

# Komplettlösung für Simon 2

von [Kerstin Häntsch](#)

Simon wird wieder einmal mit Sordid konfrontiert. Sordid hat einen Helfer bekommen. Durch einen Schrank (der ein getarnter Teleporter ist) soll Simon in Sordids Festung gelangen. Nur der Schrank hatte eine kleine Macke und so landete Simon bei Calypso im Laden. Von ihm erfährt Simon das er Bed Full braucht um mit dem Schrank wieder zurück zu gelangen. Also stürzt sich Simon wieder ins Abenteuer. Los geht's !!

## Calypsos Laden:

- Simon nimmt sich den Baseballschläger und den grünen Farbstoff mit -> dann verlässt er den Laden und sieht sich das Plakat an (es geht um einen Magier-Wettbewerb) -> nun sieht sich Simon erst einmal in der Stadt um -> es gibt den Marktplatz, den Hafen, den Rathausplatz, den Springbrunnen, den Tätowierladen, die Hütte der 3 Bären, das Zelt für den Magierwettbewerb, das Kreditinstitut und das Schloss

## Schloss:

- Simon redet mit der Wache -> die wollen ihn aber nur dann ins Schloss lassen, wenn er ein kleines Bestechungsgeld zahlt  
- Simon lässt sich noch den Umrechnungskurs geben :

1 DM = 256 Pennies  
16 Pennies = 1 Nickel  
64 Pennies = 1 Krone  
2 Kronen = 1 Schilling  
3 Kronen = 1 Kronen-Schilling  
5 DM = 1 Silbertaler  
3 Silbertaler = 1 Goldtaler  
45 DM = 1 Royal Flush

## Marktplatz:

- Simon unterhält sich mit dem Eisenwarenhändler -> der kommt mit seiner Abrechnung nicht klar und Simon bietet seine Hilfe an:

1 Goldtaler = 15 DM  
16 Nickel = 1 DM  
3 Goldtaler = 1 Royal Flush

- Simon darf sich als Dank das Brecheisen nehmen

### Hafen:

- hinter einer Kiste versteckt sich Goldlöckchen -> sie will sich versteckt in einer Kiste auf einem Schiff auf und davon machen, aber sie kann die Kiste nicht öffnen -> das erfährt Simon bei einem kleinen Plausch mit Goldlöckchen -> Simon öffnet mit dem Brecheisen die Kiste und erhält ein aufblasbares Schlauchboot und eine Perücke von Goldlöckchen zum Dank
- Simon geht nach rechts und trifft dort auf Bingo Bongo -> der sucht eine Band für seinen Regentanz -> Simon verspricht sich mal umzuhören

### Rathausplatz:

- hier ist eine Tanzgruppe und Simon versucht mit ihnen zu sprechen -> eine Weile schaut Simon noch zu -> bei einem Tänzer zerbricht auf einmal der Stab -> Simon spricht mit dem Akkordeonspieler und gibt dem Tänzer den Baseballschläger -> der Akkordeonspieler wird außer Gefecht gesetzt und Simon erfährt das auf Plakaten ein neuer Tanzlehrer gesucht wird

### Marktplatz:

- hier hängt ein Plakat (Suche nach einem neuen Tanzlehrer)
- Simon nimmt das Plakat

### Hafen:

- Simon gibt Bingo Bongo das Plakat

### Marktplatz:

- Simon geht in den Laden des Scherzartikelhändlers -> er sieht sich das Plakat an (neue Stinkbombe) und wenn der Händler sich das Kostüm überstülpt nimmt Simon schnell das Witzbuch und verschwindet

### Kreditbüro:

- Simon überlässt dem traurigen Clown das Witzbuch und erhält zum Dank dafür einen Luftballon

### Drei-Bären-Hütte:

- aus dem Briefkasten nimmt Simon den Brief

### Kreditbüro:

- Simon unterhält sich mit der Sekretärin und sagt ihr das er gerne einen Kredit hätte (welchen Simon nimmt ist egal) -> er geht zum Chef und spricht kurz mit ihm -> während der Chef das Formular sucht legt Simon den Brief auf die Ablage

### Rathausplatz:

- hier ist Bingo Bongo fleißig am Üben, aber von einer Trommel ist das Fell geplatzt und er braucht Ersatz
- Simon gibt ihm den Luftballon und bekommt dann eine Extra-Vorstellung (nach dem er mit Bingo Bongo gesprochen hat)

