

The Guild of Thieves

501 für die Gilde der Diebe

Um in die „Guild of Thieves“ aufgenommen zu werden, ist es erforderlich, die volle Punktzahl von 501 zu erzielen. Das „Endspiel“ in der Bank von Kerovnia ist erst ab 395 Punkten möglich. Bei weniger Punkten bleibt die Bank geschlossen. Zu Beginn des Spiels ist die Reihenfolge der Aktionen relativ egal, obwohl es empfehlenswert ist, zuerst ins Schloß zu gehen. Die jeweils zu erzielenden Punktzahlen stehen im folgenden Text in Klammern.

In the Boat

Nachdem ich den Auftrag erhalten habe, auf der Insel alle Wertgegenstände (insgesamt 15) zu stehlen und ins Boot zum Meisterdieb zurückzubringen, verlasse ich das Boot, indem ich nach Westen springe (JUMP W, 5/5).

Scrub

Ich verlasse den Anlegesteg nach Westen und treffe auf einen alten Mann, der einen sehr schweren Koffer hinter sich herzieht. Da der Koffer für eine Person zu schwer ist, bin ich nett und helfe dem Mann (help the man with the trunk, 5/10). Auf diese Art und Weise gelange ich ins Schloß. Als ich automatisch beim Torwächter vorbeikomme, sagt er mir, daß er mich später zu einem Rattenrennen im Schloßhof rufen wird. Sobald er dies tut, muß man sich unmittelbar in den Hof begeben (siehe Abschnitt „Courtyard“).

Lounge

Von der „Entrance Hall“ aus begeben sich nach Westen in die „Lounge“. Im schwarzen Eimer finde ich ein Stück Kohle. Bei näherer Betrachtung entdecke ich einen kleinen Riß, also zerbreche ich das Stück Kohle (break the coal, 5/15) und erhalte meinen ersten Wertgegenstand: ein Fossil.

Gallery

Hier sollte man sich die Gemälde ansehen. Das Aquarell stellt einen wandernden Minnesänger dar, der eine Laute spielt und „urfanore pendra“ singend über den Boden schwebt. Dies sollte man sich für später unbedingt merken! Das Ölgemälde nehme ich als zweiten Wertgegenstand mit.

Drawing Room

Ich öffne das Kissen, das sich auf dem Sofa befindet und finde eine Banknote, die ich für das Rattenrennen benötige. Nun gehe ich nach oben in den ...

Billiard Room

Man sollte ruhig ein wenig Billard spielen, wobei man merkt, daß die rote Kugel nicht richtig rollt (take the cue then use it to hit the white Ball against the red Ball). Also öffne ich die rote Kugel und finde den dritten Wertgegenstand, einen Diamantring (5/20). Den roten Ball lege ich ab, nehme aber den Billardstock mit.

Spare Bedroom

Den Nähkasten, der auf dem Bett steht, öffne ich und nehme den Zwirnfaden und die Nadel. Im Kleiderschrank finde ich Wertgegenstand Nummer vier, ein Designer-Kleid. Unter dem Bett liegt Wertgegenstand Nummer fünf: eine Porzellanvase („China pot“).

Music Room

Der Klavierhocker kann geöffnet werden. Er enthält eine Plastiktüte, die – luftdicht verschlossen – ein Notenblatt enthält. Man darf die Plastiktüte auf keinen Fall öffnen, da sich das Notenblatt sonst in seine Bestandteile auflöst. Also nehme ich die Plastiktüte so mit wie sie ist: Wertgegenstand Nummer sechs.

Library

Auf dem Tisch steht ein Karton, der einen Joker und drei andere Spielkarten enthält. Man muß sich unbedingt aufschreiben, welche der vier Spielfarben (clubs, spades, hearts, diamonds) fehlt. Diese Information benötigt man ganz am Ende des Spiels. Die Farbe, die fehlt, ändert sich von Spiel zu Spiel. Nun lese ich etwa 20 mal ein Buch (oder auch öfter).

Achtung: Rattenrennen nicht verpassen! In den Büchern findet man zwei wichtige Informationen und viele lustige, unwichtige. Ich lerne, wie man eine Angel baut und überdies, daß die Ratten in Kerovnia nicht schwimmen können.

