

Komplettlösung zu Clandestiny

Anmerkung zur Spielsteuerung:

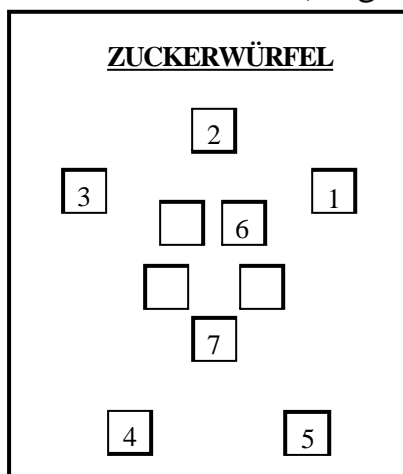
Wenn Ihr Euch um **180°** drehen wollt, braucht Ihr nur den unteren Bildschirmrand (außer in den Ecken) anzuklicken (drehende Hand). Wollt Ihr Euch auf den schnellsten Weg zum nächsten Ausgang begeben, müßt Ihr nur eine der unteren Bildschirmecken anklicken (Daumen-raus-Hand). Wir haben diese Schritte im Lösungsweg als „**180°**“ und „**Daumen raus**“ bezeichnet.

Zuckerwürfel

Nachdem Ihr die einleitende Sequenz verfolgt und den Schwierigkeitsgrad „**Brave**“ ausgewählt habt, landet Ihr automatisch im Foyer des Schlosses MacPhiles, wo nun Euer Abenteuer beginnt. Geht hier nach vorn, dreht Euch nach links, geht vor, dreht Euch nach rechts, geht vor und dreht Euch um 180°. An dieser Stelle seht Ihr einen kleinen Tisch, den Ihr anklicken müßt (der Mauszeiger verwandelt sich in ein pulsierendes Gehirn), um das erste Rätsel in Angriff zu nehmen.

Hier gilt es, die Zuckerwürfel in den Kaffee zu geben, so daß lediglich einer übrig bleibt. Um einen Würfel zu versenken, muß dieser aber zuvor von einem anderen Würfel übersprungen werden (ähnlich dem bekannten Solitairespiel). Seht Euch dazu unsere Skizze an und klickt die Würfel wie folgt an:

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 (Auge pulsiert) nach **3** setzen - **3 - 7**



Ist die anschließende Sequenz vorüber, geht es gleich weiter zum Salon (Daumen raus, vor, Daumen raus, links, vor, links und vor). Um durch die Tür zu gelangen, müßt Ihr allerdings erst das richtige Wort finden. Die Lösung lautet hier: „**BEAST**“. Klickt also in der oberen Alphabetzeile die jeweiligen Buchstaben an, so daß unten das Wort „**BEAST**“ entsteht. Daraufhin erscheint das Familienwappen, welches Ihr nun anklickt, um schließlich den Salon betreten zu können.

Bücher 1

Nach einer weiteren Sequenz dreht Ihr Euch nach rechts und klickt hinten das Bücherregal an, in dem sich das zweite Rätsel verbirgt. Beachtet hier, daß jedes Buch mit einem Buchstaben versehen ist. Klickt Ihr ein Buch an, so wandert es ins obere Fach. Eure Aufgabe besteht nun darin, die Bücher so auszuwählen, daß im oberen und unteren Fach Wörter entstehen. Die Lösung lautet: „**FIVE LETTERS**“ (oben) und „**COWARD**“ (unten). Klickt also folgende Bücher von links nach rechts an: **F, I, V, E, L, E, T, T, E, R** und **S**. Ist es vollbracht, könnt Ihr den Salon wieder verlassen und Euch auf den Weg zum Eßzimmer machen (Daumen raus, Tür öffnen, um 180° drehen, nach vorn durch den linken Torbogen, 2x vor, rechts, vor, links und Eßzimmertür anklicken). Buchstabiert Ihr dann das Wort „**WHO**“ und klickt Ihr wieder das Wappen an, findet Ihr schließlich Einlaß (Sequenz folgt).

Suppenteller

Danach geht Ihr das nächste Rätsel an, indem Ihr links den Tisch anklickt. Hier gilt es die Suppenteller zu vertauschen, so daß sich am Ende die grünen auf der linken und die roten auf der rechten Seite befinden. Dabei müssen die einzelnen Teller auf dem 3x4 großen Feld wie Springer beim Schach verschoben werden. Um einen Teller zu verschieben, klickt Ihr diesen an. Gibt es mehr als eine Möglichkeit den Teller zu verschieben, dann müßt Ihr außerdem noch das Zielfeld anklicken (pulsierendes Auge). Seht Euch dazu wieder unsere Skizze an und führt folgende 16 Schritte durch:

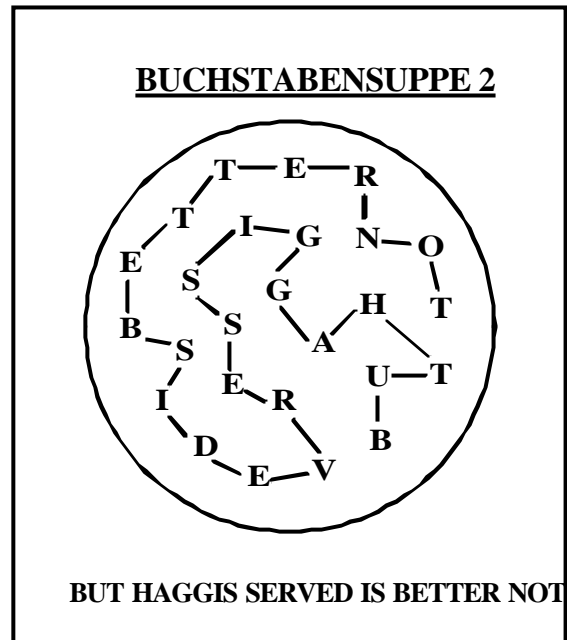
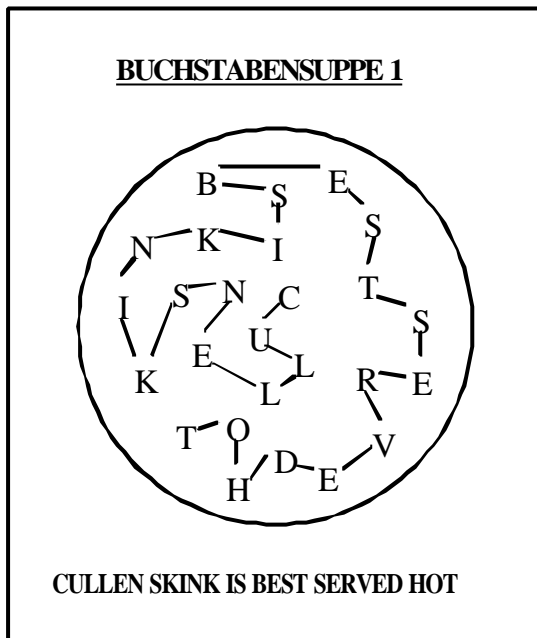
<u>SUPPENTELLER</u>			
1	2	3	4
5			6
7	8	9	10

4-9, 9-2, 5-9, 9-4, 10-3, 3-5, 1-8, 8-3, 3-10, 6-8, 8-1, 2-9, 7-2, 2-6, 9-2 und 2-7.

Habt Ihr es geschafft, seht Ihr wieder den Tisch vor Euch. Weiter geht es dann durch die hintere Tür und 2x nach vorne zur Küchentür, wo Ihr das Wort „**FREE**“ buchstabiert und das Wappen anklickt. In der Küche angelangt (Sequenz) lauft Ihr einen Schritt vor und klickt den großen Kessel auf der rechten Seite an, wo ein weiteres Rätsel auf Euch wartet.

Buchstabensuppe

Hier müßt Ihr zweimal nacheinander einen Satz aus den einzelnen Buchstaben der Suppe bilden. Diese Sätze (sie ergeben einen Reim) werden dann links angezeigt. Schaut Euch dazu die beiden Skizzen an und klickt die Buchstaben in der von uns aufgezeichneten Reihenfolge an.



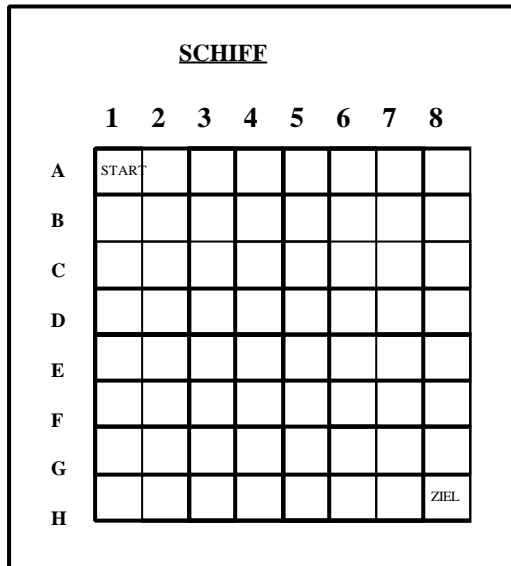
Nach einer weiteren Sequenz dreht Ihr Euch nach links und nähert Euch dem Tisch, wo Ihr ein Kochbuch entdeckt. Klickt dieses an und blättert es durch (Hinweise). Anschließend verlaßt Ihr Buch und Tisch und begeben Euch Richtung Ausgang (Daumen raus). Dreht Euch dann nach links und klickt den Schrank an (obwohl der Mauszeiger nichts interessantes anzeigt). Auf diese Weise entdeckt Ihr einen geheimen Durchgang zum Salon, wo Ihr dann automatisch landet.

