

## Timanfaya – Verschollen in den Feuerbergen

geschrieben von Lazarus

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

Düsseldorf 23.08 Uhr: Es ist schon wieder spät geworden. Frank Gruber, seines Zeichens Steuerfahnder, ist wie so manche Tage bis weit in den Abend hinein in seinem Büro. Über Langeweile kann er sich weiß Gott nicht beklagen, da er mit verschiedenen Personen aus den Bereichen Politik, Sport, Konzerne und reichen Privatleuten zu tun hat. Aber das ständige Katz – und Mausspiel um Geld gibt ihm langsam zu denken. Geld, Geld, Geld. Alles dreht sich nur um Geld. Haben die Leute denn nichts mehr anderes im Kopf? Gruber überlegt, ob er denn nicht mal etwas ganz anderes machen soll, um etwas Abstand von all dem zu bekommen. Seine kleine Schwester Jenny sagte schon immer, dass er mehr Urlaub machen sollte. „Einfach mal weg hier. Den Kopf frei kriegen. Ja, dass könnte mir gut tun.“ Mal sehen, was auf die schnelle zu bekommen ist.

## Kapitel 1

### Strand

Eine Woche später befindet sich Frank Gruber auf der Insel Lanzarote.. Frank genießt die Sonnenstrahlen und genehmigt sich einen Cocktail am Strand, als Anatol an ihn herantritt. **Anatol** bittet Gruber im Auftrag von Señor Pineda, dessen Tochter Carmen zu finden, welche verschwunden ist. Da die Polizei keinen Erfolg hatte, bittet er Gruber diesen Auftrag zu übernehmen. Frank ist nicht begeistert davon, da er ja schließlich entspannen wollte. Aber als er hört, dass er 5 000 € sofort und bei Erfolg weitere 45 000 € erhalten soll, stimmt er doch zu. Anatol hat für Frank ein Zimmer im Hotel Timanfaya Palace gebucht, welches auch die letzte Adresse von Carmen Pineda gewesen sein sollte. An der Rezeption wurde ein Foto von Carmen, Unterlagen und die 5 000 € für Gruber hinterlegt.

### Hotel Timanfaya Palace

Vor dem Hotel betrachtest du dir den **Mietwagen** rechts. Auch das **Hotelschild** neben dem Eingang kannst du betrachten. Vorne links siehst du einen **Turm** im maurischen Stil. Mit dem Pfeil nach unten gelangst du zur Übersichtskarte, die Gruber zur Zeit noch nicht benutzen will. Nun wird es Zeit, sich im Hotel umzusehen.

### Rezeption

Schaue zuerst den Aufsteller auf der Theke an. Es sind nur die üblichen Informationen eines Hotels. Daneben befindet sich der Computer. Weiter links geht es zum Treppenhaus. Sprich aber zuerst mit **Christina**. Du fragst nach deinem reservierten Zimmer und erhältst den hinterlassenen **Umschlag** und die **Key-Card** für dein Hotelzimmer. Frage Christina, ob du dich im Hotel etwas umsehen kannst. Diese hat nichts dagegen. Auf die Frage, ob sie etwas über Carmen Pineda erzählen kann, antwortet sie dir, dass sie wohl ihr wohnt, aber schon einige Tage nicht mehr gesehen worden ist. Auch bist du nicht der erste, der sich nach ihr erkundigt. Die Familie, insbesondere der Vater von Carmen hat schon oft nach ihr gefragt. Du willst dich natürlich im Zimmer von Carmen umschaun, doch Christina erlaubt es nicht.

Du öffnest den **Umschlag**, indem sich **5.000 €** und ein **Foto von Carmen** befinden.

Auch die **Uhr** an der Wand kannst du betrachten.

Also weiter in das Treppenhaus. Rechts geht es zum Pool und geradeaus zu den Zimmern.

Da es im Moment nicht von Interesse ist dein Zimmer zu betreten und du auch die Nummer von Carmens Zimmer nicht kennst, gehst du erst einmal zum Pool.