Courtyard

Nun sollte eigentlich der Ruf zum Rattenrennen erfolgt sein. Ich betrachte die vier Ratten und entscheide mich natürlich für den absoluten Außenseiter (10:1), die graue Ratte (8/28). Ich setze also meinen Geldschein auf die graue Ratte (bet on the grey rat with the note) und erhalte nach ihrem Sieg einen Scheck über 55 Fergs. Den Käfig lasse ich zunächst noch stehen.

Bedroom

Nun geht die Erkundung des Schlosses weiter. Ich bleibe zunächst im Erdgeschoß und gehe in das Schlafzimmer des Torwächters. Unter dem Bett finde ich in einem Plastikkübel eine Made, meinen Köder zum Angeln.

Quarter

Aus der antiken Vitrine nehme ich den Schlüssel an mich.

Kitchen

Das Rattengift und das Konfitüreglas aus dem Schrank greife ich mir, öffne sodann meine Tasche, die ich seit Anfang des Spiels trage, nehme die Lampe und mache Licht (take the lamp then turn it on). Nun kann ich in die dunklen Räume im Osten der Küche vordringen.

Junk Room

Hier nehme ich den Holzwürfel und schiebe den Unrat zur Seite (MOVE THE JUNK, 5/33). Nun kann ich nach Süden das Schloß verlassen (Achtung: Lampe ausmachen!).

By the Moat

Hier finde ich einen der insgesamt vier Safes der Bank von Kerovnia. Obwohl laut des Schildes das Angeln verboten ist, setze ich mich als guter Dieb darüber hinweg. Ich baue meine Angel aus Billardstock, Faden, Nadel und Made (put the maggot On the needle then tie the cotton to the cue). Nun anele ich mir einen Fisch (fish in the moat, 8/41), den ich anschließend mit dem Rattengift vergifte. Nun kehre ich ins Schloß zurück (Lampe an, Lampe aus!)

Dining Hall

Im Käfig sitzt ein unglücklicher Bär, der einen Platinkelch bewacht. Da der Bär hungrig ist, gebe ich ihm den vergifteten Fisch, woraufhin er sich in die Ecke des Käfigs legt. Mit dem Schlüssel gelange ich in den Käfig und nehme den Kelch, Wertgegenstand Nummer sieben. Sicherheitshalber verschließe ich den Käfig wieder.

On the Path/Stable

Hier sollte man das Hufeisen reiben, man hat dann später beim Würfeln mehr Glück. Im Stall öffne ich das Konfitüreglas. Einige Fliegen werden von der Konfitüre angelockt und kleben an ihr fest.

Wine Cellar

Um in den Weinkeller zu gelangen, öffne ich in der „Gloomy Passage“ (Lampe!) die Tür und komme auf die „Flight of Steps“, die in den Keller führen. Auf dem Fußboden laufen bössartige Ratten herum. Ich erinnere mich an das Buch und finde nun einen Weg, die Ratten zu ertränken: Das Abflußsystem läuft durch den Keller und ich kann ein Abflußrohr und einen Absperrhahn von der Treppe aus erreichen. Ich ziehe am Rohr (pull the pipe) und öffne den Absperrhahn. Jetzt läuft Wasser auf den Kellerboden. Falls kein Wasser kommt, geht man nach oben ins Badezimmer und betätigt die Toilettenspülung (flush the toilet). Ich warte einmal, bis der Keller halb überspült ist, und schließe den Absperrhahn wieder. Nun warte ich noch einmal, bis alle Ratten ertrunken sind, und gehe dann in den Weinkeller (15/56). Die Champagnerflasche, die sich als Bombe entpuppt, wenn man sie schüttelt und „hooray“ sagt, nehme ich mit. Die Rotweinflasche enthält Wertgegenstand acht, einen Rubin.

By the Moat

Hier lege ich jetzt die acht Wertgegenstände nacheinander in den Safe. Dies geht so: “open the Safe, put the ... into the Safe then close the safe, also Platinkelch (20/76), Fossil (15/91), Ölgemälde (5/96), Rubin (10/106), Porzellanvase (5/111), DesignerKleid (5/116), Diamantring (13/129) und Plastiktüte (10/139).