Von hier aus geht es weiter zur Bibliothek (Daumen raus, Tür öffnen, nach links, nach vorn und die Tür anklicken). Um hinein zu kommen, müßt Ihr nun das Wort „FPBGYNAQ“ durch das Wort „**SCOTLAND**“ ersetzen. Klickt also als erstes das „S“ im Alphabet an und dann das „F“ im Wort „FPBGYNAQ“. Wiederholt diesen Vorgang mit all den anderen Buchstaben und klickt als letztes noch das Wappen an, um schließlich in der Bibliothek zu landen (Sequenz).

Sobald Ihr wieder handeln könnt, geht es weiter nach vorn, nach rechts, nach vorn, nach rechts und nach vorn, wo Ihr auf dem linken Tisch das nächste Rätsel vorfindet.

Schiff

Hier ist es Eure Aufgabe, das Schiff (A1) zur Insel (H8) zu bringen. Dabei muß abwechselnd ein helles und ein dunkles Feld angesteuert werden. Außerdem könnt Ihr Euch nur in die Richtung bewegen, in die die Wellen der einzelnen Felder zeigen. Nehmt Euch nun unsere Skizze zur Hand und klickt dann die Felder in der vorgegebenen Reihenfolge an (25 Schritte):

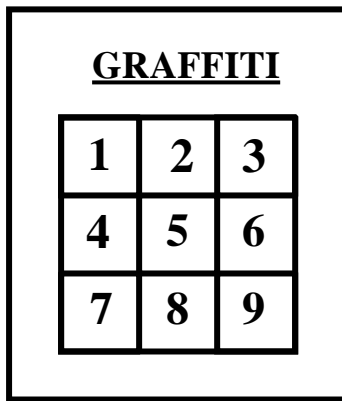


A3, E3, G3, H4, E7, B4, B7, B2, C2, C1, B1, B8, C7, C4, E6, C8, C3, D2, H6, A6, D3, F1, H1, A8 und H8.

Anschließend geht es die Wendeltreppe hinauf, weiter nach vorn, nach rechts, 3x nach vorn, links, nach vorne durch den Torbogen, nach rechts und an die Schlafzimmertür heran. Gebt hier das Wort „**THE**“ ein, klickt das Familienwappen an und verfolgt die anschließende Sequenz.

Graffiti

Ist diese vorüber, lauft Ihr auf der linken Seite nach vorn in Richtung Fenster, dreht Euch nach rechts und klickt das Graffiti (dort wo die Kette hängt) an der Wand an. In der Nahansicht zieht Ihr dann den unteren rechten Steinblock heraus, worauf die anderen Steine vermisch werden. Jetzt müßt Ihr die Steine so verschieben, daß das ursprüngliche Bild wieder hergestellt ist (Verschiebepuzzle). Wir haben hier die Felder von 1-9 durchnummeriert (siehe Skizze). Um die Aufgabe zu lösen, braucht Ihr nur der Reihe nach folgende Felder anzuklicken (16 Schritte):



6, 5, 2, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 9, 8, 7, 4, 5, 6 und 9.

Habt Ihr es geschafft, ist das Badezimmer entriegelt, zu dem es gleich weiter geht (rechts, vor, links und hinten durch die linke Tür). Nachdem Ihr die Sequenz verfolgt habt, geht es wieder zurück zum Graffiti (180°, Tür öffnen, rechts, vor, rechts, vor und rechts), welches Ihr ein weiteres Mal anklickt, um ein anderes Rätsel zu lösen.

Hier müßt Ihr nun an Stelle der falschen Buchstaben die richtigen einsetzen, so daß folgende 8 Zeilen entstehen:

MY FIRST IS IN KINGDOM, BUT NOT IN STATE
MY SECOND IS IN EMINENT, BUT NOT IN GREAT
MY THIRD IS IN GRISTLE, BUT NOT IN BONE
MY FOURTH IS IN GRANITE, BUT NOT IN STONE
MY FIFTH IS IN HOUSE, AND ALSO IN HOME
TO WHICH I RETURN WHEREVER I ROAM
TO COMPLETE THE WHOLE, MY LAST IS IN SPITE
AND I'M ALWAYS THE FIRST ONE INTO A FIGHT

Fangt also oben links an und klickt zuerst das „M“ des Alphabets an. Klickt Ihr dann den ersten Buchstaben des ersten Wortes der ersten Zeile an, wird dort und an jeder anderen richtigen Stelle das „M“ eingesetzt. Als nächstes setzt Ihr nun das „Y“ ein, dann das „F“, das „I“ und so weiter, bis Ihr alle 8 Zeilen vervollständigt habt (alle Buchstaben müssen schwarz sein). Anschließend wechseln folgende Wörter ihre Farbe:

KINGDOM, STATE, EMINENT, GREAT, GRISTLE, BONE, GRANITE, STONE, HOUSE, HOME und SPITE.

