



Tim Carsten
Karl Vierstein
Klößchen Sauerlich
Gaby Glockner

Ein Fall für TKKG: Voodoozauber

Dieses Dokument soll dir helfen, Fragen zu diesem Spiel zu beantworten. Es beinhaltet folgende Kapitel:

1. Systemanforderungen: Erfüllt dein Computer alle Voraussetzungen?
2. Wie du „TKKG: Voodoozauber“ auf deinem Computer installierst und startest.
3. Wie du „TKKG: Voodoozauber“ von deinem Computer entfernst.
4. Technische Unterstützung: Brauchst du Hilfe?
5. Windows 95/98/ME/NT/2000: Problemlösung
 - Speicher- und Leistungstipps
 - Anzeigeeinstellungen
 - Bekannte Probleme
6. Apple Macintosh: Problemlösung
 - Speicher- und Leistungstipps
 - Anzeigeeinstellungen
7. Weitere Informationen zu Tivola-CD-ROMs
8. „TKKG: Voodoozauber“ – die Lösung

1. Systemanforderungen: Erfüllt dein Computer alle Voraussetzungen?

Windows:

PC (Mindestanforderungen):

WIN 95/98/ME/NT/2000

Pentium, 166 MHz, 32 MB RAM,

SVGA-Grafikkarte (16-Bit), Soundkarte,

CD-ROM-Laufwerk

(vierfache Geschwindigkeit)

40 MB freier Festplattenspeicher

Mac:

MAC OS ab 8.1, Power PC, 32 MB RAM,

Grafikkarte (32768 Farben), Soundkarte,

CD-ROM-Laufwerk

(vierfache Geschwindigkeit)

40 MB freier Festplattenspeicher

2. Wie du „TKKG: Voodoozauber“ auf deinem Computer installierst und startest.

PC

Windows 95/98/ME/NT 4.0/2000

Autostart

Mac

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.

2. Kopiere den Ordner „TKKG 9“ auf deinen Schreibtisch. Öffne den Ordner und starte das Programm durch Doppelklick auf „TKKG Start“.

3. Los geht's!

3. Wie du „**TKKG: Voodoozauber**“ von deinem Computer entfernst.

Du möchtest „**TKKG: Voodoozauber**“ von deinem Computer entfernen? Das geht so:

PC

Windows 95/98/ME/NT 4.0/2000

Klicke im Startmenü in der Programmgruppe „**Tivola**“ auf „**TKKG 9 – Entfernen**“. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.

Mac

Den Ordner „**TKKG 9**“, den du zur Installation auf deinen Schreibtisch kopiert hast, musst du einfach nur auf den Papierkorb ziehen und diesen leeren. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.

4. Technische Unterstützung: Brauchst du Hilfe?

Wenn du Probleme hast, das Spiel zu spielen, sieh zunächst unter Problemlösungen nach. Die dort enthaltenen Erklärungen lösen die häufigsten Probleme.

Prüfe, ob die CD-Oberfläche sauber ist. Sollte sie verschmutzt sein, reinige sie mit einem weichen Tuch und CD-Reinigungsflüssigkeit oder mit Ethyl-Alkohol. Arbeitet immer von der Mitte nach außen. Auch der kleinste Kratzer auf der CD kann zu Lesefehlern führen. Benutze keine Lösemittel wie Leichtbenzin, Lackverdünnungsmittel, Antistatik-Mittel oder LP-Säuberungsmittel, da sie die Oberfläche der CD-ROM beschädigen.

Warnung: Im Gegensatz zu Musik-CDs, sind CD-ROMs sehr sensibel gegenüber Schmutz, Kratzern und Schäden, die zu Lesefehlern führen oder das CD-ROM-Laufwerk deines Computers beschädigen können. Bei der Handhabung von CD-ROMs musst du sehr vorsichtig sein – lege sie nach Gebrauch sofort in ihre Hülle zurück.

Solltest du immer noch Probleme haben, rufe bei Tivola an: **01802 – 848652** (Ortstarif). Wenn du anrufst, sei bitte in der Nähe deines Computers („TKKG: Voodoozauber“ sollte gestartet sein!) mit Stift und Papier zur Hand. Dies wird den Leuten bei Tivola ermöglichen, dir schneller und effektiver zu helfen.

