

Simon IV – Komplettlösung von H.L. Kratz exklusiv für



<http://www.gamepad.de>

Hier kann das Spiel auch bezogen werden!

Wir landen nach dem Intro in Simons Zimmer und müssen in die Zauberwelt. Wir schauen uns im Raum um. Unser Schrank braucht Treibstoff, aber woher nehmen. Das einzige, was wir finden, ist ein **Milchglas**, aber unser Brüderchen hat wohl seine Milch mit einem Energy-Drink gewürzt und das könnte funktionieren.

Also die Milch auf den Schrank anwenden und Simon landet bald darauf bei einer

Wegkreuzung in der Zauberwelt:

Alix beendet eine uns unbekannte Affäre mit Simon und Simon bekommt einen **Ring**.

Nun die Gegend erkunden und mit allen reden (Schreiner, Rotkäppchen, Holzfäller).

Für Rotkäppchen sollen wir was tun und sie führt uns zum Kaninchenbau, aber das Kaninchen ist nicht so einfach zu überwältigen.

Zurück zum Schreiner. Wir bitten ihn, eine Kaninchenfalle herzustellen, aber wir sollen das Holz dafür besorgen. Hier können wir mitnehmen: einen **Löwenzahn**, ein **Küchenmesser**, einen **Spaten**, einen **Eimer mit Schwämmchen** und einen **Topf**.

Da wir ja Holz brauchen zum Holzfäller und dort ein **Holzstück** bekommen.

Zurück zum Schreiner und er stellt uns sofort die **Kaninchenfalle** her, wenn wir ihm das Holz geben.

Nun die Falle vor dem Kaninchenbau platzieren, aber wie kann man es rauslocken? Das Tier hat doch gebissen. Ist es ein Vampirkaninchen und liebt Blut? Jedenfalls bewirkt der einfache Löwenzahn nichts.

Unser Held geht zum Flussufer und kann vom Steg ein **Seil** nehmen. Auch ein totes Wildschwein liegt dort rum und so wendet Simon mal den Löwenzahn auf das Wildschwein an und erhält **Löwenzahn mit Schweineblutdressing**.

Probieren wir das jetzt mal mit der Falle aus: es funktioniert, wir ergattern die gesuchte **Kappe**, geben sie Rotkäppchen und die führt uns zu ihrer Mutter.

Mit der Mutter reden und Simon soll einen Korb mit Fressalien an die Großmutter ausliefern, aber da er ja nicht die echte Fäschung ist, weiß er nicht wohin und bekommt den Tipp mit der Brücke.

Also zur Trollbrücke: mit den Troll reden, aber der ist stur. Den Ast betrachten und auf die Idee kommen, sich an dem Troll vorbeizuschwingen. Dazu fehlt aber noch einiges.

Zum Holzfäller und dort hinter ihm **Klettereisen** ergattern. Kombiniert mit dem Seil, wird das eine „**künstliche Liane**“.

Das könnte doch jetzt beim Brückentroll nützlich sein.

Also zurück zu ihm und das Lianengebilde auf den Ast benutzen. Der Troll stürzt letztendlich ab und der Weg über die Brücke zur Großmutter ist frei. In den tiefen Wals (links oben) gehen und mit der Großmutter ausführlich reden, was eine Übersichtskarte bringt.

Diese nun benutzen und zur Wegkreuzung und fast hätten wir dort den falschen Simon getroffen. Simon kann ihn nicht stellen und die Verfolgungsjagd hört in der Stadt auf, wo sich die Spur verliert.

Zur Gosse gehen und mit dem Wolf reden.

Schärfster Reinigungsalkohol landet in unserem Inventar und Simon geht weiter und betritt die dunkle Gasse. Dort treffen nun doch beide Simons aufeinander, aber unser echter wird verhaftet und landet im Kerker, wo man ihn aber nicht foltert.

Kerker: Wenn Simon wieder handeln kann: den Reinigungsalkohol mit dem Pisspott benutzen und das **Pissekonzentrat** mit der Tür. Nun alles inspizieren und hinten links beim Labor eine **Schriftrolle** nehmen und eine **Brille der magischen Entzifferung**. Brille und Schriftrolle kombinieren und so einen **Türöffnungszauber** bekommen.

Damit kann dann die Zelle von Goldlöffchen geöffnet werden. Simon geht hinein und redet mit ihr und dem Geist.

