

Komplettlösung – The Night of the Rabbit

von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es wie fast immer auch Errungenschaften. In dem Spiel gibt es Sammelobjekte wie Tautropfen (32), Karten (32) und Sticker (8). Es geht in dem Spiel um Jerry, der ein Zauberer werden möchte. Man sollte sich immer überall gut umsehen und mit allen sprechen.

Tutorial

- Gleich am Anfang kann man eine Errungenschaft erhalten, wenn man im Hauptmenü links unten auf das Bild von Steam klickt = **Errungenschaft: Steam Store**
- **die merkwürdige Gestalt anklicken**
- sie will helfen den Anfang der Geschichte zu finden
- **der Gestalt folgen**
- dann kommt eine Zwischensequenz
- **das Radio anklicken**
- der Sprecher erklärt wie man Gegenstände nimmt und benutzt
- einfach dem Folgen was der Sprecher sagt
- **den leeren Korb nehmen**
- **im Inventar den Korb ansehen**
- dabei fällt der Henkel ab
- **den Henkel mit dem Korb benutzen und er ist wieder ganz**
- **den Korb mit der Mutter benutzen**
- Jerry soll Brombeeren sammeln
- damit ist das Tutorial beendet

Kapitel 1 - Brombeeren sammeln

- **das Karottenbeet anklicken und eine Möhre mitnehmen**
- die Erdbeeren anklicken
- **das gut getarnte Versteck ansehen**
- Jerry steckt sich Streichhölzer, Knaller und Goldmünze ein
- dann nach oben gehen
- dort ist eine Kreuzung
- **die Cola Dose nehmen**
- in den Wald gehen
- **den Kreidebruch und den Stock nehmen**
- den Pilzkreis ansehen und den Tümpel
- den flachen Stein ansehen und den schweren Stein
- den Pfadbaum, den Felsen und die Mauer ansehen
- zur Kreuzung gehen
- da hängen Eicheln am Baum

- **den Stock mit den Eicheln benutzen und die Eicheln mitnehmen**
- dann nach rechts gehen
- dort ist ein Brombeerstrauch
- leider ist davor ein dorniger Strauch
- **den Stock mit dem Strauch benutzen**
- **Jerry hebt die Hagebutten auf und steckt sie ein**
- **danach die Brombeeren sammeln und nochmal Brombeeren sammeln**
- **jetzt den Stock mit dem Spinnennetz benutzen und die letzten Brombeeren sammeln**
- nach Hause gehen und den Korb mit den Brombeeren abstellen

Karottenflamme

- es fliegt etwas in den Briefkasten
- 2x den Briefkasten benutzen und einen Brief aus dem Briefkasten holen
- **im Inventar den Brief ansehen und lesen**
- zur Kreuzung gehen und in den Wald
- **den Kreidestein mit den seltsam geformten Fels benutzen und ein Zeichen malen**
- **die Baumrinde aus dem Pilzkreis nehmen**
- **den Kreidestein auf den flachen Stein legen**
- **dann den schweren Stein nehmen und damit den Kreidestein zerdrücken**
- das gibt weißes Pulver
- **im Inventar das weiße Pulver und das schwarze Pulver vom Knaller vermischen**
- **das Pulver mit der Cola Dose benutzen**
- **dann die Baumrinde, die Eicheln und die Möhre mit der Dose benutzen**
- zur Kreuzung gehen
- **die Dose mit der Kreuzung benutzen**
- **dann die Streichhölzer mit dem Kreis benutzen**
- es gibt eine Karottenflamme und eine Truhe erscheint
- die Truhe ansehen
- den Zylinder und den Aufkleber ansehen
- **das Poster nehmen**
- **den Riss ansehen und weiter öffnen**
- dahinter ist ein Zauberstab
- **den Zauberstab nehmen**
- **dann den Zauberstab mit dem Zylinder benutzen**
- es erscheint ein Hase (Marquis de Hoto), ein großer Zauberer
- Zwischensequenz
- Jerry wird der Lehrling vom Marquis
- wenn Jerry seine Münze benutzt, dann sieht er schimmernde Lichter (Hotspots)
- Jerry steht beim Pfadbaum
- **die Münze benutzen**
- aus dem Felsen wird eine Kröte und aus dem Baum ein Portal
- **durch das Portal gehen**

Mauswald

- Jerry ist jetzt viel kleiner und in Mauswald
- **Errungenschaft: Alice im Wunderland**
- **den Tautropfen am Seil anklicken (1/32)**
- mit dem Eichhörnchen sprechen und der tanzenden Maus
- das Tier mit dem Schirm ansprechen
- die Litfasssäule ansehen
- **den Sticker anklicken (1/8)**
- das Cafe, das Werbeplakat, das goldene Horn, die Statuen und die bunte Uhr ansehen
- es kommt eine Maus mit einem Rucksack
- sie fühlt sich verfolgt
- **die Münze benutzen und Jerry sieht die seltsame Gestalt**
- die Maus sagt es ist ein Waldschrat
- Jerry bekommt ein Buch das die Maus im Wald gefunden hat
- dann kommt der Marquis und nimmt Jerry mit zum Rat
- Jerry soll ein Wipfelfest organisieren (Einladung, Blausaft und Kuchen)
- im Haus umsehen
- **mit dem Marquis sprechen**
- **Jerry erhält eine Einladung und eine Briefmarke**
- beides im Inventar ansehen
- das Haus verlassen

Kapitel 2 - Vorbereitung für das Wipfelfest

Mauswald – Cafe:

- in das Cafe gehen
- die gesunden Küchlein ansehen
- die Glocke links benutzen
- dann erscheint Anja
- mit ihr sprechen und Kuchen bestellen
- im Cafe umsehen
- mit der Maus mit dem Rucksack sprechen
- das Käserad ansehen
- **mit dem Maulwurf sprechen**
- **dann die Klingel bei der Apotheke betätigen**
- auch hier kommt Anja
- **Jerry bekommt einen Dauerlutscher und einen trockenen Napfkuchen**
- das Cafe verlassen
- nach links über die Rampe gehen

Mauswald – Bachschleuse:

- hier findet man 3 Tautropfen (4/32)
- am rechten Pfosten vom Stadttor ist ein Sticker (2/8)
- mit dem Ziesel sprechen
- den Wels, die Eulenstatuen und die Schleuse ansehen
- den Turm kann man nicht benutzen
- mit dem Kanonier sprechen
- dann zurückgehen und zum Stadttor

Mauswald – Stadttor:

- mit der Stadtwache sprechen
- den Weg durch das Gras gehen
- die Statue mit der Eichel ansehen
- die 2 Tautropfen anklicken (6/32)
- die Mauer ansehen
- zum Portalbaum gehen
- hier 2 Tautropfen finden (8/32)
- das Spinnennetz und die Kristallstatue ansehen
- dann zurück gehen zum Stadttor und nach rechts gehen
- hier kommt eine Brücke
- da steht Humbert und er will Jerry nur gegen Bezahlung über die Brücke lassen
- den Tautropfen hinter der wankenden Ähre anklicken (9/32)
- Tautropfen am linken Stein anklicken (10/32)
- die Statuen ansehen
- zurück in den Ort und dann ganz rechts den Weg nehmen
- Jerry ist nun hinter dem Rathaus

Mauswald – hinter dem Rathaus:

- die 3 Tautropfen anklicken (13/32)
- das runde Fenster ansehen und das zugewachsene Bild
- am Turm ist ein Sticker (3/8)
- die Kristallstatue ansehen
- mit der Kirchenmaus sprechen
- Jerry bekommt einen roten Faden
- weiter nach rechts gehen
- da kommen die Igel
- 2 Tautropfen anklicken (15/32)
- die Kürbisse, das Horn, das Boot und die seltsame Tür ansehen
- das Holzbrett nehmen
- mit den Igeln sprechen

- ihnen fehlt das Werkzeug
- **die Münze benutzen und den Grünhut sehen**
- der Grünhut taucht dann immer wieder mal auf an verschiedenen Plätzen
- den Bienenstock ansehen
- **den Dauerlutscher mit dem Bienenstock benutzen**
- dann nach oben gehen
- hier kommen Hasen
- **das Fass ansehen und den Zapfhahn nehmen**
- mit dem Partygast sprechen
- **3 Tautropfen anklicken (18/32)**
- **die Harke nehmen**

Mauswald – Brücke:

- zur Brücke gehen
- **Humbert den Honiglölli geben und Jerry darf die Brücke passieren**
- **nach rechts gehen und den Tautropfen anklicken (19/32)**
- dann dem Weg folgen
- Jerry kommt zur Radiostation
- dort ist die Eule Ursula und sie wird von einer Krähe attackiert
- **die Sumpfdotterblume nehmen**
- **den Napfkuchen mit der Krähe benutzen**
- dann die Stiefel ansehen
- **die Schnürsenkel nehmen**
- **dann die Schnürsenkel mit der Radioantenne benutzen**
- das gibt einen Wurfhaken
- **den Wurfhaken mit der Radioantenne benutzen und die Krähe verschwindet**
- Jerry nimmt die Eule Ursula in seinem Rucksack mit
- er hat auch eine Krähenfeder
- **wo die Eule saß ist ein Sticker (4/8)**
- die Maus mit dem Rucksack kommt und gibt Jerry **eine Werbung**
- **die 2 Tautropfen anklicken (21/32)**
- das Postfahrrad, die Werbung, den Blausaft, die Pilze ansehen
- **die Münze am Faden mit dem Blausaft benutzen**
- **Jerry hat das Blausafffass und einen Werbeaufkleber**
- dann nach rechts gehen
- den alten Baumstumpf und das Loch im Baumstumpf ansehen
- den Weg nach unten gehen
- die Statuen, das Horn und die verdächtige Gestalt ansehen
- **die Münze benutzen und die Fischschuppen bei der Fischstatue sehen**
- **die Fischschuppen nehmen**
- wieder zurück gehen zur Radiostation
- Plato der Postbote (Frosch) ist jetzt hier
- **mit Plato sprechen**
- **dann die Pakete und Briefen nehmen**

- Jerry wird sie austragen
- im Inventar die Pakete und Briefe ansehen
- dann den Weg neben der Radiostation nach oben nehmen
- das Horn und die Notiz ansehen
- das verschlossene Holztor ansehen
- **den Tautropfen unter dem Pilz links beim Haus anklicken (22/32)**
- dann zurück zum Rathaus
- **erst kurz hinter das Rathaus gehen und das Paket der Kirchenmaus geben**

Mauswald - Zentrum:

- **ins Rathaus gehen und die Eule Ursula an Konrad übergeben**
- **Errungenschaft: Zurück zu Hause**
- das Rathaus verlassen
- **dem Eichhörnchen das Paket geben**
- dafür bekommt Jerry Trinkgeld

Mauswald – Cafe:

- **ins Cafe gehen und dem Maulwurf den Brief geben**
- **dafür bekommt er ein Werbegeschenk (Tasse)**
- **bei der Apotheke die Baldriantropfen nehmen**
- **den leeren Briefumschlag vom Maulwurf nehmen**
- **im Inventar die Einladung in den Briefumschlag stecken**
- leider lässt sich der Umschlag nicht schließen, weil er nicht mehr klebt
- **den Wurfhaken mit dem Käserad benutzen**
- **dann hat Jerry ein Stück Käse**
- die Glocke bei der Bäckerei benutzen
- **Anja die Werbung von der Maus (Violine spielen) geben**
- das wäre etwas für Humbert
- **die Tasse mit dem Kaffeeautomaten benutzen**
- mit dem heißen Kaffee das Cafe verlassen und **den Weg über Baumwurzel** (links neben Rathaus) nehmen um zu den Hasen zu kommen

Mauswald – Hasen:

- **den heißen Kaffee dem Partygast geben**
- (falls man den falschen Weg gegangen ist und der Kaffee schon kalt war bei der Ankunft, kann man zurück gehen ins Cafe und dort den kalten Kaffee in die Spüle kippen und einen neuen Kaffee am Automaten holen)
- **dafür bekommt Jerry eine Quartett Karte (1)**
- der Grünhut taucht immer bei den Hasen, den Igel und der Kirchenmaus auf
- **bei den Hasen legt man die Harke auf den Stein mit den Kleeblatt**

- wenn der Grünhut gerade nicht bei den Hasen ist, dann muss man ihn an den anderen Orten suchen und ihn wieder zu den Hasen bringen
- der Grünhut bekommt die Harke ab und verliert das Werkzeug der Igel
- **das gestohlene Werkzeug nehmen**
- **die Harke nehmen und wieder an den Platz stellen**
- zu den Igel gehen

Mauswald – Igel:

- die mysteriöse Tür ansehen
- **den Brief mit dem Briefkasten benutzen**
- damit hat Jerry die ganze Post ausgetragen
- **das Holzbrett mit dem Tunnel benutzen**
- nun muss man den Grünhut wieder von der Kirchenmaus zu den Hasen und zu den Igel bringen, in dem man an diese Orte geht
- wenn der Grünhut nun bei den Igel in den Tunnel verschwinden will, geht das nicht, weil das Brett davor ist
- der Grünhut verschwindet in seinem Haus im Kürbis
- **den Kürbis ansehen**
- Jerry klopft dagegen und der Kürbis geht kaputt
- der Grünhut verschwindet
- **den Silberlöffel und das Cobalt nehmen**
- **dann den Igel das Werkzeug geben**
- die bauen das Boot fertig
- das Boot schwimmt dann automatisch zur Schleuse
- **Jerry nimmt den Nagel mit, den die Igel verloren haben**
- dann geht es zur Schleuse

