

DIE KUNST DES MORDENS

Karten des Schicksals

Lösungshilfe – Teil 4 *by Locke*

Detailion

Wir stellen uns beim Sheriff vor, unterhalten uns eine Weile mit ihm u. verlassen sein Büro.



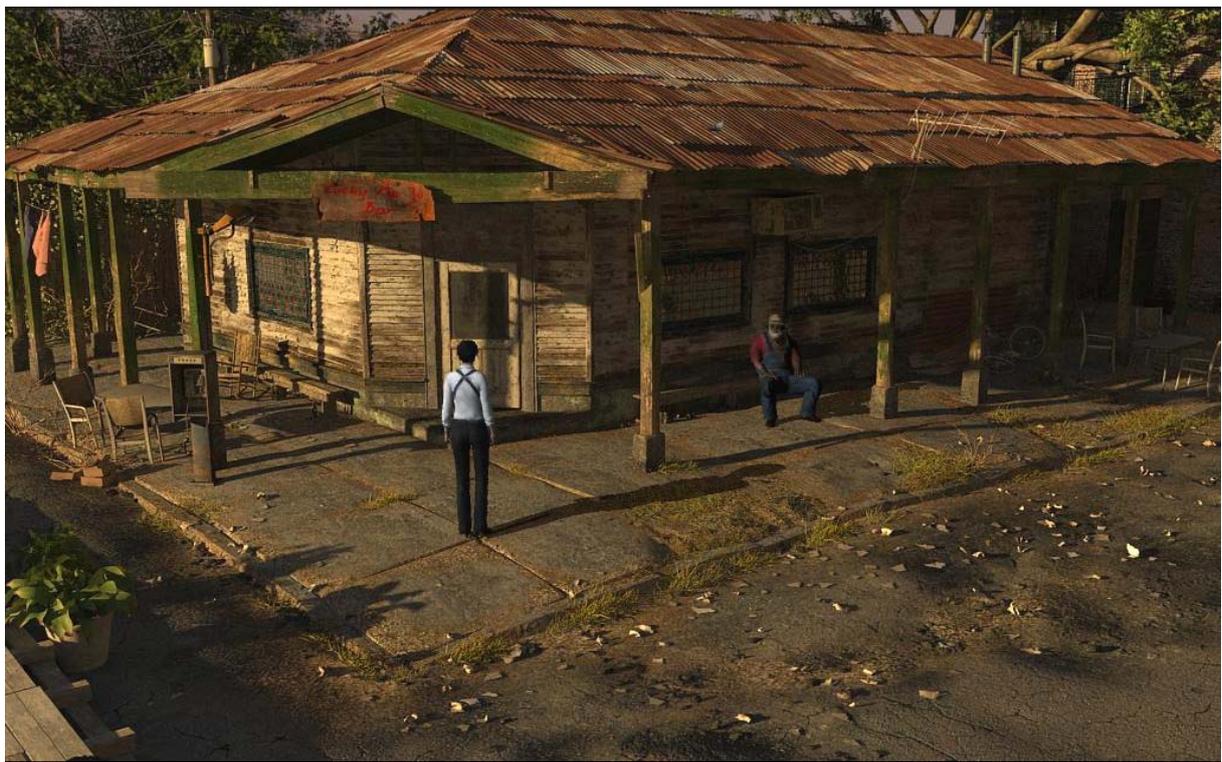
Vor der Tür halten wir eine kurze Lagebesprechung ab u. erkunden anschließend die Stadt.



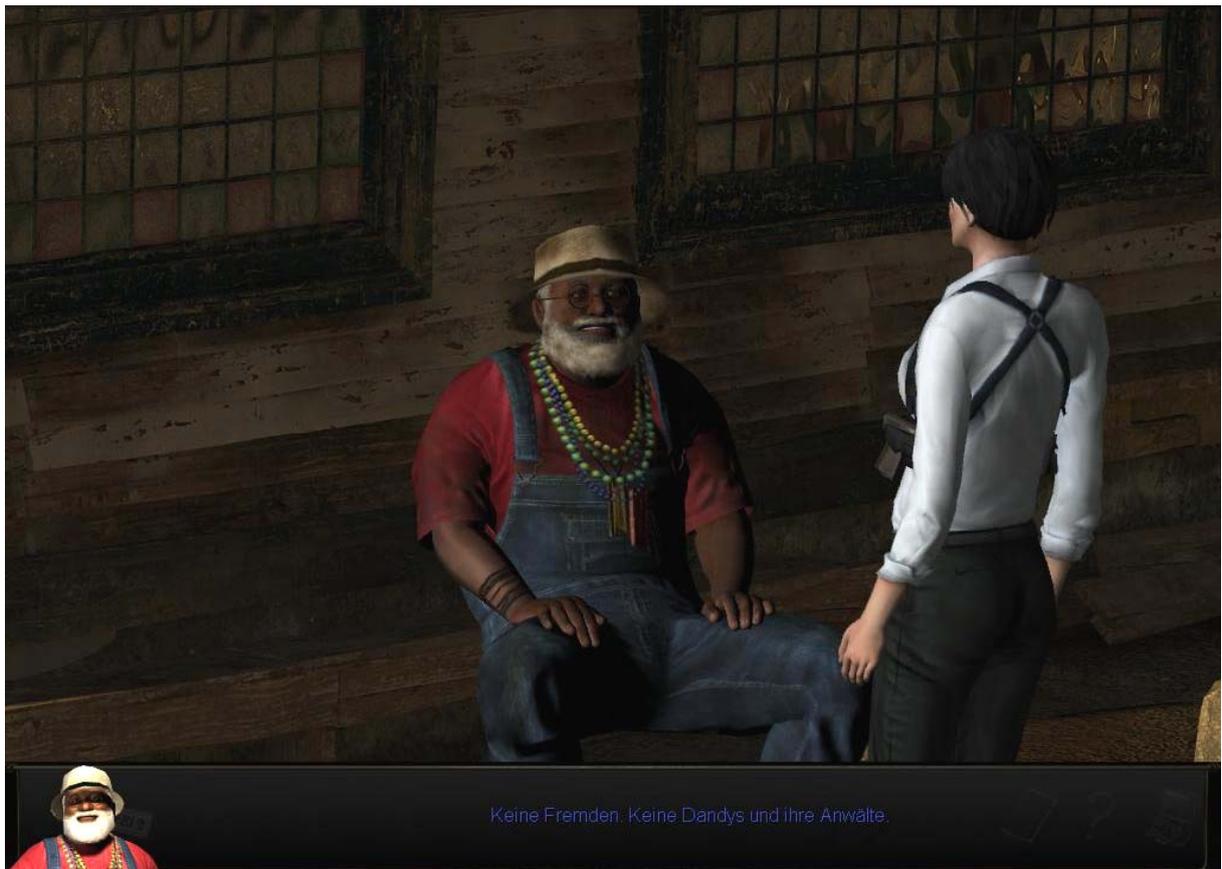
Am Hafen angelangt, erblicken wir eine Bar u. ...