### Pool

Sprich mit der **älteren Dame** im Liegestuhl. Leider kann sie dir bei der Suche nach Carmen nicht weiterhelfen. Der **Urlauber** im Pool ist nicht von Interesse. Auch der **Poolreiniger** ist keine große Hilfe, da er nur spanisch spricht und du diese Sprache nicht beherrschst. Also gehst du erst mal rechts weiter zum Dive Center.

### Dive Center

Am Dive Center kannst du dir den **Rettungsring**, sowie das **Schild mit den Öffnungszeiten** und die **Taucher – Regeln** betrachten. Sprich **Eduardo** an. Von ihm erfährst du nun endlich die Zimmernummer von Carmen Pineda. Sie lautet **3-2-4**. Von Interesse scheint auch zu sein, dass sich Carmen und ihr Vater anscheinend nicht sehr gut verstehen. Wenn du die Treppe nach oben steigst, kommst du zu einem Spielplatz.

### Spielplatz

Hier gibt es nicht viel zu sehen. Du kannst dir aber die **Rutsche** und die **Minigolfbahn** betrachten. Weiter den Weg entlang, kommt zu zum Schachspiel.

### Schachspiel

Unterhalte dich erst einmal mit dem **älteren Herrn**. Erst weiß er nicht, wer Carmen ist. Aber als du ihm das Foto zeigst erinnert er sich sie gut zu kennen. Sie engagiert sich für den Umweltschutz und er berät sie in wissenschaftlichen Fragen, da er Geologe ist. Weiterhin erfährst du, dass Eduardo und **Christina** ein Paar sind. Das könnte ich vielleicht als nützlich erweisen. Weiter hinten im Bild ist eine **Pforte**, die aber verschlossen ist. Auf dem **Schild** siehst du, dass es sich hierbei um den FKK - Bereich handelt. Auch die **Schachfiguren** kannst du dir noch ansehen. Da wir ja nun die Zimmernummer von Carmen kennen, machen wir uns auf den Weg dorthin.

### Zu den Zimmern

Gleich links betrachten wir uns die Zimmernummer und stellen fest, das es Carmen`s Zimmer ist. Leider ist die Tür verschlossen und unsere Key-Card passt nicht. Vom **Feuerlöscher** können wir noch den **Schlauch** entfernen und einstecken. Gehen wir mal wieder zu Christina an die Rezeption.

### Rezeption

Du sprichst **Christina** erneut an und erzählst ihr, dass Eduardo keine Zeit für dich hatte, da er gerade mit einer jungen Frau beschäftigt ist. Christina wird daraufhin wütend und macht sich sofort auf den Weg zu ihm. Nun hast du freie Bahn. Benutze deine **Key-Card** mit dem **Computer** an der Rezeption, um sie so auf Carmens Zimmernummer zu programmieren. Also wieder zu den Zimmern.

### Zu den Zimmern

Nun benutzen wir die **umprogrammierte Key-Card** mit der Tür zu Carmen`s Zimmer. Untersuchen wir nun mal das Zimmer. Den Fernseher will Frank nicht anmachen. Auf dem Bett findest du ein **Foto von Carmen mit einem anderen Mädchen** und **Bücher über Geologie und Chemie**. Der Spiegel ist eine Schiebetür. Dahinter befindet sich ein **Tresor** dessen Kombination wir leider noch nicht kennen. Also verlassen wir das Zimmer erst einmal.

### Schachspiel

Auf dem Weg zu dem Geologen treffen wir noch **Eduardo** auf dem Spielplatz, der eine Zigarettenpause macht. Ein schlechtes Gewissen hat Frank schon. Wir sprechen den **Geologen** erneut an und zeigen ihm das **Foto mit den zwei Mädchen** und er erkennt das zweite Mädchen als Tamara, eine Freundin von Carmen. Diese ist auf einem kleinen Schrottplatz nahe des Leuchtturms „Faro de Pechiguera“ zu finden. Also machen wir uns auf den Weg dorthin. Wir verlassen das Hotel und gehen zur Übersichtskarte.

