

Touche [Lösung]

--[Touche Ae Die Abenteuer des fuenften Musketiers]==
Komplettloesung

Anm.: Die Reihenfolge der Antworten steht in Klammern!

Wir beginnen unser Abenteuer im Jahre 1526 in Frankreich, genauer gesagt in Rouen. Vor einer Schenke liegt ein Verwundeter namens Guillaume De Peuple.

Bevor er stirbt, bittet er uns noch, sein gestohlenes Testament wiederzufinden, um es nach Paris zu bringen (2,2,4,5,5,5,5) -> Neuer Ort Paris. Ehe wir die Schenke betreten, unterhalten wir uns noch mit dem Bettler und erhalten eine Silbermuenze (3,6,6,6,7,7). In der Schenke konfrontieren wir die Kartenspieler (Gast), indem wir ihnen die Silbermuenze zeigen (3). Am naechsten Morgen wachen wir in unserer Absteige auf und untersuchen als erstes den Boden vor dem Klosett. Durch einen weiteren Blick auf den Boden (Loch) finden wir eine Muenze. Beim Verlassen der Schenke heuern wir den Bettler (Henri) als Diener an (1,2,2,4,4). Unsere erste Aufgabe fuer ihn besteht darin, die Leiche von De Popel mitzunehmen (3,4). Wer mag sich wohl dort oben hinter dem Turmfenster verbergen? Einfach rufen, und die bildhuesche Juliette erscheint auf dem Balkon. Nach der Flirterei (2,3,1) entscheiden wir uns, sieso schnell wie moeglich wiederzusehen. Da sie nicht herunterkommen will, muessen wir einen Weg finden, um zu ihr hinaufzukommen. Durch einen gezielten

Wurf mit unserem Dolch gegen das Seil werden wir in das Zimmer von Juliette katapultiert. Um das Herz unserer Allerliebsten zu gewinnen, muessen wir ein Gedicht fuer sie aufreiben (2,2,4). Als Andenken nehmen wir gleich das Taschentuch von der Kommode an uns und verlassen den Raum so, wie wir gekommen sind, naemlich ueber den Balkon. Unten angekommen, sehen wir noch schnell in Henris Inventar und nehmen den Dolch wieder zurueck (Einfach Dolch anklicken, und dann irgendwo im Bild nochmals linke Maustaste benutzen). Ein kleiner Kirchspaziergang kann nie schaden. Wir klopfen an die Kirchentuer und sprechen mit dem Priester, der uns einen Renovierungszettel zusteckt (3,5,1). Am Souvenirstand kaufen wir den Krimskrums, der sich als Gipsmodell herausstellt. Bevor wir Rouen verlassen, wird noch der Hufschmied in den Stallungen befragt (4,4,5,6) -> Neuer Ort: ST. QUENTIN in Frankreich erwartet uns, doch weit kommen wir nicht. Eine Wache versperrt uns den Weg und zwingt uns, nach Rouen zurueckzukehren (3,3,2). Vor dem Besuch des Hauptquartiers bemerken wir, dass auf dem Marktplatz vor einer Leiter achtlos ein Hammer herumliegt. Seine Schlagkraft testen wir gleich an der Leiter und nehmen den Stab (zerbrochene Leiter) mit. Nun aber ab ins Hauptquartier und dem Hauptmann einen Besuch abstatten. Schlau wie wir sind, untersuchen wir zuerst die Schale. Als Dank bekommen wir eine Melone. Dann sehen wir uns das Tintenfass etwas genauer an und entdecken, dass es leer ist. Die Papiere auf dem Tisch werden nacheinander untersucht und stellen sich als Papierstapel,

Berichte und unbeschriebene Blaetter heraus. Letzteres wandert in unser Inventar. Wir halten das Blatt Papier gegen die Kerze und koennen die Geheimschrift entziffern. Nun koennen wir den Hauptmann um einen Passierschein bitten. Als naechstes besuchen wir den Schneider und erleichtern ihm um Nadel und Faden. So, nun aber nichts wie raus aus Rouen (Einfach in den Stallungen "Frankreich" anklicken). Im Gasthof ueerreichen wir dem dicken Priester das Renovierungsblatt. Nun ist er zu einer kleinen Plauderei bereit, und wir erfahren, dass sich unser gesuchter Mann nach Amiens aufgemacht hat (3,3,3,3).