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



reden mit dem Obdachlosen.



**Aaron redet viel wirres Zeug u. erzählt uns auch, dass der Sheriff ihm sein „Mojo“ abgenommen hat!
Wir verabschieden uns u. gehen an die Pier.**



Hier unterhalten wir uns mit Mamma Morton u. erfahren, dass sie, vor kurzer Zeit, einen Fremden zur Jagdhütte befördert hat. Wir verabschieden uns u. gehen zurück zum Sheriff.



Wir bitten ihn, uns zum alten Dampfer zu bringen, doch leider ist sein Hilfssheriff mit dem Boot unterwegs. Also dann mit dem Auto zur Jagdhütte, aber das ist zu gefährlich! Außerdem müssen noch diverse Dokumente sortiert werden, entgegnet er u. zieht ab!



Nun schauen wir uns seinen Schreibtisch an u. klauen eine **Schere**, eine Rolle **Klebeband** u. eine **Ansichtskarte** dieser Stadt.

Wir gehen zu Aaron, reden über den Fremden u. dann mit Mamma Morton über die Vermietung ihres Bootes.

Leider ist es defekt, u. weil sie nicht ins Gefängnis will, vermietet sie uns das Boot nicht.

Wir verlassen den Anlieger u. unser Handy meldet sich zu Wort.



Unser „Partner“ teilt uns mit, dass die Unterlagen des Falles verschwunden sind u. wahrscheinlich in der letzten Raststätte vergessen worden sind.

Er fährt los, um sie zu suchen u. wir gehen zu Aaron.



Wir unterhalten uns nochmals mit ihm u. er verspricht uns zu helfen.

**Allerdings müssen wir ihm vorher sein Mojo zurück bringen.
Wir willigen ein u. gehen zum Sheriff.**



Hier schauen wir uns den Aktenschrank an u. entdecken die von Aaron erwähnte Tasche.

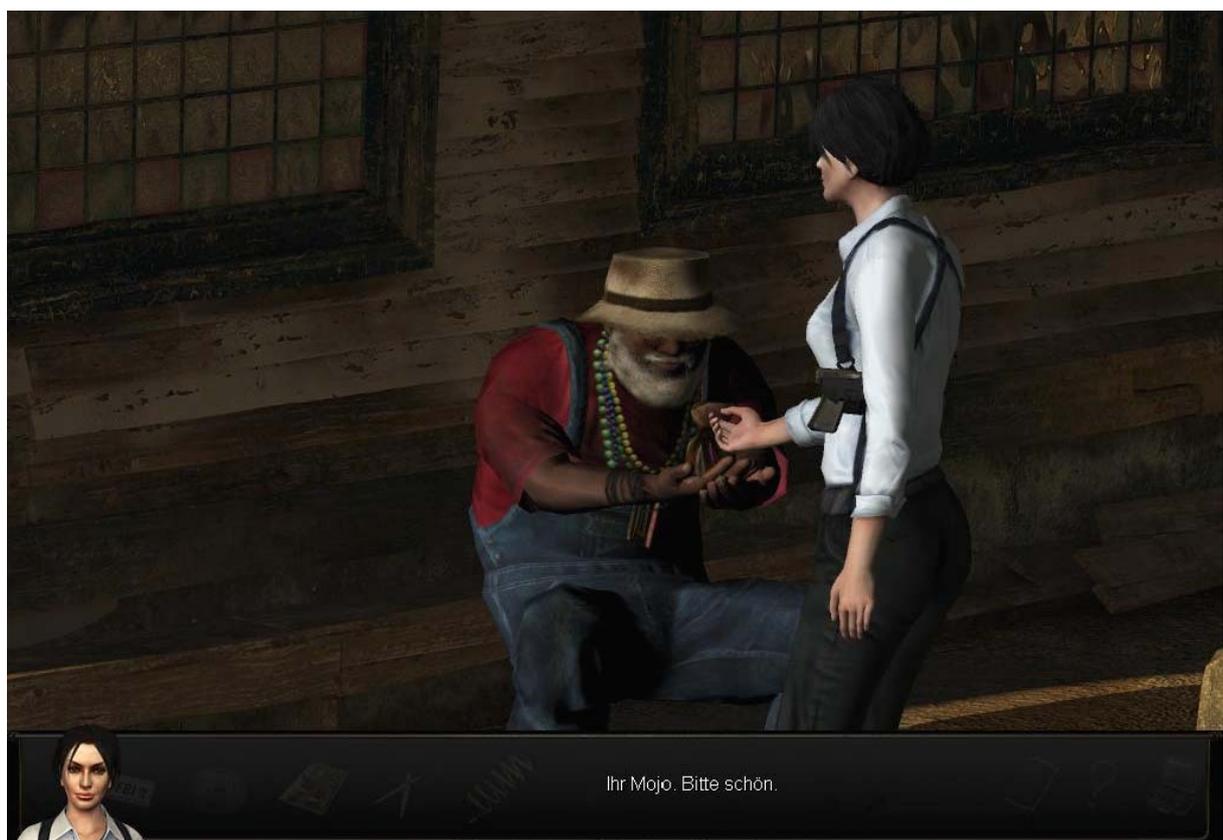
Leider ist der Schrank abgeschlossen u. wir müssen uns etwas einfallen lassen, um an seinen Inhalt zu gelangen.