In der Zelle die **Haarnadel** vom Boden, das **rote Tuch** und etwas **Stroh** nehmen. Dann im Labor mit der Haarnadel die Tür zur dunklen Gasse (hinten rechts und nicht sichtbar!) öffnen. Unser Held geht aber noch nicht, denn sein Verschwinden könnte auffallen. Also zunächst einmal den **roten Teppichvorleger** vor der Maschine einsacken und dann noch einen **Glaskolben**.

Nun in Simons Zelle und eine Simonattrappe konstruieren. Das rote Tuch mit dem Glaskolben kombinieren. Dann rechts Stroh nehmen, beide Strohbündel kombinieren und das dann für einen schicken **Korpus** verwenden (Stroh mit Teppich). Den Korpus und den **Glaskolbenkopf** auf die Pritsche legen und dann das Gefängnis verlassen in die dunkle Gasse. Hier findet nun Simon ein Plakat für eine Sumpflingsversammlung.

Zum Marktplatz und mit allen dort reden (Pizzabäcker und Fakir). Dann zur Stadt in Calypsos Laden und mit Alix und Calypso reden.

Weiterhin auf dem Marktplatz ganz links versuchen, in das Vereinshaus zu kommen. Erneut mit dem Pizzabäcker reden, der einen fahrbaren Untersatz zur Pizaauslieferung braucht.

Dann alles Weitere abklappern: zum Schreiner und mit der Mutter von Rotkäppchen und auch mit Rotkäppchen selbst reden, dann nochmals mit Rotkäppchen an der Kreuzung.

Könnten wir der Kleinen nicht eines auswaschen mit dem Wolf????

Ein Versuch wäre es wert und wir besuchen den Wolf in der Stadt in der Gosse. Dann in Calypsos Laden den **Heliumballon** nehmen.

Jetzt zu Großmutter's Haus und mit dem Wolf reden und ihm den Ballon geben. Simon soll nachsehen, wo das Rotkäppchen ist, kann es aber nicht finden und so geht er zum Wolf zurück. Dieser berichtet, was passiert ist.

Zurück zur Wegkreuzung und solange mit Rotkäppchen reden/provozieren, bis das Pfefferspray leer ist. Dann, wenn man wieder handeln kann, das **Skateboard** an dem Haus der Großmutter nehmen und dem Pizzabäcker bringen. Dieser bäckt unsere Pizza, liefert sie und so weiß Simon, wo der falsche wohnt.

Die Wohnung taucht nun als „Winzige Hütte“ im Spiel auf und wir schnappen uns davor die **Pizzaschachtel** und betreten die Hütte dann. So winzig ist die gar nicht, aber Simon befürchtet entdeckt zu werden und bleibt so nicht lange. Genauer erforschen will er sie erst dann, wenn er eine Möglichkeit bekommt, zu sehen, wo sich sein Doppelgänger aufhält, damit er ihn nicht überrascht.

Jetzt zum Marktplatz und zum Rathaus und dort vom Nachrichtenbrett den **Magneten** nehmen. Dann in Calypsos Laden. Und dort im dicken Wälzer einen Flyer finden.

Es war doch von der Trollbrücke die Rede, also dorthin.

Über dem Schild können wir Terriblix anklicken und mit ihm reden. So erfährt er etwas über Goldlöckchen, geht also vor das Gefängnis und redet mit ihr. Simon soll ihr eine Flasche bringen, damit sie weiter hilft.

Jetzt zu Großmutter's Haus und dort den Spaten mit dem Mooskreuz benutzen, was einen **Zaubertrank** bringt. Zu Goldlöckchen und ihr vom Erfolg berichten. Man einigt sich auf die Hälfte des Trankes. Wie kann er aber halbiert werden?

Also einen **Pappbecher** beim Pizzabäcker holen, dann zurück zu Goldlöckchen und ihr einen Becher voll geben. Sie verrät aber erst im 2. Anlauf, dass der gesuchte Spiegel in der Villa am Marktplatz ist. Dorthin gehen und die Villa inspizieren. Vorerst ist aber da wohl kein Reinkommen. Goldlöckchen hat sich doch mit ihrem Zaubertrank teleportiert. Geht das auch mit Simon? Hhmmmmmm....., das müsste man probieren, aber Simon hat ja auch schon festgestellt, dass man dazu einen Kompass brauchen könnte. Also sollte Simon sich einen basteln.