Mauswald – Bachschleuse:

- **mit Spitzweg sprechen**
- es fehlen noch ein Anker und ein Paddel und der Wels muss noch weg
- **den Silberlöffel und den Wurfanker an Spitzweg geben**
- **dann die Baldriantropfen mit dem Wels benutzen**
- **Jerry öffnet die Schleuse und dann geht die Fahrt los**
- immer bachabwärts fahren
- an der Brücke gibt es einen Halt, weil Humbert mal wieder eine Gebühr kassieren will
- aber da kommt Anja und zeigt Humbert die Werbung für Violine spielen lernen
- weiter geht es bachabwärts
- **bei der Radiostation steigt Spitzweg aus und gibt Jerry noch etwas Pfeffer**
- Jerry steigt wieder ins Boot und fährt weiter bachabwärts
- er landet beim Haus der Waldzwerge

Mauswald – Haus der Waldzwerge:

- die schillernde Schnecke nehmen
- 2 Tautropfen anklicken (24/32)
- die Löwenzahnwiese und die große Rübe ansehen
- den Gabelzweig ansehen
- das Fenster und die Hintertür ansehen
- im Inventar die Einladung mit dem Umschlag benutzen
- im Inventar die Schnecke mit dem Briefumschlag benutzen
- der klebt jetzt fest zu
- die Briefmarke mit dem Umschlag benutzen
- dann hat Jerry einen ganzen Stapel Briefe im Inventar
- den Wurfanker mit dem Fenster benutzen und Jerry schneidet ein Loch ins Fenster
- dann die Schnecke mit dem Fenster benutzen
- Jerry steigt durch das Fenster ein
- mit dem Zwerg sprechen
- er ist krank und niemand kann ihm helfen, außer Anja
- im Haus umsehen
- auf der Vase ist ein Sticker (5/8)
- die lose Diele ansehen und Jerry findet eine Quartett Karte (2)
- den Torschlüssel nehmen
- dann vor die Hütte gehen und mit dem Torschlüssel das verschlossene Tor öffnen
- zum Cafe gehen

Mauswald – Cafe:

- Jerry klingelt bei Anja und erzählt ihr vom Waldzweig
- sie gehen beide zum Zwerg
- Jerry bekommt ein Rezept und soll die Zutaten besorgen
- er braucht Pfeffer, eine Sumpfdotterblume und eine Fischschuppe
- Jerry hat schon alle Zutaten
- die Glocke bei Anja betätigen und ihr die Zutaten geben
- Jerry bekommt die Medizin und einen Löffel
- wieder zum Haus der Waldzwerge gehen
- im Inventar den Becher mit dem Blausaftfass benutzen
- dann die Medizin mit dem Becher benutzen
- den Becher mit der Medizin dem Zwerg geben
- der kann sich aber nicht bewegen
- den Löffel mit der Medizin benutzen und dann den Löffel mit dem Zwerg benutzen
- der Zwerg sagt das Jerry zu Anja gehen soll und ihr sagen das es wieder Blausaft gibt
- Jerry kann die Abkürzung durch den Stollen 47 nehmen
- durch den Stollen gehen und Jerry landet im Cafe
- die Glocke benutzen und Anja sagen das es wieder Blausaft geben wird
- jetzt müssen nur noch die Einladungen verschickt werden
- den Becher mit dem Kaffeeautomaten benutzen

- dann den Weg durch den Stollen nehmen und dann durch das und Gartentor zur Radiostation gehen

Mauswald – Radiostation:

- **den heißen Kaffee mit dem Fahrrad benutzen, damit es auftaut**
- Plato kann jetzt wieder die Post zustellen
- **Jerry gibt Plato den Stapel Einladungen**
- Plato wird die Einladungen austragen
- **Jerry bekommt einen Knackfrosch**
- damit kann er Plato bei jedem Horn rufen und sich mit dem Fahrrad schneller von einem Ort zum Anderen bringen lassen
- **dort wo das Fahrrad stand ist jetzt ein Tautropfen am Gras zu sehen (25/32)**
- Jerry lässt sich zum Zentrum

Mauswald – Zentrum:

- ins Rathaus gehen
- **mit dem Marquis sprechen**
- er sagt das Jerry alles für das Fest erledigt hat, aber das er erst noch Zaubersprüche lernen muss
- Jerry und der Marquis kommen zur Halle der Schüler
- **Errungenschaft: Eventmanager**

Kapitel 3 - Zauberspruch Felsflüstern

Halle der Schüler:

- in der Halle der Schüler hängen die Bilder von den Schülern die eine Ausbildung abgeschlossen haben
- ich hatte an dieser Stelle im Spiel das Problem das ich keine Gegenstände nehmen konnte und ich musste erst den Vollbildschirm Modus abschalten und das Spiel im Fenster weiter spielen (nach der Halle konnte ich wieder Vollbildschirm Modus umschalten) – beim zweiten Mal spielen hat es ohne Umschalten funktioniert
- **die beiden Metallhälften nehmen und mit der Maschine benutzen**
- **dann das Cobalt mit dem Rohr mit der Kugel benutzen**
- Jerry hat die Kugel
- **die Kugel mit der Maschine benutzen**
- jetzt funktioniert die Maschine wieder
- **Jerry bekommt 16 Karten (18/32)**
- **dann bekommt er noch eine Karte (19/32)**
- der Magier erscheint und lässt dann einen Schlüssel zurück
- **Jerry nimmt den Schlüssel**

- dann sind Jerry und der Marquis wieder im Rathaus
- zu den Igel gehen

Mauswald – Igel:

- **den Schlüssel mit der mysteriösen Tür benutzen**
- **dann den Sticker unten an der Mauer anklicken (6/8)**
- **den Tautropfen am Blatt vom Efeu anklicken (26/32)**
- die Steinstele ansehen
- hier würde das Bild eines Schülers zu sehen sein, wenn man alle 32 Tautropfen gefunden hat
- durch den Durchgang gehen
- Jerry kommt in das Wohnzimmer vom Magier

Mauswald – Haus vom Magier:

- **die Serviette bei der Tasse nehmen**
- **das leere Fass mit der Milch benutzen**
- **die Schokolade nehmen**
- **Jerry nimmt automatisch auch die Silberfolie mit**
- **den Wurfanker mit dem Efeu benutzen**
- dann zur Kuckucksuhr gehen
- **die Serviette mit dem Öltropfen benutzen**
- den Metallarm benutzen
- **die Serviette mit dem Metallarm benutzen und dann wieder den Metallarm benutzen**
- **das Uhrenteil nehmen, das heruntergefallen ist**
- **den Drehknopf betätigen**
- die Kuckucksuhr funktioniert
- der Magier wird wach
- der Marquis erscheint auch
- Jerry erfährt jetzt das er vier Portale finden und vier Zaubersprüche lernen muss
- der Waldgeist bekommt von Jerry das Buch zurück (das hatte die Maus mit dem Rucksack)
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Jerry bekommt ein Buch und kann damit zwischen Tag und Nacht wechseln**
- der Magier erklärt Jerry wie man Quartett spielt
- **wenn Jerry gewinnt erhält er eine weitere Karte (20/32)**
- **Quartett Spiel gegen den Magier (1/17)** (Probespiel zählt nicht)
- Jerry kann insgesamt mit 17 Personen Karten spielen
- **Jerry erhält auch eine Sternenkarte**
- **mit dem Marquis Karten spielen (2/17)**
- dann das Haus verlassen
- Jerry ist bei den Igel und es ist Nacht
- mit dem Nachtwächter sprechen
- dann zum Stadttor gehen und zur Wiese
- da sind vier seltsame Gestalten

- **weiter gehen zum Portalbaum**
- Jerry landet nun wieder zu Hause

Portalbaum 1:

- **den Pfeffer mit der Kröte benutzen**
- die Kröte schläft, aber sie murmelt immer wieder etwas
- zur Waldkreuzung gehen
- dort sitzt ein Specht an der Laterne
- **den Stock mit der Laterne benutzen und 2x Plock antworten**
- der Specht fliegt weg
- zum Haus gehen
- **die Regentonne ansehen**
- Jerry tritt gegen die Regentonne und es ist Ruhe
- **am Fahrrad ist an dem Rahmen unter dem Sattel ein Sticker (7/8)**
- wieder zur Kröte gehen
- **den Knackfrosch mit der Kröte benutzen**
- Jerry spricht mit der Kröte (Jerry mächtiger Zauberer, Strom der Zeit, Flüstern)
- **Jerry lernt den Spruch Felsflüstern**
- dann geht er durch das Portal zurück
- den Zauberspruch Felsflüstern mit dem Kristallstein benutzen
- Jerry muss den Grünhut finden und ihn dazu bringen das Portal in seine Welt zu öffnen, damit er den nächsten Zauberspruch lernen kann

Kapitel 4 - Zauberspruch Grünwuchs

Mauswald – Portalbaum:

- den Zauberspruch Felsflüstern mit dem Fuchs benutzen und den beiden Statuen bei der Eulenmauer
- **mit dem Buch auf Nacht umschalten** (außerhalb vom Portalbaum)
- wieder zum Portalbaum gehen
- **das Spinnennetz nehmen**

Mauswald – Stadttor:

- nachts mit der Wache mit dem Blatt sprechen
- mit der Wache an der Kanone sprechen
- er braucht einen Kaffee

Mauswald – Brücke:

- nachts den Zauberspruch Felsflüstern mit den Steinstatuen benutzen
- beim Feld steht Plato
- **mit Plato sprechen und mit ihm Quartett spielen (3/17)**
- **die Sternenkarte mit den Sternenhimmel benutzen**
- **Errungenschaft: Sternenkundler**
- auf Tag umstellen
- dann steht Edith das Eichhörnchen hier
- **mit dem Eichhörnchen Karten spielen (4/17)**

Mauswald – Igel:

- auf Tag umstellen
- die beiden Igel bearbeiten einen kleinen Schrank
- **den Schrank ansehen**
- die Tür steht ein Stück offen und es liegt etwas im Schrank, aber Jerry kann es nicht nehmen, weil die Igel es sehen würden
- **mit den Igeln sprechen und sagen das Arbeit zum Geldverdienen ist und nicht für den Spaß**
- jetzt sind die beiden Igel abgelenkt
- **wieder den Schrank ansehen und Jerry findet ein ganzes Quartett (24/32)**
- zu den Hasen gehen

Mauswald – Hasen:

- **die Blume mit dem Schmetterling ansehen**
- der Schmetterling fliegt auf die halbe Statue
- irgendwo summt es
- den Zauberspruch Felsflüstern mit der Statue benutzen
- **mit dem mürrischen Hasen Quartett spielen (5/17)**
- **auf Nacht umstellen**
- **jetzt gibt es eine Party bei den Hasen**
- der mürrische Hase lässt Jerry aber nicht zu der Party
- **Jerry erfährt von dem mürrischen Hasen das die Torte für die Party fehlt**

Mauswald – hinter dem Rathaus:

- auf Tag umstellen
- **mit der Kirchenmaus Junior Quartett spielen (6/17)**
- der Fuchs ist gerade hier
- **mit dem Fuchs Quartett spielen (7/17)**

Mauswald – Zentrum:

- auf Nacht umstellen
- den Zauberspruch Felsflüstern mit den Statuen benutzen
- **mit den Igel Quartett spielen (8/17)**
- das Schild mit dem Käfer ansehen
- **mit der Kirchenmaus sprechen**
- sie vermissen einen Käfer
- **nochmal mit der Kirchenmaus sprechen**
- Junior kann auch Magie und er will das Wasser aus dem Glas verschwinden lassen ohne das Glas zu berühren
- Jerry soll die Nuss neben dem Glas ins Wasser legen
- die Nuss saugt das Wasser auf
- Jerry möchte gern die Nuss, aber dafür muss er etwas anderes für die Show finden
- Jerry sagt das Witze etwas wären und versucht sich auch gleich an einem
- **die Kirchenmaus gibt Jerry ein Blatt Papier und einen Stift, damit er lustige Witze sammeln kann**
- zum Stadttor gehen
- dort findet Jerry einen versteckten Käfer (nachts)
- **den Käfer nehmen**
- **Jerry bringt ihn zur Kirchenmaus und bekommt dafür eine Quartett Karte (25/32)**
- wenn man den Käfer mehrmals anklickt erscheint eine Zahl über dem Käfer
- **jetzt so lange anklicken bis die Zahl 1000 erscheint**
- **Errungenschaft: Käferologe**
- wieder auf Tag umstellen
- ins Cafe gehen

Mauswald Cafe:

- mit Anja sprechen und wegen der Torte für die Party der Hasen fragen
- es fehlen noch Zutaten
- **Anja braucht noch Milch, Schokolade, Rübensirup und Beeren**
- **mit Anja Quartett spielen (9/17)**
- **mit dem Zwerg Steinberg sprechen und mit ihm Quartett spielen (10/17)**
- **Jerry bekommt eine Quartett Karte (26/32)**
- wenn die Maus mit dem Rucksack die Hintertür im Cafe aufgeschlossen hat, dann das **Uhrenteil mit dem Schlüssel benutzen**
- jetzt kann Jerry nachts von den Hasen aus durch die Hintertür ins Cafe gehen
- durch den Stollen zum Zwergenhaus gehen
- **dort den Zapfhahn mit der Rübe benutzen und dann den Becher mit dem Zapfhahn**
- jetzt hat Jerry Rübensirup
- zur Radiostation gehen

Mauswald - Radiostation:

- auf Nacht stellen
- mit der Wache am Lagerfeuer sprechen und die Beeren ansehen
- **die Silberfolie mit dem Feuer benutzen, ergibt einen Topf**
- **dann den Käse mit dem Topf benutzen**
- **dann den Pfeffer mit dem Käsefondue benutzen**
- **jetzt die Beeren nehmen**
- dann bei Tag ins Cafe gehen

Mauswald – Cafe:

- die Glocke benutzen
- **Anja die Zutaten für die Torte geben (Milch, Schokolade, Beeren und Rübensirup)**
- die Torte wird am nächsten Tag fertig sein
- das Cafe verlassen
- ins Rathaus gehen

Mauswald – Rathaus:

- **im Rathaus mit Ursula sprechen**
- Konrad fragt Jerry ob er mit Ursula Verstecken spielen möchte und Jerry sagt Ja
- Jerry muss Ursula 4x finden
- man muss immer nach der blauen Blume von Ursula suchen
- **Ursula findet man bei den Igel bei einem Kürbis beim Tunnel, an der Bachschleuse bei der Eulenstatue, bei den Hasen rechts beim Fass und vor dem Rathaus rechts bei den Statuen**
- immer die Eule anklicken und sie verschwindet zum nächsten Versteck
- **wenn man Ursula 4x gefunden hat, erhält man eine Quartett Karte (27/32)**
- **im Rathaus mit Jonathan Karten spielen (11/17)**
- **mit Konrad Karten spielen (12/17)**
- **mit Ursula Karten spielen (13/17)**
- **vor das Rathaus gehen und mit der tanzenden Maus Karten spielen (14/17)**
- auf Nacht umstellen und ins Cafe gehen (durch die Hintertür von den Hasen aus)

Mauswald – Cafe:

- der Waldschrat sitzt im Cafe
- mit ihm sprechen
- **er erzählt eine Geschichte (1/8)**
- dann bei Nacht zur Radiostation gehen
- der Waldschrat ist dort

- mit ihm sprechen
- **er erzählt eine Geschichte (2/8)**
- dann noch nachts zum Zwergenhaus gehen (hinter das Haus)
- **der Waldschrat ist dort und erzählt die nächste Geschichte (3/8)**
- dann bei Tag wieder ins Cafe
- die Torte ist fertig
- **die Torte nehmen**
- zu den Hasen gehen

Mauswald – Hasen:

- auf Nacht umstellen
- **dem Hasen die Torte geben**
- dafür darf Jerry auf die Party gehen
- **er bekommt eine Trophäe**
- mit dem Partygast sprechen
- **Jerry bekommt eine Quartett Karte (28/32)**
- **eine Glühnuss nehmen**
- **mit Jonathan sprechen**
- er erzählt Witze, aber nur den Anfang
- Jerry notiert sich die halben Witze
- dann wieder auf Tag umstellen
- **die Münze benutzen**
- **damit sieht Jerry den Kobold**
- der badet gerade
- **mit dem Kobold Quartett spielen (15/17)**
- **die Sachen vom Kobold nehmen**
- der macht einen Deal mit Jerry
- er wartet hinter dem Rathaus auf ihn

Mauswald – Igel:

- auf Nacht umstellen
- der Waldschrat ist hier
- **er erzählt eine Geschichte (4/8)**
- hinter das Rathaus gehen

Mauswald – hinter dem Rathaus:

- der Kobold steht auf einem Ast von dem großen Baum
- **durch das Fenster ins Rathaus einsteigen**
- **die Dokumente auf der Balustrade ansehen**
- **Jerry findet eine Quartett Karte (29/32)**

- **bei den Unterlagen findet Jerry eine weitere Quartett Karte (30/32)**
- nach rechts oben gehen
- jetzt steht Jerry auf dem Rathaus und in der Höhe vom Kobold
- mit dem Kobold sprechen
- Jerry soll zum Kobold kommen, aber Jerry findet das es zu dunkel ist um über den Ast zu steigen
- ins Rathaus gehen und durch das Fenster verlassen
- zu den Hasen gehen und von dort ins Cafe gehen
- **den Becher mit dem Kaffeeautomaten benutzen**
- **dann die Baldriantropfen mit dem Kaffee benutzen**
- **jetzt schnell das Cafe verlassen und auf kürzestem Weg zum Zentrum und von dort zur Stadtmauer**
- **den heißen Kaffee mit Baldrian an den Kanonier geben**
- der schläft nun
- **die Kanone benutzen und in die andere Richtung drehen**
- **dann die Glühnuss mit der Kanone benutzen**
- Jerry schießt die Glühnuss an den Baum und nun kommen viele Glühwürmchen
- **zurück zum Rathaus gehen und durch das Fenster einsteigen**
- **nach oben gehen und dann über den Ast zum Kobold gehen**
- **mit dem Kobold sprechen**
- der öffnet das Portal im Baum

Welt des Kobolds:

- **in den Turm gehen**
- **die Flagge nehmen**
- das Poster ansehen
- den Turm verlassen
- **mit dem Kobold sprechen**
- erst fragen wie er ihn genannt hat und dann einen Wunsch nennen (ist egal welchen)
- dann wieder fragen wie er ihn genannt hat und den nächsten Wunsch nennen
- nochmal fragen wie er ihn genannt hat und den nächsten Wunsch nennen
- **Errungenschaft: Güldener Geduldsfaden**
- der Kobold verschwindet
- **in den Turm gehen**
- **hier die Münze benutzen und Jerry sieht den Kobold**
- **mit dem Kobold sprechen**
- den Turm verlassen
- **die Trophäe mit dem Turmfenster benutzen**
- der Kobold sagt das die Trophäe nicht genug glänzt
- **die Flagge mit der Trophäe benutzen**
- jetzt erschafft der Kobold einen Regenbogen und verschwindet
- **in den Turm gehen und den Regenbogen berühren**
- **jetzt kann Jerry den Zauberspruch Grünwuchs**
- **Jerry nimmt noch die Quartett Karte (31/32)**

- dann geht er durch das Portal im Baum zurück

Kapitel 5 - Zauberspruch Fuchslist

Mauswald – Brücke:

- zur Brücke gehen
- auf Nacht umstellen
- der Waldschrat ist hier
- mit ihm sprechen
- **Geschichte (5/8)**
- dann diesseits des Baches gehen
- der Waldschrat ist dort
- **Geschichte (6/8)**
- zur Radiostation gehen

Mauswald – Radiostation:

- auf Tag umstellen
- **den Zauberspruch Grünwuchs mit den Pilzen benutzen**
- die Pilze wachsen
- über die Pilze gehen
- Jerry landet auf einem Ast bei einem Nachtfalter
- hier ist der Portalbaum 4
- **den Tautropfen anklicken (29/32)**
- **den Tautropfen unter dem Falter anklicken (30/32)**
- auf Nacht umstellen und mit dem Falter sprechen
- Jerry braucht Flügel um den Durchgang benutzen zu können
- wieder nach unten gehen
- auf Tag umstellen
- **die Witze mit dem Maulwurf benutzen und er vervollständigt sie**
- Jerry hat nun 3 fertige Witze
- zum Zentrum gehen