Wir ziehen den Nagel heraus, entfernen die Scheibe, mit Hilfe der Schere, u. nehmen ein **spiralförmiges Kupferrohr** u. ein kleines **verschnürtes Säckchen** heraus.



Nun basteln wir den Schrank wieder zusammen (Scheibe anklicken) u. zu Aaron.



Wir reden mit ihm über das Spiralrohr, geben ihm sein Mojo u. erhalten ein **verpacktes Hühnchen** als Opfergabe für die Geister. Außerdem erzählt er uns noch, wo u. wie wir die Opfergabe anwenden müssen.

Nun erscheint seine Schwester auf der Bildfläche u. kümmert sich um ihn.





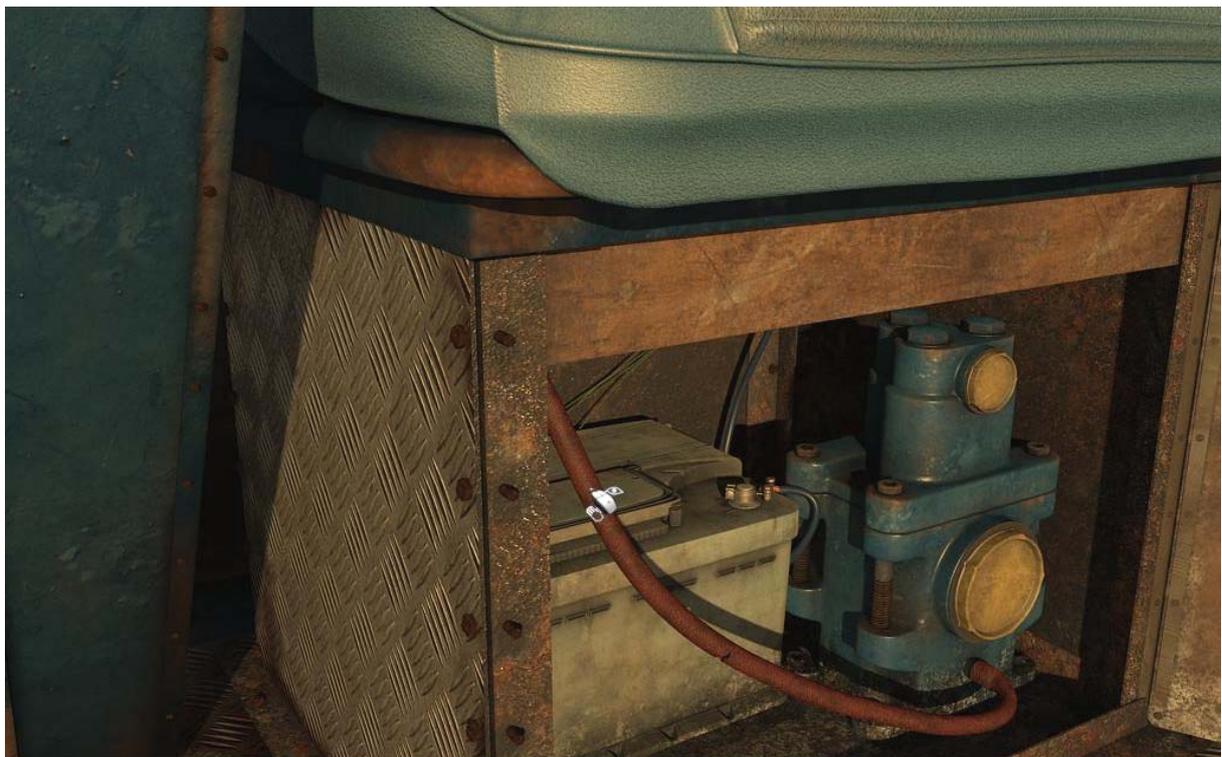
Wir unterhalten uns mit ihr u. bekommen die Genehmigung, das Boot benutzen zu dürfen.

Als Zugabe erhalten wir eine kleine, mündliche Wegbeschreibung u. Bedienungsanleitung für das Boot.

Wir verabschieden uns, gehen zum Pier u. besteigen das Boot.



**Wir probieren das Ruder aus, leider funktioniert es nicht!
Nun öffnen wir die Verkleidung u. schauen, woran das wohl liegen könnte.**



Wir ziehen den Schlauch ab u. sehen, dass hier ein Mangel an Bremsflüssigkeit herrscht.



Einen Kanister **Bremsflüssigkeit** u. einen **Trichter** finden wir in einer Blechkiste.

Da der Trichter zu groß ist, basteln wir uns einen aus der Postkarte.