Nun über die Gosse zum Instrumentenbauer und dort das **Katzenschälchen** anklicken. Danach mit dem Mann reden und man kann es nehmen. In der Gosse kann man dann noch die richtige Mülltonne (neben der Treppe) durchwühlen, was einen **Korken** bringt und dann geht es zum Haus der Großmutter und ergattert dort von einem Nadelkissen eine **Nadel**.

Wie man schon im 6. Schuljahr gelernt hat, kann man mit einem Magneten eine Nadel magnetisch machen, kombiniert die **Nadel mit dem Korken** und dann alles mit dem Schälchen, so dass man am Ende einen **Kompass** hergestellt hat.

Der Kompass ist da, also geht Simon zur Villa und wendet zuerst den Kompass darauf an und trinkt dann den Zaubertrank und landet so tatsächlich im Innern der Villa.

Mit dem Reichen reden, der immensen Hunger hat, die Pizza schließlich übergeben und so im Tausch den **Spiegel** bekommen. Der geht aber nicht in Simons Hut. Aber Simon braucht ihn oder vielleicht nur ein Stückchen davon. Dafür braucht er aber Werkzeug. Der Holzfäller oder der Schreiner könnten welches haben.

Durch die Falltür geht es wieder nach draußen.

An der Blockhüttenwand des Holzfällers rechts außen findet Simon einen **Vorschlaghammer+2** und kehrt zurück in die Villa über den Gully/Kanaldeckel in der Gosse. Dort angelangt, zuerst den Ring mit dem Spiegel benutzen, um den falschen Simon zu sehen, dann den Hammer mit dem rechten vermauerten Durchgang benutzen. Nichts tut sich, also braucht unser Held ein kleines Stück vom Spiegel, das er mitnehmen kann und benutzt so zum Schluss den Hammer mit dem Spiegel und ergattert eine **Spiegelscherbe**.

Nun in die winzige Hütte und Simon muss dafür sorgen, dass der Falsche sein Arbeitszimmer verlässt.

Im Flur den Schlüsselkasten betrachten und ein Zimmer weiter, neben dem Kamin, den Schürhaken. Aus der Küche den **Eimer** und den **Besenstil** holen. Aus dem Maulwurfskäfig rechts unten, den **Maulwurf** holen und dann das Tier mit dem Besenstil benutzen. Jetzt den **Maulwurfspaten** mit dem Dreckloch benutzen, um einen **Hundeknochen** zu bekommen. Damit kann der Pudel abgelenkt werden (Knochen auf den Pudel und dann auf das Küchenfenster anwenden) und schwupps haben wir den **Schürhaken** und können so den Schlüsselkasten damit öffnen. Und haben letztendlich einen **Funkschlüssel**.

Jetzt können wir überall rein und stattdessen zunächst mal dem Chemielabor einen Besuch ab. Aus dem Bad/der Toilette holen wir das **Shampoo** und benutzen es mit dem Fußboden/Dielen im Flur. Aus dem Labor noch das **Schwarzpulverrezept** einstecken und den Eimer mit Poolwasser füllen. Dann mit dem Wasser das Kaminfeuer löschen, was uns etwas **Holzkohle** einbringt und die wir dann gleich mit dem Versuchsaufbau im Labor benutzen (was nur

funktioniert, wenn man das Rezept vorher gelesen hat!). Durch die Explosion und den nachfolgenden Sturz wird unser Doppelgänger außer Gefecht gesetzt – er legt sich ins Bett und Simon hat freie Bahn. So gelangt er ins Arbeitszimmer und befördert hier das Tintenfass mit Feder und den Papagei ins Inventar. Nun mit dem Tintenfass und Feder etwas Neues auf die To-Do-Liste schreiben (das Tintenfass darauf benutzen), das Fenster öffnen, das Arbeitszimmer verlassen (bzw. sich in einen Vorleger auf dem Boden verwandeln) und so, wenn Simon wieder handeln kann, den Mitgliedsausweis bekommen.

So, das wäre erstmal geschafft und wir besuchen unsere Freundin in Calypsos Laden. Sehr freundlich ist sie nicht, aber wir erfahren etwas Neues und gehen als nächstes Mal zum Clubhaus, wo wir ja jetzt reinkommen müssten und evtl. dann etwas vom Sumpfling erfahren. Rein kommen wir jetzt und treffen auch den Sumpfling, doch da Simon Sumpfsuppe essen muss, kommt es zu keinem Gespräch. Ein Gespräch mit Yogi auf dem Marktplatz bringt uns nicht wirklich weiter, da wir ihn nicht „bezahlen“ können.

