

# Komplettlösung zu Juwels of the Oracle

Ihr beginnt vor einer Steintür, die Ihr durch Anklicken öffnet. Geht Ihr weiter, landet Ihr im Brunnenraum. Zu diesem Brunnen müßt Ihr immer gehen, sobald Ihr ein Rätsel bestanden, den Edelstein im Orakelraum eingesetzt und zum nächsten Rätsel wollt. Dreht Euch also nach rechts und lauft dreimal nach vorne. An der rechten Wand entdeckt Ihr eine Tür, durch die es weitergeht (mit einem Dreieck auf der Tür). Ihr landet so im Orakelraum (sobald Ihr ein Rätsel bestanden und einen Edelstein dafür erhalten habt, müßt Ihr diesen in die Wand hinter den Kristallen in eben diesem Raum einsetzen), wo Ihr die Kristalle auf dem Tisch anklickt. Nachdem das Orakel dann zu Euch gesprochen hat dreht Euch um und verlasst diesen Raum wieder. Geht nach vorne in den Brunnenraum und dort an den Brunnen heran. Ihr könnt dort nun die vier vor Euch befindlichen Steine anklicken (nicht den mit dem Pfeil). Jeder der gedrückten Steine zeigt Euch im Wasser das Bild eines Rätsels, das Ihr durch Anklicken erreichen könnt.

Drückt also den erforderlichen Stein und Ihr landet in einem großen Raum, wo Ihr das vordere Brett an der linken Wand anklickt - es erscheint ein Holzkasten und ein **goldenes Teil** - dieses anklicken. Nun könnt Ihr das mittlere Brett auf der rechten Seite anklicken und landet so vor dem ersten Rätsel.

## **Kampf zwischen Tag und Nacht**

Euer Ziel hier ist es, die sechs Steine von links nach rechts zu bringen - dabei dürfen jedoch nie die schwarzen Steine auf einer Seite in der Überzahl sein. Ihr müßt also immer einen oder zwei Steine anklicken, worauf diese auf die Schiene in der Mitte gesetzt werden. Klickt Ihr dann auf die Schiene, fährt diese auf die andere Seite und setzt die jeweiligen Steine ab. Klickt hier also nacheinander die folgenden Steine an (nach jedem Zug werden Steine auf die jeweils andere Seite gefahren. Die unten angegebenen Steine beziehen sich also abwechselnd auf die rechte und linke Seite des Spielbrettes):

**schwarz, schwarz**

**schwarz**

**schwarz, schwarz**

**schwarz**

**weiß, weiß**

**schwarz, weiß**

**weiß, weiß**

**schwarz**

**schwarz, schwarz**

**schwarz**

**schwarz, schwarz.**

Das Rätsel wäre gelöst und Ihr erhaltet den ersten Kristall, den Ihr am oberen Bildrand anklickt (um schneller in den Orakelraum zu kommen, könnt Ihr jetzt und später den Edelstein mit der rechten Maustaste und gedrückter String-Taste anklicken). Dreht Euch nun um (der Kristall müßte sich in Eurem Besitz befinden) und geht zur Tür. Im Brunnenraum geht es durch die rechte Tür, zurück in den Orakelraum. Geht dort vor den Altar und klickt mit dem Kristall auf das Steinbildnis an der Wand - der Kristall wird automatisch eingesetzt.

Verlasst den Raum wieder und geht an den Brunnen heran. Klickt dort einen der vier möglichen Steine an und schaut Euch im Wasser das nächste Rätsel an - durch Anklicken der Wasserspiegelung landet Ihr an besagten Rätsel.

### **Halle der verborgenen Gemeinsamkeiten**

Klickt in diesem Raum den Steinblock in der rechten hinteren Ecke an. Euer Ziel ist es, aus den 12 Gegenständen durch Anklicken immer Paare zu bilden (diese müssen irgendwelche Gemeinsamkeiten haben). Klickt also immer die zwei folgenden Teile an (vielleicht klickt Ihr erst einmal alle Gegenstände an um zu sehen, wie diese aussehen):

**Skulptur - Tisch**

**Kiste - Schale**

**Armband - Kamm**

**Meißel - Dolch**

**Pinsel - Hammer**

**Sichel - Mörser**

Der nächste Edelstein erscheint - nehmt diesen auf, verlasst den Raum und geht durch den Brunnenraum weiter in den Orakelraum. Hier setzt Ihr den Stein wieder in das Wandzeichen hinter dem Altar ein.

Es geht zurück zum Brunnen, wo Ihr im ersten Abschnitt das nächste Rätsel anklickt.

## Runen von Eridu

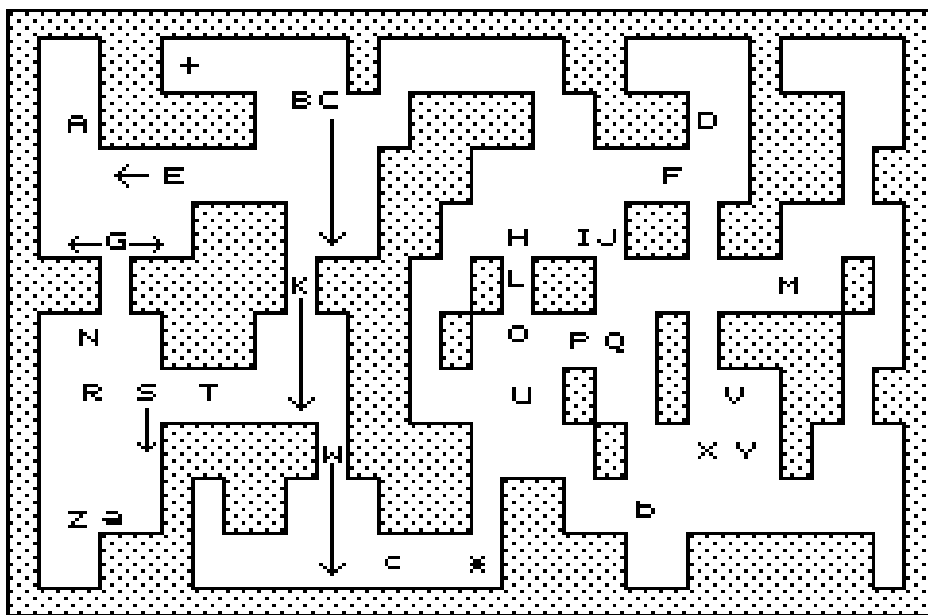
Klickt in diesem Raum den Steinsarg zweimal an und seht das nächste Puzzle. Hier müßt Ihr die obere Reihe vervollständigen. Ihr findet die ersten zwei und das letzte Teil schon vorgegeben. Beachtet Ihr diese drei Steine genau bemerkt Ihr, daß sich auf jedem dieser Steine 2 Zahlen befinden - von links nach rechts: zwei Einsen (eine Ziffer richtig herum und eine spiegelverkehrt), zwei Zweien und zwei Neunen. Eure Aufgabe ist es nun, die Zahlenreihe mit den richtigen Zahlen zu füllen (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9/haltet den richtigen Stein mit der Maustaste gedrückt und zieht diesen auf das entsprechende Feld (habt Ihr den richtigen Stein gefunden bleibt dieser liegen und Ihr hört ein Klicken). Achtet stets darauf, daß die rechte Zahl auf dem Stein richtig herum stehen muß. Die 7 hat keinen Strich durch die Mitte).