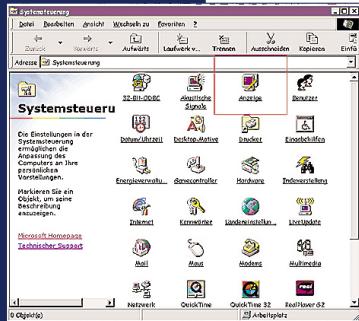
5. Windows 95/98/ME/NT/2000: Problemlösung

WIN 95/98/ME/NT 4.0/2000 – Speicher- und Leistungstipps

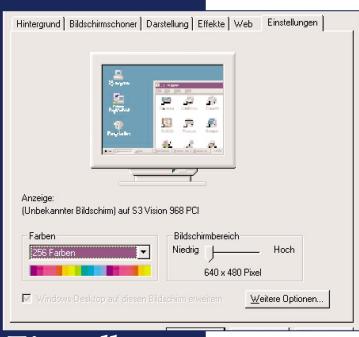
- Ist dein Prozessor schnell genug?
- Wenn irgendwelche Programme im Hintergrund geöffnet sind, schließe sie, bevor du anfängst zu spielen. Manche Programme, die im Hintergrund permanent weiterarbeiten, können dazu führen, dass das Programm langsamer läuft.
- Hat dein Computer genug Arbeitsspeicher?
- Versuche herauszufinden, ob Windows 95/98/ME/NT 4.0/2000 für das Spielen von Multimedia-Programmen optimal eingestellt ist (siehe Windows-Hilfe oder rufe deinen Computerhändler an).



System-einstellungen



Anzeige



Einstellungen

Anzeigeeinstellungen WIN 95/98/ME/NT 4.0/2000

„TKKG: Voodoozauber“ läuft am besten in 16-Bit High Color. Das Spiel könnte abstürzen, wenn andere Anzeigeeinstellungen gewählt sind. Um die momentane Anzeigeeinstellung und – wenn nötig – den Grafikkartentreiber zu ändern: Rufe im Start-Menü **Einstellungen** auf und wähle dann **Systemeinstellungen**. Doppelklicke auf das **Anzeige**-Icon und klicke dann auf die **Einstellungen**-Karteikarte. Prüfe die Anzahl der Farben und ändere sie gegebenenfalls auf **High Color (16-Bit)** sowie **640 x 480 Pixel**. Klicke auf **OK** und starte deinen Computer neu, falls dir dies vom System vorgeschlagen wird. Dein Display ist jetzt auf 16-Bit High Color Farben eingestellt.

Wenn das Spiel trotzdem abstürzt und die vorgeschlagenen Lösungen nicht helfen, könnte es sich um ein Problem des Grafikkartentreibers handeln. Prüfe, ob für deine Grafikkarte die richtigen und neuesten Treiber installiert sind und nimm, wenn nötig, Kontakt mit deinem Computer- bzw. Grafikkarten-Händler auf.

Bekannte Probleme

Problem: Ich höre im Spiel keinen Sound oder der Sound ist abgehackt bzw. stottert.

Solltest du während des Spiels keinen Sound hören, könnte das daran liegen, dass Windows ohne die Audio-komprimierungs-Codecs installiert wurde.

Bitte überprüfe die folgenden Einstellungen (evtl. benötigst du deine Windows-CD):
Gehe in der Systemsteuerung auf den Eintrag „Software“. Klicke auf „Windows-Setup“. Du solltest in der Liste einen Eintrag „Multimedia“ finden mit einer der folgenden Anzeigearten:

Einen Haken im weißen Kästchen: In diesem Fall ist alles korrekt installiert und das Problem liegt woanders. Bitte schaue in diesem Text nach weiteren Problemlösungen. **Einen Haken im grauen Kästchen:** In diesem Fall klicke bitte auf „Details“ und überzeuge dich, dass die Option „Audiotreiber“ mit einem Haken aktiviert ist. Sollte das nicht der Fall sein, aktiviere sie bitte. Kein Haken im Kästchen: Bitte aktiviere einfach diesen Punkt. Klicke anschließend auf „OK“ – Windows wird jetzt evtl. benötigte Dateien nachinstallieren.

Es könnte ebenfalls ein Treiberproblem mit deiner Soundkarte und der Microsoft Audiotreiberlösung vorliegen. Solltest du im Spiel stotternden Sound oder Soundsprünge haben, so schaue wenn möglich auf den Internetseiten deines Hardware-Herstellers nach neuen Treibern, mit deren Hilfe Soundprobleme gelöst werden.