Wir laufen ein wenig in der Stadt umher und treffen in der Gosse den Reichen, der uns Manches erzählt und von dem wir am Ende seinen Steuerbescheid bekommen. Wir reichen den an Yogi weiter und so bekommen wir beigebracht, wie wir die Sumpfsuppe ertragen können. Also zurück zum Sumpfling und dann mit ihm reden und weitere Informationen in Calypsos Laden holen. Simon erzählt viel, doch Alix ist nicht überzeugt, so dass unser Held noch mehr Beweise sammeln muss. Es wurde ja die Burg erwähnt, sie jetzt auf der Karte ist und Simon geht dorthin.

Vor der Burg mit der Wache reden. Sie lässt uns passieren. Aber drinnen befindet man sich auf einer Baustelle und alles ist vermauert und man kann sich nur die Kreidestriche ansehen. Hier ist kein Weiterkommen. Zurück, erneut mit der Wache reden und Simon fragt nach Bauplänen. Die könnten doch im Rathaus am Marktplatz sein.

Also dorthin, aber die Pläne und Modelle sind verschwunden. Kann Simon sie in der Stadt finden? Am Anschlagbrett finden wir noch eine Stellenausschreibung als Burggespenst. Das könnte doch was für Calypso sein, der uns dann noch helfen könnte.

Simon geht zu Calypso und spricht ihn darauf an. Man vereinbart einen Treffpunkt im

Burghof auf der Baustelle: Hier nimmt Simon den Bauplan vom Bauwagen. Calypso verschwindet in der Burg, doch er wird nicht angestellt, weil ihm Etliches fehlt. Das muss also beschafft werden. Eine Kette könnte doch im Gefängnis sein. Also dorthin.

Mit dem Geist reden und voila: er bietet uns eine rostige Rasselkette an, wenn wir ihm helfen. Das ist doch das, was Calypso braucht!

Über die Gosse zum Marktplatz und auf dem Weg dorthin nochmals mit dem Reichen reden; Informationen über einen Kunstraub bekommen und dazu dann den Allzweck-Beamten befragen. Der Fall soll lückenlos abgeschlossen sein und wird erst wieder aufgerollt, wenn es neue Beweise gibt. Simon bekommt die Akte nicht.

Aus Verzweiflung geht unser Held ins Clubhaus, findet dort im Schrank eine Kiste mit weißen Handschuhen (das hat doch was mit dem Kunstraub zu tun, oder???) und Simon betrachtet das Mona-Lisa Bild. Mit dem Sumpfling über die Handschuhe und die Bilder reden.

Zurück zum Rathaus, rechts das Burgmodell einsacken und wieder mit dem Allzweck-Beamten reden, außerdem die Mitgliederkartei des Sumpflingsvereins unter den Aktenordnern mitnehmen.

Zurück zum Sumpfling und mit ihm reden. Als dieser erfährt, dass es nur 1 Mitglied im Verein gibt, räumt er beleidigt das Feld. Simon wendet nun den Hammer auf die Nagelspitze an (Der Nagel ist durch den Balken gehauen, also Nagelkopf geht nicht!) und kann so die **Mona Lisa** in das Inventar übernehmen. Jetzt Eimer mit Schwamm auf die Mona Lisa anwenden und es kommt ein **modernes Bild** zum Vorschein. Ist das für den Beamten im Rathaus interessant? Leider ist das Bild, so wie es ist, für den Beamten nicht interessant. Jetzt ist guter Rat teuer, aber vielleicht weiß ja der Instrumentenbauer mehr. Dieser kann das Bild identifizieren und möchte es haben, aber Simon gibt es nicht her. Vielleicht kann das jetzt ja dem Beamten im Rathaus überzeugen? Dorthin und erstmal den **Steckbrief des Wolfes** am Tresen mitnehmen, dann mit dem Beamten reden. Er ist sich seiner Schuld bewusst und Simon bekommt die **Entlassungspapiere** für den Geist, der damit rehabilitiert ist. Zum Geist und ihm die Papiere geben und als Dank die **Geisterkette** bekommen, die unser Held gleich an Calypso auf dem Burghof weiter gibt. Calypso muss noch Gespensterheulen lernen und es ist von Schauspielunterricht die Rede. War da nicht eine Truppe am Fluß? Also dorthin.