Um das Rätsel endgültig zu lösen, müßt Ihr jetzt noch das Wort „**KNIGHT**“ buchstabieren, indem Ihr die passenden Buchstaben in den gelben Wörtern anklickt.

Nach der Sequenz begeben Ihr Euch wieder ins Badezimmer (rechts, vor, links und hinten durch die linke Tür), wo Ihr die Wanne auf der rechten Seite anklickt. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang und Ihr landet automatisch im

Ballsaal. Lauft nun zum Foyer (Daumen raus, Tür öffnen, Daumen raus), dreht Euch um 180°, klickt die Treppe an (Ihr gelangt automatisch nach oben), lauft nach vorne und klickt die Tür des Tartanzimmers an. Gebt dort das Wort „**HE**“ ein und klickt das Wappen an, um das Zimmer zu betreten (Sequenz).

In diesem Raum gibt es kein Rätsel. Ihr könnt Euch aber trotzdem etwas umsehen, bevor Ihr wieder zum Ausgang lauft (Daumen raus). Weiter geht es durch die Tür, nach links, nach vorn, nach rechts, nach vorn, nach links, auf der linken Seite nach vorne zum Gang, 2x vor zur Steinmauer und nach rechts. Nähert Euch dort der Holztür, buchstabiert das Wort „**STONE**“ (die dazu nötigen Buchstaben der großgeschriebenen Wörter anklicken) und klickt das Wappen an (Sequenz).

13 Zahlen

Nach der Begegnung mit dem Monsterkind dreht Ihr Euch nach rechts und klickt den Schreibtisch auf der rechten Seite an, um ein weiteres Rätsel anzugehen. Hier müssen alle 13 Zahlen in eine Reihe gebracht werden. Um diese Aufgabe zu lösen klickt Ihr folgende Zahlen der Reihe nach an:

2, 11, 12, 6, 5, 4, 3, 10, 2, 11, 1, 13, 7, 8, 9, 10, 2, 11, 1, 12, 6, 5, 4, 3, 2, 11, 1, 12, 13, 7, 8, 9, 10, 11, 1, 12, 13, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 12 und 13.

Seid Ihr fertig, marschiert Ihr zum Ausgang (Daumen raus), öffnet die Gittertür, öffnet die Holztür und geht weiter nach links, nach vorn, nach rechts, nach vorn und nach vorn (die Wendeltreppe hinab). Ihr landet so in der Bibliothek, wo Ihr sogleich die Bücher im rechten Regal anklickt.

Bücher 2

Bei diesem Rätsel müßt Ihr die Bücher so vertauschen, daß oben ein Bild eines U-Bootes und unten die Worte „**A_SECRET_REVEALED**“ entstehen. Um ein Buch zu versetzen, klickt Ihr zuerst das Buch an und dann die Stelle, wo Ihr es hinhaben wollt. Wir haben die Bücher von 1-17 durchnummeriert (von links nach rechts). Tauscht nun:

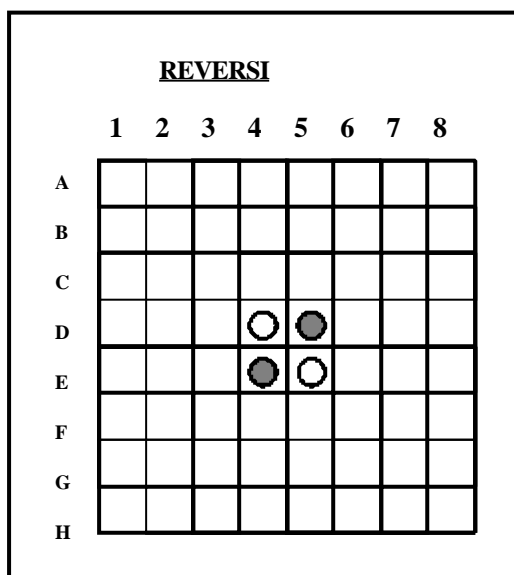
17 (A) mit 1, 5 (S) mit 3, 13 (E) mit 4, 15 (C) mit 5, 7 (R) mit 6, 12 (E) mit 7, 13 (T) mit 8, 17 (Lücke) mit 9, 12 (R) mit 10, 15 (V) mit 12, 15 (E) mit 13, 16 (A) mit 14 und 17 (E) mit 16.

