch in den Krug u. erwärmen sie.
Dann tauchen wir den Rasierpinsel hinein.
Die Limone schneiden wir auf, drücken sie über dem Glas aus,
tränken den Wattepad damit u. gehen aufs Zimmer.**

Wattepad in Saft getränkt + Trockenes Tuch



**Hier legen wir das Tuch auf den Tisch u. wenden den Wattepad
darauf an.**



Auf dem Seidentuch sind dieselben Sachen, wie auf der Karte, aber ich kann hier mehr Details erkennen.

Nun nehmen wir den Rasierpinsel u. erledigen den Rest!



Der Baum des Lebens - das muss es sein!

**Es hat geklappt, wir können den Baum des Lebens erkennen!
Wir stecken das **Tuch** wieder ein, holen die Kartenkopie aus
ihrem Versteck u. gehen zum Fenster.**



**Hier pappen wir das Tuch u. die Kartenkopie ans Fenster.
Nun benötigen wir noch einen Stift u. gehen zu Ali.
Zuvor verstauen wir die Kartenkopie wieder im „Geheimfach“!
Wir unterhalten uns mit Ali, erhalten einen **Stift** u. starten
unsere Aktion erneut!**



**Da wir das Seidentuch nicht richtig erkennen können, stellen wir
den Spiegel auf den Tisch u. können nun unsere Insel markieren.
Nun entfernen wir die Kartenkopie u. das Tuch vom Fenster,
legen die Kartenkopie ins Geheimfach, tarnen es u. gehen
zum Antiquar.**



Ein seltsam gekleideter Mann. Kahl, mit einer Augenklappe. Kennen Sie ihn?

Wir geben ihm das Seidentuch, führen noch eine interessante Unterhaltung u. gehen ins Cafe.



Hier hängt ein Mann herum ... kahl, Augenklappe. Kennen Sie ihn?

**Auch hier werden wir vor dem Mann mit der Augenklappe gewarnt!
Nun gehen wir zurück ins Hotel u. reden, bzw. wollen mit Ali reden.**



Er ist aber nicht in der Rezeption u. wir gehen auf unser Zimmer.





Es mag sich verrückt anhören, aber mein Mann meinte, die Suche müsse am Friedhof beginnen.

Unser Gespräch wird von Ali unterbrochen; wir bitten Fatima hier zu warten u. verlassen den Raum.



Ich sage es doch - verrückt. Kahl, mit einer Augenklappe.

**Er erzählt uns, dass der Kamelhändler uns dringend zu sprechen wünscht u. ein Fremder mit einer Augenklappe hier war!
Wir bitten Ali, auf Fatima aufzupassen u. gehen zum Kamelhändler.**



**Wir geben ihm den Milchtopf u. die Peitsche zurück.
Im Gegenzug erhalten wir unsere **Papiere** zurück u. gehen wieder
ins Hotel.**

**Auf dem Weg dorthin bemerken wir, dass uns ein Mann, mit
einer Augenklappe, beobachtet.**





Ich habe dir als Dank ein paar Kekse mitgebracht.

Im Hotel reden wir mit Ali, schenken ihm die Kekse u. begeben uns aufs Zimmer.



Wachen Sie auf! Fatima ist tot!

Wir gehen ins Bett u. werden vom Grafen geweckt!



Wir müssen fliehen. Segeln Sie mit mir. Ich habe eine Jacht in Alexandria!

Er erzählt uns, dass Fatima getötet wurde u. wir ebenfalls in höchster Gefahr wären.

Nun nimmt uns der Graf mit auf seine Yacht u. wir schippern nach Gibraltar



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher/gedruckter Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf.

Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld.

Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach)



Danke