Mit dem Direktor reden und er ist einverstanden. Er gibt Calypso Schauspielunterricht, möchte aber als Gegenleistung noch ein paar Requisiten.

Zu Calypso und ihm die freudige Nachricht bringen. Da wir ja auch Instrumente besorgen müssen, führt uns unser Weg jetzt wieder zum Instrumentenbauer. Er kann konkret nicht weiterhelfen, doch wir ergattern dort einen Abakus. Hhhmmmmmmmm....., was jetzt? War nicht von einer Helebarde die Rede? Der Brückentroll könnte eine haben. Gehen wir mal nachsehen. Tatsächlich, er hat eine, aber rückt sie nicht raus. Simon nimmt sich die Perlen vom Abakus und wirft sie auf die Brücke. So kann er letztendlich die **Helebarde** in seinen Hut befördern.

Wieder zu Calypsos Laden. Hier auf das Zaubererkostüm (der Direktor wollte doch so etwas als Requisite!) klicken, doch Simon kann es nicht nehmen, obwohl er es gebrauchen könnte. Alix bewacht es und so muss sie aus dem Laden, aber wie? Testen wir mal, ob sie noch verliebt ist.

Es gab doch Liebesbrief beim falschen Simon. Sie holen. Man kann sie beim falschen Simon im Büro aus dem Regal nehmen und findet auf dem Schreibtisch noch einen **Zettel mit dem Safekombinationsrätsel**, den Simon einsteckt:

Die süsseste Blume im Königreich hat wo ihr I?

Was bezeichnen verliebte Männer auch gerne als Blume? – Alix = 3

Wieviele Fenster hat mein liebliches Wohnzimmer?

Na das kann man ja schnell mal zählen gehen. – 4

Soviele Säulen stehen auf dem Marktplatz

Wieviele Säulen gibt es beim Haus des Sumpflings? – 2

Soviele Feuer brennen im Haus der Magie

Klingt nach Calypsos Laden, aber dort gibts nur brennende Kerzen, wieviele nur? – 1

Mit dieser Kombination den Safe öffnen und einen falschen Diamanten ergattern.
 Nun Liebesbriefe mit dem Tintenfresser kombinieren, den wir ja schon vor langer Zeit aus dem Rathaus mitgenommen haben. Die Briefe werden so verändert und so kann Simon seinem Doppelgänger eins reinwürgen?
 Die Liebesbriefe nun vor Calypsos Laden unter die Fußmatte legen, Alix verlässt den Laden, Simon hat freie Bahn, also dann rein und das **Zauberkostüm** von Calypso nehmen.
 Hhmmmmm, was jetzt?
 Klappern wir die Gegend ab: der Holzfäller macht sich einen schönen Tag und der Schreiner arbeitet an einem Stuhl, will aber das Stuhlbein nicht rausrücken, das wir so gut gebrauchen könnten, damit uns der Instrumentenbauer eine Flöte für die Schauspieler herstellt! Wir schicken den Schreiner zum Holzfäller, müssen aber dafür erstmal dessen Frau ablenken. Also mit Rotkäppchens Mutter reden, ihr den Steckbrief zeigen und sie eilt in den Wald. Nun hat der Schreiner freie Bahn und Simon kommt an das **Stuhlbein**.

Zurück zum Marktplatz. Wir hatten doch dort schon den offiziellen Aushang gelesen?
 Hier steht nochmals etwas über ein Gesetz, das Musik verbietet. Der Instrumentenhersteller hat doch auch schon was gesagt.
 Nochmals mit dem Instrumentenbauer reden, der uns erklärt, warum es zum Musikverbot gekommen ist. Das Stuhlbein will er allerdings wegen des Verbots nicht zu einer Flöte umarbeiten, also muss das Musikverbot weg!

Zum Beamten im Rathaus: Mit ihm mehrmals reden, ihn ins Archiv schicken und mehrmals versuchen, den **Setzkasten** zu nehmen. Dann draußen den Aushang ansehen, das Musikverbot wurde aufgehoben! Den **Aushang** ins Inventar befördern und ihn zum Instrumentenbauer bringen. So bekommt Simon seine **Flöte** und sollte jetzt alles für die Schauspieler haben.
 Also zum Flussufer und mit dem Direktor reden, der nach Übergabe der Requisiten mit dem Schauspielunterricht für Calypso beginnt. Hat Calypso ihn mit Erfolg absolviert, dann treffen sich beide im Burghof,

Calypso hat seine Anstellung bekommen, kann aber mit den beiden Plänen und den kleinen Modell nichts anfangen.