ACHTUNG: Eventuell musst du die Treiber für dein System erneuern, damit das Spiel ordnungsgemäß funktioniert. Aktuelle Treiber findest du in den meisten Fällen auf den WWW-Seiten des Hardware-Herstellers oder frage bei deinem Computerhändler nach.

Solltest du Soundprobleme unter Windows NT oder 2000 haben, musst du wie folgt vorgehen: Klicke unter Arbeitsplatz auf „Systemsteuerung“ und öffne den Ordner „Sounds/Multimedia“. Hier klicke auf „Audiodiedergabe“ und wähle „erweitert“ bzw. „weitere Eigenschaften“. Dann klicke auf „Systemleistung“ und gib an, dass du keine „Hardwarebeschleunigung“ möchtest, bzw. gib bei „Hardwarebeschleunigung“ null ein.

Problem: Wenn das Spiel starten soll, erscheint eine Meldung, die nach der CD fragt.

Bitte lege die CD in dein Laufwerk. Sollte diese bereits im CD-ROM-Laufwerk liegen, kann sie vom Computer im Augenblick nicht richtig gelesen werden. Für diesen Fall solltest du dich bei deinem Computerhändler erkundigen oder wenn möglich im Internet nachsehen, ob du für dein CD-ROM-Laufwerk einen aktuelleren Windows 95/98-Treiber bekommen kannst und diesen ausprobieren. Sollte das nicht helfen, probiere die CD bitte einmal auf einem anderen Computer aus. Für PCs gilt: Vermeide in jedem Fall, deinem CD-ROM-Laufwerk den Laufwerksbuchstaben Z: zu geben. Der Laufwerksbuchstabe kann im Gerätemanager von Windows 95/98 unter den Eigenschaften des CD-ROM-Laufwerkes verändert werden. Auf Wunsch können wir dir auch gerne eine neue CD zusenden. Diesen Fall sprich aber bitte vorher mit der Hotline ab.

Problem: Während der Installation erscheint eine Fehlermeldung: „An error has occured: -113“

Schau in der Systemsteuerung / System / Leistungsmerkmale nach, ob dein Rechner im MS-DOS-Kompatibilitätsmodus arbeitet. Wenn diese Meldung erscheint, kann das Spiel nicht richtig installiert werden, so dass du dich hier nach dem Grund informieren solltest. Eine Ideallösung können wir dir nicht geben, aber wenn sich nur dein CD-ROM-Laufwerk im Kompatibilitätsmodus befindet, dann benötigst du einen aktuelleren Treiber zu dem Gerät.

Sollten aber alle Laufwerke aufgeführt sein, dann schaue bitte in den Gerätemanager. Dort dürfen keinerlei Ausrufezeichen auftreten. Noch schlimmer ist es, wenn ein rotes „X“ bei einer Komponente angezeigt wird. In beiden Fällen solltest du dich mit dem Hersteller der Komponente in Verbindung setzen, der das Problem beheben kann.

Problem: Beim Start des Programms erbittet das Programm mehr virtuellen Speicher (PC) und verweigert den Programmstart.

Wenn unter Windows 95/98 alternative Speichermanager aktiviert sind (z.B. QEMM), sind diese zu deaktivieren bzw. zu deinstallieren. Tivola-Produkte sind nur unter Standard-Windows-Installationen getestet und nur unter diesen Bedingungen garantiert lauffähig.

6. Apple Macintosh: Problemlösung

Macintosh – Speicher- und Leistungstipps

- Wenn irgendwelche Programme im Hintergrund geöffnet sind, schließe sie, bevor du anfängst zu spielen. Manche Programme, die im Hintergrund permanent weiterarbeiten, können dazu führen, dass das Programm langsamer läuft.
- Hat dein Computer genug Arbeitsspeicher? Du kannst die Größe des Speichers prüfen, indem du „Über diesen Computer“ im Apple-Menü wählst.
- Schalte Speicherverwaltungsprogramme wie RamDoubler während des Spiels aus. Diese Programme könnten dem Spiel Leistungsprobleme bereiten.
- Schalte im Speicher-Kontroll-Panel den virtuellen Speicher aus.
- Schalte – wenn nötig – alle Erweiterungen (Extensions) aus, bevor du „TKKG: Voodoozauber“ startest. Wähle nur „Apple-CD-ROM“ als einzige Erweiterung (oder eine kompatible Erweiterung, die mit deinem CD-ROM-Laufwerk geliefert wurde). Diese brauchst du, um die CD-ROM lesen zu können.