Mauswald – Zentrum:

- auf Nacht umstellen
- **die Witze der Kirchenmaus geben**
- Zwischensequenz
- **Jerry bekommt nun die Wassernuss**
- wenn man 30x zwischen Tag und Nacht umgestellt hat bekommt man die **Errungenschaft: Kalenderblatt**

- zur Radiostation gehen

Mauswald - Radiostation:

- **die Wassernuss mit dem überflutetem Gebiet benutzen** (am Tag)
- **den Zauberspruch Grünwuchs benutzen**
- es wächst ein Baum und legt den Weg trocken
- in den Sumpf gehen
- das ist der Portalbaum 3
- die Radiostation ist hier neu aufgebaut und hier steht auch das Haus von Plato
- **rechts am Steg von Platos Haus ist ein Sticker (8/8)**
- **Errungenschaft: Stickersammler**
- jeweils links und rechts im Bild gibt es einen **Tautropfen an einem Blatt (32/32)**
- **Errungenschaft: Tautropfensammler**
- die Kristallstatue ansehen
- mit dem Maulwurf sprechen
- die Taufliche und die blaue Rübe ansehen
- die Fuchsstatue ansehen
- **den Zauberspruch Felsflüstern mit der Statue benutzen**
- auf Nacht umstellen
- der Waldschrat ist da
- **er erzählt eine Geschichte (7/8)**

Mauswald – Haus vom Magier:

- zum Magier gehen und dort auf die
- **die Steinstele ansehen**
- jetzt wo Jerry alle 32 Tautropfen gesammelt hat, erscheint ein Bild von einem Schüler
- der Magier sagt das der Marquise das nicht wissen darf

Mauswald – Brücke:

- nachts zum Feld bei der Brücke gehen
- **den Zauberspruch Grünwuchs mit dem Feld benutzen**
- es erscheint ein Fuchs
- der Fuchs verschwindet und Jerry folgt ihm zum Sumpf
- bei der Radiostation im Sumpf ist jetzt eine zweite Fuchsstatue
- **den Zauberspruch Felsflüstern mit der Statue benutzen**
- der Fuchs verschwindet durch das Portal im Baum
- Jerry folgt dem Fuchs

Im Land der Fuchse:

- **die Münze benutzen**
- Jerry sieht etwas glänzendes im Busch
- **Kitsunes Glöckchen nehmen**
- den Zauberspruch Felsflüstern mit den Fuchsstatuen links benutzen
- **den Spruch mit der zweiten Fuchsstatue links in der obersten Reihe benutzen**
- das ist der Wächter
- **dann das Glöckchen mit der Holzstatue neben dem Tor benutzen**
- das Tor öffnet sich
- durch das Tor gehen
- Zwischensequenz
- **mit dem Mädchen sprechen**
- in die Gärten gehen
- **mit dem Dichter sprechen**
- **mit dem Dichter Quartett spielen (16/17)**
- **2x den Knackfrosch mit dem Froschteich benutzen**
- der Dichter schreibt ein Gedicht
- **wieder zum Mädchen gehen**
- **Jerry bekommt den Zauberspruch Fuchslist**
- dann geht er durch das Portal zurück
- **der Waldschrat ist da und erzählt eine Geschichte (8/8)**
- **Errungenschaft: Geschichtensammler**
- zur alten Radiostation gehen und die Pilze hoch zum Baum

Kapitel 6 - Zauberspruch Hoffnungsschimmer

Mauswald - Baum mit Nachtfalter:

- **nachts auf dem Baum den Zauberspruch Fuchslist mit dem Nachtfalter benutzen**
- Jerry darf zum Tempel gehen
- mit der Priesterin sprechen
- die Kristallstatue, die geflügelte Statue und den Tontopf mit Erde ansehen
- in die Ferne sehen, dann weiß Jerry woher die Krähen kommen
- **das Bündel Flachs nehmen**
- **mit der Priesterin sprechen**
- Jerry muss Blumensamen suchen
- den Baum verlassen und zum Haus der Waldzwerge gehen

Mauswald – Haus der Waldzwerge:

- am Tag zum Haus der Zwerge gehen
- **hinter dem Haus den Wurfanker mit dem Gabelzweig benutzen**

- **das Ende vom Seil mit dem Fenster benutzen**
- **dann im Haus den Schalter vom Schwungrad benutzen**
- **das Seil mit dem Schwungrad benutzen und den Schalter wieder betätigen**
- hinter das Haus gehen
- der Gabelast ist jetzt gespannt
- **den Flachs mit der Rübe (Rübensirup) benutzen**
- das ergibt einen klebrigen Pinsel
- **dann den Pinsel mit dem Gabelast benutzen**
- **das Spinnennetz mit dem Gabelast benutzen**
- ins Haus gehen
- das Seil reißt
- wieder nach draußen gehen
- im Spinnennetz ist ein Pusteblumensamen, aber Jerry kommt so nicht ran
- **im Inventar den Stock mit dem Flachs kombinieren**
- **dann mit dem Stock den Samen holen**
- zurück zum Baum gehen

Mauswald – Baum mit Nachtfalter:

- auf Nacht umstellen
- **den Samen mit dem Topf mit Erde benutzen**
- **dann den Zauberspruch Grünwuchs anwenden**
- es wächst eine Pflanze und es öffnet sich das Portal
- durch das Portal gehen

Welt der Nachtfalter:

- die schneebedeckte Statue ansehen
- **2x den Schnee entfernen**
- **dann den Zauberspruch Felsflüstern mit der Statue benutzen**
- **mit der Statue sprechen**
- es ist ein vergessener Gott und er kann Blitze schleudern
- den Weg zu den ??? gehen
- hier ist eine Polarforscherin
- das defekte Funkgerät ansehen
- **die Plane darunter nehmen**
- unter der Plane ist ein Akkublock
- **die Plane von den Kisten nehmen**
- **die Lichterkette nehmen**
- **mit der Polarforscherin sprechen**
- **mit der Polarforscherin Quartett spielen (17/17)**
- **Errungenschaft: Ein gutes Blatt**
- **das Gestrüpp ansehen**
- **die Lichterkette mit dem Gestrüpp benutzen**

- **dann den Stecker mit dem Akku benutzen**
- zur Statue zurückgehen
- **mit der Statue sprechen und fragen was er für ein Gott ist**
- die Statue schleudert Blitze
- jetzt geht das Funkgerät
- zur Polarforscherin gehen
- es erscheint ein Polwal
- **den Polwal ansehen**
- **Jerry kann nun den Zauberspruch Hoffnungsschimmer**
- er hat alle Zaubersprüche gelernt
- **Errungenschaft: Musterschüler**
- zum Portal gehen und durch das Portal
- Zwischensequenz
- Jerry muss den Bann brechen
- er landet zu Hause und steckt ein Blatt ein, das auf dem Boden liegt