Zurück zum Rathaus und mit dem Beamten reden. Im Schriftrollenregal findet Simon den **Eysenbeyn-Entwurf** und nimmt ihn mit.

In der dunklen Gasse wird die (Müll-)Tonne durchsucht und Simon findet einen **Geheimplan der Burg**. Weiterhin gibt es in Calypsos Laden ein **(Burg-)Modell aus Stecksteinen**; es mitnehmen und aus de Villa den **Bauplan Münzelstern-Entwurf**.

Mit irgendetwas von den Plänen und/oder Modellen sollte doch Calypso nun was anfangen können.

Zum Burghof und mit ihm reden. Er kann nur ein klein wenig weiterhelfen und redet von der Rückseite der Burg. Über die Karte dorthin und über die 2. Baustelle und den 2. Burghof in das Haus des Kämmerers und mit ihm reden. Im Gespräch erfährt Simon, dass ein falscher Diamant benötigt wird. Wir haben zwar schon einen im Inventar, dennoch gehen wir nochmals in das Büro unseres Doppelgängers zurück und finden dort in der Ablage eine Bestellung, auf der Terriblix erwähnt wird.

Also zur Trollbrücke und mit ihm sprechen; er würde auch falsche Diamanten verkaufen, hat aber noch einen letzten echten. Das darf dann aber so nicht sein, also muss sich Simon was einfallen lassen, denn sonst kauft der kleine Drachen ja seinen nicht an.

Zum Haus der Großmutter und im Sparstrumpf einen Zettel finden und lesen. Dann zum Flussufer. Dort hatte doch schon vor einiger Zeit ein Jäger den Hochsitz erklimmt. Mit dem Jäger reden, ihm einen Auftrag geben und man trifft sich vor dem Haus der Großmutter.

Der Jäger ist gleichzeitig Chirurg und will den Wolf aufschneiden. Naja, gemäß Märchen kommen so Rotkäppchen und Großmutter wieder lebend hervor. Aber der gute Jägerchirurg braucht noch ein Skalpell und ein Betäubungsmittel. Simon geht auf Suche.

In der Villa Bodenkontakt auslösen. Ein Dartpfeil mit Betäubungsmittel trifft Simon und der schläft ein wenig. So einen Pfeil könnte man für den Wolf gebrauchen, nur muss da noch das Betäubungsmittel drin sein, also sollte der Pfeil vielleicht in einer Dartscheibe landen??? Simon hatte doch schon eine gesehen und holt aus dem Clubhaus die Dartscheibe, die er dann auf den Bodenkontakt anwendet. Bingo, der **Betäubungspfeil** ist unser.

Beim Schreiner: **depressives, totes Huhn + Nagel + Öl** mitnehmen.

Da das Messer stumpf ist bei Yogi es im Austausch mit dem Nagel zu einem Skalpell schleifen lassen. Ist das erledigt zum Haus der Großmutter gehen und mit dem Chirurg reden und ihm den Betäubungspfeil und das Skalpell geben.

Schließlich kommen das Rotkäppchen und die Großmutter unverehrt zum Vorschein und nach einem Gespräch mit der Großmutter wird unser Held des Hauses verwiesen.

Nun in Calypsos Laden. Hier den Papagei mit der Instantmaschine Maschine, was uns eine **Tüte Buchstabensuppe** einbringt, die wir mehrmals untersuchen und so Sätze bilden:

Simon, Du Tran tüte und
Bring mit den Klunker

Danach dann die Buchstaben auf das Wasser von Arakh, links neben der großen Maschine anwenden und wir haben einen **modifizierten Papagei**.

Nun ist der Papagei entsprechend "programmiert" und kann zurück zu unserem Doppelgänger, also ihn auf seine Stange in dessen Arbeitszimmer setzen.

Jetzt zur Trollbrücke und 2x mit Terriblix reden. Das bringt jedoch nichts, denn er begutachtet nur unseren falschen Diamanten, kauft ihn aber erst dann, wenn er keinen mehr hat.

Alte Omas stehen doch auf große Klunker, also mal mit der Großmutter reden und sie veranlassen, einen Diamanten zu bestellen.

Jetzt zurück zu Terriblix und ihm den falschen Diamanten anbieten. Er nimmt ihn und liefert ihn auch gleich an den falschen Simon, der ihn sofort weiterbringt.

