

Fünf Freunde 3 – Auf Entführerjagd

geschrieben von Nikki

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

Einführung

Die fünf Freunde Julian, Dick, Ann, George und Timmy der Hund wollen zelten gehen und sich in der alten verrotteten Kneipe umsehen, die einst ein Schmugglerquartier gewesen ist. Julian hat nicht so rechts Lust, doch die anderen überreden ihn.

Tag 1

Felsenhaus - Kinderzimmer

Du übernimmst als erstes die Rolle von **Dick**. Er sucht die Heringe, die man benötigt, um ein Zelt aufzubauen. Klicke den **Rucksack** auf dem Bett an. Julian leert den ganzen Inhalt auf dem Boden aus. Schau dir den **Berg Klamotten** auf dem Boden an. Julian findet alles, Taschenmesser, Taschenlampe, etc, nur die Heringe fehlen. George und Ann gehen mit Timmy schon mal ins Erdgeschoss, während die Jungen nach den Heringen suchen. Dick soll nun auch noch die Hundepfeife mitbringen.

Nachdem die Mädchen gegangen sind, klickst du die **blaue Zelttasche** auf dem Bett an. Ihr Inhalt wird ebenfalls auf dem Boden ausgeleert. Dick hebt automatisch die **Zeltheringe** und die **Spezial-Sandheringe** auf. Nun fehlt noch die Hundepfeife. Öffne den **Nachttisch** und nimm die **Hundepfeife** heraus. Es fehlt anscheinend immer noch etwas, doch du kannst nichts mehr finden. Verlasse also das Zimmer. Sobald du diesen Schritt tust, sagt Julian dir, dass die Schlafsäcke fehlen, die sich aber nicht im Zimmer befinden. Julian will alles wieder in den Rucksack packen, während Dick die Schlafsäcke holen soll.

Felsenhaus – Treppenhaus

Im Treppenhaus gehst du gleich oben durch die nächste Tür ins Gästezimmer hinein.

Felsenhaus – Gästezimmer

Hier öffnest du den **Schrank** und findest darin die **Schlafsäcke**. Verlasse das Gästezimmer wieder und kehre ins Kinderzimmer zurück.

Felsenhaus – Kinderzimmer

Julian hat bereits alles wieder eingepackt. Die Zelttasche und der Rucksack liegen wieder auf dem Bett. Nimm die **Zelttasche** an dich, damit Julians Last nicht so schwer ist. Dadurch wandern die **Taschenlampe** und das **Taschmesser**, sowie das **Zelt** in dein Inventar. Verlasse das Kinderzimmer und geh die Treppe hinunter.

Felsenhaus – Treppenhaus

Im Erdgeschoss öffnest du die **Truhe**, die vor der Küchentür steht und nimmst die **Streichhölzer** und die **Batterien** heraus. Dann verlässt du das Haus, indem du unten aus dem Bild hinaus gehst.

Felsenhaus – vor dem Haus

Draußen warten bereits Ann, George, Timme, Tante Fanny und Onkel Quentin. Es fehlt immer noch etwas für den Campingausflug. Betrete den Schuppen links neben dem Haus.

Felsenhaus – Schuppen

Hier nimmst du den **Spaten** an dich, der rechts an der Wand lehnt. Außerdem findest du einen **Pinsel** auf der Werkbank und einen **Hammer** über der Werkbank. Verlasse den Schuppen wieder.

Felsenhaus – vor dem Haus

Ann macht dich darauf aufmerksam, dass noch Zeitungen benötigt werden, um ein Feuer anzuzünden. Du sprichst mit **Onkel Quentin**, bis er dir verrät, dass er für das Gemeindehaus bereits alte Zeitungen gesammelt hat, die hinter dem Haus in einem Karton sind. Geh links am Haus vorbei.

Felsenhaus – hinter dem Haus

Auf dem Weg liegt ein **Eimer**, der jedoch ein Loch hat. Dick will ihn nicht mitnehmen. Die **Hose** auf der Leine ist ihm zu nass und die **Dachlatten** links neben dem Haus benötigt er noch nicht. Nimm also nur eine **Zeitung** aus dem Karton vor der Hintertür und geh wieder nach vorne.