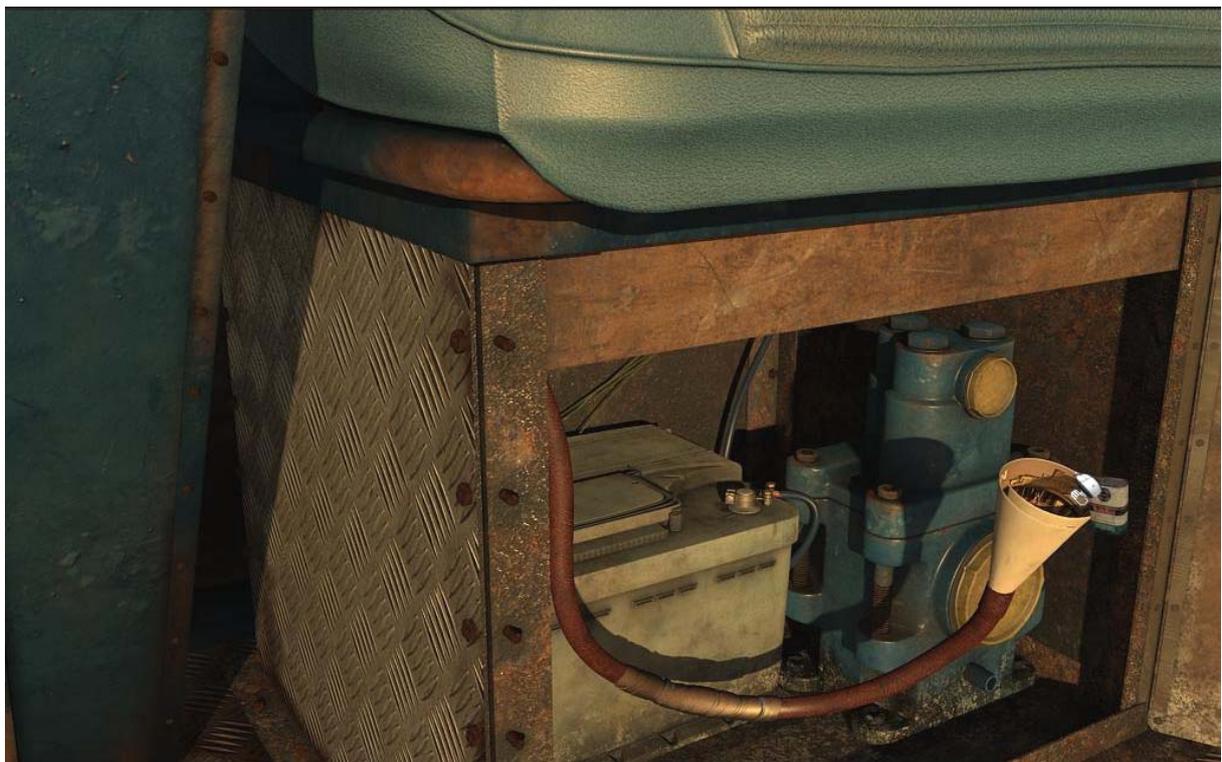


Nun schneiden wir uns etwas **Klebeband** ab u. reparieren den Schlauch damit.



Großartig! Ich habe es geschafft, das Rohr zusammenzuflicken.

Prima, das sieht doch ganz gut aus!



**Wir installieren den Postkarten-Trichter u. füllen
Bremsflüssigkeit auf.**

**Nun kommt der Schlauch wieder an seinen angestammten Platz u.
wir probieren die Steuerung aus.**



**Sie funktioniert wieder - aber unser Gehirn nicht, denn wir haben
Mammas Wegbeschreibung vergessen!
Wir gehen zum Büro des Sheriffs.**



Hier entfernen wir die **Landkarte**, gehen zurück u. stehen in See!



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Jagdhütte im Sumpf

Irgendwie haben wir die Hütte gefunden, gehen vorsichtig auf die Veranda u. ins Haus.



**Der Fremde sitzt am Schreibtisch u. liest.
Wir schleichen uns heran, überwältigen u. fesseln ihn.**



**Nun unterhalten wir uns ausgiebig mit dem Fremden.
Er gibt an, Arthur Blake zu heißen u. Schriftsteller zu sein.**



**Diese Hütte, der Dampfer u. der ganze Sumpf stehen zum
Verkauf u. er möchte alles erwerben, um sich hier auszuspannen
u. Bücher zu schreiben.**

**Nun gut, das werden wir überprüfen!
Und da es in der Hütte zu duster ist, schauen wir uns auf der
linken Seite der Veranda um.**



Hier finden wir einen **Liegestuhl** u. einen **Bootshaken**.
Wir sacken beides ein u. schauen uns die Batterie an.



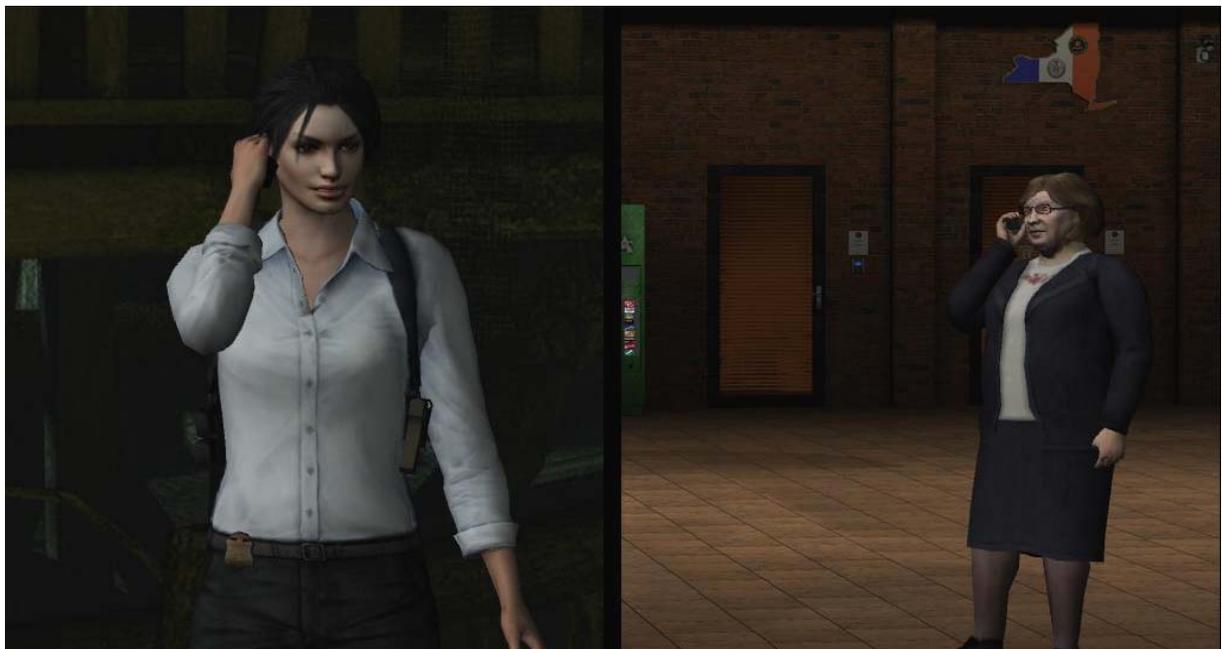
Diese fungiert als das „Örtliche Kraftwerk“, aber mit
abgeschnittenem Plus-Kabel funktioniert es leider nicht!
Wir gehen zurück u. auf den Steg.
Von hier aus rufen wir (automatisch) unseren „Partner“ an.