Main Bedroom

Ich nehme zunächst nur den Spiegel, der sich auf dem Kabinett befindet, und verstecke ihn in der Tasche.

Courtyard

Dieser Ort eignet sich gut zum Ablegen von Gegenständen, die erst später benötigt werden. Man darf übrigens einige Gegenstände nicht offen am Torwächter vorbeitragen! Ich lege hier den Schlüssel, den Billardstock, den Holzwürfel und das Hufeisen ab. Die Champagnerflasche verstecke ich in meiner Tasche. Den Käfig nehme ich offen mit. Nun kann ich das Schloß am Wächter vorbei verlassen. Draußen angekommen, lege ich die Champagnerflasche vorerst ab.

Golden Wheatfield/Inside the Mill

Um in die Windmühle zu kommen, rufe ich dem Müller zu, er solle die sich drehende Windmühle anhalten (shout to the miller to stop the mill). In der Mühle (5/144) gibt mir der Müller automatisch ein Stück Kaugummi. Mich interessiert aber zunächst die Laute. Der Müller erzählt mir, daß sie magische Kraft hat (ich erinnere mich an das Aquarell im Schloß!). Er möchte sie für 55 Fergs verkaufen, also kaufe ich sie mit meinem Scheck (buy the Tute with the cheque). Da ich beim Verlassen der Mühle stolpern werde und die Laute zerbrechen würde, stecke ich sie zum Schutz in meine Tasche. Nun stolpere ich aus der Mühle, aber die Laute bleibt heil (15/159). Auf der Laute befindet sich Wertgegenstand neun, ein silbernes Plektron. Im „Antechamber“ befindet sich ein weiterer Banksafe. Im Tempel steht eine große Statue, die ich aber zunächst noch stehen lasse. Vom Altar nehme ich den Weihrauchbrenner, Wertgegenstand zehn. Im Garten finde ich auf dem Bienenstock ein Paar Handschuhe, die ich gleich anziehe. Den Honig lasse ich, wo er ist!

Temple

Im Tempel gehe ich in der südöstlichen Ecke nach oben und finde Wertgegenstand elf, ein Rhinoceros aus Elfenbein. Nun gehe ich von der südwestlichen Ecke des Tempels nach oben und finde im „Organ Room“ auf der Orgel einen Ebenholz- und einen Elfenbeinschlüssel. Um die Statue nehmen zu können, muß ich nun aber erst wieder den Tempel verlassen.

Junction Chamber

Hier betrachte ich den Wegweiser. In südwestlicher Richtung versperren Eisenstangen meinen Weg. Da sie bei genauerer Betrachtung allerdings nur aus Styropor sind, kann ich diese leicht zerbrechen (break the bars, 10/169).

Circular Chamber

Den Fingerknochen des Skeletts sowie das Herz, das sich in der Truhe befindet, nehme ich mit.

Top of the Waterfall

Die aufgerollte Strickleiter binde ich los (untie the rope ladder, 10/179), somit ist mein späterer Rückweg gesichert. Nun kehre ich in den Tempel zurück.

Temple

Ich nehme die Statue und falle durch den Boden in einen Brunnen, nun einmal nach unten (DOWN), dann die Statue loslassen und dreimal nach Norden (17/196).

Sandy Bank

Hier liegt der zwölfte Wertgegenstand herum, die Platinbrosche. Da der Sand hier nicht eben ist, grabe ich ein wenig (dig the sand) und finde prompt Stiefel, die ich gleich anziehe. Dank der Handschuhe und Stiefel kann ich nun den schmalen Schacht hochklettern.

Claustrophobic Chamber/Craggy Cave/Rock Face

Da ich die Handschuhe trage, kann ich in die Felsenhöhle hinaufklettern, in der ich eine alte Hacke finde. Mit dieser kann ich im „Rock Face“ das Mineral bekommen (hit the mineral with the pick, take the Chips), Wertgegenstand dreizehn. Jetzt kann ich über die Strickleiter den Wasserfall hinaufklettern und mich auf dem Friedhof umsehen.