Habt Ihr dies geschafft, nehmt Euch den Edelstein und setzt ihn in die Wand im Orakelraum ein.

Verlasst den Raum, geht zum Brunnen und klickt dort den letzten Fels an.

## Halle der Sonne

In diesem Raum klickt auf die Truhe, worauf sich Euch das nächste Rätsel offenbart. Eure Aufgabe hier ist es, mit Hilfe des Käfers alle roten Kugeln in das Loch in der unteren Mitte zu schieben. Dabei müßt Ihr beachten, daß Ihr nicht zwei Kugeln auf einmal verschieben könnt. Ferner darf nie eine Kugel in eine Ecke geraten, da Ihr diese dort nie wieder herausbekommt.



Beginnt mit der linken Seite und räumt erst dort die gesamten Kugeln ins Loch (\*). Beachtet in der Zeichnung, welche Steine Ihr wegschieben müßt und schiebt dann die angegebenen Kugeln in das Loch (der Käfer lässt sich auch mit den Richtungspfeilen steuern).

**C-2 runter, K-2 runter, W-2 runter, E-1 links, G-1 links, c, W, K, C, B, E, A, G-2 rechts, N, R, Z, a, S-1 runter, T, S, G** (nach links und runter).

Nachdem Ihr dies hoffentlich geschafft habt, widmet Euch nun der rechten Seite und verschiebt die Steine wie folgt (achtet darauf, wo Ihr die verschiedenen Steine hinschiebt - merkt Euch den neuen Standort):

**b-1 rechts und 1 hoch**

**X-1 runter und 5 rechts**

**D-4 runter**

**F-1 rechts und 1 hoch**

**J-1 hoch und 1 rechts**

**Q-1 hoch**

**P-2 rechts**

**O-1 rechts**

**U-1 links und 3 runter ins Loch**

**H-1 links**

**L-3 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**H-1 rechts, 4 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**O-1 links, 2 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**I -2 links, 4 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**Q-1 hoch**

**J-3 links, 1 runter, 1 links, 4 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**Q-1 hoch, 2 links, 1 runter, 1 links, 4 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**F-1 runter, 5 links, 1 runter, 1 links, 4 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**D-4 hoch, 1 runter, 5 links, 1 runter, 1 links, 4 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**P-1 hoch, 1 links, 1 runter, 3 links, 2 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**b-1 links, 3 hoch, 1 links, 1 runter, 3 links, 2 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**X-7 links, 4 hoch, 1 links, 1 runter, 3 links, 2 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

**M-6 links, 1 runter, 3 links, 2 runter, 1 links und 2 runter ins Loch**

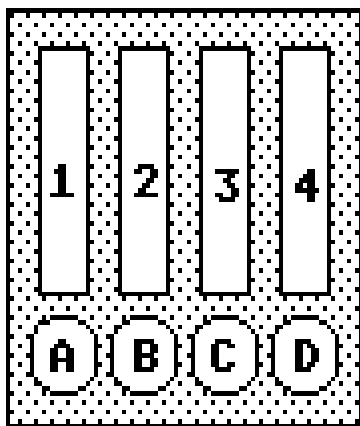
**V-1 links, 5 hoch, 1 runter, 5 links, 1 runter, 1 links, 4 runter, 1 links, 2 runter und 2 runter ins Loch**

**Y-1 links, 6 hoch, 1 runter, 5 links 1 runter, 1 links, 4 runter, 1 links und 2 runter ins Loch.**

Habt Ihr auch diese Hürde genommen nehmt Euch wieder den Edelstein und setzt diesen in die Altarwand - der erste Abschnitt des Spieles wäre somit geschafft.

Ihr verlasst den Raum wieder, geht im Brunnenraum einmal nach links und dreht Euch dort wieder nach rechts in Richtung Brunnen. Nähert Euch diesem und wiederholt an dieser anderen Stelle das Spiel mit dem Steinerücken - es erscheinen vier neue Rätsel.

### **Halle der Elemente**



Lauft hier nach vorne und Ihr landet vor vier Röhren gefüllt mit farbigen Bällen. Eure Aufgabe hier ist es, durch Anklicken der Bälle und Verschieben der darunter befindlichen Räder die drei gleichfarbigen Bälle in jeweils eine Röhre zu manövrieren. Beachtet unsere Zeichnung - die Röhren sind mit Zahlen, die Räder mit Buchstaben gekennzeichnet (die Zahl oder der Buchstabe geben an, welche Röhre oder

welches Rad anzuklicken ist. Dahinter findet Ihr, was mit der jeweiligen Kugel passiert sein muß, d. h. wohin sich diese bewegt hat). Klickt jeweils die aufgelisteten Ziffern an, um das Puzzle zu lösen (achtet darauf, daß Ihr die Räder rechts und links anklicken könnt und diese somit auch in diese Richtung drehen):

**3-gelb liegt in C.**

**1-lila liegt in A. A-lila liegt in B. B-lila liegt in C. 3 (lila Kugel)-lila liegt in 3.**

**D-gelb liegt in C. C-gelb liegt in B.**

**4-rot liegt in D. D-rot liegt in C.**

**A (gelbe untere Kugel) - gelb liegt in 1.**

**C-rot liegt in B.**

**3-lila liegt in C. C-lila liegt in D. 4 (untere lila Kugel)-alle lila Kugeln befinden sich in 4. A-rot liegt in B. B-rot liegt in C. 3 (untere rote Kugel)-rot liegt in 3.**