Wir schildern ihm unsere Lage u. bitten ihn, den Fremden zu überprüfen.

Na ja, abgeholt werden möchten wir auch!

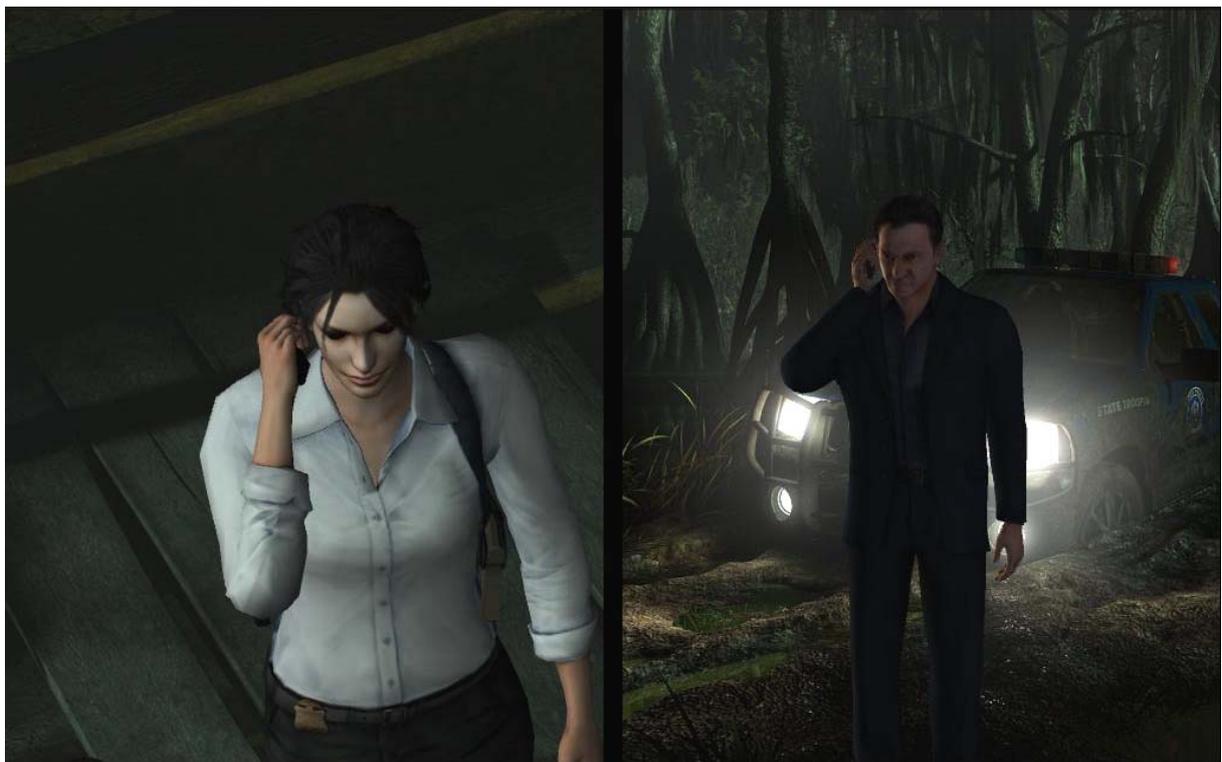
Nun rufen wir (automatisch) Ruth an u. bitten sie, die Maklerfirma nebst Mitarbeiter zu überprüfen.



Wir schauen uns noch etwas um u. erhalten einen Rückruf von Ruth.

Darin teilt sie uns mit, dass es die gesuchte Maklerfirma nicht gibt!

Anschließend erreicht uns ein Anruf unseres“ Partners“.



**Dieser füttert uns mit interessanten Informationen.
Wir gehen zurück zu Blake u. erlösen ihn, nach einem kurzen
Gespräch, von den Handschellen.
Nun führen wir eine lange Unterhaltung mit ihm u. kümmern uns
u. unser „Kraftwerk“!
Wir gehen auf den linken Steg u.**



wenden uns nach rechts.