Cemetery

Hier sollte man zum Spaß die Grabsteine lesen und mal versuchen, dem Totengräber beim Graben zu helfen. Auf jeden Fall muß man die Beeren vom Baum pflücken.

Outside the Shop/Shop Front/Behind the Counter

Vor dem Laden zerbreche ich die Fensterscheibe und kann nun den Laden betreten (7/203). Hier sollte man sich aus Spaß mal in den Sarg legen (vorher abspeichern!). Ich öffne nun die Klappe am Tresen (open the flap) und kann nun hinter den Tresen gehen. An der Kasse drücke ich auf den Knopf und finde ein Zweiferg-Geldstück. Nun kann ich in den Zoo gehen.

Zoological and Botanical Garden

An der „Passage“ finde ich einen weiteren Banksafe. An der Barriere stecke ich das gerade gefundene Geldstück in den Schlitz (put the coin into the slot). An der südlichen T-Kreuzung schließe ich die Bürotür mit dem Elfenbeinschlüssel auf. Im Büro öffne ich die Schreibtischschublade, lese die Zeitschrift, die mir den Hinweis gibt, daß Aras („macaw“) am liebsten frische Kokosnüsse fressen, und nehme den gräßlichen Schlüssel („grotty key“) und den Spaten mit. Ich gehe nun in die „White Passage“ und öffne die kleine Tür mit dem gräßlichen Schlüssel. Jetzt gehe ich in den Käfig zum „mynah bird“ und schließe sofort die Tür hinter mir. Jetzt stelle ich den mitgebrachten Käfig ab, öffne ihn, nehme den „mynah bird“, setze ihn in meinen Käfig und schließe diesen. Nun gehe ich mit dem „mynah bird“ im Käfig ins Insektenhaus. Die herumliegende Schlangenhaut nehme ich mit. Ein Schild warnt mich, daß die Eisschlange entflohen ist und dies merke ich, sobald ich das Insektenhaus verlasse: Die Schlange fällt mir um den Hals. Da sie keine Wärme vertragen kann, eile ich auf direktem Wege ins „Hot House“, wo die Schlange wegen der Hitze von mir abfällt (10/213). Hier blockiert nun eine Spinne meinen Weg. Da Spinnen Fliegen mögen, öffne ich mein Konfitürenglas und lege es ab (open the jar, then drop it, 10/223). Die Spinne kriecht hinein und ich kann die „succulents“ nehmen, die später von größter Wichtigkeit sein werden. Ich schüttele nun noch den Baum, woraufhin eine Kokosnuß herabfällt. Im Vogelhaus („aviary“) finde ich einen hungrigen Ara. Mit dem Spaten zerbreche ich die Kokosnuß und gebe sie dann dem Ara (5/228). Er gibt mir einen Hinweis auf einen Zaubertrank, den der Baron aus Schlangenhaut, Herz, Auge und Beeren hergestellt hat. Es fehlt mir also nur noch das Auge. Nun lege ich den Spaten ab und verlasse den Zoo ...

Muddy Room

Direkt über einem kleinen schlammigen Teich hängt ein Edelstein, der gerade noch von einem Stück Wachs an der Decke gehalten wird. Ein kleiner Lichtstrahl scheint von Osten nach Westen in diesen Raum. Ich hole also den Spiegel aus der Tasche, reflektiere den Lichtstrahl auf das Wachs und fange den Edelstein, Wertge-

genstand vierzehn (hold the mirror into the beam of light, turn it to the wax then catch the gem, 5/233; 5/238). Jetzt gehe ich zum Tempel zurück, um das Auge zu besorgen. In der nordwestlichen Ecke des Tempels führt eine Treppe nach unten. Hier lese ich an der Wand das Wort „WOBNIAR“. Es ist das englische Wort für Regenbogen, RAINBOW, hier rückwärts geschrieben. Ich gelange nun in den Raum mit den farbigen Feldern und muß vom schwarzen Feld in der linken oberen Ecke auf das weiße Feld in der linken unteren Ecke gelangen. Also folge ich den Farben des Regenbogenspektrums rückwärts: schwarz – violett – indigo – blau – grün – gelb – orange – rot – weiß (vom schwarzen Feld aus: se-se-n-e-e-se-s-sw-e, 15/253).