Felsenhaus – vor dem Haus

Nun hast du alles zusammen. Tante Fanny ermahnt die Kinder noch einmal kein großes Feuer zu machen und will zur Sicherheit einen Schlüssel im Schuppen hinterlassen. In zwei Tagen werden sie wieder zurück sein. Geh nun den Weg nach links zum "Einäugigen Piraten".

Einäugiger Pirat

Am Ziel angekommen, hat Dick schon wieder Hunger. Doch George bittet ihn zuerst die Zelte fertig aufzubauen. Du übernimmst nun die Rolle von **George**. Nimm zunächst ein paar **Holzbohlen** vom Stapel neben dem Haus. Dann gehst du nach links zur Mauer, wo du einige **Steine** und ein wenig **Reisig** findest. Klicke nun auf George, um das Inventar zu öffnen und ziehe darin den Hammer auf die Zeltheringe. Dies bewirkt, dass Dick das blaue Zelt fertig aufbaut.

Kaum ist das geschehen, taucht ein Fremder auf und fragt, wer der Älteste von den Kindern ist. Du antwortest ihm, dass George aus dem Felsenhaus kommt. Damit ist er nicht zufrieden, denn das Grundstück ist Privateigentum. Er will seine Runde drehen und dann noch einmal zurück kommen. Sollten die Kinder bis dahin keinen Berechtigungsnachweis vorlegen können, müssen sie den Platz verlassen. Jetzt ist guter Rat teuer. Doch George will bei Mr. Boonsen oder Mrs. Millers nachfragen. Dick freut sich bereits auf den Picknickkorb, der bei der Bäuerin für die Kinder bereit steht.

Weide

Geh nun zuerst unten rechts aus dem Bild hinaus in Richtung Weide. Hier arbeitet Gregory. Er ist jedoch mit seiner Arbeit nicht zufrieden und schimpft auf Mrs. Miller. Da er so missmutig ist, gehen die Mädchen lieber weiter.

Bauernhof

Am Bauernhof angekommen, betätigst du die **Klingel** an der Haustür. Es macht niemand auf. Hebe die **Flasche** vor der Mülltonne auf, wodurch ein **Korken** ins Inventar wandert. Geh dann in den Schuppen und nimm den **Wasserschlauch** vom Haken. Betrachte den **Eimer**, der ebenfalls kaputt ist. Zum Schluss hebst du einen **Kieselstein** vom Boden auf. Ann denkt nicht, dass dies eine gute Idee ist, weil die Fensterscheibe kaputt gehen könnte. Da erscheint **Eddy**. Er ist 10 Jahre alt und in den Ferien. Mrs. Miller ist da, doch hat sie das Radio so laut, dass sie das Klingeln nicht hört. George kommt auf die Idee ebenfalls ein Radio zu besorgen, den gleichen Sender einzustellen und genau in dem Moment zu klingeln, wenn die Musik leiser wird. Da Eddy kein Radio bei sich hat, musst du dich auf die Suche machen.

Du kannst nicht über die Weide zurück zum Zeltplatz gehen, da Dick sehr enttäuscht sein würde, dass ihr noch nichts zu Essen mit habt. Daher musst du am Bauernhof hinten links hinter dem Haus den Weg nehmen, der zum Leuchtturm führt.

Leuchtturm

Vor dem Leuchtturm angekommen, gehst du den schmalen Weg mit den Stufen hinauf. Du kommst zu **Mr. Boonsen**. Er hat noch ein altes Radio im Gästezimmer stehen. Die Tür steht offen, daher kannst du einfach hinein gehen.

Leuchtturm – Gästezimmer

Auf dem Kamin steht das gesuchte **Radio**. Es hat keine Batterien, daher verbindest du es im Inventar mit der Batterie, die Dick aus der Truhe im Felsenhaus genommen hat. Verlasse das Gästezimmer und

geh den schmalen Weg zurück, bis du wieder unten im Bild angekommen bist. Hier führen unten rechts im Bild wieder zwei Wege in verschiedene Richtungen. Der rechte Weg führt zum Felsenhaus und der linke zum Bauernhof. Geh zum Bauernhof zurück.