Kapitel 7 - Echsenjagd

Zu Hause:

- hier ist alles anders
- zum Haus gehen
- das Poster am Haus ansehen
- das Haus ansehen
- **den Zauberspruch Felsflüstern mit der Statue vorm Haus benutzen**
- Jerry erfährt wie die Zukunft aussieht und er ist verzweifelt
- **den Zauberspruch Hoffnungsschimmer mit Jerry benutzen**
- zum Portalbaum gehen
- durch das Portal gehen
- Jerry trifft Plato
- dann nach Mauswald gehen

Mauswald – Stadttor:

- **die Plakate ansehen**
- dann ins Zentrum gehen
- hier verkauft eine der merkwürdigen Gestalten Flaschen
- zum Haus des Magiers gehen

Mauswald – Haus des Magiers:

- ins Haus gehen

- **das Regal ansehen**
- der Magier steckt in einer Flasche fest
- Jerry landet auf dem Regal
- **das Etui ansehen und das Monokel nehmen**
- **das Säckchen ansehen**
- **den Nagel mit dem Säckchen benutzen**
- **dann das Maiskorn nehmen**
- rechts von der Flasche mit dem Magier gibt es eine Stelle wo die Sonne hin scheint
- **das Maiskorn mit der Spalte benutzen**
- **dann das Monokel mit dem Maiskorn benutzen**
- die Flasche mit dem Magier fällt herunter und der Magier ist wieder frei
- Zwischensequenz
- Jerry muss 3 Echsen in Bannflaschen fangen
- das Haus verlassen und zum Rathaus gehen

Mauswald – Zentrum:

- ins Rathaus gehen
- **den Zauberspruch Fuchslust mit der Gestalt benutzen**
- Jerry sagt das er einen Vertrag unterschreibt
- die Gestalt trinkt Alkohol
- **dann wieder mit der Gestalt sprechen und sagen das der Kurs für Eicheln und Nüsse abgestürzt ist** (geht beim dritten Gespräch)
- die Gestalt lässt ihre Sachen fallen und verschwindet in der Rüstung
- **das Juckpulver aus dem Inventar mit der Rüstung benutzen**
- die Echse verschwindet durch das Fenster
- **Jerry geht auch durch das Fenster hinters Rathaus**
- **die Münze benutzen**
- Jerry sieht die Echse
- **die Flasche mit der Echse benutzen**
- die Echse denkt das Wasser in der Flasche ist und öffnet sie
- **die erste Echse ist gefangen**
- wieder vor das Rathaus gehen
- hier verkauft die Gestalt Flaschen an den Hasen
- **eine Bannflasche mit dem Flaschenstand benutzen**
- **dann mit der Gestalt sprechen**
- Jerry möchte wissen wie das mit den Flaschen funktioniert
- die Gestalt öffnet die Bannflasche und verschwindet darin
- **die zweite Echse ist gefangen**
- vor dem Stand liegt eine Eintrittskarte, aber Jerry will sie nicht nehmen
- zur Radiostation im Sumpf gehen

Mauswald – Radiostation:

- in den Sumpf zur Radiostation gehen
- hier ist die dritte Gestalt
- die Gestalt sagt die Zukunft voraus
- **die Trommelklappe ansehen**
- **die Gestalt fragen ob sie ihre eigene Zukunft vorhersagen kann**
- die Gestalt zieht eine weiße Kugel und tanzt
- der Maulwurf will auch eine neue Kugel und gibt dafür alles
- die Gestalt zieht eine neue Kugel und der Maulwurf schläft dann
- die Taupflanze setzt sich auf eine Blume
- dabei fällt die Blaurobe herunter
- **die Blaurobe nehmen**
- **die Gestalt fragen ob sie die eigene Zukunft vorhersagen kann**
- **dann die Blume benutzen**
- die Gestalt versucht die Taupflanze zu fangen
- **in der Zeit die Blaurobe mit der Trommelklappe benutzen**
- jetzt fällt die weiße Kugel daneben
- die weiße Kugel nehmen
- **im Inventar den Aufkleber vom Blausaft auf die Kugel kleben**
- die Gestalt wieder nach der Zukunft von Jerry fragen
- die Blaurobe fällt herunter
- **dann die Blume benutzen und während die Gestalt versucht die Taupflanze zu fangen, schnell die weiße Kugel mit dem Aufkleber mit der Trommelklappe benutzen**
- **jetzt nochmal nach der eigenen Zukunft fragen**
- die Gestalt zieht die weiße Kugel mit dem Aufkleber und möchte nun Blausaft trinken
- **die Bannflasche mit der Gestalt benutzen**
- **jetzt sind alle drei Echsen gefangen**
- zum Magier gehen
- ihm die drei Bannflaschen mit den Echsen geben
- **Errungenschaft: Kopfgeldjäger**
- Zwischensequenz

Traum:

- Jerry soll einen Mantel aussuchen
- **alle Mäntel nach rechts schieben bis ein Licht zu sehen ist**
- das Licht ansehen
- **dann das Schlüsselloch benutzen**
- **durch die Tür gehen**
- Jerry landet in seinem Zimmer
- im Zimmer umsehen
- **den Schrank öffnen**
- **die Ecke vom Teppich ansehen**
- unter dem Teppich ist eine Klappe
- **die Klappe öffnen**
- **die Kartons ansehen**

- Jerry findet eine Lederjacke und sagt das ist seine Jacke
- dann ist Jerry wieder beim Magier
- **er erhält die letzte Quartettkarte (32/32)**
- **Errungenschaft: Kartensammler**

Kapitel 8 - Den Bann des Zaroff brechen

Halle der Schüler:

- Zwischensequenz
- Jerry muss zur Lichtung des ersten Baumes
- dann muss er das fünfte Portal finden
- die Metallfassung ansehen
- **das Blatt vom Marquise mit der Metallfassung benutzen**
- **Jerry findet einen Tonträger und landet bei dem großen Baumstumpf**
- **den Tonträger mit dem Baumstumpf benutzen**
- **dann zu allen vier Portalbäumen gehen und dort jeweils den Tonträger mit den Kristallstatuen benutzen, die dann kaputt gehen**
- **immer den Bernstein mitnehmen**
- **beim Baumstumpf alle vier Bernsteine einsetzen**
- es erscheint eine Tür
- dann erscheint noch eine gläserne Statue
- die Bildtafel ansehen
- den Springbrunnen ansehen
- dort ist ein silberner Schlüssel
- **den Zauberspruch Hoffnungsschimmer mit der Bildtafel benutzen**
- **dann den silbernen Schlüssel nehmen**
- **die Schlüssel mit der Tür benutzen**
- Jerry geht durch die Tür und trifft Kitsune und Plato, die ihm helfen wollen
- Jerry geht durch das Portal