### Drei-Bären-Hütte:

- Simon geht ins Haus und nimmt sich die Handschuhe mit -> er schließt den Wasserhahn -> die Bärenfamilie kommt zurück und Simon versteckt sich im Kamin (das gibt einen Freiflug)
- nach der Landung am Springbrunnen kommt Simon zurück und spricht mit Vater Bär -> er gibt ihm die Perücke von Goldlückchen und verlangt dafür eine Schüssel Brei

### Tätowierladen:

- Simon sieht sich das Plakat an -> über die Leiter gelangt er zum Klub der Verrückten -> er versucht mit allen zu reden (erst mit dem Zwangsjackenmann, dann mit dem Fliegenmann, dann mit dem Fischmann und zuletzt mit dem Pfannenmann) -> mit dem Pfannenmann muss Simon mit Hilfe eines Notizblockes kommunizieren -> es stellt sich heraus das Simon noch Mitglied des Klubs werden kann als Breiträger -> also trägt Simon den Brei auf dem Kopf und wird Mitglied -> dafür gibt es 100 Mark, ein Bungee-Seil und einen Keil

### McSumpfling:

- hier ist ein alter Bekannter von Simon -> der Sumpfling aus Teil 1 hat es geschafft mit dem McSumpfling Restaurant -> vor der Tür steht ein Maskottchen -> mit dem redet Simon -> er bekommt einen Gutschein und einen Luftballon
- Simon geht nach links zum Hinterhof und nimmt sich die Angel aus der Mülltonne mit
- durch den Haupteingang geht Simon zur Theke -> dort löst er seinen Gutschein ein -> dafür bekommt er eine Junior-Tüte mit solch nützlichen Sachen wie einer Sumpflingsfigur, einem Kaugummi und einer Made und außerdem noch einen Sumpf-Shake
- Simon spricht noch kurz mit dem Tätowierer

### Marktplatz:

- Simon geht zum Scherzartikelhändler und spricht mit ihm
- Simon möchte von dem Händler ein Sumpflingskostüm und gibt ihm die Sumpflingsfigur als Vorlage -> der Händler braucht aber noch grünen Stoff -> neben dem Eisenwarenhändler sitzt ein Fettsack -> den fragt Simon nach grünen Stoff -> Simon soll dem Fettsack aber erst noch einen Gefallen tun -> Simon sucht in der Höhle eine Geisterlampe -> wenn er sie hat ruft er durch das Loch nach dem Fettsack und der holt ihn rauf -> Simon bekommt nur weißen Stoff

### Springbrunnen:

- Simon benutzt den grünen Farbstoff mit dem Springbrunnen und legt seinen weißen Stoff zu den anderen Sachen im Korb -> die Waschweiber waschen den Stoff mit und dann ist er grün

### **Marktplatz:**

- Simon gibt dem Scherzartikelhändler den grünen Stoff und erhält das gewünschte Sumpflingkostüm

### **McSumpfling:**

- Simon betritt das Restaurant und zieht das Kostüm an -> er gelangt so zu seinem Freund dem Sumpfling -> Simon redet mit ihm -> der Sumpfling würde ihm gern eine Suppe kochen, aber ihm fehlt dazu der Schlamm -> Simon verspricht welchen zu besorgen

### **Marktplatz:**

- Simon geht in den Tierladen -> er zieht sich die Handschuhe an und nimmt die elektrisch geladene Schildkröte -> Simon tut die Schildkröte in die rechte Kiste und stellt auf der Maschine Minus ein, dann betätigt er den Hebel und aus der elektrisch geladenen Schildkröte wird eine normale Schildkröte und ein paar Zitteraale -> Simon nimmt die Schildkröte und tut in die Kiste die Glühwürmchen, die auf dem Regal stehen -> nun die Maschine auf Plus stellen und aus den Aalen und den Glühwürmchen werden super leuchtende Glühwürmchen

### **Kreditbüro:**

- Simon benutzt das Brecheisen mit dem Kanaldeckel und steigt hinab in die Kanalisation -> er geht nach links und benutzt dann die Glühwürmchen mit der Dunkelheit und schon wird es hell -> Simon klettert dann die Leiter hoch und ist am Sumpf gelandet

### **Sumpf:**

- Simon geht nach rechts und benutzt das Bungeeseil mit dem Geländer -> dann benutzt er den Eimer mit dem Schlamm -> Simon geht noch nach links und benutzt die Angel mit dem See -> er angelt einen Fisch -> Simon macht sich auf den Rückweg