Ist es Euch gelungen, öffnet sich wieder einmal ein geheimer Durchgang, den Ihr jedoch zunächst ignoriert, denn jetzt geht es erst einmal zur Kapelle (Daumen raus, Tür öffnen, Daumen raus, Tür öffnen, auf der linken Seite nach vorn, nach links, vor und nach rechts. Klickt hier die Tür an, gebt das

Wort „LET“ ein und klickt das Wappen an, worauf Ihr schließlich in der Kapelle landet (Sequenz).

Reversi

Dreht Euch nun um 180° und klickt links das Kästchen an (neben der Tür), worauf ein Spiel (Reversi) erscheint, welches Ihr natürlich gewinnen müßt. Ziel ist es hierbei, zum Schluß die meisten Spielsteine auf dem Brett zu haben. Ihr habt die braunen Steine und müßt nun versuchen durch geschicktes Setzen die gegnerischen Spielsteine von zwei Seiten einzukreisen, so daß diese zu Euren Spielsteinen werden. Ihr könnt das Spiel sooft spielen, bis Ihr gewinnt. Seht Euch dazu unsere Skizze an, wobei sich folgende Ausgangsstellung ergibt: die ersten vier Spielsteine befinden sich auf den Feldern D4, D5, E4 und E5 und Ihr dürft beginnen. Zieht Ihr eine schnelle Lösung vor, so könnt Ihr das Spiel in folgenden 6 Zügen für Euch entscheiden (einfach die genannten leeren Felder anklicken):

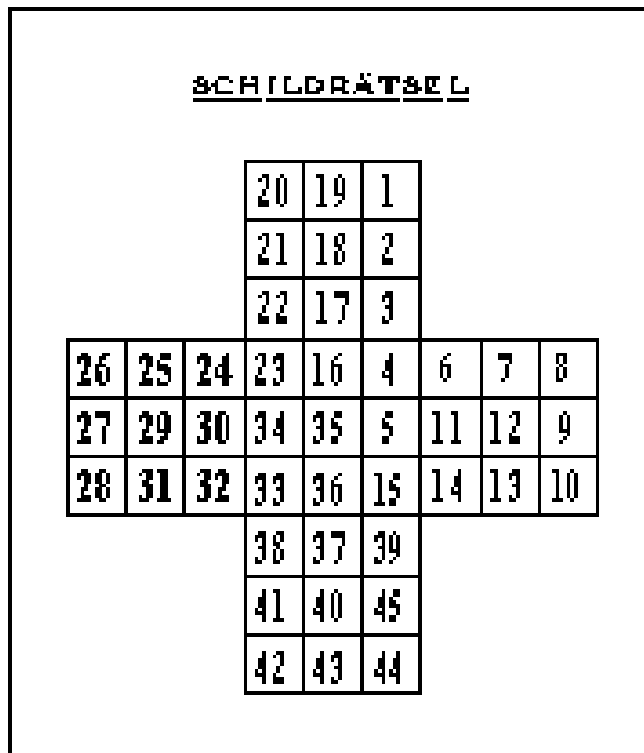


E6, C6, C4, G7, C2 und A2.

Habt Ihr es schließlich geschafft, könnt Ihr die Kapelle gleich wieder verlassen (Tür öffnen), worauf Ihr aufgefordert werdet die zweite CD einzulegen.

Schild

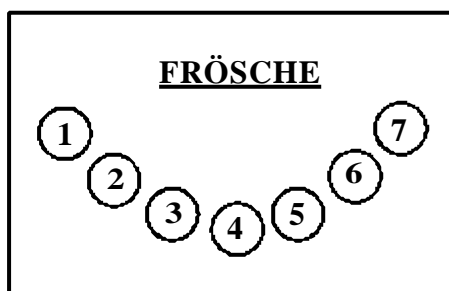
Weiter geht es zum Foyer (Daumen raus), wo Ihr Euch nach rechts dreht und die Rüstung anklickt, um das Schildrätsel zu lösen. Ziel ist es hier, 9 Gruppen zu bilden, die jeweils 5 verschiedene Symbole enthalten. Alle 5 Symbole müssen dabei verbunden sein. Ist eine Gruppe gebildet, so färbt sie sich weiß. Nehmt Ihr nun unsere Skizze zu Hilfe und klickt die Symbole in vorgegebener Reihenfolge (1 bis 45) an, dürfte auch dieses Rätsel der Vergangenheit angehören.



Anschließend klickt Ihr das gelbe Herz in der Rüstung an, worauf Ihr einen Geheimgang findet, der zur Waffenkammer führt. Dort gibt es jedoch nichts zu tun. Dreht Euch also um 180°, klickt die Treppe an (Ihr landet automatisch wieder im Foyer), dreht Euch nach links, klickt hier die Treppe an (diese geht es nach oben), geht einen Schritt vor, dreht Euch nach links, lauft 2x vor (die Stufen hinab) und klickt die Tür des Spielzimmers an. Diesmal buchstabiert Ihr das Wort „AND“ und klickt das Wappen an, um ins Zimmer zu gelangen (Sequenz).

