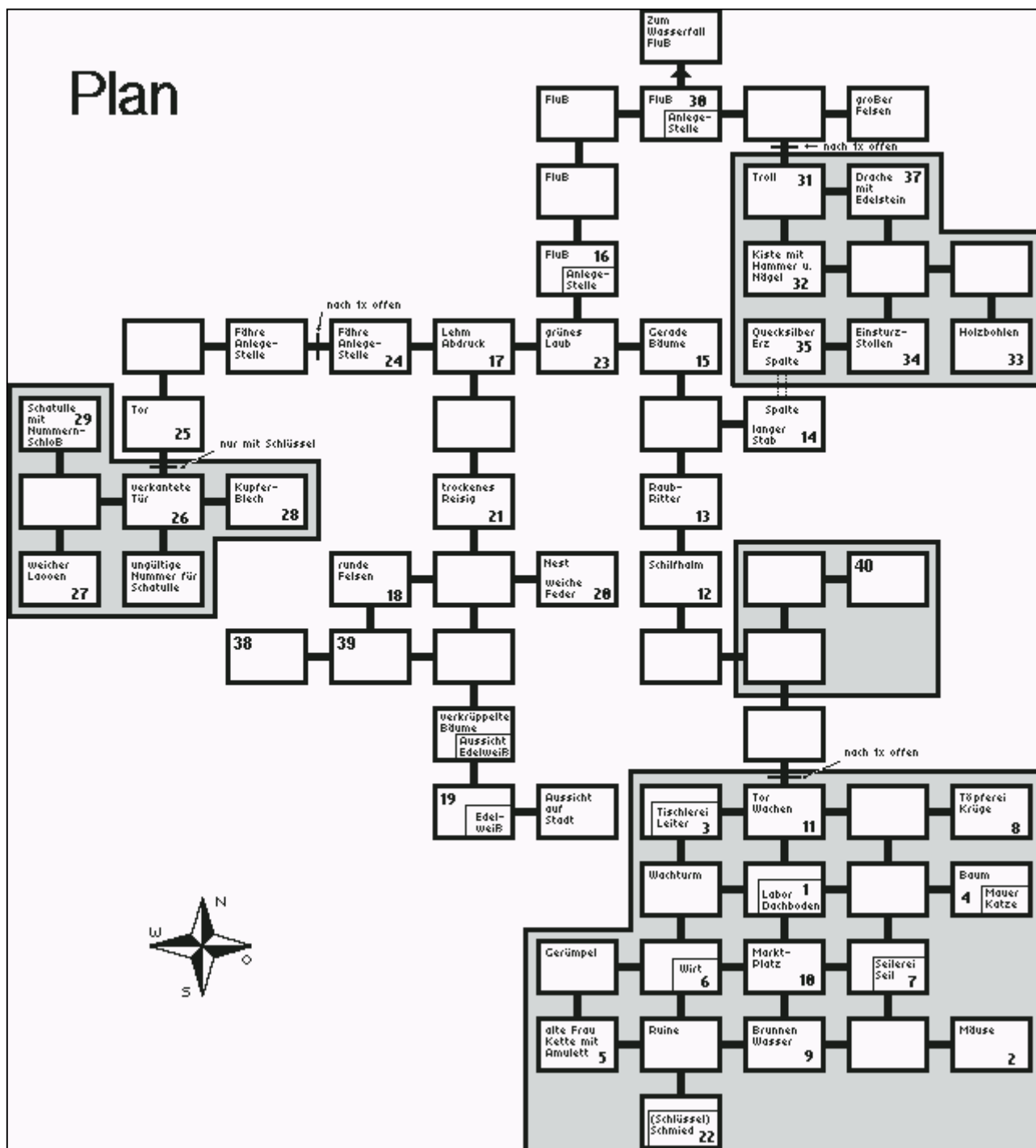


Lapis Philosophorum - Komplettlösung

Ablauf Ortnr. Aktion

- 1.) 1 Auf dem Dachboden: Kiste öffnen, Buch nehmen, Laute nehmen, Buch lesen, Buch weglegen
- 2.) 2 Maus fangen
- 3.) 3 In Tischlerei Leiter ausleihen
- 4.) 4 auf Leiter klettern (bei Mauer), Katze die Maus geben
- 5.) 3 Leiter zurückgeben ! ! !
- 6.) 5 der alten Frau die Katze geben = Kette mit Amulett
- 7.) 6 die Laute spielen = Geld
- Getränk nehmen
- 8.) 7 Seil kaufen
- 9.) 8 Tonkrug nehmen
- 10.) 9 Wasser nehmen = Wasser im Krug
- 11.) 1 Wasser im Krug weglegen, Getränk weglegen, Seil weglegen
- 12.) 10 Es gibt am Marktplatz: Lampe, Schaufel, Axt, Schwein, Stück Wurst, Messer, Laib Brot
- Lampe: für Höhle
- Schaufel: für Lehmabdruck, auch zum Tür aufbrechen (im Kloster)
- Axt: zum Bäume fällen
- Messer: zum Schilfhalm abschneiden
- 13.) 1 Geld weglegen, Seil nehmen
- 14.) 11 Wachen hypnotisieren
- 15.) 12 Schilfhalm abschneiden
- 16.) 13 Im Fluß tauchen, Schilfhalm weglegen, Messer weglegen
- 17.) 14 Stab nehmen
- 18.) 15 Bäume fällen, Baumstämme nehmen
- 19.) 16 Floß bauen, Stab weglegen, Axt weglegen, Lampe weglegen
- 20.) 17 Abdruck ausgraben, Lehm nehmen
- 21.) 18 Felsen auf 19 rollen
- 22.) 19 auf Felsen klettern, Edelweiß pflücken
- 23.) 20 in das Nest sehen, Feder nehmen
- 24.) 21 Reisig nehmen
- 25.) 1 im Labor ! Edelweiß weglegen, Feder weglegen, Lehm weglegen