Mac – Anzeigeeinstellungen

„TKKG: Voodoozauber“ läuft am besten in 32.768 Farben. Ändere deine Anzeigeeinstellungen auf **32.768 Farben, Auflösung 640 x 480 Pixel**.



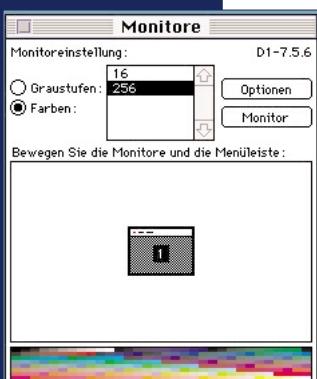
Über diesen Computer



Virtueller Speicher



Erweiterungen



Farben/Pixel

7. Weitere Informationen zu Tivola-CD-ROMs

- Informationen zu anderen Tivola-Titeln bekommst du auf unserer **Tivola-Webseite**:
<http://www.tivola.de>
- Du kannst Tivola-CD-ROMs auch direkt bestellen:
Telefonisch unter:
+49 (30) 53 63 58-0
per Fax unter:
+49 (30) 53 63 58-11
oder auf unserer Tivola-Webseite:
<http://www.tivola.de>



8. „TKKG: Voodoozauber“ – die Lösung

Achtung! Achtung!
Nur lesen, wenn du wirklich
nicht weiterkommst!!!



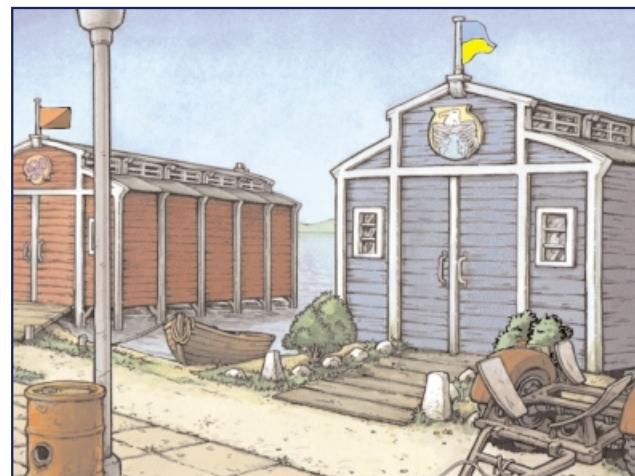
Willst du nicht noch einmal versuchen, den Fall vielleicht doch alleine zu lösen?

OK, du hast es so gewollt.
Hier die ersten Tipps.



Gemeine Sabotage!

Wer kann das nur gewesen sein?
Hast du den Tatort genau untersucht?
Auch vor dem Bootshaus geschaut?
Vielleicht schaust du mal ins Gebüsch
unter dem Fenster?



Was haben wir denn da? Eine Puppe?
Es kann nicht schaden sie mitzunehmen.



Oh, Fußabdrücke! Die solltest du dir
genauer ansehen. Bestimmt hat sie
der Täter hinterlassen.



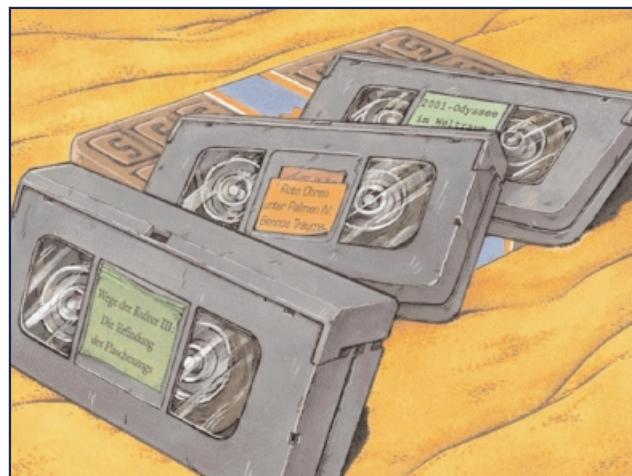
Die Puppe sieht merkwürdig aus.
Vielleicht weiß Teburoro etwas.
Klößchen kann ihm die Puppe ja mal
zeigen. Du findest ihn auf seinem
Zimmer im Internat.