**2-blau liegt in B. B-blau liegt in C. C-blau liegt in D. D (blau)-blau liegt in 4.**

**2-blau liegt in B. B-blau liegt in A.**

**2-gelb liegt in B. B-gelb liegt in C.**

**A-blau liegt in B. 2 (blau)-blau liegt in 2.**

**D-gelb liegt in C. C-gelb liegt in B.**

**4-blau liegt in D. D-blau liegt in C. C-blau liegt in B. 2 (blau)-blau liegt in 2.**

**A-gelb liegt in B. B-gelb liegt in C.**

**1-gelb liegt in A. A-gelb liegt in B.**

**D (gelb)-gelb liegt in 4.**

**B-gelb liegt in C.**

**1-rot liegt in A. A-rot liegt in B. 2 (rot)-rot liegt in 2.**

**D-gelb liegt in C. C-gelb liegt in B.**

**4-gelb liegt in D. D-gelb liegt in C.**

**1 (gelb)-gelb liegt in 1.**

**C-gelb liegt in B. B-gelb liegt in A. 1 (gelb)-gelb liegt in 1.**

**2-rot liegt in B. B-rot liegt in C. C-rot liegt in D. 4 (rot)-rot liegt in 4.**

**3-rot liegt in C. C-rot liegt in B. B-rot liegt in A.**

**3-blau liegt in C. C-blau liegt in B. 2 (blau)-blau liegt in 2.**

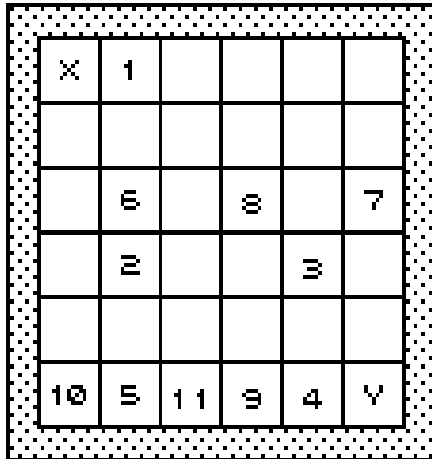
**A-rot liegt in B. B-rot liegt in C. 3 (rot)-rot liegt in 3.**

**4-rot liegt in D. D-rot liegt in C. 3 (rot)-rot liegt in 3.**

Es müsste vollbracht sein und ein weiterer Edelstein erwartet das Einsetzen in die Altarwand.

Danach zurück zum linken Brunnenabschnitt und das nächste Rätsel angeklickt.

## Weg zu Utsavah



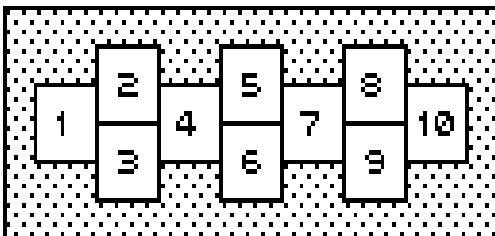
Klickt hier den Tisch an. Es erscheint eine Art Spielbrett mit 36 Feldern. Auf jedem der Felder befinden sich Dreiecke. In der linken oberen Ecke steht ein Zirkel, mit dem Ihr in die rechte untere Ecke gelangen müßt. Achtet auf die Dreiecke, die sich auf dem Feld befinden, auf dem der Zirkel steht - nur so viele Schritte könnt Ihr Euch nämlich waagrecht oder senkrecht bewegen.

Bewegt Euch also von x nach y anhand unserer Karte (beginnt mit dem ersten Feld, springt von dort auf 2, 3 usw bis Y):

Mit dem Edelstein geht es dann zurück in den Orakelraum, wo dieser eingesetzt wird.

Danach wieder zum Brunnen nach links und den nächsten Felsen angeklickt.

## Halle der Macht



In diesem Raum klickt die Wandmalereien an. Ihr stoßt auf ein Rätsel, wo Ihr zehn Kacheln durch Drehen und Vertauschen einander anpassen müßt. Entnehmt unserer Zeichnung die verschiedenen

Kacheln und tauscht diese zuerst untereinander aus:

**1 und 4**

**2 und 4**

**3 und 5**

**4 und 7**

**6 und 8**

**8 und 9**

**9 und 10**

Nun müßt Ihr die folgenden Kacheln durch Anklicken drehen:

**Kachel 1 - einmal nach links** (linke Seite anklicken)

**Kachel 2 - einmal nach rechts**

**Kachel 4 - einmal nach rechts**

**Kachel 7 - zweimal nach rechts**

**Kachel 9 - einmal nach links**

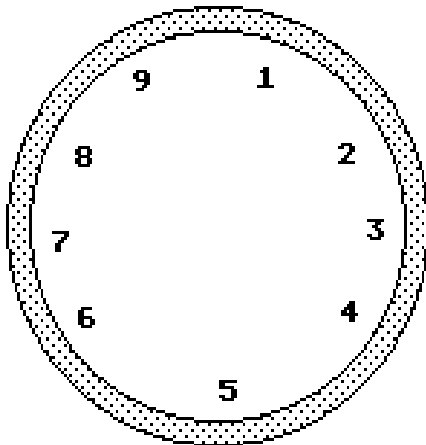
**Kachel 10 - einmal nach links**

Der nächste Edelstein ist Euer und Ihr könnt diesen in die Altarwand einsetzen.

Am Brunnen erwartet Euch das achte Rätsel.