- 26.) 22 Schmied den Abdruck geben = Schlüssel für Moorkloster
- 27.) 23 grünes Laub nehmen
- 28.) 24 Feuer machen - (Fährmann kommt)
- 29.) 25 Tor öffnen, Schlüssel weglegen
- 30.) 26 Tür aufbrechen
- 31.) 27 weichen Lappen nehmen
- 32.) 28 Kupferblech nehmen, Kupferblech putzen = Spiegel
- 33.) 39 runterklettern
- 34.) 38 Inschrift lesen (Nummer für Schatulle im Kloster)
- 35.) 29 Schatulle öffnen (Ziffern von 38)
- 36.) 25 Lappen weglegen, Schaufel weglegen
- 37.) 16 auf Floß gehen, Lampe nehmen, Stab nehmen, nach 30 paddeln, Stab weglegen
- 38.) 31 speichern ! ! !
- Troll fragen, ja antworten, -und nun Hangman spielen
- wenn geschafft dann wieder speichern ! ! ! (bevor man hineingeht)
- 39.) 32 aus der Kiste: Hammer nehmen, Nägel nehmen
- 40.) 33 Holzbohlen nehmen
- 41.) 34 Stollen verstärken
- 42.) 35 Quecksilbererz nehmen
- 35 35 wofür ist die Felsspalte gut ????
- 43.) 37 Edelstein nehmen
- 44.) 31 Troll Edelstein geben
- 31 31 kommt man mit dem Edelstein nicht raus ????
- 45.) 1 Feuer machen (wenn alle Zutaten vorhanden ist nun Elixier im Inventar)
- 46.) 40 Ende des Spiels (Hier bekommt man seine "Belohnung")

Plan



Lapis Philosophorum – Step-by-Step Lösung

H

OEFFNE KISTE

SCHAU IN KISTE

NIMM BUCH

NIMM LAUTE

LIES BUCH

LEGE BUCH WEG

UNTERSUCHE LAUTE

R

GEHE HINAUS

W, S

GEHE HINEIN

(Stadtschänke)

SPIELE LAUTE

(ein Gast kauft dir die Laute ab und gibt dir etwas Geld)