Frösche

Macht nun eine Linksdrehung, geht auf der rechten Seite vor (nicht die Tür), dreht Euch nach rechts und klickt den Brunnen an, um das nächste Rätsel in Angriff zu nehmen. Hier gilt es die links befindlichen Frösche nach rechts und die rechts befindlichen Frösche nach links zu bringen. Seht dazu auf die Skizze und klickt die Frösche folgendermaßen an:



3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5 und 4.

Habt Ihr dieses Rätsel gelöst, wendet Ihr Euch nach rechts und marschiert durch die vor Euch liegende Tür (Sequenz).

Folgt Ihr nun Paula in den Speiseaufzug (Klappe in der Wand anklicken), landet Ihr automatisch im Kellergeschoß an einem Treppenabsatz, wo Ihr Euch sogleich nach rechts dreht und die Weinkellertür anklickt.

Hier müßt Ihr erst wieder ein Worträtsel lösen, bevor Ihr durch die Tür kommt. Als erstes müssen die römischen Zahlen (25, 19, 19, 20, 14, 9, 5 und 4) durch die entsprechenden Buchstaben des Alphabets ersetzt werden.

Klickt also folgende Buchstaben an und tauscht sie von links nach rechts gegen die römischen Zahlen aus:

Y, S (beide S werden eingesetzt), **T, N, I, E** und **D**.

Danach müssen die Buchstaben so vertauscht werden, daß das Wort „**DESTINY'S**“ entsteht. Klickt Ihr ferner noch das Wappen an, steht Euch die Tür zum Weinkeller offen (Sequenz).

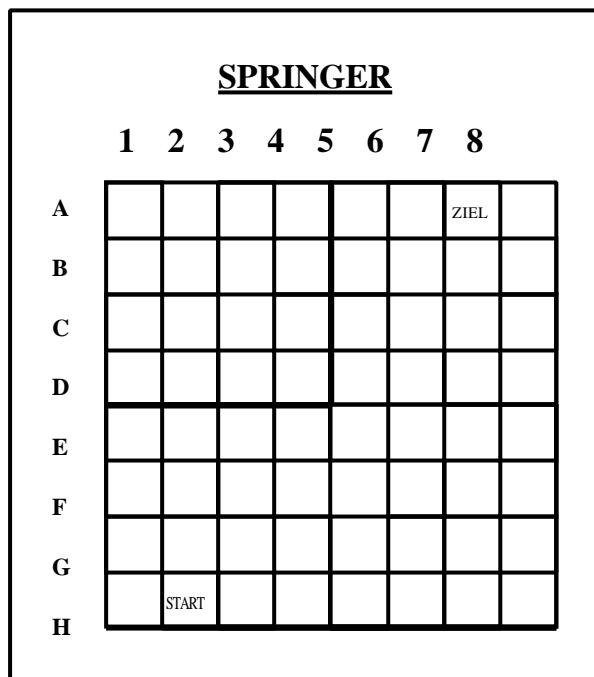
Weinregal

Weiter geht es vor, rechts, vor und links, wo Ihr ein Weinregal sehen könnt. Klickt Ihr dieses an, steht Ihr dem nächsten Rätsel gegenüber. Hier müßt Ihr eine Verbindung (eine geschlossene Reihe) zwischen den schwarzen Seiten (oben links und unten rechts) herstellen, indem Ihr grüne Flaschen in die einzelnen Fächer steckt. Gleichzeitig gilt es zu verhindern, daß Euer Gegner mittels roter Flaschen die grünen Seiten verbindet. Da der Gegner ständig seine Strategie ändert, können wir hier leider keinen konkreten Lösungsweg angeben. Wenn es Euch auch nach mehreren Versuchen gar nicht gelingen will, so könnt Ihr das Rätsel umgehen, indem Ihr im Guidebook alle Seiten mit den Tips durchblättert.

So oder so werdet Ihr dann wieder einen Geheimgang entdecken, durch den es automatisch weiter geht (Sequenz). Anschließend dreht Euch nach links, lauft vor zum Tor (rechts von den drei Damen), öffnet das Tor, geht nach vorn und dreht Euch nach links, wo schon das nächste Spiel auf Euch wartet (klickt die Schachfiguren hinter der Tür an).

Springer

Eure Aufgabe ist nun, den weißen Springer mit der roten Markierung zur Tür auf der anderen Seite zu bringen, ohne daß er auf seinen jeweiligen Positionen von einer gegnerischen Figur geschlagen werden kann. Schaut dazu auf die Skizze und klickt folgende Felder der Reihe nach an:



F1, G3, E2, C1, D3, C5, E6, F8, G6, E7, C8 und A7 (Turm schlagen).