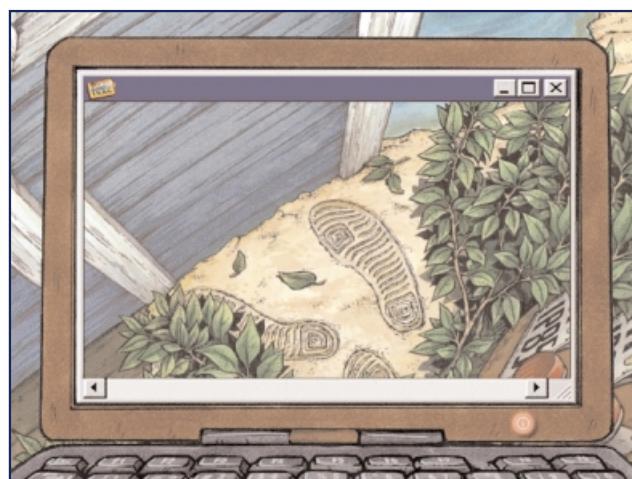
Komisch, wie Teburoro reagiert hat.
Aber wirklich weiter bringt dich das
auch nicht. Lass die Puppe doch von
einem Fachmann untersuchen – gehe
zu Professor Bartelby ins Museum und
überlasse sie ihm zur Untersuchung.



Um die Fußabdrücke, die du beim Bootshaus gefunden hast, als Indizien zu sichern, holst du dir Klößchens Notebook. Du kannst es mit Karl in dessen Zimmer finden – es liegt auf dem Bett.



Nun kannst du mit Hilfe des Notebooks ein Foto von den Fußabdrücken am Bootshaus anfertigen. Dazu musst du nur einfach das Notebook am Ort des Geschehens aus der Kiste nehmen.

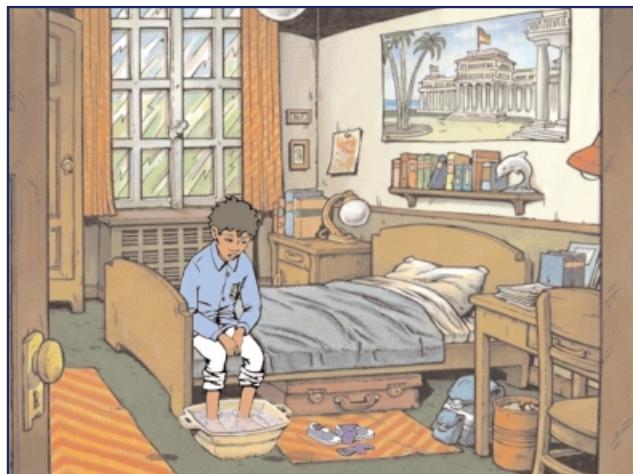


Jetzt solltest du dich noch einmal umhören. Bestimmt hat Hausmeister Wuchtig etwas bemerkt. Er räumt gerade im Bootshaus auf. Frage ihn mit Klößchen, ob er gestern jemanden am Bootshaus gesehen hat!



Wenn Wuchtig etwas gehört hat, kann er vielleicht auch mit den Abdrücken etwas anfangen. Versuche, ihm das Foto zu zeigen. Er hat keine Zeit? Gut, dann kommst du also später wieder.

Die Spur ist heiß. Was hat eigentlich Teburoro zu den Abdrücken zu sagen? Mit Klößchen findest du heraus, dass er unschuldig sein muss. Seine Füße sind viel zu klein.

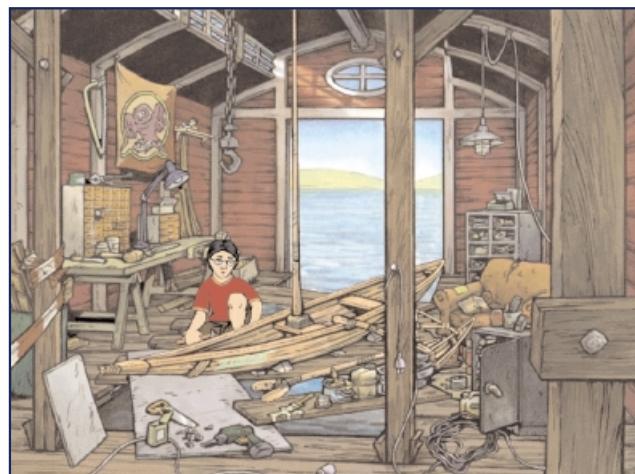


Vielleicht hat Wuchtig ja jetzt Zeit?
Er ist ein wichtiger Zeuge.
Versuche mit Klößchen noch einmal,
ihm die Spuren zu zeigen.
Na endlich, er sieht sie sich an.