### Leuchtturm

Schau dich erst einmal ein bisschen um. Die **Tür zum Leuchtturm** ist verschlossen. Also gehst du rechts des Leuchtturms entlang. Hier kommst du zum kleinen Schrottplatz. Betrachte den **Schrotthaufen** und die **Autowracks**. Nun unterhalte dich mit **Tamara**, die an einem Auto bastelt. Frage sie alles über Carmen.

Leider weiß Tamara auch nicht, wo sich Carmen aufhalten könnte. Sie vermutet aber, dass sie im Timanfaya Nationalpark ist. Sie schickt uns zu Nino ins **Besucherzentrum**. Aber bevor wir in das Besucherzentrum gehen, geben wir Tamara noch den **Schlauch**. Sie kann ihn sicher besser gebrauchen.

Nun machen wir uns auf zum Besucherzentrum.

### **Timanfaya Besucherzentrum**

Dort angekommen, siehst du eine **Touristengruppe** und eine **junge Frau**, die du ansprichst. Sie wartet auf eine Führung durch die Feuerberge. Betreten wir nun das Besucherzentrum. Hier findest du gleich vorne eine **Flasche Wasser**. Weiter geradeaus kommen wir wieder an einem **Feuerlöscher** vorbei, der aber dieses Mal nicht von Interesse ist. Also gehen wir ins Freie, wo ein Angestellter gerade eine Pause macht. Es ist der gesuchte **Nino**. Leider will uns Nino nichts über Carmen´s verschinden verraten, da es sich um eine Familienangelegenheit handelt. Wir sollen sie im Nationalpark suchen, aber ohne einen Reiseführer würden wir uns nur verlaufen in diesem großen Park. Wir sollen uns der Touristengruppe anschließen. Auch die Infotafeln im Besucherzentrum seien von Interesse.

Also machen wir einen kleinen Rundgang durch das Besucherzentrum und schauen uns die **Infotafeln** an. Hier gibt es Interessantes über die Pflanzenwelt von Lanzarote, welche verschiedene Tierarten hier leben und, dass man an manchen Stellen die Vulkantätigkeit spüren kann. Sprich noch die **junge Frau** an, die ist Mitglied einer Studentengruppe. Auch ihr zeigen wir das **Foto von Carmen**, aber leider kennt die junge Frau Carmen nicht. Also gehen wir wieder vor das Besucherzentrum, wo unser Reiseführer schon wartet. Es geht mit den Jeeps zu den Feuerbergen.

## **Kapitel 2**

### **Timanfaya Nationalpark**

Am Nationalpark angekommen, erfahren wir einiges über den größten Vulkan Timanfaya. Der Reiseführer will und einiges dazu zeigen. Wie zum Beispiel die Lavaseen. Aber da wir kein Interesse an der Führung haben verlassen wir die Gruppe, um uns alleine auf die Suche nach Carmen zu begeben. Gehe links aus dem Bild heraus.

Der Nationalpark scheint in der Tat riesengroß zu sein. Ob wir uns wohl zurecht finden werden? Um auf dem schnellsten Weg zu Carmen zu gelangen gehe nach:

**links – hoch – links – links – hoch – links – links – hoch**

Hier findest du endlich **Carmen** an einem Tisch vor einem Zelt sitzend.

Wir unterhalten uns sehr ausführlich mit Carmen und erfahren, dass sie und ihr Vater gegeneinander arbeiten. Carmen engagiert sich für den Umweltschutz und ihr Vater ist der Besitzer der Betriebe, die die Umweltverschmutzung auf Lanzarote verursachen. Als Carmen drohte damit an die Öffentlichkeit zu gehen, versuchte ihr Vater die Beweise zu zerstören. Aber einige Proben könnten wieder beschafft werden. Frank beschließt Carmen zu helfen und auf das Geld zu verzichten. Carmen bittet ihn vier Dinge für sie zu besorgen.