### **McSumpfling:**

- Simon zieht wieder sein Kostüm an und kommt so zum Sumpfling -> er gibt ihm den Schlamm -> Simon hat es dann sehr eilig und statt die Sumpfsuppe zu essen, nimmt er sie mit (steckt sie ein)

### **Marktplatz:**

- Simon geht zum Scherzartikelhändler und gibt ihm für seine Stinkbombe die Sumpfsuppe -> Dafür bekommt Simon eine Gratisstinkbombe

### **Magier-Wettbewerb:**

- Simon spricht mit dem Angestellten und trägt sich in die Teilnehmerliste ein -> Simon betritt das Zelt und benutzt die Stinkbombe -> außer einem Zauberer sind alle weg -> Simon nimmt sich das liegengebliebene Zauberbuch und schüttet dem Zauberer etwas Sumpfschake in sein Hörrohr -> Simon gewinnt den Wettbewerb und ist nun königlicher Hofmagier

### Schloss:

- Simon zahlt bei der Wache Eintritt und zeigt dem Mann an der Tür seine Karte als Hofmagier -> Simon darf ins Schloss -> er spricht mit dem kleinen Prinzen und geht dann durch die Tür -> Simon nimmt den Zimbel und geht weiter nach links -> dort benutzt er den Fisch mit der königlichen Robbe u. steckt sie ein -> er kommt zum König und erhält den Auftrag das Baby zum Schlafen zu bringen -> Simon geht wieder in Richtung Tür -> im linken Raum schläft die Prinzessin und im rechten Raum schreit das Baby -> Simon nimmt sich die Rassel und die Fußballflöte -> dann steckt er den Keil zwischen die Wiege und nimmt sich das Zahnrad

### McSumpfling:

- Simon geht wieder im Kostüm nach hinten und benutzt in der Küche das Zahnrad mit der Uhr -> der Tätowierer sieht nun das seine Pause vorbei ist und geht

### Tätowierer:

- Simon nimmt sich im Laden ein Prospekt und bringt es dem Anorak-Typen beim McSumpfling -> dann geht Simon wieder zum Tätowierer und bekommt eine Gratis-Tätowierung (juwelenbesetzte Krone mit zwei gekreuzten Schwertern darunter)

### Sumpf:

- Simon trifft hier auf eine Taucherin am See -> sie erzählt von einem Schwert in einem Felsen -> Simon zeigt ihr die Robbe und bekommt dafür die Taucherausrüstung -> Simon bläst mit der Sauerstoffflasche das Schlauchboot auf und benutzt es mit dem See -> er paddelt zur Insel und holt sich das Schwert -> wieder zurück

### Schloss:

- Simon gibt dem Prinz das Schwert und erhält dafür die Schleuder und eine Erbse -> Simon geht zur Prinzessin und legt die Erbse zwischen die Matratzen -> er fragt die Prinzessin wie er das Baby beruhigen kann -> sie gibt ihm einen Lolly

### McSumpfling:

- Simon geht zu den Babys vom Sumpfling und gibt ihnen den Lolly, dafür nimmt er die Milchflasche

### Schloss:

- Simon gibt dem Baby die Milch und es schläft dann -> Simon geht nun am König vorbei die Treppe nach oben -> dort ist die Schatzkammer, aber da tauchen die beiden

Dämonen auf sobald Simon versucht über das Pentagramm zu gehen -> er schüttet etwas Sumpf Shake auf das Pentagramm und die Dämonen sitzen fest -> da Simon nun aber immer noch nicht in die Schatzkammer kommt, macht er folgendes: er geht zum Marktplatz und bindet den Luftballon fest (am Geländer), nun holt er sich beim McSumpfling einen neuen Luftballon und bindet ihn auch fest, bei drei Luftballons fliegt er dann schließlich in die Schatzkammer des Schlosses

### Schatzkammer:

- Simon tritt auf den Teppich und fällt nach unten -> er nimmt sich das Bed Full und geht durch die Röhre nach oben -> mit den Luftballons fliegt er davon -> Simon wird von 2 Piraten entführt