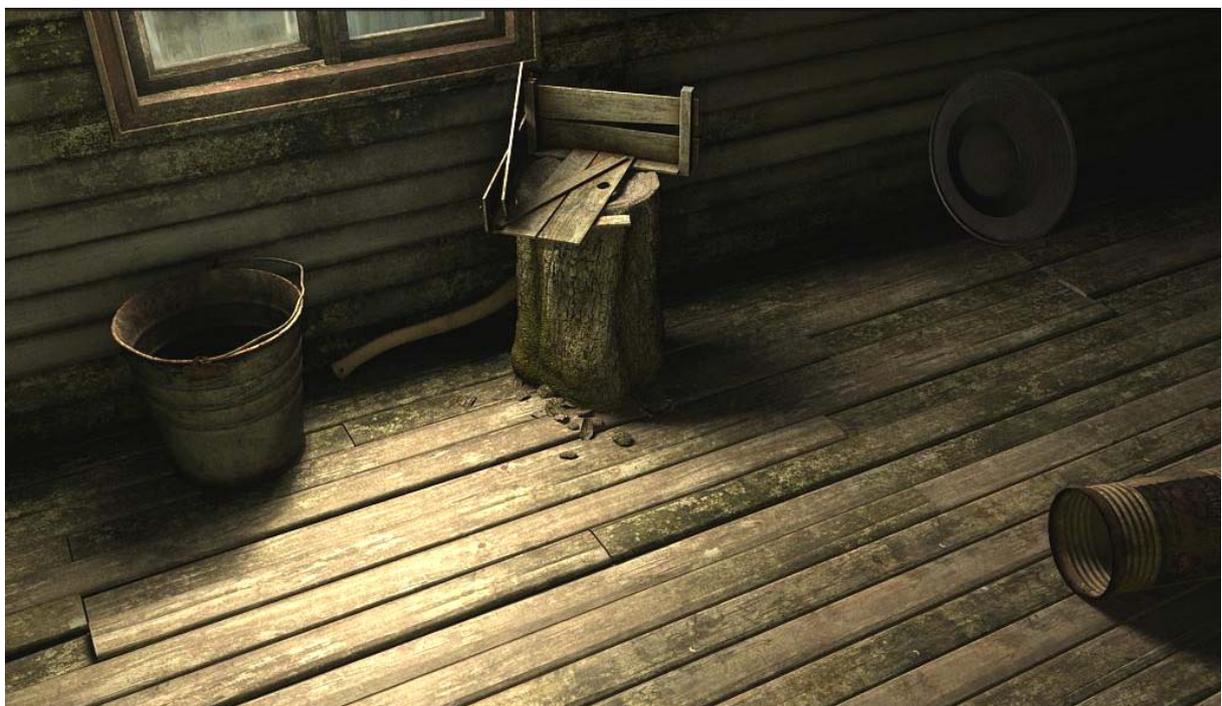
Am rechten Pfosten hängt etwas **Kupferdraht**, wir nehmen ihn u. gehen zur Batterie.



Hier verbinden wir den Kupferdraht mit Batterie u. Kabel.
Jetzt schneiden wir noch etwas **Klebeband** ab u. isolieren
das Kabel.
Nun sollte unser „Kraftwerk“ wieder funktionieren.



**Es funktioniert u. wir betreten gemeinsam die Hütte.
Wir verlassen sie wieder u. gehen auf die Veranda.
Hier meldet sich unser Handy zu Wort u. unser „Partner“ teilt
uns mit, dass er im Schlamm steckt u. wir es uns hier gemütlich
machen müssen.
Nun gehen wir auf die rechte Seite der Veranda.**



**Hier packen wir alles ein was nicht niet- u. nagelfest ist, u. das
wäre dann: ein **Eimer**, eine **Axt**, eine **Schüssel** u. eine **Dose**.
Nun benutzen wir die Axt, um **Feuerholz** zu machen u. gehen in
die Hütte zurück.**



Das Holz führen wir seiner Verwendung zu, gehen zum Schreibtisch u. schnappen uns die Öllampe. Den Kühlschrank erleichtern wir um den Wandkalender u. den Küchenschrank um seine Teedose u. 2 Becher.



**Nun schauen wir uns weiter um.
Auf dem kleinen Tisch liegt die Kamera des Schriftstellers.
Ob er wohl damit Fotos gemacht hat, die uns weiterhelfen könnten?
Wir fragen ihn u. er verneint.**



Den Wandkalender stecken wir in den Ofen, borgen uns das **Feuerzeug** des Schriftstellers u. stecken ihn in Brand.

Jetzt schnappen wir den Kessel, gehen auf die linke Seite der Veranda u. füllen ihn am Wasserbehälter.

Nun stellen wir ihn wieder auf den Ofen, stellen die Becher daneben, legen die Teebeutel (Dose auf die Becher anwenden) in die Becher.

Wir wenden uns ab u. unterhalten uns mit dem Schriftsteller. Leider wird diese Unterhaltung unterbrochen, denn unser Handy meldet sich zu Wort.

Wir verlassen die Hütte, um zu schauen, wer uns eine SMS gesendet hat.

Aber das war nicht unser Handy, was geklingelt hatte, wir gehen wieder in die Hütte zurück.

In der Zwischenzeit hat unser Schriftsteller den Tee aufgebraut, wir genießen den heißen Trank,



uns wird schwindelig u. wir brechen zusammen!
Als wir wieder munter sind, gehen wir in die Hütte zurück.
Unser Schriftsteller ist verschwunden, hat aber seine Koffer u. die
Kamera zurück gelassen.
Wir verlassen die Hütte u. schauen uns draußen um.



Auf dem Steg liegt sein Handy.
Es enthält eine 1 Std. alte SMS von Turner, in der er unseren
Schriftsteller auf den Dampfer lockt.
Von dieser neuen Lage verständigen wir unseren „Partner“ u.
kümmern uns um die Zugbrücke.



Mit Hilfe des Bootshakens holen wir sie herunter, gehen drüber u. stehen



**plötzlich „Schnappi“ gegenüber.
Wir erinnern uns an das Hähnchen, packen es aus, servieren
es „Schnappi“ u. der Weg ist frei.**



**Hier fehlen einige Bretter des Steges.
Zwar könnten wir versuchen auf die Pfähle zu springen, aber das
wäre in der Dunkelheit zu gefährlich.
Wir gehen zurück u. dann auf den Bootssteg.**



Hier füllen wir unseren Eimer mit verunreinigtem **Petroleum,
gehen in die Hütte u. nehmen den **Becher** vom Ofen.**



Nun erleichtern wir den Liegestuhl um einen **Stoffetzen.
Dann nehmen wir den Trichter, legen den Stoffetzen darauf u.
schnippeln ihn, mit der Schere, zurecht.**



**Nun setzen wir den Trichter auf den Teekessel, installieren das
Spiralrohr u. stellen den Becher darunter.**



**Jetzt kippen wir das Petroleum in den Filter u. entfernen
ihn wieder.**



**Da nun zuviel Dampf verloren geht, dichten wir das Ganze mit
Klebeband ab.**

Nun tröpfelt das Kerosin in den Becher, wir nehmen ihn u. ...