Aha, kombiniere: ein Mann
hat sich am Tatort aufgehalten,
ist aber nicht eingebrochen.
Das führt erst einmal nicht weiter.

Also solltest du jetzt eine andere Fährte verfolgen. Ist es nicht an der Zeit, sich einmal mit der Konkurrenz zu beschäftigen? Im Bootshaus nebenan sind die Gymnasiasten. Vielleicht wollten sie ja ihre Gewinnchancen ein bisschen erhöhen ...



Stöbere dort doch mit Karl ein wenig herum.

Was liegt denn da auf dem Regal?
Schon wieder so eine merkwürdige
Puppe! Die sieht der, die du
Professor Bartelby gegeben hast,
aber verdammt ähnlich.

Nimm sie mit!



Eine Voodoopuppe aus dem
Kunstunterricht des Gymnasiums.
Wenn du dort hin gehst, findest du
vielleicht weitere Hinweise.

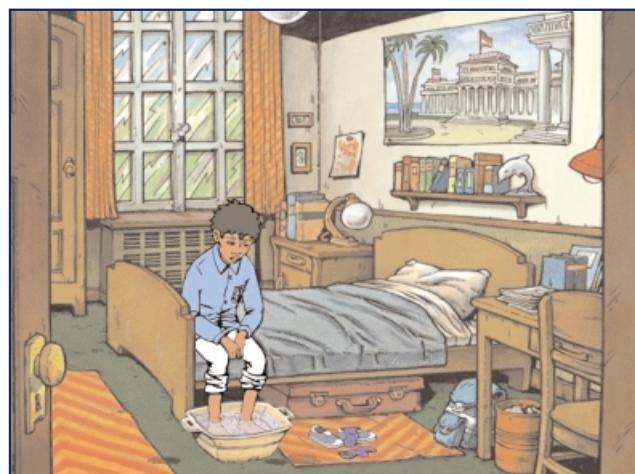
Tatsächlich, da liegen ja auf den Stühlen in der Ecke noch andere Voodoopuppen. Und – hey, das sind ja TKKG! Gehe nacheinander mit allen TKKG-Freunden ins Gymnasium und nimm jeweils eine der TKKG-Voodoo-Puppen näher unter die Lupe.



Gehe jetzt noch einmal in den Kunstraum des Gymnasiums. Was ist das denn? Die Puppen sind verschwunden!? Und der Onkel von Teburoro hat sie genommen?



Mit Gaby solltest du dich um Teburoro kümmern. Was sagt er denn eigentlich dazu, dass ihn Wuchtig gesehen hat? Ist er etwa Schlafwandler? Frage ihn bei einem zweiten Besuch, ob er sich freut, seine Heimat wieder zu sehen!



Oje, Teburoro hat ja Sorgen! Kein Wunder, dass er mit der Sprache nicht so recht heraus will.

Geh jetzt mit Karl zum Pavillon.
Ha! Frau Schmeichel und Herr
Albertsen! Da sitzt die Konkurrenz
Hand in Hand vereint. Interessant!



Zeige den beiden doch mal die Voodoopuppe, die du aus dem Bootshaus des Gymnasiums mitgenommen hast. Vielleicht hat Erkan dort ein bisschen Voodoozauber ausprobiert ...