### **Sprung der Heuschrecke**

Zu Beginn müßt Ihr auf den kleinen Felsen, links auf dem Boden klicken - es erscheint so unter dem großen Felsen ein **goldenes**



**Stück**, das Ihr mitnehmt (anklickt).

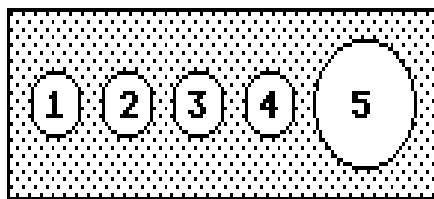
Klickt dann den großen Felsen und den braunen runden Stein an, um das nächste Rätsel zu starten. Hier müßt Ihr die grünen und gelben Steine austauschen. Dazu könnt Ihr einen anders farbigen Stein überspringen, oder Euch mit den Farben einen Schritt auf die gegenüberliegende Seite bewegen (Ihr könnt nicht mehr zurückgehen). Seht Euch unsere

Karte an und unternimmt die folgenden Schritte:

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

Nachdem Ihr den achten Edelstein in die Altarwand eingesetzt habt kehrt zurück in den Brunnenraum, geht zweimal nach links, dreht Euch zum Brunnen und nähert Euch diesem. Drückt den nächsten Felsen, um zu Rätsel neun zu gelangen.

### **Bohnenspiel**



Dreht Euch hier nach links und klickt den Holztisch an. Ihr seht so ein Kalahspielbrett. Das Ziel hier ist es, die acht Bohnen in die große rechte Schale zu plazieren. Klickt Ihr auf eine Schale, werden die

darin befindlichen auf die nachfolgenden Schalen aufgeteilt (jeweils eine). Von der Schale, in der die letzte Bohne landet, geht das Spiel weiter.

Klickt also auf die folgenden Schalen, um das Spiel zu gewinnen:

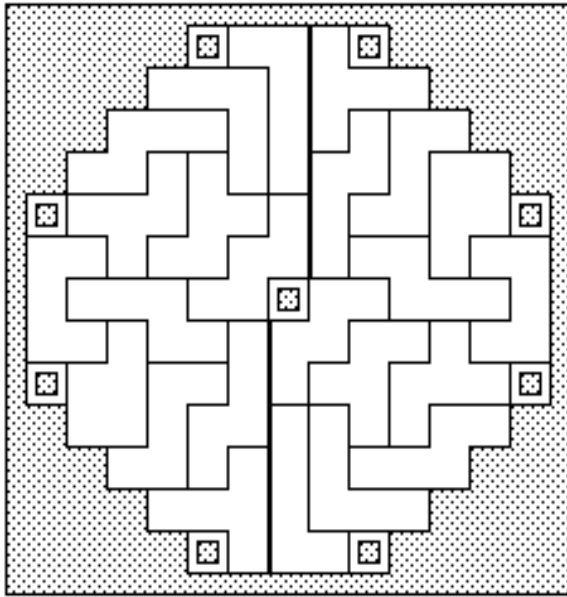
**3, 4, 2, 3, 4, 1, 4, 2, 3, 4.**

Mit dem Edelstein geht in den Orakelraum und setzt diesen ein.

Danach lauft im Brunnenraum zweimal nach links und nähert Euch wiederholt dem Brunnen, um dort den nächsten Stein anzuklicken.



## Plan der Architekten

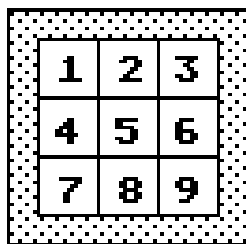


Klickt in diesem Raum die hintere Wand an, um das Puzzle zu sehen. Eure Aufgabe hier ist es, auf der linken Seite nur die gelben und auf der rechten Seite nur die blauen Stücke zusammensetzen - denkt daran, daß Ihr die Stücke durch einmaliges Anklicken auch drehen könnt. Entnehmt den Lösungsweg unserer Karte.

Nachdem Ihr den nächsten Edelstein eingesetzt habt, geht es zu Rätsel Nummer 11.

## Pferde von Asvah

In einer Scheune gelandet, klickt die rechte Truhe an, um das Rätsel zu entdecken (zuvor findet Ihr im linken Stall ein kleines **goldenes Teil**, das Ihr anklicken müßt). Ihr seht 9 Würfel, die Ihr durch Drehen und vertauschen aneinander anpassen müßt. Entnehmt unserer Zeichnung die verschiedenen Würfel und tauscht diese zuerst untereinander aus:



2 und 4

3 und 6

4 und 8

5 und 9

6 und 8

7 und 8

8 und 9

Nun müßt Ihr die folgenden Würfel durch Anklicken drehen:

**Würfel 2 - einmal nach rechts** (rechte Seite anklicken)

**Würfel 3 - einmal nach links**

**Würfel 4 - einmal nach links**

**Würfel 5 - einmal nach links**

**Würfel 6 - einmal nach rechts**

**Würfel 7 - zweimal nach rechts**

**Würfel 8 - zweimal nach rechts**

**Würfel 9 - zweimal nach rechts**

Es geht mit dem nächsten Edelstein zur Altarwand, wo dieser eingesetzt wird. Danach geht es zum letzten Felsen auf dieser Brunnenseite und somit zu Rätsel Nummer 12.

### **Weg zu Mahiman**

Klickt den großen Würfel an, um puzzeln zu können. Eure Aufgabe hier ist, die hellblaue Kugel so durch das dreidimensionale Labyrinth zu lenken, daß diese schließlich auf die goldene Pyramide trifft (auf Eurem Weg müßt Ihr noch einen kleinen goldenen Stein einsammeln) - die hellblaue Kugel könnt Ihr mit gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung ziehen. In unserer Lösung zu diesem Rätsel haben wir immer nur die Richtungen angegeben, die Ihr an den verschiedenen Kreuzungen einschlagen müßt. Ansonsten folgt Ihr den Wegen einfach, bis zum nächsten Abzweig (fangt also an, zieht die Kugel immer den einzigen möglichen Weg soweit, bis Ihr an einen Abzweig kommt. Von dort an folgt den unten angegebenen Richtungsangaben. Manche Kreuzungen liegen gleich hintereinander - achtet auch hier auf die Richtungsangaben):

**hoch, hoch, hoch und oben raus zur nächsten Ebene.**

**Hoch, rechts, links, links, hoch, links, rechts, rechts, hoch, rechts und nach oben in die nächste Ebene.**

**Links, runter, hoch, links, links, hoch, rechts, runter, hoch, links, links, hoch, runter, links, links, rechts und raus in die nächste Ebene.**

**Rechts, hoch, hoch, links und raus in die nächste Ebene.**

**Runter, runter, holt Euch den kleinen goldenen Stein und verlasst diesen Teil des Labyrinthes wieder nach rechts (so, wie Ihr reingekommen seit).**

**Hoch, rechts, rechts, rechts, hoch, runter, runter, hoch, rechts, runter, runter, links, hoch, hoch, verlasst diese Ebene nach unten.**

**Rechts, hoch, verlasst diese Ebene nach oben.**

**Hoch, rechts, hoch, hoch, hoch, hoch, verlasst diese Ebene nach rechts.**

**Folgt dem Weg und holt Euch die goldene Pyramide.**

Nachdem Ihr den nächsten Edelstein eingesetzt habt, geht es in den Brunnenraum, wo Ihr Euch diesmal dreimal nach links bewegt und Euch dem dortigen Brunnenabschnitt nähert. Drückt einen der vier Steine, um das nächste Rätsel zu erreichen.