Bauernhof

Stelle das Radio vor das **Fenster** neben der Tür. Klicke es dann 4-mal an, um den richtigen **Sender** zu finden. Eddy sagt dir, welcher Sender richtig ist. Sobald er eingestellt ist, achtest du auf die Lautstärke der Musik. Wird das Lied leiser, betätigst du die **Klingel**. **Mrs. Miller** kommt heraus. George bittet um den Picknickkorb, den Mrs. Miller auch gleich holen geht. In der Zwischenzeit rückt Eddy damit heraus, dass er doch einen Schlüssel hat und die beiden nur auf die Probe stellen wollte. Er sucht noch Mitglieder für seinen Detektivclub. George und Anne lehnen jedoch ab, weil sie zurück zu Dick und Julian müssen. **Mrs. Miller** kommt zurück und übergibt den Mädchen den Picknickkorb, der aus **Butter, Sandwichs** und **Keks** besteht. Frage sie nun nach dem Berechtigungsnachweis. Du erfährst, dass der Mann James heißt und wohl etwas übereifrig war. Sie kehrt ins Haus zurück, um eine Bescheinigung zu holen. Du darfst dir indessen etwas aus Eddys Detektivkoffer aussuchen. Schau dir alles an: unsichtbare Tinte, Niespulver, gelbes Pulver, Pinzette, Kugelschreiber, Block, Tarncreme, braune Tube mit stinkender Creme, graue Tube mit unbekannter Creme. Nimm dann das **blaue Pulver** heraus, mit dem man Fingerabdrücke nehmen kann. Anschließend steckst du die **Lupe** ein und die **Farbpatrone** oben links, mit der man jemanden überraschen kann. Dazu muss man die Patrone in einen Briefumschlag stecken. Wer ihn öffnet, bekommt farbige Finger. Schließe den Koffer, indem du den Pfeil unten rechts im Bild anklickst. Mrs. Miller kehrt mit der **Bescheinigung** zurück. Nun wird es Zeit zu Dick und Julian zurück zu kehren.

Einäugiger Pirat

In der Zwischenzeit sorgen die Jungen für ein gemütliches Feuer. Dies wird **Dick** übernehmen, indessen Rolle du wieder schlüpfst. Hole zunächst den Spaten aus dem Inventar und grabe rechts vor dem blauen Zelt eine Mulde aus. Lege dann nach einander die Steine, die Zeitung, das Reisig und die Holzscheite an diese Stelle. Wende die Streichhölzer zum Schluss an, um das Feuer anzuzünden. Die Mädchen kommen zurück.

Während die Kinder sich über das Essen unterhalten, frischt der Wind auf. Einige Funken sprühen und setzen den Holzstapel vor dem Haus in Brand. Während die Mädchen nun versuche das Feuer im Zaum zu halten, müssen die Jungen Wasser besorgen und gehen zur Weide.

Felsenhaus – hinter dem Haus

Du übernimmst die Rolle von **Julian**. Geh über die Weide zum Bauernhof, von dort aus zum Leuchtturm und weiter zum Felsenhaus. Geh hinter das Felsenhaus und hebe den **Eimer mit Loch** auf. Im Inventar stopfst du das Loch mit dem Korken, den du aus dem Schuppen des Bauernhofs genommen hast. Kehre dann über den Leuchtturm zurück zum Bauernhof.

Bauernhof

Hier hältst du den Eimer unter den **Wasserhahn**, der sich neben der Haustür befindet. Mit dem vollen Eimer Wasser kehrst du zum Zeltplatz zurück.