Danach geht es weiter vor durch den Torbogen, nach vorn durch die Tür und zur nächsten Tür heran, wo Ihr das Wort „**WITHIN**“ buchstabiert und das Wappen anklickt (Sequenz). Marschiert dann weiter nach vorn durch die offene Tür und klickt im Innern des Turmes angekommen die farbigen Zahnräder an.

Zahnräder

Hier gilt es, die einzelnen Zahnräder der Farbe und Größe nach zu sortieren, so daß sie alle ineinandergreifen. Klickt dazu immer erst das Zahnrad, welches versetzt werden soll und dann (falls nötig) die Zielachse an. Beziffert man die rote Achse mit 1 (links), die grüne Achse mit 2 (in der Mitte) und die blaue Achse mit 3 (rechts), so läßt sich das Rätsel mit folgenden Schritten lösen:

1 auf 3, 2 auf 1, 2 auf 1, 2 auf 3, 1 auf 3, 2 auf 3, 1 auf 2, 1 auf 2, 3 auf 1, 3 auf 1, 2 auf 1, 3 auf 2, 3 auf 2, 3 auf 1, 2 auf 3, 2 auf 3, 1 auf 3, 2 auf 3, 2 auf 1, 3 auf 2, 3 auf 2, 3 auf 2, 3 auf 2 und 3 auf 2.

Habt Ihr es vollbracht, landet Ihr nach einer weiteren Sequenz schließlich im Verließ (Dungeon), wo Ihr gleich die vor Euch liegende Tür anklickt. Gebt Ihr dort das Wort „**WIN**“ ein und klickt Ihr das Wappen an, so könnt Ihr hinein.

Skelett

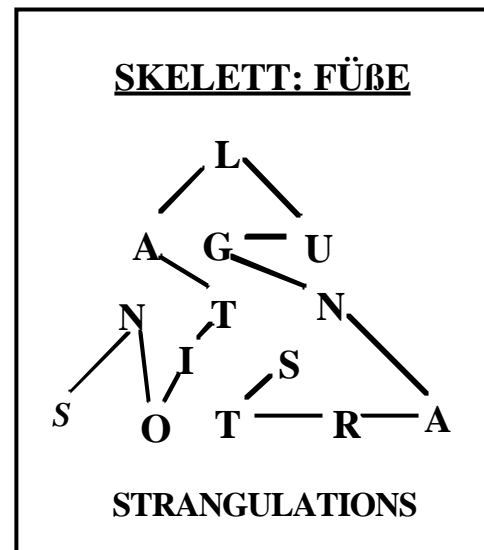
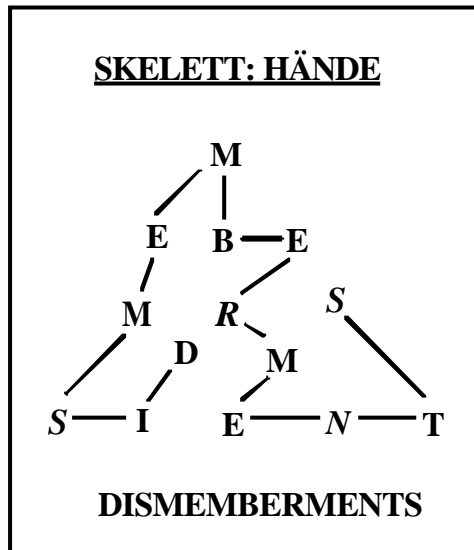
Drinnen wird das Skelett, welches hinten auf der Streckbank liegt, für ein neues Rätsel angeklickt. Hier müßt Ihr, ähnlich wie bei der

Buchstabensuppe, ein bestimmtes Wort aus allen Buchstaben bilden. Das Lösungswort heißt „**DISMEMBERMENTS**“. Seht Euch also wieder die Skizze an und klickt folgende Buchstaben der Reihe nach an:

D, I, S, M, E, M, B, E, R, M, E, N, T und **S**.

Habt Ihr die Hände des Skelettes von der Kette befreit, macht Ihr bei den Füßen weiter. Diesmal muß das Wort „**STRANGULATIONS**“ gebildet werden (siehe Skizze). Klickt also folgende Buchstaben an:

S, T, R, A, N, G, U, L, A, T, I, O, N und **S**.