Temple

In der Krypta öffne ich den Sarkophag mit dem Fingerknochen des Skeletts. Der Totenkopf im Sarkophag enthält das gesuchte Auge. Am Schrein nehme ich Wertgegenstand fünfzehn, die kleine Statue („statuette“) mit. Die Tür zur „Black Library“ schließe ich mit dem Ebenholzschlüssel auf. In der schwarzen Bibliothek (5/258) lese ich das Pamphlet, das mir den Hinweis gibt, daß man über Feuer laufen kann, wenn man sich „succulents“ unter die Füße reibt. Nun kehre ich zurück. Im Raum mit den farbigen Feldern folge ich der gleichen Farbreihenfolge (vom weißen Feld aus; nw-n-nw-e-sw-sw-nw-n). Ich verlasse den Tempel und begeben mich ins Schloß.

Courtyard

Hier stelle ich den Käfig mit dem „mynah bird“ ab und nehme den Holzwürfel mit.

Main Bedroom

Zuerst nehme ich das Bild von der Wand, hinter dem sich ein großes Loch verbirgt. Ich öffne das Kabinett und lese auf einem Schild, daß es sich bei dem Bett um ein Klappbett handelt. Die beiden Knöpfe darunter sind mit „Up“ und „Down“ markiert. Also setze ich mich aufs Bett und betätige mit dem Fingerknochen den oberen Knopf (press the top Button with the finger bone, 7/265). Ich werde durch das Loch geschleudert und lande im geheimen Labor.

Secret Laboratory

Im Bücherregal liegt ein Tagebuch. Ich lese es. Im Kessel befindet sich ein Tütchen, auf dem die Warnung steht, daß sich der Inhalt, wenn er mit Luft in Berührung kommt, auflöst. Ich lege nun die Schlangenhaut, das Herz, das Auge, die Beeren und den Holzwürfel in den Kessel. Nun öffne ich das Tütchen: Die Reaktion mit der Luft hinterläßt einen pulverförmigen Rückstand. Dieses Pulver gebe ich nun auch in den Kessel, woraufhin sich der Holzwürfel in einen Antiwürfel verwandelt, den ich in die Tasche stecke (20/285). Nach Westen verlasse ich das Labor wieder. Im „Courtyard“ nehme ich den Käfig wieder an mich. Die außerhalb des Schlosses abgelegte Champagnerflasche nehme ich ebenfalls wieder mit.

Passage

Hier lege ich nun die restlichen Wertgegenstände in den Safe: das silberne Plektron (15/300), den Weihrauchbrenner (5/305), die kleine Statue (10/315), das Rhinoceros (5/320), die Mineralsplitter (10/330), die Brosche (10/340) und den Edelstein (10/350).

Room of hot Coal

Um über die glühenden Kohlen zu gelangen, reibe ich mir die „succulents“ unter die Füße (RUB THE SUC-CULENTS ON THE FEET). Nun kann ich die Treppe hinaufgehen (10/360).

Yellow Room/Green Room/Blue Room/Red Room

Aus diesen vier Räumen nehme ich den Würfel in der jeweiligen Farbe des Zimmers.

White Room

Hier befindet sich ein Kasten („opaque case“) mit vier verschiedenfarbigen Schlitzten, die den Farben der eingesammelten Würfel entsprechen. Ich muß nun mit jedem Würfel so lange würfeln, bis die 5 fällt. Da ich das Hufeisen gerieben habe, habe ich Glück und eine goldene Fee erscheint, die mich fragt, welche Zahl ich gerne hätte. Ich gebe „five“ ein. Wenn alle Würfel 5 zeigen, lege ich sie in den entsprechenden Schlitz, woraufhin sich der Kasten öffnet (30/390). Im Kasten finde ich einen Plastikwürfel, den ich mitnehme.