Einäugiger Pirat

Die Mädchen haben das Feuer zwar unter Kontrolle, doch Julian muss den Eimer Wasser noch über den glimmenden Holzstapel kippen. Sobald dies geschehen ist, taucht James wieder auf. Übergib ihm die Bescheinigung. Nun rückt er endlich mit der Sprache heraus. Er ist Eddys Leibwächter. Eddy ist der Sohn eines erfolgreichen Geschäftsmannes. Niemand darf wissen, dass Eddy hier ist, denn es gab einige Entführungsdrohungen. Gleich nachdem die Mädchen den Bauernhof verlassen hatten, ist Eddy verschwunden. Er junge liebt es, den Leibwächter auf Trab zu halten. Die Kinder bieten sich an nach Eddy zu suchen. Timmy ist ein guter Fährtenleser. Sie brauchen lediglich ein Kleidungsstück von Eddy, welches sie von Mrs. Miller bekommen könnten.

Bauernhof

Du übernimmst wieder die Rolle von **George** und kehrst zum Bauernhof zurück. Die 5 Freunde gehen dieses Mal geschlossen vor. Betätige die **Klingel** und sage **Mrs. Miller**, dass Anne einen warmen Pullover für die Nacht benötigt. Sie geht daraufhin einen **roten Pullover von Eddy** holen. Diesen hältst du **Timmy** nun vor die Nase und folgst ihm dann zur Weide. Hier springt Timmy über den Bach und bellt dann den Baum auf der anderen Seite an. Da der Bach zu breit ist, müssen unsere Freunde sich etwas einfallen lassen.

Felsenhaus – hinter dem Haus

George und Dick kehren zum Felsenhaus zurück, während Julian und Anne auf Timmy aufpassen. Geh hinter das Haus und nimm die **Dachlatten** hinten links neben dem Haus an dich. Auch die **Bohlen** vorne rechts neben dem Haus direkt über dem Gras (nur schwer zu erkennen, das sie die gleiche Farbe wie die Hauswand haben) sollten ins Inventar wandern. Kehre dann zur Weide zurück.

Weide

Hier wendest du zunächst die Bohlen auf den **Bach** an. Julian versucht hinüber zu gehen, stellt aber fest, dass die Konstruktion nicht stabil genug ist. Die Kinder beschließen eine Hängebrücke zu bauen. Wende die Dachlatten auf die Bohlen an und zum Schluss den Schlauch aus dem Schuppen des Bauernhofs. Nun können alle hinüber gehen und finden Eddy, der im Baum sitzt, weil er James einen Streich spielen wollte. Die fünf Freunde schicken den Jungen zurück zum Bauernhof. Weil er sehr enttäuscht ist, bieten sie ihm an, dass er ihnen am nächsten Morgen Frühstück bringen darf. Kehre zum Zeltplatz zurück.

Einäugiger Pirat

Es ist Nacht geworden. Das Feuer ist ausgegangen und muss neu entfacht werden. Du schlüpfst wieder in die Rolle von **Dick**. Wende die Zeitung und dann das Reisig auf die Feuerstelle an. Du hast keine Streichhölzer mehr und musst die Lupe benutzen, um das Feuer zu entzünden (Dies ist zwar unlogisch, da man mit einer Lupe nur bei Sonneneinstrahlung Feuer machen kann, aber es ist die einzige Möglichkeit!). Nun müssen dicke Holzscheite nachgelegt werden. Die oberen Holzscheite auf dem Stapel sind nass. Daher greifst du zu den unteren. Dick räumt alle Holzscheite weg und legt dabei eine Falltür frei. Deine Treppe führt hinunter. Der Gang ist dunkel und die Taschenlampe hat keine Batterien mehr, da sie beim Radiogebrauch leer geworden sind. Benutze erst einmal die Holzscheite mit dem Lagerfeuer. Dick entzündet dann automatisch eine Fackel, die ausreichen wird, um die dunkle Treppe hinunter zu steigen. Geh also hinab. Timmy soll oben bleiben und das Lager bewachen.