Also zu Alix und mit ihr reden.

Man geht zu Kalaber und ist dabei, wie der König ermordet wird. Wir erfahren auch, wie das gelungen ist und wollen den König aus den Totenreich zurückholen. Kalaber braucht uns nicht mehr und ermordet die beiden Simons ebenfalls; die Grundlage für die Flucht aus dem Totenreich.

Nachdem wir aus dem Büro von Hades verschwinden mussten, ist eigentlich Zusammenarbeit angesagt und wir reden mit unserem Doppelgänger. Doch der ist sauer und am Ende steht unser Held wieder alleine da.

Zur düsteren Landschaft links und dann zum Ufer des Styx. Auch den unbekannten Tunnel links betreten. Dann zum Hadesbüro zurück und **Entlassungsanträge** holen.

Zu Wohle des Königs vertragen sich beide Simons dann doch wieder und arbeiten zusammen. Simon übergibt seinem Doppelgänger einen Antrag. Der füllt 3 aus und Simon bringt sie zu Hades zurück und redet mit ihm.

Hades nimmt die Anträge nicht an, würde aber doch gerne mal wieder Mittagspause machen. Vielleicht kann Simon da nachhelfen.

Simon kehrt zum Falschen zurück, redet mit ihm und benutzt schließlich das Huhn aus dem Inventar auf das tote Huhn vor ihm. So ergattert er ein „**depressives Ei**“.

Nochmals mit Hades reden und ihm das Ei anbieten, was der aber nicht roh möchte. Es so dann zunächst mal mit der Feuerschale benutzen, dann mit dem „Hehlerdrachen“ reden und letztendlich ein **gekochtes Ei** im Inventar haben. Es Hades bringen und von oben fällt dann ein **Eierschneider** herunter. Ihn dann – als Lyra – an Orpheus weitergeben. Der spielt gleich Hades etwas vor und darf so Euridike mitnehmen. Orpheus erwartet sie, doch hat da Simon vor, diesen auszutricksen?????

Simon geht zu Eurydikes Partygruft und redet mit ihr, blitzt aber ab.

So geht Simon zu Gruft links in der düsteren Landschaft links von seinem Doppelgänger und redet dort mit Banshee. Nun muss er den Gesang von Orpheus zu ihr rüberbringen.

Naja, vielleicht kann Hades helfen. Zu ihm hin.

Mit Hades'(-Akten) reden, was ein **Megafon** (das links auf einem Papierstapel steht) bringt. Dann das Megafon mit der Feuerschale links benutzen und zur Gruft gehen und wieder mit Banshee reden. So wandert die **Einladung** ins Inventar und Simon eilt ganz schnell zur Partygruft und wird dann dort auch rein gelassen.

Drinne den **Weinkrug** nehmen und damit gleich das Feuer in der Feuerschale löschen, was unsere Gastgeberin sehr verärgert, aber während es dampft kann man das **Brautkleid mit Schleier** nehmen (evtl. erst beim 2. Mal). Hat Simon es, dann zurück zu Orpheus und mit ihm reden.

Dann versuchen, die Gefährten zu informieren, doch der falsche Simon und der König wollen nicht von Simon wissen. So zurück zu Orpheus und hinter ihm das Kleid anziehen. Ihm dann auf die Schulter klopfen und beide gehen zum Fluss Styx. Den Fahrkartenautomaten untersuchen, doch es ist keine Münze verfügbar.

Zu Ovid und mit ihm reden, er würde uns eine Münze geben, wenn wir ihm ein Gefallen tun und so brauchen wir etwas, um einen Felsblock zu sichern. Gab es bei Hades nicht einen Türkeil. Zu ihm hin und wenn man das Gespräch auf Kaffee lenkt, dann verzieht er sich kurz und Simon kann den **Türkeil** nehmen.

In der düsteren Landschaft kann dieser bei Sisyphus (links neben dem „Aufzug“) zum Abstützen des Felsens verwendet werden und so steht Sisyphus für ein Interview zur Verfügung.

Ovid Bescheid sagen, **Münze** bekommen und mit dieser sofort den Fahrkartenautomaten bestücken. Der Betrug funktioniert letztendlich und Simon kommt am Flussufer in der Welt der Lebenden an.

Jetzt zur Trollbrücke und zum Totentempel, denn wir müssen ja noch 2 retten.