Boathouse

Bevor ich wieder zurück durch den „Room of hot Coals“ gehe, reibe ich die „succulents“ auf die Füße und lege die restlichen „succulents“ ab. Vergißt man dies, ist das Spiel nicht zu lösen!

Bank of Kerovnia

Nun ist es höchste Zeit, den „mynah bird“ zu trainieren. Da ich ihn für die Explosion der Champagnerflasche benötige, muß ich ihm das Wort „hooray“ beibringen. Zunächst muß er aber das Wort „hello“ lernen (mynah bird, hello, 5/395). Nachdem er „hello“ gesagt hat, bringe ich ihm „hooray“ bei (mynah bird, hooray). Dies wiederhole ich solange, bis er ausschließlich „hooray“ sagt. Nun ist die Bank geöffnet. In die Bank muß man folgende Dinge mitnehmen: den Plastikwürfel, die Champagnerflasche, den Käfig mit dem „mynah bird“, die Laute, den Antiwürfel sowie die Plastik-Kreditkarte, die sich in der Hosentasche befindet. Ich stecke jetzt das Kaugummi in den Mund und kaue es (chew the gum). Alle anderen Gegenstände sind unwichtig und sollten abgelegt werden. Nun öffne ich die Tür zur Bank und trete ein (30/425). In der Bank schließe ich mich der längeren Schlange an (join the longer queue, 5/430). Dem Kassenbeamten („teller“) zeige ich die Plastikkarte (15/445). Nun gelange ich automatisch in das Büro des Managers.

Dort ist die richtige Reihenfolge der Schritte wichtig: drop the cage, mynah bird, hooray, shake the Champagne bottle, drop the Champagne bottle. Der Manager führt mich dann aus seinem Büro und schließt die Tür ab. Jetzt stecke ich das gekaute Kaugummi ins Schlüsselloch (stick the gum into the keyhole). Der Manager kann nun nicht zurück in sein Büro. Da der „mynah bird“ inzwischen „hooray“ gesagt hat, explodiert die Champagnerflasche und reißt ein großes Loch in die Decke. Alle Leute laufen aus der Bank. Ich stecke jetzt den Plastikwürfel und den Antiwürfel in die Hosentasche, spiele die Laute und singe (play the Tute and sing urfanore pendra). Ich schwebe nach Süden ins Büro und gehe dann nach Osten in den ersten „Cubical Room“.

Cubical Room

Ich betrachte den Plastikwürfel (siehe Spielbeilage): Er hat zwei leere Seiten, eine Zwei, eine Vier, eine Fünf und auf einer Seite eine Eins und die Sechs. Man muß jetzt folgendermaßen den Plastikwürfel von seinen Augen befreien (nach jedem Zug verschwindet die vorher gewürfelte Augenzahl vom Würfel):