Höhle

Du kommst in eine Höhle, die George sehr bekannt vorkommt, denn es ist ihre Höhle. Den Zugang zum alten Pub hat sie bisher nie bemerkt. Bevor du dich weiter umsehen kannst, hörst du Timmy laut bellen. George vermutet, dass etwas nicht stimmt, daher gehst du schnell wieder hinauf. Als George versucht Timmy zu beruhigen knurrt er sie an. Irgendetwas hat er und läuft dann davon. George will ihm folgen, doch die anderen raten ihr davon ab. Betrachte die **Abdrücke** vor der Mauer, dicht am Haus. Sie stammen eindeutig nicht von Füßen. Schau das **Fenster** an, denn nun brennt Licht im Haus. Die Kinder wundern sich, wie jemand ins Haus hinein gelangen konnte und kommen schließlich zu dem Schluss, dass es sich um den Widerschein des Feuers handeln muss. Sie gehen schlafen, da es schon spät geworden ist.

Tag 2

Einäugiger Pirat

Am nächsten Morgen warten sie sehnsüchtig auf ihr Frühstück. Doch es ist nicht Eddy, der bald darauf am Zeltplatz auftaucht, sondern ein Polizist. Eddy ist seit gestern verschwunden. James wurde überwältigt und Eddys Zimmer ist verwüstet worden. Man hat sogar eine Lösegeldforderung geschickt. Sprich mit dem **Polizisten** und bitte darum die Lösegeldforderung zu sehen. Er willigt ein, und du liest nicht nur den **Text** aus Zeitungsbuchstaben, sondern betrachtest auch den **Rotweinfleck** unten links. Nachdem du beides betrachtet hast, verlässt du die Nahansicht automatisch wieder. Der Polizist trägt den Kindern auf das Zeltlager zu verlassen und bei Mr. Boonsen zu übernachten, der bereits Bescheid weiß und auf sie wartet. Sobald du hinten aus dem Bild in Richtung Leuchtturm gehen willst, bauen die Kinder ihr Zeltlager ab und machen sich automatisch auf den Weg zum Leuchtturm.

Leuchtturm

Geh in den Leuchtturm hinein. Anne und Julian gehen alleine hinein, während Dick und George sich noch mit **Mr. Boonsen** unterhalten. George denkt, dass es sich wieder nur um einen Streich von Eddy handelt, doch der Leuchtturmwärter und Dick sind da anderer Ansicht. Die Kinder wollen sich noch ein bisschen umsehen. Klicke noch einmal die Gästezimmertür an, damit Anne und Julian wieder herauskommen. Geh dann zum Bauernhof.

Bauernhof

Du übernimmst wieder die Rolle von **Dick**. **Mrs. Miller** hat nicht viel Zeit, weil sie alles aufräumen muss. Die Kinder bieten ihre Hilfe an. Die Bäuerin nimmt die Hilfe gerne an. Sie sollen die Scheune aufräumen. Hebe zunächst einige **Scherben** vom Boden vor dem Mülleimer auf. Nimm dann die **Zeitungsreste** vom Stapel in der Scheune, denn aus ihr wurden Buchstaben ausgeschnitten. Hinter dem Zeitungsstapel steht eine Flasche **Klebstoff**. Da Fingerabdrücke drauf sein könnten, wendest du das blaue Pulver aus dem Inventar an. Die **Klebstoffflasche mit blauem Pulver** landet dann im Inventar. Wende dort den Pinsel an, um den dicken Fingerabdruck freizulegen. Daraus schließen die Kinder, dass Eddy wirklich entführt wurde. Das erfährst du, wenn du mit **George** sprichst. Sie haben nun vor eine Lösegeldübergabe zu fälschen. Während Dick und Anne beim Bauernhof bleiben, wollen George und Julian alles dafür zusammensuchen.

Felsenhaus – Schuppen

Du übernimmst die Rolle von **George** und kehrst zum Felsenhaus zurück. Geh in den Schuppen hinein und nimm den **Schlüssel** vom Haken über der Werkbank.

Felsenhaus – Arbeitszimmer

Benutze den Schlüssel mit der Haustür und geh hinein. Drinnen gehst du im Erdgeschoss durch die Tür links ins Arbeitszimmer hinein. Nimm den **Briefumschlag** vom Schreibtisch.