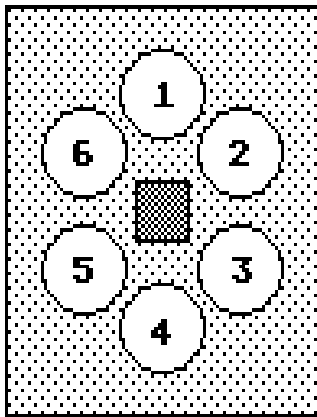
## Rad der Zeit

Klickt hier rechts auf dem Boden die großen Räder an, um das Puzzle sehen zu können. Euer Ziel hier ist, in die sechs Räder jeweils zwei Kugeln hinein zupacken. Die Räder lassen sich mit Hilfe des rechten Hebels drehen. Ebenso könnt Ihr die Öffnung in der Mitte der Räder drehen, um die Kugeln jeweils auf das richtige Rad zu packen. Mit den zwölf linken Hebeln, könnt Ihr jeweils eine Kugel freisetzen.

Achtet also auf unsere Zeichnung und unternimmt die folgenden Schritte (zieht an einem der linken Hebel, um eine Kugel erscheinen zu lassen, klickt auf die Öffnung in der Mitte um diese zu drehen und schließlich auf die Kugel, um diese auf dem entsprechenden Rad zu plazieren):

**plaziert jeweils eine Kugel auf den Rädern 1, 3 und 5.**

**Betätigt den rechten Hebel, um die Räder zu drehen.**



**Plaziert jeweils eine Kugel auf den Rädern 6, 2 und 4 (es müssten sich nun auf allen sechs Rädern Kugeln befinden).**

**Betätigt den rechten Hebel, um die Räder zu drehen.**

**Plaziert jeweils eine Kugel auf den Rädern 5, 1 und 3.**

**Betätigt den rechten Hebel, um die Räder zu drehen.**

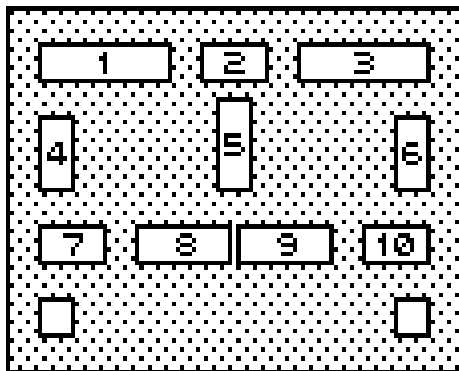
**Plaziert jeweils eine Kugel auf den Rädern 4, 6 und 2.**

Der nächste Edelstein wartet auf die Altarwand.

Im Brunnenraum geht danach wieder dreimal nach links, wo Ihr einen neuen Stein drückt.

## Halle des Nachthimmels

Drückt hier die große Steinplatte, um das Rätsel zu sehen. Eure Aufgabe hier ist es, durch Bewegen der Hebel und Verschieben der 6 Sonnen- und Sternsymbole diese in den beiden Öffnungen am unteren linken und rechten Bildrand verschwinden zu lassen (Sonnensymbole links, Sternensymbole rechts):