GEHE HINAUS

O, O

GEHE HINEIN

(Seilerei)

KAUFE SEIL

GEHE HINAUS

N, N, O

NIMM KRUG

W, W, S, S, S

(beim Brunnen)

NIMM WASSER

(Wasser im Krug)

N, N

GEH HINEIN

(eigenes Haus)

LEGE WASSER WEG

GEHE HINAUS

S, S, O, O

FANGE MAUS

W, W, W, W

UNTERSUCHE FRAU

REDE MIT FRAU

N, O, N, N

GEHE HINEIN

(Tischlerei)

NIMM LEITER

BORGE LEITER

GEHE HINAUS

O, O, S, O

KLETTERE LEITER

GIB MAUS

W, W, W, N

GEHE HINEIN

(Tischlerei)

GIB LEITER

GEH HINAUS

S, S, S, W

(alte Frau)

GIB KATZE

(die Frau schenkt dir das Amulett)

UNTERSUCHE AMULETT

O, O, N, N, N

HYPNOTISIERE WACHEN

S

LEGE SEIL WEG

S

(am Marktplatz)

KAUFE LAMPE

KAUFE SCHAUFEL

KAUFE MESSER

KAUFE AXT

KAUFE SCHWEIN

UNTERSUCHE SCHWEIN

N

NIMM SEIL

N, N (außerhalb der Stadt)
 LIES SCHILD
 N, W, N
 LEGE SEIL WEG
 SCHNEIDE SCHILFHALM AB
 LEGE MESSER WEG
 NIMM SEIL
 N, N
 SCHWIMME FLUSS
 N, O
 LEGE SCHILFHALM WEG
 NIMM STAB
 W, N
 FAELLE BAEUME
 LEGE AXT WEG
 NIMM BAUMSTAEMME
 W, N
 BAUE FLOSS
 S, W (Mulde mit Lehm gefüllt)
 UNTERSUCHE MULDE
 BENUTZE SCHAUFEL (Abdruck in lehmiger Erde)
 LEGE SCHAUFEL WEG
 S, S
 NIMM REISIG
 S, O
 NIMM FEDER
 H, R, W, N, N, N, W
 LEGE REISIG WEG
 LEGE SCHWEIN WEG
 O, O, N
 LEGE ABDRUCK WEG
 GEHE AUF FLOSS
 PADDLE N
 PADDLE N
 PADDLE O (wieder am Ufer)
 O, O, O, W, S, S (vor dem Troll)
SPEICHERN (sehr wichtig)
 S
 JA

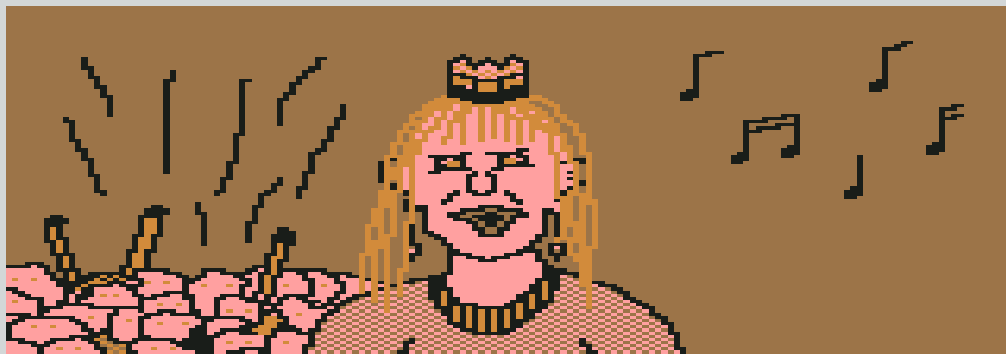
(Nun Beginnt das Galgenspiel mit 10 Buchstaben. Hier hilft nur hoffen, daß das zu erratende Wort leicht zu finden ist.
 Ansonsten letzten Spielstand wieder laden)