Felsenhaus – Küche

In der Küche findest du auf dem Tisch eine **Schere**. Wende sie auf die Zeitung an und stecke die Zeitungsschnipsel in den Briefumschlag. Füge die Farbpatrone hinzu und kehre dann auf die Weide zurück.

Weide

Lege den Briefumschlag links an den **Wassertrog**. Klicke **Julian** anschließend 4-mal an, damit er sich versteckt, George dazu auffordert sich auch zu verstecken, George sich schließlich versteckt und die beiden zum Schluss ungeduldig warten. Nun kommt Gregory hinzu, entdeckt die beiden Kinder und scheucht sie von der Weide. Kehre zum Bauernhof zurück.

Bauernhof

Hier erzählen Julian und George wie ihr Plan gelaufen ist. Nachdem sie alles berichtet haben, kehrst du zur Weide zurück.

Weide

Betrachte den **Trog**, denn George stellt dann fest, dass der Briefumschlag nicht mehr da ist und nur noch einige Farbflecken zu sehen sind. James kommt hinzu und die 5 Freunde beschließen, noch einmal alles abzusuchen und sich dann am Strand zu treffen. Dazu musst du mit **Julian und Dick** sprechen. George macht sich mit Julian auf den Weg. Du kannst mit ihm nun alle Schauplätze noch einmal abgehen. Zum Schluss solltest du hinter das Felsenhaus gehen, um dort unten links im Bild den Pfad zum Strand zu nehmen.

Strand

Alle anderen sind ebenfalls schon angekommen und haben keine Spur von Eddy gefunden. Versuche ins Fischerhaus zu gelangen. Alf ist jedoch nicht da und die Tür abgeschlossen. Betrachte die **Tür des Fischerhauses** am unteren Rand (schwer zu finden). George entdeckt **Kratzspuren**, die von Timmy stammen könnten. Dann kommt auch Alf hinzu. Er erzählt, dass Timmy gestern Abend an seine Tür gekratzt hat und ein Stück Stoff für **Alf** hat liegen lassen. Doch Alf kann nicht mit Sicherheit sagen, dass Timmy es war, denn der Hund war schon wieder weg, als Alf die Tür aufgemacht hat. Sprich mit **Julian und Anne**. Alf hält Timmy dann den Stoffetzen vor die Nase. Timmy schnappt sich das Stück und rennt in Richtung Geheimversteck davon. Geh auch du nach links in diese Richtung.

Einäugiger Pirat

Die 5 kommen schließlich wieder beim alten Pub heraus. Betrachte noch einmal die **Abdrücke** an der Mauer, die sich nun als Leiterabdrücke herausstellen. Die 5 brauchen ein Seil.

Felsenhaus – hinter dem Haus

Dick, dessen Rolle du übernimmst, macht sich mit George auf die Suche. Geh hinter das Felsenhaus und hole den **Schlüssel** aus der Hosentasche der Latzhose auf der Leine. Mit dem Schlüssel öffnest du den Seiteneingang des Hauses.

Felsenhaus – Seitenhaus

Hier wird noch kräftig renoviert. Nimm vom Tapeziertisch den **Lappen** und von dem blauen Farbeimer links im Bild die **Zange**. Öffne dann die **Werkzeugkiste** und nimm das **Seil** und die **Umlenkrolle** heraus. Kehre zum Pub zurück.

Einäugiger Pirat

Wende das Seil auf den **Balken** oben bei der braunen Tür an. Dick klettert hinauf. Verbinde im Inventar den Lappen mit der Zange, damit Dick einen besseren Griff hat und wende die Zange auf die **Tür** an. Julian folgt Dick in den Pub hinein, während die Mädchen und Timmy draußen warten sollen. Sollten die Jungen in 10 min nicht zurück sein, sollen die Mädchen die Polizei holen.