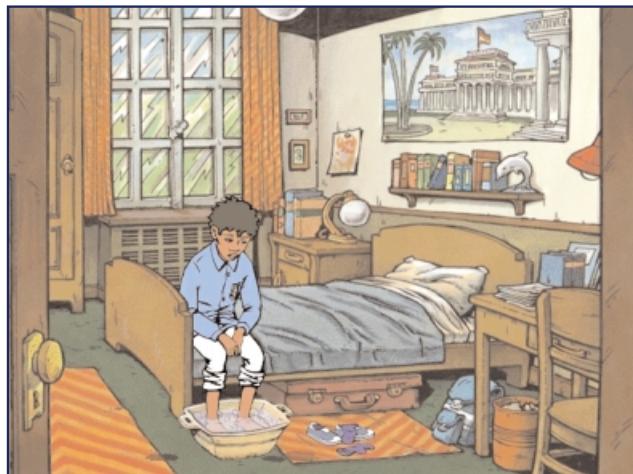
Huch, das nahm eine unerwartete Wendung. Jetzt solltest du die Voodoopuppe dem Onkel geben. Aber wo ist er? Das herauszufinden ist also die nächste Aufgabe.

Bei Gabys Besuch im Pavillon erfährst du von Frau Schmeichel etwas über Teburoros kranken Vater. Herr Albertsen bringt dich auf die Idee, dich mit der Thronfolge auf Bahiti zu befassen.



Folge diesem Hinweis und befrage mit Tim den Fachmann Professor Bartelby. Wenn Du hartnäckig fragst, erfährst du, dass Prinz Teburoro König werden könnte, wenn Teburoros Vater krank wird. Tebu Tito, der Onkel Teburoros, wäre dann sein Vormund.

Darüber sollte man mit Tebo
Tito reden. Aber wo wohnt er?
Teburoro müsste das wissen.
Und weil er scheinbar zu Gaby
ein besonderes Vertrauen hat,
sollte sie es übernehmen, das
herauszufinden.



Aha, im Hotel Royal, Zimmer 107.
Nichts wie hin da. Am besten gehst
du mit Karl, der hat ja sozusagen
eine Mission. Gib Tebo Tito die
Puppe ...



... und unterhalte dich mit ihm.



Die Füße! Die sind genauso riesig
wie die Abdrücke, die du vor dem
Bootshaus gefunden hast! Also
Tebo Tito ...
Jetzt wird es für TKKG aber Zeit
für eine Beratungsrunde.

Super, du bist jetzt im zweiten Teil des Spiels. Wenn Tebo Tito in die Sache verwickelt ist, musst du dieser Voodoo-Geschichte weiter nachgehen. Erkundige dich bei Professor Bartelby und hole die Puppe zurück.



Die Puppe scheint irgendeine Bedeutung zu haben. Zeige sie mit Klößchen doch noch einmal Teburoro.

Nanu? Jetzt macht ihm der Anblick nichts mehr aus? Das kann nur eines bedeuten – Professor Bartelby hat die falsche Puppe zurückgegeben. Wenn du ins Museum gehst und ihm die Puppe zeigst, erfährst du, dass Tebo Tito im Museum war. Er muss die echte Puppe, vor der Teburoro Angst hat, gegen eine unechte vertauscht haben. Aber warum nur?



Immer wieder Tebo Tito und
immer wieder Voodoo. Darüber
musst du mehr herausbekommen.
Gibt es einen Zusammenhang?
Geh mit Gaby zu Frau Schmeichel.
Wenn du sie nach Tebo Tito fragst,
erzählt sie dir von einem Reise-
führer, der dir vielleicht weiterhilft.



Also auf mit Gaby zu Herrn Albertsen in den Pavillon.
Da ist ja der Reiseführer.
Und der Voodoopriester – das ist doch Tebo Tito.



Nimm den Reiseführer lieber mit,
sicher ist sicher.

Rede noch einmal mit Erkan.
Vielleicht weiß er noch etwas –
womöglich ist er doch nicht so
unschuldig wie er tut? Jedenfalls hat
er ein großes Mundwerk!

Sieh dich genau um, dann entdeckst
du eine Videokamera ...

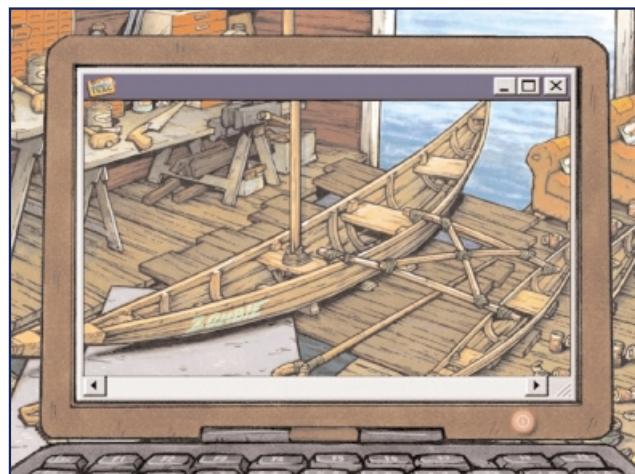


... mit der Erkan sein Bootshaus
überwachen lässt. Also hat er wohl
doch nichts mit der Sabotage zu tun!