### Piratenschiff:

- Simon benutzt das Zauberbuch und befreit sich von seinen Fesseln -> er nimmt die Augenklappe und geht an Deck -> in der Kapitänskajüte sieht sich Simon das Tagebuch an und entdeckt eine Ansichtskarte die er sich nimmt -> einen ausgestopften Papagei nimmt er auch noch mit -> dann geht Simon wieder an Deck -> er geht nach links und klettert die Takelage hoch zum Ausguck -> dort benutzt er die Karte mit dem Fernrohr -> wieder nach unten klettern -> Simon redet mit dem Piraten am Mast und tauscht seine Augenklappe gegen eine Sonnenbrille -> Weiter links ist ein Pirat am hämmern -> Simon schubst ihn einfach ins Wasser und nimmt sich Hammer und Nägel -> nun geht Simon unter Deck (rechte Seite, rechte Tür) -> dort nimmt er das Messer und schneidet die Hängematte ab -> er nimmt sich die Streichhölzer und geht dann zu dem Muskelprotz in der Gefangenzelle -> er spricht mit ihm und bekommt einen Schneidbrenner -> Simon geht nun noch zum Steuermann (rechte Seite Treppe nach oben) und spricht mit ihm -> Simon tauscht den Papagei mit dem ausgestopften Papagei aus und benutzt dann noch den Sumpf-Kaugummi mit dem ausgestopften Papagei -> Simon nagelt nun die Tür zu hinter der sich der Kapitän befindet (rechte Tür) und öffnet mit dem Schneidbrenner die Kette und die Tür -> dort findet er Bed Full und nimmt es an sich -> Simon findet sich dann auf einer Insel wieder

### Insel:

- Simon sieht gerade wie ein Strandsammler sein Bed Full einsammelt -> was nun? -> Simon nimmt die Schaufelspitze und das Handtuch und geht in den Dschungel -> Simon gibt dem Jungen den Luftballon und bekommt dafür die Muschel -> Simon nimmt sich noch den Stock und geht wieder zum Strand -> er benutzt den Stock mit der Schaufelspitze und hat nun eine komplette Schaufel -> die benutzt er am Strand und baut eine Sandburg vor der ein Loch ist -> auf das Loch legt er das Handtuch und die Muschel -> Simon macht den Strandsammler auf die Muschel aufmerksam -> der holt sich die Muschel und fällt ins Loch -> Simon hat sein Bed Full wieder und muss nun nur noch von der Insel herunterkommen -> wieder zurück in den Dschungel

- Simon geht in die Höhle -> dort steht eine Whiskyflasche -> gerade als Simon sie nehmen will kommt ein Geist zum Vorschein und dieser will Simon auch seine Wünsche erfüllen -> Simon wünscht sich zu Calypsos Laden, aber nach 2 Fehlversuchen sieht Simon ein, dass der Geist zu betrunken ist von dem Whisky und erst einmal etwas

braucht (Koffein) um seine Zaubersprüche richtig einsetzen zu können

- Simon geht zum Cafe und nimmt dort einfach den Hund mit -> im Cafe bestellt er einen Kaffee, aber der ist entkoffeiniert und Simon schläft ein -> wenn er wieder wach ist nimmt er noch einen Kaffee für später mit
- Simon verlässt das Cafe und geht nach links -> da kommt ein Dealer, der Koffeintabletten verkauft, aber Simon hat nichts zum bezahlen -> Simon nimmt aber dafür noch die Pfeife mit die auf dem Weg liegt -> weiter nach rechts unten geht es und dort ist ein Mann mit dem Simon spricht -> Simon geht noch weiter und benutzt den Hund mit dem Generator (vorher an der Maschine bei dem Mann den Hebel benutzen) und trillert auf der Pfeife -> dann geht Simon zurück zum Dealer und dann nach links zum Limbo-Wettbewerb -> Simon trillert auf der Pfeife und gewinnt den Wettbewerb -> den gewonnen Einsatz tauscht er beim Dealer gegen die Koffeintabletten und geht dann zur Höhle
- Simon benutzt die Tabletten mit dem Kaffee und den Kaffee dann mit der Whiskyflasche -> nun klappt es und Simon landet bei Calypsos Laden

### Calypsos Laden:

- Simon will den Schrank benutzen, aber Calypso hat ein wichtiges Teil ausgebaut, weil Simon erst noch seine Enkelin Alix befreien soll, die Sordid entführt hat
- also immer noch kein Ende in Sicht und Simon muss nun auch noch den Retter spielen

### Festung:

- Simon wird gefangen und zu Alix in die Zelle gesperrt -> die Tür ist geschlossen und Simon fragt Alix nach einer Haarnadel und öffnet damit die Tür -> da kommt ein zweiter Simon angerannt und gibt ihm einen Stab mit dem er dann vor dem Goblinlager landet