-> Neuer Ort AMIENS. Unser naechstes Ziel heiss dennoch nicht Amiens, sondern St. Quentin. Da unser Versuch, die Schenke zu betreten, scheitert, werfen wir

aus lauter Verzweiflung die Melone in den Fluss und koennen dadurch die Schenke betreten. Drinnen angekommen, ueerreichen wir dem Dichter (Gast) das Taschentuch und erhalten dafuer ein speziell fuer Juliette

geschriebenes Gedicht. Wir sprechen mit dem Gastwirt, um dem Offizier etwas zu trinken zubesellen. (3,7,7,1). Der Offizier hat auch noch etwas zu sagen (3,6,6,5,1), doch dafür bekommen wir eine gezinkte Spielkarte von ihm. Beim Verlassen der Schenke bekommen wir eine alte Weinflasche. Ehe wir nach Amiens aufbrechen, wird noch schnell die Kirche betreten und ausgeplündert, soll heißen Kreuz, Altartuch & Kerze mitnehmen. In Amiens Schmiede angekommen, werden die Pferdesalbe aus dem Topf vom linken Regal, und gleich nebenan im Schusterladen die kaputten Sandalen (aus dem Schuhhaufen) eingesackt, die wir sofort mit Hilfe von Nadel und Faden flicken. Im Kloster schnappen wir uns die Seife aus dem Eimer neben dem Trog und die Moechskutte. Unser Versuch, die Tür der Kirche zu öffnen, schlägt fehl, denn unsere Verkleidung hat nichts bewirkt! Aber was ist mit Henri? Wir geben ihm die Kutte, das Kreuz und die geflickten Sandalen. Ein kurzes Schwätzchen mit ihm und wir können die oberste Zelle auf der linken Seite betreten. Der Gauner ist weg, doch was finden wir, wenn wir das Messer am Kissen benutzen? Richtig, das Testament! Doch behalten werden wir es nicht lange! Auf dem Weg nach Rouen machen wir halt an einer Kreuzung. Ein kurzer Blick auf den Anschlag am Baum, und hinterücks schleicht sich ein Strassräuber an, der uns nicht eher in Ruhe lässt, bis er das Testament von uns bekommt. Gesagt, getan, nun können wir uns dem Baum widmen. Nach wiederholten Versuchen auf den selbigen zu klettern (insg. 3mal), erbeuten wir aus dem Nest eine Uhr. Da wir aber eigentlich nach Rouen wollen, lassen wir uns auch nicht aufhalten. Beim Schmied legen wir das Gipsmodell auf den Amboss, der es prompt in Scherben schlägt (Gipsscherben). In rekordverdächtigem Hochsprungmanier benutzen wir den Stab an Juliettes Fenster und schwingen uns so zu ihr hinauf. Nachdem wir ihr das Gedicht gegeben haben, verlangt sie aus lauter Dank noch einige Blumen (2,1). Wir verlassen den Raum nicht, ohne das Parfümflakon von der Kommode mitgenommen zu haben.

Auf dem Marktplatz ist mittlerweile der Bae los. Den zerbrochenen Stab aus Henris Sack nehmen wir ebenso an uns wie das Obst vor dem Pranger (Banane). Die aemliche Hexe befreien wir (Seife am Pranger benutzen). Den ekelhaften Gestank von vergammeltem Obst vertreiben wir, indem wir der Hexe das Channel No. 5 Parfümflakon von Juliette mit auf den Weg geben. Ein Zaubertrank ist der Lohn unserer Hilfsbereitschaft. Nun stattdessen wir unseren tapferen Musketieren einen Besuch ab. Im Hauptquartier sprechen wir nacheinander mit D'Artagnon (3,2,2,2,2), dem Hauptmann (2,3,1), der einen Beweis für unsere Schiesskünste verlangt, und schliesslich mit Arthos. Geben wir ihm doch mal die zertrümmerten Gipsscherben. Die anschliessend erhaltene Schiessbescheinigung (Urkunde) bekommt der Hauptmann -> Neuer Ort LE MANS. Doch jetzt ist es endlich Paris an der Reihe. Bevor wir ein wenig Tauschhandel betreiben, nehmen wir das Schild (Plakat) vor Notre Dame (rechts neben dem Weinstand) an uns. Nun heisst das Zauberwort "Tauschen". Die alte Weinflasche bekommt der Weinverkaefer, und die neue Weinflasche erhält die Verkaeferin der Flechtarbeiten. Als Dank dürfen wir uns ihren Hocker ausleihen, den wiederum der Brotverkaefer haben möchte. Der Käseverkaefer bevorzugt das Brot und die Verkaeferin der gebratenen Ratten verlangt den gammeligsten Käse. Nun füttern wir den Strassenjungen zunächst mit der Ratte und dann mit dem Obst. Dafür zeigt er uns den Weg zum Louvre. (3,3). Dort angekommen, sprechen wir mit dem Tüchsteher (4,1), der uns daraufhin eine Einladung überlässt. Unsere nächste Wanderung führt uns nach Le Mans. In der Schmiede schnappen wir uns vom rechten Regal die Unterlagen (Kutschenfahrplan), sowie den Eimer. Beim Waffenschmied füllen wir den Eimer am Trog mit heissem Wasser. Zu einem perfekten Fussbad fehlt jetzt nur noch die Pferdesalbe, die wir in den gefüllten Eimer geben. Das so gewonnene Fussbad überreichen wir dem verschnupften Waffenfreund. Da eine Hand die andere wäscht, nehmen wir uns dafür eine seiner Feilen. In der Kirche öffnen wir den Beichtstuhl und nehmen einer verwirrten Seele die Beichte ab (2,3,5). Der Kartenspieler in der Schenke verrät uns das Passort, mit dem wir in die Spielhölle gelangen können (2,2,2,2). Vor dem Blumengeschäft nehmen wir uns einige Blumen mit. Im Geschäft sagen wir der Verkaeferin das Passort (5), und gelangen nun in die Spielhölle. Der Betrüger wird mit der gezinkten Karte entlarvt (linker Spieler Karte zeigen). Ein weiterer Plausch mit dem linken Spieler