**schiebt das Sonnensymbol von 2 auf 1.**

**Hebel 8 nach oben richten.**

**Hebel 1 nach unten bewegen.**

**Sonnensymbol von 1 auf 8 schieben.**

**Sonnensymbol von 10 auf 9 schieben.**

**Hebel 9 nach oben bewegen.**

**Hebel 3 nach unten bewegen.**

**Sonnensymbol von 9 auf 3 schieben.**

**Hebel 3 nach oben bewegen.**

**Hebel 1 nach oben bewegen.**

**Sonnensymbol von 3 auf 1 schieben.**

**Hebel 2 nach unten drehen.**

**Sternensymbol von 5 auf 2 bewegen.**

**Hebel 2 drehen.**

**Sternensymbol von 2 auf 3 schieben.**

**Hebel 3 nach unten bewegen.**

**Sternensymbol von 3 auf 9 schieben.**

**Hebel 9 nach unten bewegen.**

**Sternensymbol von 9 auf 10 schieben.**

**Hebel 10 nach unten bewegen.**

**Sternensymbol von 10 in Öffnung schieben.**

**Hebel 3 nach oben bewegen.**

**Sonnensymbol von 1 auf 3 schieben.**

**Hebel 9 nach oben bewegen.**

**Hebel 3 nach unten bewegen.**

**Sonnensymbol von 3 auf 9 schieben.**

**Hebel 1 nach unten bewegen.**

**Sonnensymbol von 8 auf 1 schieben.**

**Hebel 1 nach oben bewegen.**

**Hebel 3 nach oben bewegen.**

**Sonnensymbol von 1 auf 3 schieben.**

**Hebel 8 nach unten bewegen.**

**Sternensymbol von 7 auf 8 schieben.**

**Hebel 8 nach oben bewegen.**

**Hebel 1 nach unten bewegen.**

**Sternensymbol von 8 auf 1 schieben.**

**Hebel 1 nach oben bewegen.**

**Sternensymbol von 1 auf 2 schieben.  
Hebel 2 nach unten bewegen.  
Sternensymbol von 2 auf 5 schieben.  
Hebel 2 drehen.  
Sonnensymbol von 3 auf 1 schieben.  
Hebel 1 nach unten bewegen.  
Sonnensymbol von 1 auf 8 schieben.  
Hebel 8 nach unten bewegen.  
Sonnensymbol von 8 auf 7 schieben.  
Hebel 7 nach oben bewegen.  
Sonnensymbol von 7 nach unten in die Öffnung schieben.  
Hebel 3 nach unten bewegen.  
Sonnensymbol von 9 auf 3 schieben.  
Hebel 3 nach oben bewegen.  
Hebel 1 nach oben bewegen.  
Sonnensymbol von 3 auf 1 schieben.  
Hebel 1 nach unten bewegen.  
Hebel 8 nach oben bewegen.  
Sonnensymbol von 1 auf 8 schieben.  
Hebel 8 nach unten bewegen.  
Hebel 7 drehen.  
Sonnensymbol von 8 auf 7 schieben.  
Hebel 7 drehen.  
Sonnensymbol in die untere Öffnung schieben.  
Sonnensymbol von 6 auf 10 schieben.  
Hebel 10 drehen.  
Hebel 9 nach unten bewegen.  
Sonnensymbol von 10 auf 9 schieben.  
Hebel 9 nach oben bewegen.  
Hebel 3 nach unten bewegen.  
Sonnensymbol von 9 auf 3 schieben.  
Hebel 3 nach oben bewegen.  
Hebel 1 nach oben bewegen.  
Sonnensymbol von 3 auf 1 schieben.  
Hebel 1 nach unten bewegen.  
Hebel 8 nach oben bewegen.  
Sonnensymbol von 1 auf 8 schieben.  
Hebel 8 nach unten bewegen.  
Hebel 7 drehen.  
Sonnensymbol von 8 auf 7 schieben.**

**Hebel 7 drehen.**  
**Sonnensymbol in untere Öffnung schieben.**  
**Hebel 2 drehen.**  
**Sternensymbol von 5 auf 2 schieben.**  
**Hebel 2 drehen.**  
**Sternensymbol von 2 auf 3 schieben.**  
**Hebel 3 nach unten bewegen.**  
**Sternensymbol von 3 auf 9 schieben.**  
**Hebel 9 nach unten bewegen.**  
**Sternensymbol von 9 auf 10 schieben.**  
**Hebel 10 drehen.**  
**Sternensymbol von 10 in untere Öffnung schieben.**  
**Sternensymbol von 4 auf 7 schieben.**  
**Hebel 7 drehen.**  
**Sternensymbol von 7 auf 8 schieben.**  
**Hebel 8 nach oben bewegen.**  
**Sternensymbol von 8 auf 1 schieben.**  
**Hebel 1 nach oben bewegen.**  
**Hebel 3 nach oben bewegen.**  
**Sternensymbol von 1 auf 3 schieben.**  
**Hebel 3 nach unten bewegen.**  
**Hebel 9 nach oben bewegen.**  
**Sternensymbol von 3 auf 9 schieben.**  
**Hebel 9 nach unten bewegen.**  
**Hebel 10 drehen.**  
**Sternensymbol von 9 auf 10 schieben.**  
**Hebel 10 drehen.**  
**Sternensymbol von 10 in untere Öffnung schieben.**  
Mit dem nächsten Edelstein geht es zurück in den Orakelraum.  
Danach weiter zum Brunnen und zum nächsten Puzzle.

### **Gedächtnis des Bhandam**

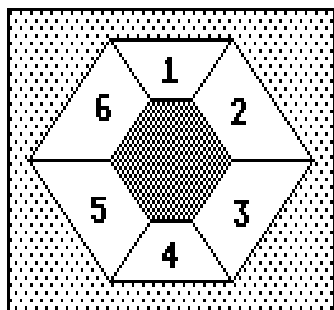
In diesem Raum klickt links die goldene Box an, öffnet den Deckel und nehmt Euch das **goldene Dreieck** heraus. Danach klickt die kleine Schublade in der Mitte der Box an, worauf sich das nächste Rätsel offenbart. Hier ist es Eure Aufgabe, ein Puzzle zusammenzusetzen. Leider könnt Ihr jeweils immer nur ein Teil des Puzzle sehen. Durch Anklicken dreht sich dieses um und Ihr könnt dessen Aufdruck erkennen. Die Teile könnt Ihr natürlich beliebig austauschen (ich würde hier auf einfaches Rätsel stellen, da so das Bild wesentlich leichter zu ersehen ist und da, sobald

sich ein Stück an der richtigen Stelle befindet, dies auch dort liegen bleibt - das Bild zeigt vier trabende Pferde (zwei und zwei)). Am einfachsten ist es also, erst den oberen und unteren Rand zu legen (hier befindet sich jeweils ein orangener Rand). Und denkt daran, sobald ein Teil passt, bleibt dieses offen liegen - probiert unter Umständen jedes Teil an jeder Stelle des Bildes aus - solange, bis es passt.

Setzt den Edelstein danach in die Altarwand ein und klickt beim Brunnen den Stein für das nächste Rätsel an.

### Schicksalswende des Divasah

In diesem Raum klickt den hinteren Teil an und dort dann die Leiter. Ihr landet vor einem großen Sechseck. Dieses ist in sechs Felder unterteilt, auf dem sich jeweils unterschiedliche Symbole befinden. Eure Aufgabe ist es hier, eine bestimmte Symbolreihenfolge einzustellen (auch dieses Rätsel haben wir auf der leichten Stufe gespielt, da sich bei der schweren Einstellung durch einen Hebel mitunter drei Felder drehen). Mit Hilfe der vorderen Hebel könnt Ihr die verschiedenen Felder drehen. Doch achtet darauf, daß drei der Hebel zwei Felder auf einmal drehen (da sich hier immer eine andere Ausgangsstellung ergibt, lässt sich kein genauer Lösungsweg angeben).



Hier die Symbole, die es einzustellen gilt:

- 1 - 3 Männchen**
- 2 - 2 gezackte Linien**
- 3 - Kreis mit Löchern**
- 4 - Dreieck**
- 5 - Kuh**
- 6 - Palme**

Hier haben wir die Reihenfolge der Hebel aufgeführt, die Ihr anklicken müßt (die Hebel sind von links nach rechts aufgeführt):

- 1. Mit Hebel 1 das erste Symbol auf 3 Männchen drehen**
- 2. Mit Hebel 2 das zweite Symbol auf 2 gezackte Linien drehen**
- 3. Mit Hebel 5 das fünfte Symbol auf eine Kuh drehen**
- 4. Mit Hebel 6 das sechste Symbol auf eine Palme drehen**
- 5. Mit Hebel 3 das dritte Symbol auf einen Kreis drehen**
- 6. Mit Hebel 4 das vierte Symbol auf ein Dreieck drehen.**

Der Edelstein wird nun wieder eingesetzt und der Brunnenraum danach betreten. Hier geht Ihr nun zweimal nach rechts, an den Brunnen heran und klickt wiederum auf einen der Steine.