### Goblinlager:

- Simon geht nach rechts und es erscheint eine Übersichtskarte -> Simon geht zur einsamen Hütte

### einsame Hütte:

- hier sind einige irre Rollenspieler -> Simon nimmt das Taschentuch und 3 Flaschen Soda

### dunkler Wald:

- Simon trifft wieder auf den Jungen -> er geht weiter und redet mit den Holzwürmern -> noch etwas weiter kommt eine Höhle in der 3 Hexen sind, davon ist eine taub, eine blind und eine kann nicht richtig reden

### Vulkanrand:

- hier gibt es fleischfressende Pflanzen -> Simon nimmt das Pflanzenbuch und die Sprayflasche

### einsame Hütte:

- hier ist die Katze der Hexen -> Simon schließt die Tür und geht zur Katze -> die will schnell verschwinden und rennt gegen die Tür -> Simon nimmt sie mit

### Vulkanrand:

- Simon zeigt der Pflanze die Katze und der Pflanze läuft das Wasser im Mund zusammen -> das genügt Simon -> er steckt die Katze wieder ein und leert eine Flasche Soda (benutze Trinkhalm mit Flasche) -> dann benutzt er die leere Flasche mit dem Pflanzenspeichel

### Goblinlager:

- Simon benutzt den Pflanzenspeichel mit den Goblinbechern und weckt die Goblins auf (ansprechen) damit diese dann auf sein Wohl trinken und tief und fest schlafen  
- Simon nimmt das Signalhorn und geht ins Camp -> in dem Zelt nimmt er sich den Pfeffer und die Essensration -> draußen spricht er mit dem Elf -> der will Parfüm -> Simon schüttet einfach etwas Soda in die Parfümflasche und bewirft den Elf erst einmal mit Pfeffer -> er gibt ihm dann das Taschentuch und das Parfüm und erhält dafür ein Stück Holz -> weiter nach links -> dort sitzen Goblins am Lagerfeuer -> Simon benutzt Soda mit dem Feuer und nimmt sich dann, während sich die Goblins streiten, den Goblinkrempel und die Würfel

### dunkler Wald:

- Simon gibt dem Jungen die Essensration und eine Flasche Soda und nimmt sich die Lupe -> bei den Holzwürmern bekommt er aus seinem Stück Holz ein Gebiss geschnitzt  
- Simon geht zu den Hexen -> er gibt der einen das Gebiss der anderen die Lupe und der anderen das Signalhorn -> nun können die Hexen einen Trunk zusammenbrauen -> Simon füllt sich etwas davon in eine leere Sodaflasche

### einsame Hütte:

- Simon gibt einem der Rollenspieler den Trank und kann dann selber mitspielen (mit seinen gezinkten Würfeln) Simon gewinnt einen Musterkatalog  
- Simon geht zum Goblinlager und ganz nach links -> dort ist der Eingang zur Festung

### Festung:

- die beiden Dämonen trickst Simon einfach aus, in dem er sagt er wäre der Dekorateur -> so kann Simon in die Festung  
- Simon nimmt sich den Wandteppich (Gobelin) und geht nach links -> dort benutzt er den Teppich mit der Schweißpfütze und ringt dann den Teppich über der Sprayflasche aus -> Simon benutzt den Hebel und es wird dunkel -> Simon geht aus dem Raum und dann nach oben und dann nach rechts -> dort ist ein Monster, das Simon aber im Dunkeln nicht sehen kann wenn Simon schon eher mal zum Monster geht, passiert ihm auch nichts, aber er kann es mal sehen)  
- Simon benutzt die Sprayflasche und trägt den Hund (aus dem werden Pantoffeln) und

**dann geht er durch den Raum mit dem Monster, das ihn ungehindert gehen lässt -> Simon geht nach links -> dann geht es weiter nach rechts und Simon nimmt den Schraubenzieher um damit die Hand von Sordid abzumontieren und die Hand mit dem Handidentifikator zu benutzen -> nun nimmt sich Simon noch den Zeitstab und Du kannst den Abspann genießen und Dich hoffentlich auf Simon 3 freuen (falls es geplant ist einen dritten Teil zu machen)**

**ENDE!!!!**

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch/Schluchsee

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

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

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

[www.kerstins-spieleloesungen.de](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)