und wir erhalten ein zweites Passwort (3,3,3,2). Das neue Passwort flüsternd
wir der Verkäuferin im Laden zu (5). Bei dem leichten Mädchen entdecken wir
hinterm
Vorhang ein paar Stiefel, die etwas genauer untersucht werden. Siehe
da, unser Testamentdieb hat sich hierhin verlaufen! Am Ende aller
Schwatzereien sehen wir uns gefesselt einigen Strassräubern gegenüber. Wir
können einen der Banditen dazu überreden, die Chefin der Bande zu sprechen
(4,4,4,4). Wir tragen unseren Teil dazu bei, die Kriminalität Frankreichs
nicht gerade zu mindern, indem wir der Zigeunerin die Uhr und den Fahrplan
aushändigen. Weil ihre Bande nun nicht mehr den ganzen Tag auf die Kutsche
warten muss, vertraut sie uns das gesuchte Testament an. Wir verlassen den
Wagen und erinnern uns auf der Waldstrasse daran, dass Juliette Orchideen
haben wollte. Blumen haben wir zwar, aber Orchideen ... hmm? Ein kleiner
Trick hilft! In der Schmiede von Amiens steht auf dem linken Regal ein
Farbtopf. Genau! Blumen in den Farbtopf tunken und schon haben wir die
gewünschten Orchideen. In Rouen statten wir dem Ort, an dem alles anfing,
nämlich der Schenke, einen Besuch ab. Das Altartuch stopfen wir in den Topf
im Kamin und erhalten ein verklebtes Tuch. Vor Juliettes Fenster lesen wir
die Einladung und können unseren Vater von Juliette vertreiben, indem wir
an die Tür klopfen. Wie von Sinnen rennt er nach Paris. Nun können wir in
aller Ruhe die Tür öffnen, um Juliette wiederzusehen. Die Orchideen geben
wir unserer Geliebten. Nun ist sie auch bereit, uns zu helfen, in den
Louvre zu gelangen (5). Als ob wir nicht schon genug Probleme hätten, wird
unsere Angebetete entführt -> Neuer Ort DE PEUPLES SCHLOSS Nach unserer
Rückkehr nach Rouen zieht unsere Einheit nach Le Havre in den Krieg (Tür des
Hauptquartiers untersuchen -> Neuer Ort LE HAVRE), d. h. wir müssen auch
dorthin. Um unseren Auftrag zu erfüllen, benutzen wir den Degen am
Festmacher. Das dadurch abgeschnittene Tau wird eingepackt. Mist! Ein Loch
im Boot, und ein Paddel haben wir auch noch nicht. No Problem! Das Loch
wird mit dem verklebten Tuch verstopft und das Paddel
basteln wir uns, indem wir den zerbrochenen Stab am Schild (vom Notre
Dame) benutzen. Nun in das Boot steigen und an das andere Ufer paddeln.
Das Schloss mit dem Schlüssel öffnen! Ach ja, haben wir ja auch noch nicht.
Ganze einfach, Kerzenhalter untersuchen und das Messer mit der Kerze
einwachsen. Nun machen wir einen Abdruck des Schlosses am eingewachsenen
Dolch und feilen uns so den Schlüssel zurecht. Tada! Ich darf vorstellen ein
Schlüssel dolch oder Dolchschlüssel, ganz wie ihr wollt. Jetzt heisst es mit
dem Schlüssel das Schloss und das Waterkantgate öffnen. In der Schenke
beantworten wir die Frage des Offiziers (5) und unterhalten uns dann mit
dem 4. Soldaten von rechts (3,1), welcher uns einen technischen Plan
(Formel) unterjubelt. Aber deswegen sind wir nicht hergekommen. Die Bardame
hat auch noch etwas schönes für uns (3,2)! Die Speisekarte verwandelt sich
nach einer Untersuchung in einen Plan. Genug spioniert, wir schleichen uns
durch die Hintertür wieder raus. Den Hauptmann beglücken wir mit dem Plan.
Er bittet uns, ein Auge auf das Hauptquartier zu werfen (Schlüsselbund).
Unsere vorerst letzte Reise führt uns nach St. Quentin. Der Schmied ist
brennend an dem technischen Plan interessiert. Wir geben ihm den Plan und
dürfen uns dafür den Kohleneimer ausborgen. Aber was nützt schon ein
Kohleneimer ohne Kohle. Also benutzen wir den Eimer an der Esse und füllen
ihn mit Kohle und erhalten einen Kohleneimer
mit Kohle. Unsere letzte Reise führt uns wiederum nach Kohle, äh, Rouen. Dem
Schmied nehmen wir die Zange von der Wand! Wolltet Ihr nicht schon immer
mal wissen, was Juliette in ihrer Truhe aufbewahrt? Also nichts wie hin
in Juliettes Zimmer und die Truhe geöffnet. Die Strümpfe, laechez, einpacken.
Die nächste Station ist die Kirche. Die Tür der endlich fertig renovierten
Kirche öffnen und drinnen das Tau an der erloschenen Fackel (an der rechten
Säule) benutzen. Nach der Turnstunde heben wir noch die abgefallene
Metallplakette auf und machen uns auf den Weg zum Marktplatz. Das
Hauptquartier mit Hilfe des Schlüsselbundes öffnen und das Zimmer des
Hauptmanns betreten. Die Fahne ist bei uns eh besser aufgehoben, also
mitnehmen. An der Pforte benutzen wir die Zange, um den Schlüssel zu
erreichen und die Pforte zu öffnen. Nachdem wir sie betreten haben,
sprechen wir mit Da Vinci (3). Der überrascht uns mit dem ersten Dampfer
der Neuzeit. Doch seetuechtig ist er deswegen noch lange nicht. Als erstes