Eine **Salzanalyse** aus den „Salinas de Janubio“ im Süden der Insel die wir mit Hilfe des Messgerätes aus ihrem **Safe** bekommen. Die Kombination dafür teilt sie uns auch gleich mit **2-9-1**.

Einen **Lavastein**, wobei uns Tamara behilflich sein kann.

Eine **Datendiskette** aus dem Haus von Cesar Manrique.

Einen **Wasserprobenzylinder**, den wir von Nino erhalten werden.

Gehen wir zuerst ins Hotel Timanfaya Palace zurück, um das Messgerät aus dem Tresor zu holen.

### **Hotel Timanfaya Palace**

Betrete das Hotel und gehe zu den Zimmern. Öffne mit Hilfe der **umprogrammierten Key-Card** das Zimmer von Carmen und wende dich dem **Tresor** zu. Aus ihm nimmst du das **Analysegerät**.

Mit dem Gerät machen wir uns auf den Weg zu den Salinen.

### **Salinen**

Lies die **Schilder** auf denen „Betreten verboten“ auf spanisch steht. Hebe die **Eisenstange** auf dem Weg auf. Die **Gittertür** ist zu Glück nur angelehnt. Betrete die Salinen und gehe nach links weiter. Vorne findest du eine Stelle mit **Salz**. Leider scheint das Gerät nicht zu funktionieren. Aber einen **Salzbrocken** nehmen wir mit.

Gehe nochmals in das Hotel und zeige dem **Geologen** das **Analysegerät**. Er bemerkt, dass die Batterien verbraucht sind und wechselt sie sogleich aus. Die Kontrolllampe leuchtet nun grün. Nun widmen wir uns den Salinen zu.

Gehe weiter nach links. Hier findest du zwei weitere Stellen mit **Salz**, aber auch diese scheinen nicht die richtigen zu sein.

Auf dem **Sand** im hinteren Bereich wendest du nun die **Eisenstange** an, um einen sicheren Weg gehen zu können. Gehe das Bild nach hinten weiter. Auch hier findest du wieder zwei Stellen mit **Salz**. Aber es scheinen wieder nicht die richtigen zu sein. Gehe links weiter und wende das **Analysegerät** auf den **großen Salzhügel** an. Endlich wirst du fündig.

Widmen wir uns nun der zweiten Aufgabe und suchen Tamara wegen dem Lavastein auf.

### Leuchtturm

Am Leuchtturm angekommen fällt dir gleich das Auto auf und schon hörst du zwei Stimmen, die versuchen, Tamara zu entführen. Du gehst hinter den Leuchtturm und siehst, wie sich **Carlos** und **Paco** an Tamara zu schaffen machen. Als du ihnen mit der Polizei drohst, verschwinden die beiden. Aber nicht ohne dir einen Gruß in die Magengrube zu verpassen.

Als du wieder bei Bewusstsein bist unterhältst du dich mit Tamara und teilst ihr mit, dass du Carmen gefunden hast. Und auf der Suche nach dem gelb-blauen Mineral bist. Tamara nennt dir den Ort **EI Golfo**. Tamara bedankt sich noch bei dir und wir machen uns dorthin auf.

### EI Golfo

Betrachte die **Steine auf dem Tisch**. Darunter befindet sich der gesuchte **Lavastein**. Doch kannst du ihn dir nicht so einfach nehmen. Der **Verkäufer** verlangt 20-€ dafür. Du feilschst auf 15-€ herunter. Doch du hast nur große Scheine, die der Verkäufer nicht annehmen will. Er macht dir das Angebot, ihm 10 **Olivinesteine** im Tausch gegen den **Lavastein**.

Gehe zur Lagune im hinteren Bild.

### Lagune

Gehe erst einmal nach rechts. Dort siehst du verschiedene **Steine** zwischen dem Geröll. Sammle nur die **blinkenden grünen Steine**. In dem Bild findest du drei Stück.