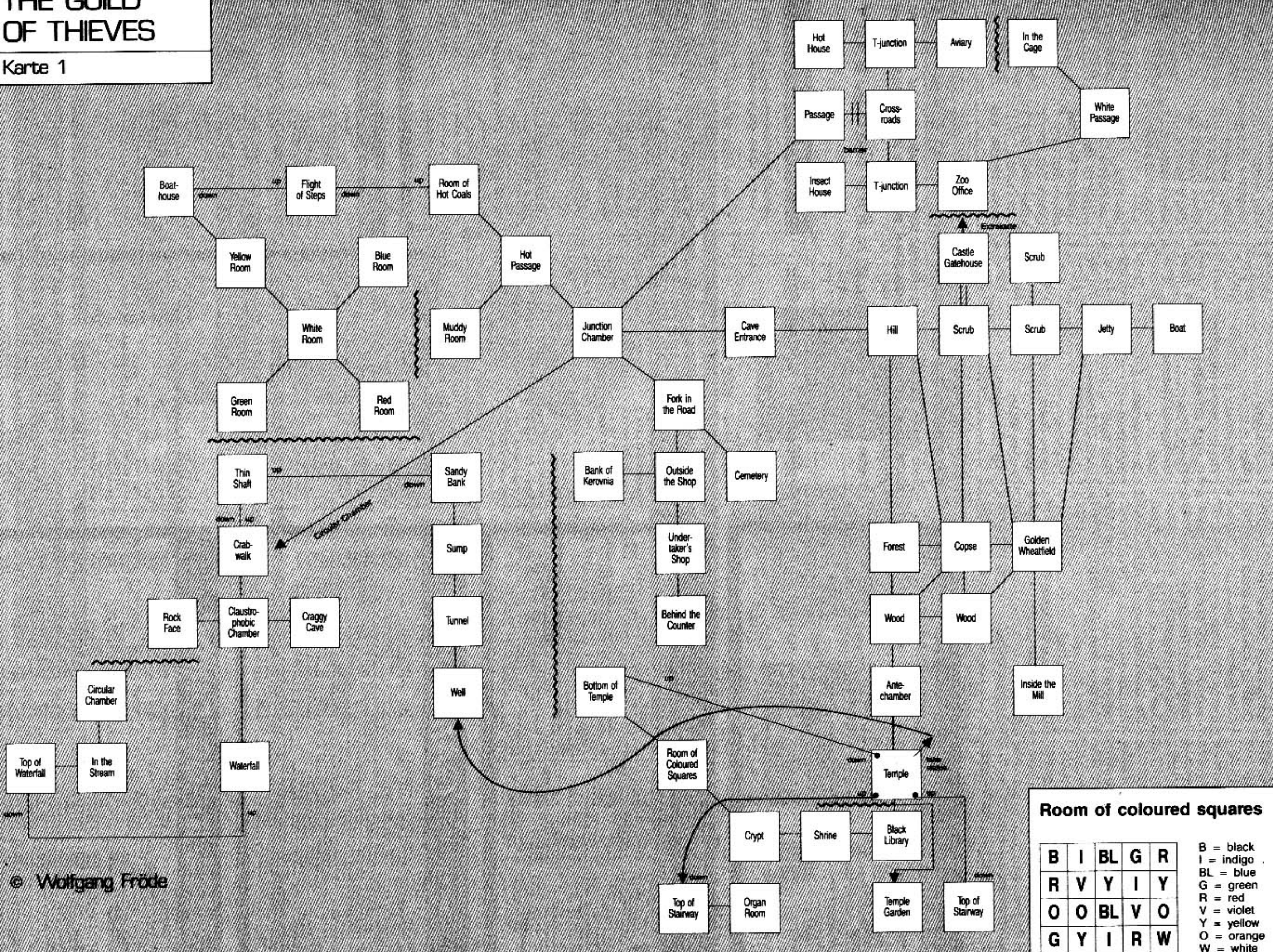
- * Ich würfele eine Zwei, gehe dann nach unten,
- * ich würfele eine Eins, gehe dann nach Südosten,
- * ich würfele eine Sechs, gehe dann nach unten,
- * ich würfele eine Fünf, gehe dann nach Westen,
- * ich würfele eine Vier, gehe dann nach unten.

Hier finde ich alle Wertgegenstände, die ich in den Safe gesteckt habe, wieder. Ich nehme alle an mich. Auf der Waage liegt ein Würfel, der durch eine Alarmanlage gesichert ist. Ich lege nun den Antiwürfel und den Plastikwürfel auf die Waage (put the anticube and the plastic die an the weighing machine). Jetzt kann ich den Würfel und den Antiwürfel wieder herunternehmen (take the cube and the anticube, 40/485). Das Licht („white“) nehme ich ebenfalls mit. Um den richtigen Ausgang zu finden, betrachte ich das Schild: NW Spades – SE Hearts – NE Diamonds – SW Clubs. Ich erinnere mich an den Karton in der Bücherei im Schloß. Eine Spielfarbe fehlte dort. Ich nehme nun den Ausgang der fehlenden Spielfarbe (15/500) und lande im „White Room“. Im „Boathouse“ reibe ich die vorher abgelegten „succulents“ auf die Füße und gehe zum Steg. Hier ziehe ich das Boot erst an den Steg (pull the rope), springe ins Boot (1/501), werde vom Meisterdieb zur ausgezeichneten Leistung beglückwünscht und – man lese und staune – in die Gilde der Diebe aufgenommen.