binden wir die Fahne an den Mast, dann kneten wir JuliettesStruempfe ans Rad und zu guter Letzt fuettern wir den Kessel mit den Kohlen ausdem Eimer. Das Leck des Rohrs reparieren wir mit der Plakette aus der Kirche.Nun noch den Hahn benutzen und aufi geht's ... Das Boot steuern wir, indemwir nacheinander den grossen, dann 2mal den oeligen, den roten und nochmals dengrossen Hebel ziehen. Dem trotteligen Henri haben wir es zu verdanken, dass wirim Heu landen. Die Tuer zum Schloss wird geoeffnet, indem wir der Wache einen

vom dicken Pferd erzaelen (3), der uns daraufhin den Eintritt in den Saalgewaert. Dort muessen wir mit ansehen, wie unsere Juliette den Gaesten dieGetraenke serviert. Doch da kommt uns eine Idee. Wir geben Juliette denmagischen Trank der Hexe, den sie in die Getraenke mischen soll. Die Wirkunglaesst nicht lange auf sich warten. Alle Anwesenden verspueren ploezlich einenbestimmten Drang und verlassen, wie von der Tarantel gestochen, fluchtartigden Saal. Die beiden Blueten erregen unser Interesse und nach genauererBetrachtung fallen uns die enormen Nasen auf. Nun gut, ein wenig zupfen kannnicht schaden, wohlgemerkt an beiden Nasen! Das Ergebnis: eine Geheimtuer

oeffnet sich. Im Geheimgang faellt uns die Kette auf der gegenueberliegenden Seite der Grube auf, die wir mit Hilfe unseres Degens an uns nehmen koennen.Das eine Ende der Kette verbinden wir sogleich mit dem Haken am Boden. Dasandere Ende werfen wir in die grosse Falle hinter der Grube. Und bevor wir dasZauberzimmer betreten, oeffnen wir die Tuer. Tja, erwischt, aber macht nichts!Wir bringen die Wache dazu, etwas lesen zu duerfen (3,1). Das Buch aus demlinken Regal (2. Reihe von unten) ueber den "Tiermagnetismus" lesen und dieWache hypnotisieren (4). Nun noch die Kreide vom Boden (liegt auf demPentagramm) nehmen und ein wenig im Zauberbuch herumkrakeln.

Und jetzt kommt sie, die Frage aller Fragen: Gibt es ein Happy-End? Bekommt unser tapferer Held seine heissgeliebte Juliette, werden sie heiraten,Kinder kriegen und bis an ihr Lebensende Computerspiele spielen und wird erueber Frankreich herrschen und Atomtests durchfuehren lassen? Und was wird aus Henri und seiner Fressucht?

Man darf gespannt sein!