Der Aufzug wird von einer Vampirkatze bewacht. Vampire hassen doch Licht. Können wir sie beseitigen, wenn wir das Fenster öffnen????

Das sollte gehen, aber das Fenster klemmt. So zum Schreiner, Dank bekommen und dort auch ein **Ölkännchen**.

Zurück und mit dem Ölkännchen das Fenster im Totentempel ölen und öffnen!

Wow, was haben wir erreicht: die Vampirkatze springt den Schacht hinunter, dem Cerberus auf den Rücken und der Cerberus jagt der Katze hinterher. 2 Fliegen mit einer Klappe geschlagen.

Wir schalten um, auf den grünen Simon und reden mit dem Schacht. Das schindet solchen Eindruck, dass wir allein handeln dürfen.

Mit dem roten Simon jetzt **Kerzen** aus der Krimskramkiste nehmen und einen **Stempel** in der Kiste finden. Die Formulare abstempeln, sie in den Aufzug legen und den Hebel betätigen. So werden die Anträge ins Totenreich geschickt. So können der König und der falsche Simon nach oben und alle 3 sind gerettet.

Der echte Simon holt nun im Haus der Großmutter ein **Bettlaken** vom Stuhl rechts und durch Anklicken im Inventar wird es ein **Bettlakenseil**.

Wir müssen ja über die Trollbrücke. Der ist stur und lässt uns nicht. Wir versuchen einen Handel und bieten an, ihn durch ein Seil zu sichern, doch das Seil führt in Richtung zum Totentempel und Simon bindet es an den Aufzug. Betätigen wir dann dort doch den Hebel! Der Troll ist beseitigt und der König will zurück in die Stadt. Er fällt dort auf und so bittet ihn Simon in Calypsos Laden. Dann zum Marktplatz und mit den Dämonen und dem Beamten reden.

Den grünen Simon auch in den Laden gehen lassen.

Wieder zum roten Simon und am Wettkampf teilnehmen, nachdem man sich beim Beamten angemeldet hat. An der Wegkreuzung mit der Burgwache reden und letztendlich sagen, dass man bereit ist. Nach dem Start dann den grünen Simon auf den Marktplatz schicken und so gewinnen. Dann den roten Simon in das Lokal in der Gosse befördern. Der grüne Simon spielt inzwischen Schach und muss für kleine Jungs und im Lokal erfolgt dann der Rollentausch. Nochmals einen Rollentausch machen, so dass der rote Simon die schwarzen Kerzen mit dem Pentagramm/Hüpfspiel benutzen kann. Erneuter Rollentausch. Der verfolgende Dämon ist damit eine gewisse Zeit gefangen und so kann das Schachspiel gewonnen werden.

Jetzt muss noch das Gewichtheben gewonnen werden.

Man darf aber zwischenzeitlich noch Anderes tun: so geht Simon in das Clubhaus, redet mit dem Sumpfling und ist überzeugt, dass der mal eine andere Suppe probieren muss. Also in Calypsos Laden, das Hühnchen auf die Maschine anwenden, sie benutzen, **Instant-Hühnersuppe** bekommen, sie mit dem Topf anwenden und dann schließlich Wasser von Arakh dazu. So hat unser Held **Hühnersuppe** und bietet sie dem Sumpfling in Clubhaus an. Als dann noch der 2. Simon kommt, erhalten die beiden die **Sumpfsuppe** und damit müsste doch auch das Gewichtheben zu gewinnen sein.

Auf dem Marktplatz die Sumpfsuppe in das Mineralwasser der Dämonen schütten.

2x mit dem Beamten reden. So werden die Dämonen verhaftet und Simon bekommt als Sieger eine Goldmedaille.

Der rote Simon geht zum König und schubst ihn in die Maschine in Calypsos Laden. Der grüne Simon betätigt dann die Maschine und es gibt: **Königs-Instant-Pulver**.

Nun als roter Simon zum geheimen Eingang der Burg und durch Anwenden der Medaille auf die Wache Zugang erhalten.

Auch der grüne Simon kommt nach.

Der rote Simon geht in den Thronsaal, kehrt aber gleich wieder um und versteckt sich hinter dem Kistenstapel. Der grüne geht in den Thronsaal und lenkt den Bösewicht ab. Dann geht der rote Simon in den Thronsaal, schüttet das Instant-Königspulver in Kalabs Kelch und wir können das überraschende Ende genießen.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**