### Panditah des siebten Berges

			7			
		3	8	5		
	2	5	9	6	3	
2	9	0	6	7	0	8
1	4				1	4

Im nächsten Raum klickt den hinteren dunklen Schatten an, um das nächste Puzzle betrachten zu können. Ihr seht ein Bild mit 20 leeren Feldern in der Mitte. Links und rechts daneben findet Ihr Steine, die den Wert Null - Neun haben (beachtet dazu die Einkerbungen auf diesen Steinen). Setzt nun die 20 Steine mit

den jeweiligen Werten entsprechend unserer Zeichnung in das mittlere Feld ein (das Ziel des Spieles ist es, Anordnungen zu finden, die sich irgendwie durch 7 dividieren oder mit 7 multiplizieren lassen) und der nächste Edelstein erwartet Euch.

### Quadrat des Ganj Dareh

2	7	6
9	5	1
4	3	8

Nachdem Ihr den Edelstein eingesetzt habt geht es im Brunnenraum zweimal nach rechts, an den Brunnen heran und zum nächsten Rätsel.

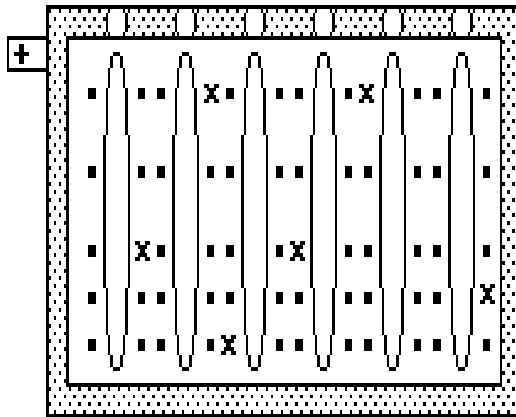
Klickt hier die hintere Wand einmal an, um eine Wandzeichnung zu sehen. Klickt Ihr dann diese Zeichnung an, landet Ihr vor dem nächsten Rätsel, einem Rechteck mit 9

Felder. Eure Aufgabe hier ist es, durch Drehen der 9 Steine Zahlen zu finden, die waagrecht, senkrecht und diagonal immer die gleiche Summe ergeben. Dreht die Steine sooft, bis die entsprechenden Mengen an kleinen Dreiecken darauf abzulesen sind. Obenstehend findet Ihr eine mögliche Lösung.

Der Edelstein wird wieder in die altbekannte Wand eingesetzt und danach der Brunnen für das nächste Rätsel aufgesucht.



## Werte von Al-Jabara



Ihr landet vor einer Mauer mit 5 Kreisen. Dreht Euch zuerst nach links und klickt dort die rechte Holzkiste an - das freigelegte **goldene Teil** nehmt auf (Ihr müßtet nun insgesamt 5 goldene Stücke angeklickt haben - diese sind für ein späteres Rätsel wichtig). Dreht Euch nun zweimal nach rechts und

klickt die Wand an, um ein weiteres Rätsel zu entdecken. Hier ist es eure Aufgabe, anhand der linken Zeichnung die Werte, der Symbole herauszufinden. Habt Ihr dies geschafft, müßt Ihr Euch dem rechten Abschnitt widmen. Unter jeder der sechs Röhren befindet sich ein Stein. Neben jeder der Röhren findet Ihr 10 kleine Löcher. Durch Anklicken der richtigen Löcher rutscht der Stein in eben dieses Loch - hier die Werte, die den sechs Symbolen entsprechen:

**Kreis - 6**

**Sechseck - 10**

**Mond - 1**

**Rechteck - 5**

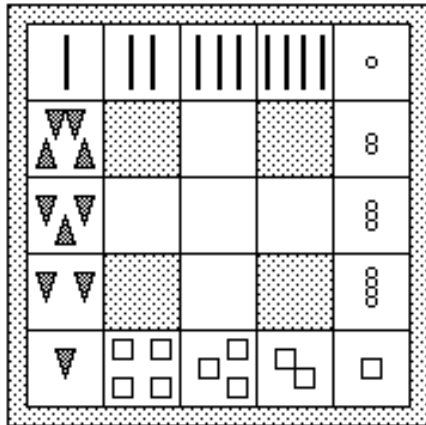
**Stern - 9**

**Dreieck - 4**

Habt Ihr also alle Steine richtig gesetzt, klickt auf das kleine Holzkreuz, rechts oben neben den Rechenaufgaben (+). Die Münzen werden freigesetzt und Ihr müßt den nächsten Edelstein erhalten.

Habt Ihr diesen eingesetzt geht es zum letzte Rätsel auf dieser Seite des Brunnens.

## Halle der Ordnung und Folge

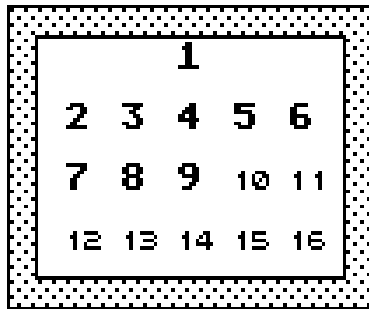


Geht in diesem Abschnitt weiter nach vorne auf den Balkon und klickt dort die Wandmalerei an. Ihr seht so das Modell einer Stadt, das Ihr öfter anklicken müßt (erst die sechs hellen Abschnitte in der Mitte der Karte, dann den kleinen hellen Punkt in der Kartenmitte) - es erscheint schließlich das nächste Rätsel. Euer Ziel hier ist es durch Verschieben der einzelnen Steine,

diese auf die passenden Felder zu bewegen. Da es hier keinen richtigen Lösungsweg gibt, entnehmt der Zeichnung, wie die Steine am Schluß liegen müssen (sollte Euch die Fummelei zu haarig werden, stellt einfach auf den einfachen Modus - es befinden sich dann zwei Steine weniger auf dem Spielbrett).