Zwischenwelt:

- Jerry steht auf einer Kreuzung
- es gibt die Pfade: ins Weiß, heller Pfad, Gang ins Ungewisse und Weg ins Licht
- egal welchen Weg Jerry nimmt, er landet immer wieder an der Kreuzung
- **den Zauberspruch Ratersuch benutzen**
- **Jerry bekommt eine Baumrinde und er soll einen Magier rufen**
- ein Rabe erscheint
- **mit dem Raben sprechen**
- es erscheint ein Rad
- **an dem Rad drehen**
- jetzt sind verschiedene Orte zu sehen

- **die Kanone benutzen**
- **Jerry bekommt dadurch Schwarzpulver**
- das Lagerfeuer ansehen
- Jerry kann hier einen brennenden Holzsplit nehmen
- da es noch nichts zum Anzünden gibt, lässt er ihn erst mal liegen
- **am Rad drehen**
- es erscheinen neue Orte
- die Metalltür ansehen
- **den Stock mit der Metalltür benutzen**
- **Jerry hat eine Zwergwurzel**
- **im Bild ganz oben ist ein Netz mit Eicheln zu sehen**
- **die Eicheln nehmen**
- den Stein mit der Markierung ansehen
- **den weißen Pfeffer mit dem Stein mit der Markierung benutzen**
- **dann den weißen Pfeffer mit dem Schwarzpulver benutzen**
- **das gemischte Pulver mit der Tasse benutzen**
- **die Baumrinden, die Eicheln und die Zwergwurzel mit der Tasse benutzen**
- **die Tasse mit der Kreuzung benutzen**
- **dann wieder das Rad drehen**
- **einen brennenden Holzsplit vom Lagerfeuer nehmen und mit dem Kreis auf der Kreuzung benutzen**
- es erscheint ein Magier
- Zwischensequenz
- **dann benutzt Jerry die Münze**
- die Münze über die Pfade führen und feststellen wo sie am hellsten leuchtet
- dann diesen Weg benutzen und wieder die Münze benutzen
- **Jerry geht die folgenden Wege: Weg ins Licht, heller Pfad, Weg ins Licht und Weg ins Weiß**
- Jerry landet auf der Lichtung des ersten Baumes und trifft auf Zaroff
- mit Zaroff sprechen
- der verbannt Jerry in den Baum
- Jerry steht auf einer Bühne und muss vier Akte spielen

Erster Akt:

- das Script, den Dornenteppich, den Nagel im Baum ansehen
- **versuchen mit Plato und der Kröte zu sprechen**
- die Kröte bekommt kaum Luft, weil sie mit Plakaten zugleibt ist
- Jerry versucht die Plakate zu entfernen, aber das geht nicht
- **das Bühnenbild ansehen und verschieben**
- **den Lichtschalter benutzen**
- rechts erscheint ein Sprachrohr
- **das Sprachrohr benutzen**
- **die Kröte sitzt jetzt im Rampenlicht**
- **wieder versuchen die Plakate von der Kröte zu entfernen**

- doch die sitzen zu fest
- es fallen zwei Styropor Kastanien herunter
- **die Kastanien nehmen**
- **das Sprachrohr benutzen und während die Kröte im Rampenlicht sitzt, die beiden Kastanien mit ihr benutzen**
- die Plakate fallen ab und die Kröte ist vom Bann befreit
- **den Knackfrosch mit Plato benutzen**
- der Nagel fällt herunter
- **den schwarzen Nagel nehmen** (Kröte - lila Zauberspruch – schwarzer Nagel)

Zweiter Akt:

- es gibt ein neues Bühnenbild
- die Sandsäcke ansehen
- das Kleeblatt und den Topf voller Gold ansehen
- den Kobold und den Hut ansehen
- auf dem Hut ist ein Poster
- links gibt es einen Riss in der Landschaft
- **den Nagel mit dem Riss benutzen**
- dahinter sind ein Hebel und ein Knopf
- **den Hebel in die mittlere Position bringen und den Knopf drücken**
- **dann den Hebel in die untere Position stellen und den Knopf drücken**
- der Topf mit dem Gold fällt um
- **den Hut nehmen**
- damit ist der Bann vom Kobold gebrochen
- den Nagel aus dem Baum ziehen
- **den bronzefarbenen Nagel nehmen** (Kobold – grüner Zauberspruch – verchromter Nagel)

Dritter Akt:

- wieder ein neues Bühnenbild
- hier ist Kitsune
- **die große Glocke benutzen**
- **den Tonträger mit der großen Glocke benutzen**
- der Wächter hält sich die Ohren zu
- **dann die kleine Glocke mit Kitsune benutzen**
- der Tonträger zerspringt
- **mit Kitsune sprechen**
- der Bann ist gebrochen
- **Jerry hat den vergoldeten Nagel** (Fuchs – roter Zauberspruch – bronzener Nagel)

Vierter Akt:

- wieder ein neues Bühnenbild
- **die Zuckerstange nehmen**
- **die Lichterkette vom Baum nehmen**
- **im Inventar die Lichterkette mit der Zuckerstange kombinieren**
- das ergibt eine Angel
- **die Angel mit dem Ozean benutzen**
- Jerry fischt ein Kabel heraus
- **zweimal an dem Kabel ziehen und die Windmaschine ist bei Jerry**
- **nun noch die Windmaschine drehen**
- auch hier ist der Bann gebrochen
- **den verchromten Nagel nehmen** (Polarwal – blauer Zauberspruch – vergoldeter Nagel)

Zauberduell:

- Zaroff und Jerry stehen sich gegenüber
- wenn Zaroff einen Zauberspruch wirft, dann erscheint eine Kugel mit einem Symbol
- Jerry muss dann auch diesen Zauberspruch mit der Kugel benutzen und anschließend noch den richtigen Nagel mit der geballten magischen Energie
- Zaroff verliert dann den Zauberspruch
- wenn Zaroff alle Zaubersprüche verloren hat, dann hat Jerry gewonnen
- hier die Sprüche:
- **grün von Zaroff – grün von Jerry + verchromter Nagel**
- **blau von Zaroff – blau von Jerry + vergoldeter Nagel**
- **lila von Zaroff – lila von Jerry + schwarzer Nagel**
- **rot von Zaroff – rot von Jerry + bronzener Nagel**
- Jerry hat gewonnen
- **Errungenschaft: Bannbrecher**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Jerry ist beim Wipfelfest und der Abspann läuft
- **mit allen Anwesenden sprechen**, dann erscheint die **Errungenschaft: Es war schön bei euch**
- mit dem Waldschrat sprechen
- er fragt Jerry ob er nach Hause möchte und Jerry sagt Ja
- dann ist Jerry wieder zu Hause bei seinen Eltern

E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 28.04.2024

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>