Gehe wieder zurück und dann nach vorne aus dem Bild. Hier findest du weitere **drei grüne Steine**. Nun geht es nach links. Hier kannst du wieder **drei grüne Steine** einsammeln.

Noch einmal links findest du weitere **grüne Steine**. Du hast nun insgesamt **11 grüne Steine**. Gehe wieder zurück zum Verkäufer und wickle das Tauchgeschäft ab. Einen **grünen Stein** behältst du selber. Nun erhältst du auch den **Lavastein** und hast somit die zweite Aufgabe erfüllt.

Gehe nun zum Cesar Manrique Museum.

### Cesar Manrique Museum

Hier steht eine **Touristengruppe** vor dem Eingang. Auch das **Windspiel** kannst du dir ansehen. Gehe nun in das Museum rechts hinein. Betrachte dir das **Wandbild** und folge dem Weg weiter nach rechts. Dort siehst du den **Messcomputer**. Doch ein Aufseher bewacht ihn und du kommst nicht ohne weiteres an die **Diskette**. Sprich den **Aufseher** an, doch ohne Ausweis darfst du nicht an den **Messcomputer**. Lassen wir uns eben etwas einfallen. Gehe weiter nach rechts, betrachte die **Palme** und dann weiter. Dort ist eine **Öffnung** unten hörst du die Besucher. Werfe die **Eisenstange** nach unten. Somit muss der Aufseher für Ruhe sorgen und wir können die **Diskette** entnehmen.

Nun gilt es noch die letzte Aufgabe zu erfüllen. Mache dich auf den Weg ins Besucherzentrum zu Nino.

### Besucherzentrum

Gehe wieder auf die Terrasse zu **Nino** und sprich ihn auf den Wasserprobenzylinder an. Dieser teilt dir mit, dass er ihn in einem **Erdloch** bei dem **Restaurant „El Diablo“** versteckt hat.

### **El Diablo**

Am Restaurant angekommen, schaust du erst einmal in die **Felsspalten** unterhalb des Restaurants, aber keine Spur von dem Zylinder. Auch im **Müll** findest du nichts.

Gehe weiter die Treppe nach oben, dort eindeckst du die **Erdlöcher**. In dem **linken Erdloch** scheint etwas zu glitzern. Wende die **Wasserflasche** darauf an und es schießt eine Wasserfontäne mitsamt des **Wasserprobenzylinders** heraus. Hebe diesen auf.

Achtung, hier kann ein Zufallsgenerator am Werk sein.

Da du nun alle Aufgaben erledigt hast, wird es Zeit wieder zu Carmen zurück zu kehren.

### **Timanfaya Nationalpark**

Bei Carmen angekommen, gibst du ihr sogleich die **vier Proben**. Sie ist dir sehr dankbar. Carmen will sich später mit ihrem Vater im **„Mirador del Rio“** treffen. Du möchtest dich ihr gerne anschließen, um auch endlich ihren Vater kennen zu lernen. Ihr verabredet euch für später vor dem „Mirador del Rio“, denn Carmen will die Proben erst zu Nino bringen.

### **Mirador del Rio**

Vor dem Mirador del Rio triffst du auf Carmen. Gemeinsam geht ihr nun hinein. Dort wartet schon dessen Vater mit Carlos, Paco und Nino.

Nino hat ein falsches Spiel gespielt und wollte nur an die Proben von Carmen kommen. Doch der Plan ging nicht auf. Denn auch Carmen hat sich etwas einfallen lassen.

Sie hat mit ihrer Freundin Tamara die Rollen getauscht und auch die Analysen und Proben, die sie Nino gab, waren nur Attrappen.

Carmen hat auch schon die Polizei benachrichtigt, die die Übeltäter sofort in Gewahrsam nehmen.

Carmen und Frank unterhalten sich noch eine Weile auf der Terrasse des Mirador del Rio und überlegen, nun mal richtig Urlaub an einem einsamen, sehr einsamen Strand zu verbringen...

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](#).