S
 OEFFNE KISTE
 SIEH IN DIE KISTE
 NIMM HAMMER
 NIMM NAEGEL
 O, O, S
 NIMM HOLZBOHLEN
 N, W, S
 VERSTAERKE STOLLEN
 W
 NIMM ERZ
 O, N
 LEGE HAMMER WEG
 N
 NIMM EDELSTEIN
 W, N
 GIB EDELSTEIN
 N, W
 GEHE AUF FLOSS

PADDLE W
 PADDLE S
 PADDLE S
 S (wieder am Ufer)
 LEGE FEDER WEG
 LEGE STAB WEG
 NIMM ABDRUCK
 S, O, S, S, S, S, O, S, S (wieder in der Stadt)
 S, S, S, W, S, S (in der Schmiede)
 GIB ABDRUCK (der Schmied gießt dir einen Schlüssel)
 N, N, O, N, N, N, N (außerhalb der Stadt)
 N, W, N, N, N, N
 NIMM AXT
 W
 NIMM LAUB
 W, W
 LEGE LAUB WEG
 NIMM SCHWEIN
 MACHE FEUER
 GEHE AUF FAEHRE
 W, S (vor dem Kloster)
 LESE SCHILD
 OEFFNE TOR
 LEGE SCHLUESSEL WEG
 S
 S
 OEFFNE SCHRANK (man sieht die Ziffern "1011", die sind aber ein Fake)
 N, O (im Schweinestall)
 LEGE SCHWEIN WEG
 UNTERSUCHE STALL
 NIMM KUPFERBLECH
 UNTERSUCHE KUPFERBLECH
 W, W
 ZERSTOERE TUER
 R, N
 UNTERSUCHE SCHATULLE (ist mit einem Zahlencode verschlossen)
 OEFFNE SCHLOSS
 1011 (Tja, das war wohl der alte Code ..)
 S, S
 NIMM LUMPEN
 PUTZE KUPFERBLECH
 LEGE LUMPEN WEG
 N, H, N, N, O, O (wieder am anderen Ufer)
 O, S, S, S, S, W (vor einem Abhang)
 R
LESE ZEICHEN (!!!diese vierstellige Nummer aufschreiben, sie gilt für die verschlossene Schatulle und wird jedesmal neu generiert!!!)
 H
 LEGE SPIEGEL WEG
 O, N, N, N, N, W, W, W, S (vor dem Kloster)
 S, R, N
 OEFFNE SCHATULLE
 XXXX (die Nummer eingeben die man sich notiert hat)
 SIEH IN DIE SCHATULLE
 NIMM ZETTEL
 NIMM AMPULLE
 LESE ZETTEL
 UNTERSUCHE AMPULLE
 S, H, N, N, O, O, O, S, S, S, W (runde Steine)
 ROLLE STEIN S
 ROLLE STEIN O
 ROLLE STEIN S

H, R
 ROLLE STEIN S
 H
 NIMM EDELWEISS
 R, O, W, N, N, N, N, N, N,
 O, O, S, S, S, S, O, S, S (in der Stadt)
 S
 GEH HINEIN
 INVENTAR
 MACHE FEUER (das Elixier des Steins der Weisen ist hergestellt)
 UNTERSUCHE ELIXIER
 GEHE HINAUS
 N, N, N, E (vor dem Königsschloß)
 N, E

Sie haben das Spiel gelöst und erhalten dafür die Königstochter Gruselda zur Gemahlin ;))



STELLTE DICH VOR DIE WAHL, DICH ENTWEDER
 MIT GOLD ZU ÜBERSCHÜTTEN ODER ABER DICH
 MIT SEINER TOCHTER GRUSELDA ZU
 VERHEIRATEN. LEIDER GING DEINE ANTWORT
 IM GETÖSE DES JUBELNDEN VOLKES UNTER,
 UND GRUSELDA, DIE BISLANG NOCH NIEMAND
 ZU EHELICHEN WAGTE, WURDE DEINE FRAU.
 UND WENN SIE NICHT GESTORBEN IST, HAST
 DU SIE NOCH HEUTE AM KALS...

FÜR EIN NEUES SPIEL 'F1' DRÜCKEN...