**füllen damit die Lampe auf!
Nun zünden wir sie an u. gehen in die Dunkelheit.**



**Am Ende des Stegs legen wir die Schüssel ins Wasser, stellen die
Dose u. dann die Lampe darauf.
Das Ganze bekommt einen kleinen Schups u. er ward Licht.**



Nun müssen wir versuchen, ohne von den „Schnappis“ verspeist zu werden, auf die andere Seite zu gelangen.

Das Spiel wird hier automatisch gespeichert!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Um nicht von diesem netten Kerlchen gefressen zu werden, sollten wir folgenden Weg wählen.



Haben wir das geschafft, heben wir den **Stock** auf, angeln uns die **Lampe** damit u. gehen weiter.



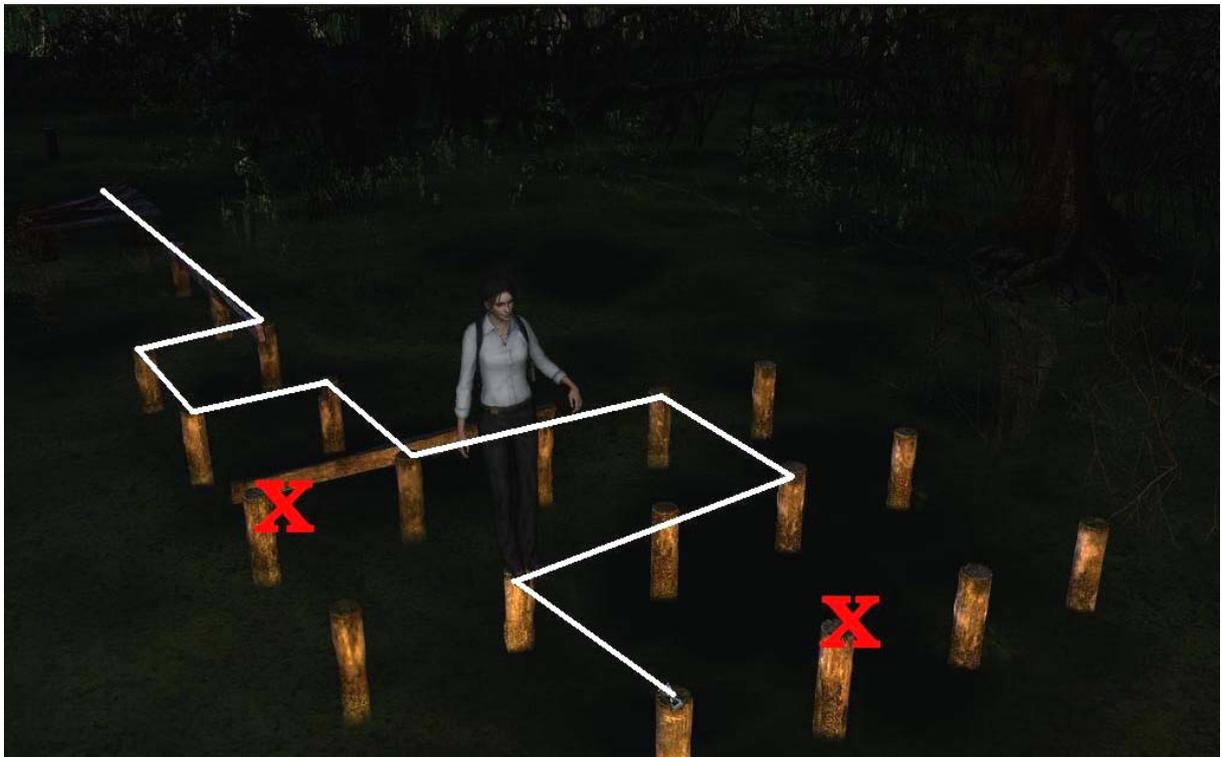
Hier stellen wir wieder die Lampe ins Wasser u. geben ihr einen kleinen Schubs.



Nun müssen wir versuchen, auch diese Hürde zu meistern. Ansonsten landen wir als Abendessen in „Schnappis“ Rachen!



Wir springen auf den 1. Pfahl u. ziehen mit Hilfe des Stockes die Tafel zu uns ran.