Im Pub

Eddy ist an einen Stützbalken gefesselt. Doch schon bald ereilt Dick und Julian das gleiche Schicksal, denn Gregory und sein Komplize Frank tauchen auf und fesseln die beiden Jungen an den anderen Stützbalken. Dann machen die beiden Gangster sich auf die Suche nach den Mädchen. Dick muss sich nun als erster befreien, um die anderen ebenfalls von den Fesseln zu lösen. Dazu benutzt du die Scherbe auf Dick. Während Julian nun nachschaut, ob die Luft rein ist, befreit Dick automatisch Eddy. Julian kommt zurück und stellt fest, dass die beiden draußen wache halten. Man muss einen anderen Ausgang finden. Betrachte die **Kette** hinter Eddy. Leider ist Julian nicht groß genug, um an den **Hebel** oben zu gelangen. Klicke auf den **Barhocker**, damit Julian ihn unter den Hebel stellt und hinauf klettert. Leider klemmt der Hebel. Lasse Dick im Inventar den **Pinsel mit der Butter** verbinden und wende ihn dann auf den Hebel an. Dick übergibt den Pinsel seinem Bruder, der den Hebel einfettet und betätigt. Es tut sich nichts. Also klickt Dick den **Hebel** noch einmal an. Nun schiebt sich das mittlere Regal zur Seite. Dick geht hinein, weil er einen Ausgang vermutet, findet jedoch nur ein Lager vor. Mit einem Stapel **Tischdecken** kommt er zurück. Sprich mit Julian und Eddy und knote dann die Tischdecken zusammen, indem du sie auf Dick anwendest. Eddy ist inzwischen gucken gegangen, was die Gangster machen.

Leider haben sie die Mädchen gefunden und kommen mit ihnen nun in den Pub. Sprich wieder mit **Julian und Eddy**, damit ein Plan entwickelt wird. Verbinde dann im Inventar die **Umlenkrolle mit dem Seil** und wende das ganze auf den Lagerraum an. Die Jungen spannen ein Seil auf dem Boden und verbinden es mit dem Hebel. Dann verstecken sie sich. George kommt mit den Mädchen herein, sieht die offene Tür, vermutet einen Ausgang und denkt die Jungen seien geflohen. Er stürmt wie geplant in den Raum, stolpert über das Seil und schließt sich selber ein. Geh nun die Treppe links hinauf, denn einer der Gangster ist immer noch draußen.

Einäugiger Pirat

Um Frank abzulenken, übergibst du **George** die Hundepfeife. Sie ruft Timmy zu sich, der dann mit dem Lappen davon läuft. Frank folgt ihm. Wende die zusammengeknотeten Tischdecken auf den Balken an, damit die Kinder hinunterklettern können. Nachdem alle untern sind, öffnest du die **Falltür** und steigst hinab ins Geheimversteck.

Geheimversteck

Die Gangster werden anhand der offenen Falltür schnell erkennen, wohin die Kinder geflohen sind. Also laufen Julian und Dick los, um Hilfe zu holen, während die anderen den Eingang verbarrikadieren wollen. Du übernimmst die Rolle von **George**. Sprich mit **Eddy**. Er kommt auf die Idee Schmierseife auf die Treppenstufen zu schmieren. Gib **Anne** den Eimer, damit sie Wasser holt und sprich dann noch einmal mit **Eddy**. Nachdem Anne zurück ist, kippst du das **Wasser** über die **hinteren Felsen**. **Eddy** ist inzwischen losgelaufen, um ein Fischernetz aus dem Boot zu holen. Wende die Seife ebenfalls darauf an. Anne will diese Arbeit übernehmen. Sprich wieder mit **Eddy**, der mit dem **Netz** zurück gekommen ist. Auch Anne kommt zurück, doch leider ist sie ausgerutscht und hat sich den Knöchel verstaucht. Wende das Netz auf die **vorderen Felsen** hinter Anne an und befestige es mit den Spezial-Sandheringen. Sprich dann erneut mit **Eddy**, der noch eine gute Idee hat. Wende dann den Klebstoff auf die **Felsen** vor dem Netz an. In letzter Minute wird George fertig, denn die Gangster kommen hinunter. Was dann geschieht, kannst du ganz in Ruhe verfolgen, denn deine Aufgabe in diesem Abenteuer ist erledigt.

ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).

<http://www.adventurespiele.net>