Mit dem zwanzigsten Edelstein geht zurück zur Altarwand, wo Ihr diesen einsetzt. Verlasst diesen Raum wieder in Richtung Brunnenraum, wo Ihr Euch einmal nach rechts geht und Euch den letzten vier Rätseln widmet.

## Kutu von Ekakin



In diesem Raum klickt die Truhe vor Euch an. Es offenbart sich eine Art Solitairespiel. Dieses haben wir im leichten Modus gespielt, da Ihr in der schweren Einstellung 51 Stifte habt, von denen am Ende nur einer übrigbleiben darf. In der leichteren Version habt Ihr nur 12 Stifte, von

denen am Ende auch nur einer übrigbleiben darf - dies entpuppt sich jedoch als wesentlich einfachere Aufgabe. Durch Überspringen eines Stiftes, wird dieser vom Spielbrett entfernt. Hier die Züge, die zum Lösen des Puzzles erforderlich sind (es sind immer der Ausgangs- und der Endpunkt angeben):

**2-4**

**4-14**

**6-16**

**7-9**

**14-4**

**4-6**

16-14

13-15

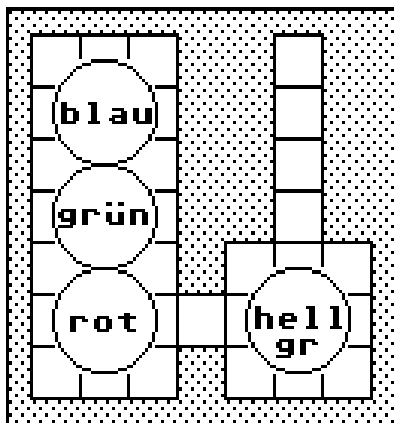
15-5

6-4

1-9

Den Edelstein in die Wand setzen und vom Brunnen aus weiter zum nächsten Puzzle.

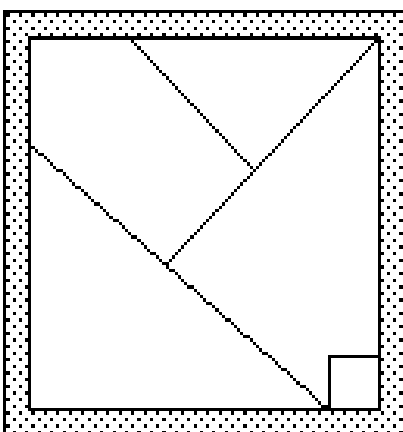
### Siegel der Tore von Girsu



Klickt den vorderen Kasten an und es erwartet Euch ein weiteres Schiebepuzzle. Wir haben dieses auf einfach gespielt, da so ein paar Steine weniger auf dem Bildschirm erscheinen. Wichtig bei diesem Puzzle ist, daß Ihr alle Steine, die Ihr vorerst nicht benötigt, auf die rechte Seite schiebt (beginnt also mit dem Zusammensetzen der linken Seite).

Nachdem Ihr also links die drei Kreise zusammengesetzt habt (achtet auf die Farben), widmet Euch dem rechten Kreis und vollendet auch diesen (denkt daran, auch hier jeden freien Raum auszunutzen, um Platz zu schaffen). Mit ein bisschen Übung habt Ihr dieses Rätsel dann schnell gelöst und könnt den nächsten Edelstein einsetzen.

### Einheit des Hassuna



Folgt der Schlucht nach vorne und Ihr kommt zu einem Tisch, wo Eure 5 goldenen Teile automatisch rauf gepackt werden (diese müßt Ihr alle in den früheren Räumen gefunden und angeklickt haben. Hier die Auflistung der 5 Räume, in denen sich eben diese Teile befinden: Kampf zwischen Tag und Nacht, Sprung der Heuschrecke, Pferde von Asvah, Gedächtnis des Bandham,

Werte von Al-Jabara). Habt Ihr all die Teile gefunden klickt diese an und Ihr steht vor dem vorletzten Rätsel. Aus den 5 Teilen gilt es durch Verschieben und Verdrehen eines jeden Teiles ein

Quadrat zu bilden (Ihr könnt die Teile auch Herumdrehen). Achtet darauf, daß die Teile genau aneinander liegen.  
Der Edelstein wird eingesetzt und am Brunnen erwartet Euch endlich das letzte Rätsel.

### **Gleichgewicht von Jalam**

Klickt hier die Wand vor Euch an, worauf diese sich öffnet und das Puzzle freigibt. Es erscheinen 12 Röhren, die alle mit ein wenig Flüssigkeit gefüllt sind. Eure Aufgabe ist es hier, für ein Gleichgewicht zwischen den Röhren zu sorgen. Schaut Euch die Röhren genau an und Ihr bemerkt, daß diese in drei Gruppen zu je vier Röhren aufgebaut sind (Mitte, rechts und links). Ihr müßt nun in jeder der drei Gruppen die gleiche Menge von Flüssigkeit haben - dabei ist es egal, wieviel Flüssigkeit sich in jedem der Behälter befindet - Hauptsache die 3 Gruppen sind ausgewogen.

Beachtet jede Röhre genauer und Ihr bemerkt, daß sich an jeder Röhre kleine Einkerbungen befinden - nehmt dies als Maßeinheit. In jeder der drei Gruppen (jede Gruppe besteht aus 4 Röhren - Mitte, rechts und links) müssen sich am Schluß in beliebiger Mischung 15 Einheiten der Flüssigkeit befinden. Ihr könnt Flüssigkeit zwischen allen Behältern austauschen - klickt dazu die Kugeln an, die sich auf dem Deckel der beiden zu manipulierenden Behälter befinden. Dabei müßt Ihr beachten, daß Ihr zuerst den Behälter anklickt, aus dem abgefüllt wird!

Habt Ihr auch diese Hürde genommen, setzt den letzten Edelstein in die Altarwand ein. Die rotierenden Edelsteine vom Anfang erscheinen wieder und am oberen Bildrand taucht ein dreieckiger Stein auf, den Ihr an Euch nehmt.

Verlasst den Raum und geht im Brunnenraum einmal nach links. Nähert Euch von dort dem Brunnen und benutzt den eben erhaltenen Stein mit dem Wasser des Brunnens. Ihr landet vor einem weißen Steinblock, mit dem Ihr ebenfalls den braunen Stein benutzen solltet - so seht Ihr, wer alles an dem Spiel mitgewirkt hat.