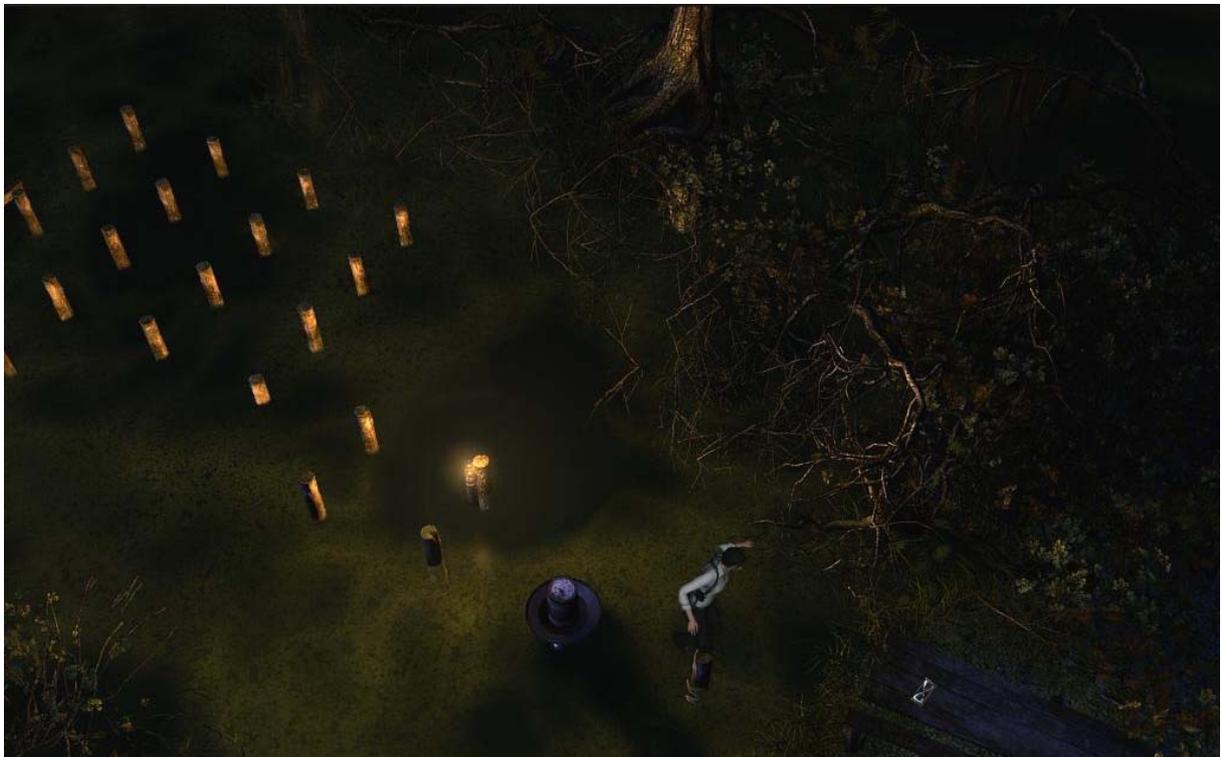
Langsam tasten wir uns weiter vor u. müssen immer die auf – u. abtauchenden Pfähle beobachten.

Diese **X- Pfähle sollten wir meiden!**



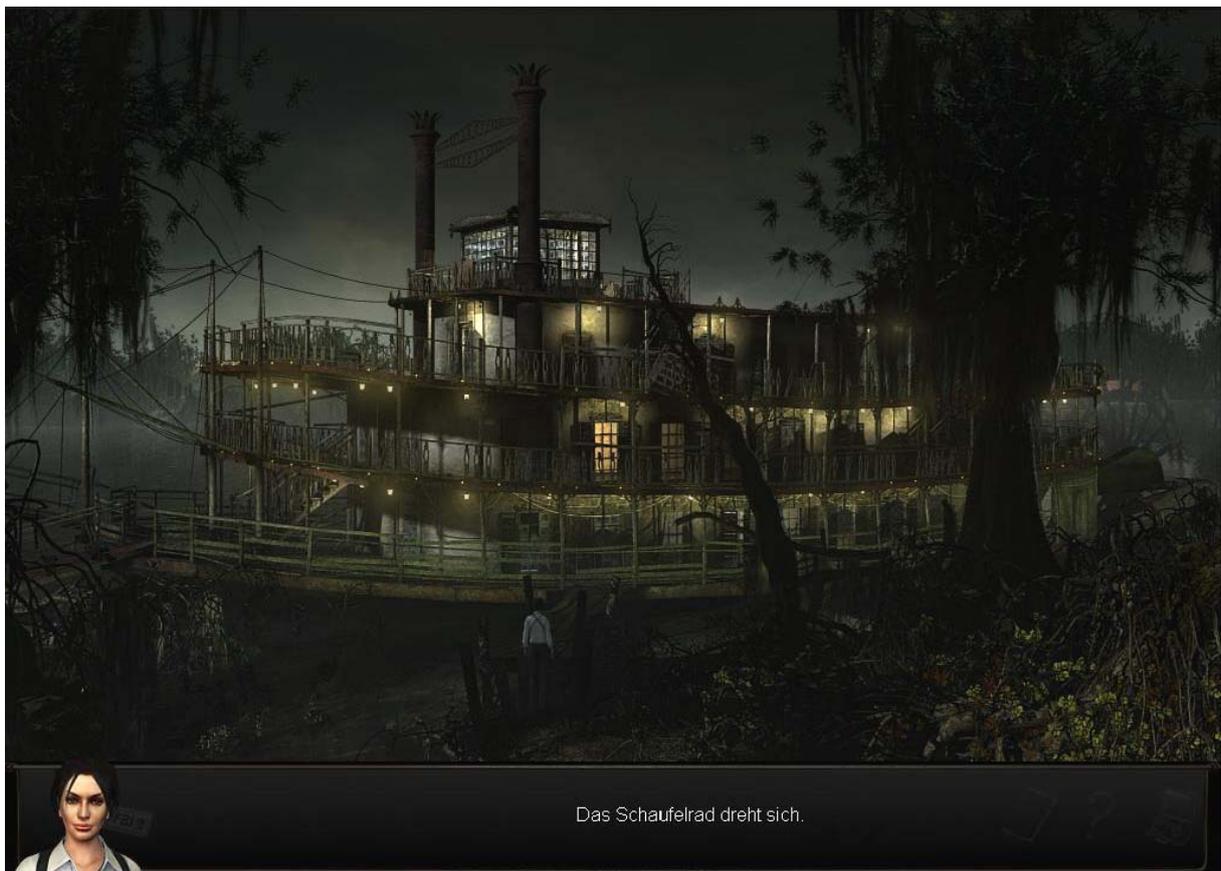
Nun schnappen wir uns die Lampe u. stellen sie hinter uns auf den dünnen Pfahl.

Dann nehmen wir die **Dose u. die **Schüssel** u. legen sie vor uns auf den fast versunkenen Pfahl.**



So gelangen wir auf den nächsten Steg u. „Schnappi“ hat das Nachsehen!

Wir gehen weiter u. kommen zu dem alten Dampfer.



Das Schaufelrad dreht sich.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken dem Autor und weisen darauf hin, dass diese Lösung unserem bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns, und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen.

(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).