Das befreite Skelett rast dann davon und Ihr dürft eine weitere Sequenz verfolgen. Danach dreht Ihr Euch nach links, geht einen Schritt vor (in Richtung Guillotine), dreht Euch nach rechts und lauft 2x vor zur Bodentür. Dort bildet Ihr das Wort „**SLAYS**“, indem Ihr die passenden Buchstaben der großgeschriebenen Wörter anklickt. Anschließend klickt Ihr wieder das Familienwappen an, worauf eine kleine Sequenz folgt. Um die Bodentür jedoch endgültig zu öffnen, gilt es ein weiteres Rätsel zu lösen. Klickt also den Mechanismus an, den Ihr rechts neben der Bodentür sehen könnt.

Bodentür

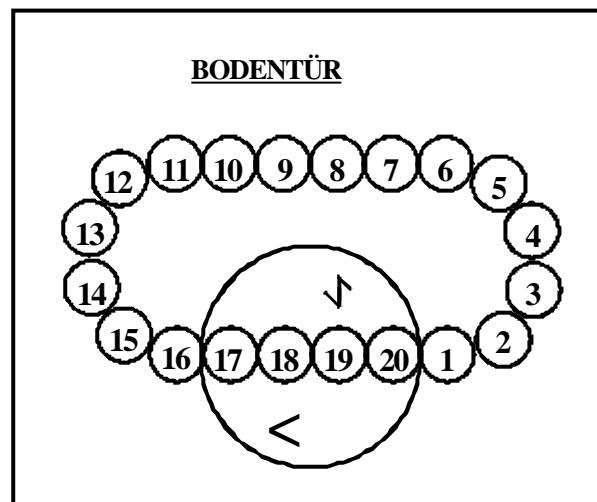
Vergleicht nun den Mechanismus mit unserer Skizze; wir haben hier die Steine (bzw. die Positionen) von 1 bis 20 durchnummeriert. Dabei befinden sich die Steine 17 bis 20 auf der drehbaren Scheibe. Um das Rätsel zu lösen, müssen sich am Ende folgende Steine innerhalb der Scheibe befinden: Auf Position 17 und 20 jeweils ein blanker Stein, auf Position 18 der Stein mit dem Linkspfeil (passend zum Symbol darunter) und auf Position 19 der Stein mit dem Zickzackzeichen (passend zum Symbol darüber).

Ihr braucht 14 Schritte, um diese Aufgabe zu bewältigen, wobei sich jeder Schritt aus 3 Aktionen zusammensetzt.

1. Klickt erst die Scheibe unten an, damit sie sich um 180° dreht.
2. Klickt dann die von uns angegebene Position an (siehe unten).
3. Klickt Position 20 an (innerhalb der Scheibe die ganz rechte Position).

Wie gesagt, müßt Ihr bei jedem Schritt diese Aktionen durchführen. Macht Ihr dabei einen Fehler, so könnt Ihr noch mal von vorne anfangen! Und hier sind die 14 Schritte, die zum Erfolg führen:

- | | | |
|-----------------------|------------------------|------------------------|
| 1. Position 6 | 6. Position 7 | 11. Position 5 |
| 2. Position 14 | 7. Position 3 | 12. Position 3 |
| 3. Position 19 | 8. Position 19 | 13. Position 18 |
| 4. Position 5 | 9. Position 4 | 14. Position 8 |
| 5. Position 4 | 10. Position 10 | |



12 Geister

Ist die Bodentür schließlich entriegelt, erfolgt eine längere Sequenz, nach der Ihr Euch um 180° dreht und dann die vor Euch liegende Holztür anklickt. Daraufhin erscheinen die Porträts von 12 Geistern, die alle eine Phrase von sich geben. Bei diesem letzten Rätsel, gilt es nun die Geister umzusortieren, so daß die Phrasen aneinandergereiht einen Sinn ergeben. Die Positionen haben wir hier folgendermaßen numeriert: Die Positionen 1 bis 6 ergeben die obere Reihe und die Positionen 7 bis 12 ergeben die untere Reihe. Entnehmt nun der Tabelle, welche Geister wohin gehören (erst den Geist und dann die Zielposition anklicken):

- | | |
|---|--|
| 1. Magnus Og
(orang.Vollbart) | 7. Monsterkind |
| 2. Jester (Narrenkappe) | 8. Captain Hugh (Augenklappe) |
| 3. Rohaise (Rothaarige) | 9. Auld Sot (Zylinderhut) |
| 4. Gram Grizel
(Beulengesicht) | 10.Fiona (kleines Mädchen) |
| 5. Torquil (blauer Glatzkopf) | 11.Sir Thomas (schw. Schnurrbart) |
| 6. Dame Jennet (ältere Frau) | 12.Buffalo MacPhiles (alter Mann) |

Ist die Anordnung der Geister korrekt, ergibt sich folgender Satz:

**„Unless the fates be faithless grown and prophet’s voice be vain,
where’er is found this sacred stone, the Scottish race shall reign.“**

Habt Ihr es also geschafft, könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen und die lange Endsequenz genießen.