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 11; Autor: Wolfgang Fröde)

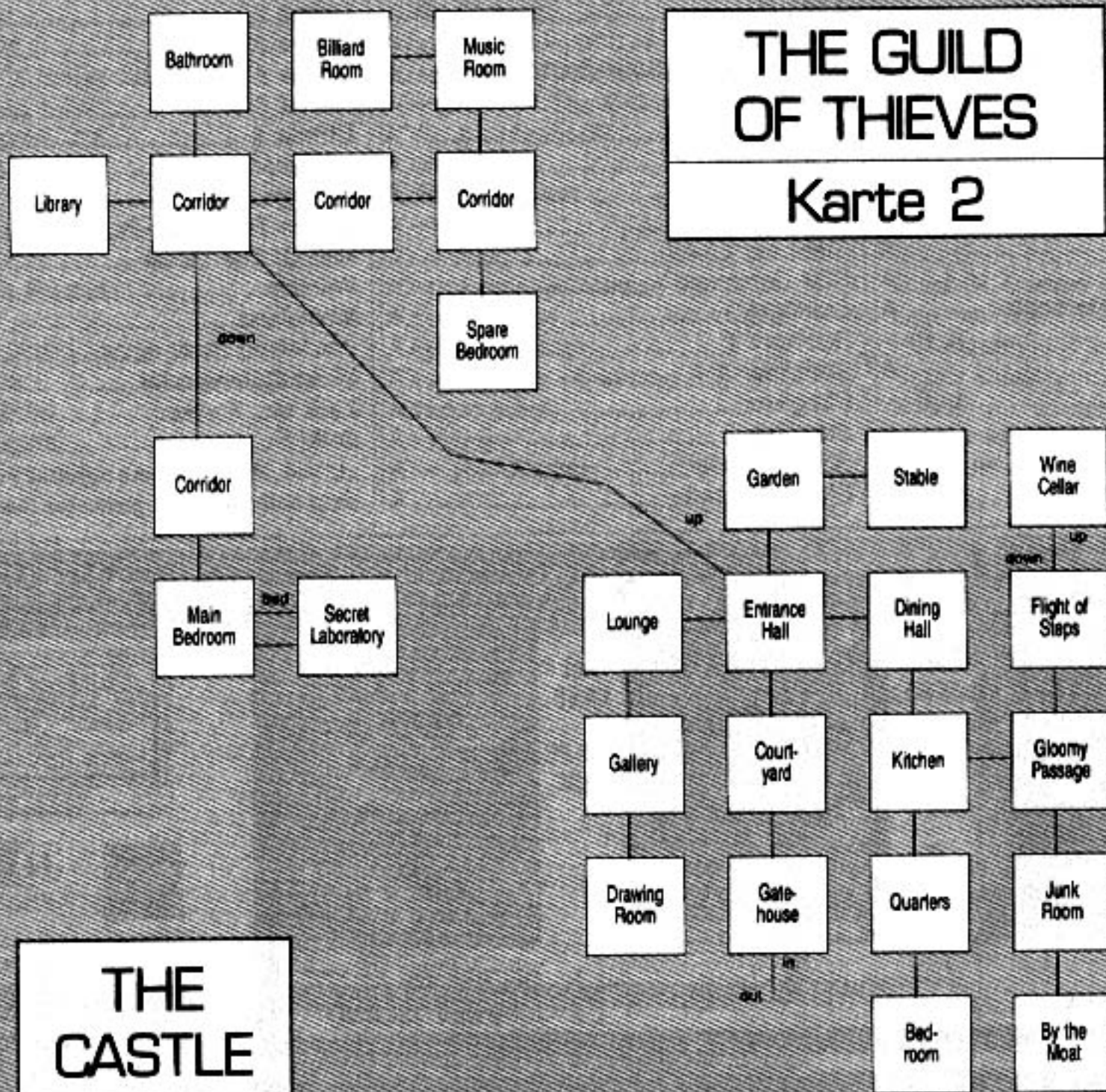
THE GUILD OF THIEVES

Karte 1



THE GUILD OF THIEVES

Karte 2



THE
CASTLE