Dieser Tebo Tito! Wenn du ihn mit Karl besuchst, erfährst du, dass er jetzt auch noch die Regatta absetzen will.

Und was ist mit dem neuen Boot für TKKG?

Damit es schnell geht, wäre ein Vorbild gut. Sieh dir doch mal Erkans Boot „Zombie“ genauer an und mach mit Karl ein Foto.

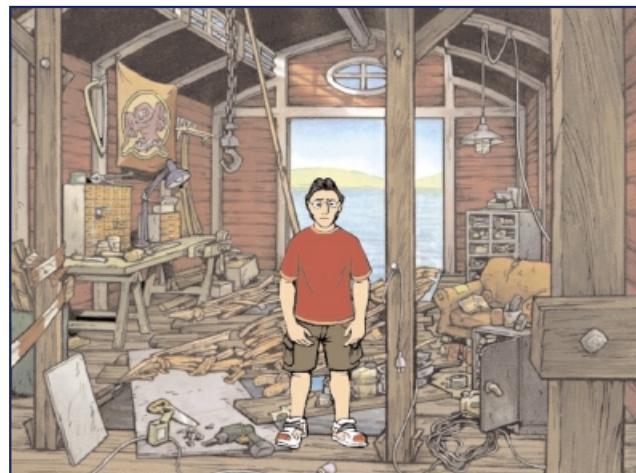


Mit Tim solltest du Wichtig erzählen, dass die Regatta womöglich abgesetzt wird. Er verspricht, sich darum zu kümmern, dass sie doch stattfindet.



Und er hat Wort gehalten, wie er Tim beim nächsten Besuch erzählt. Bestimmt findet die Regatta doch noch statt. Das sollte nun wiederum Erkan erfahren.

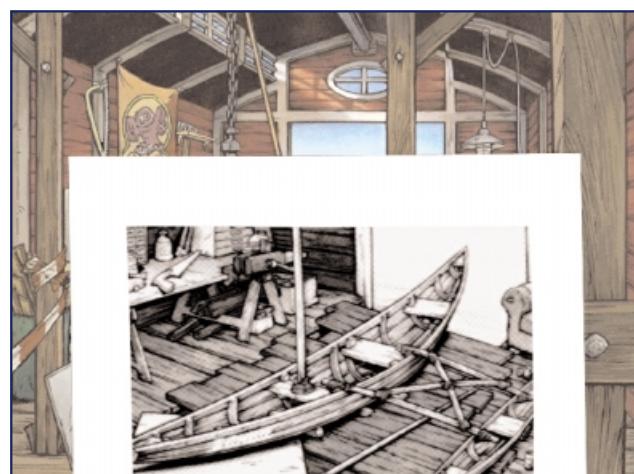
Geh mit Tim in das Bootshaus der Gymnasiasten – aber was ist das denn! Schon wieder ein Boot zerstört! Das gibt's doch gar nicht! Wer steckt nur dahinter?



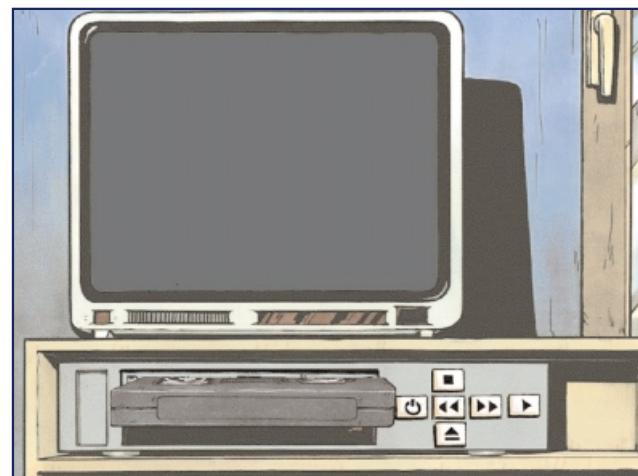
Erkundige dich bei Erkan, ob er die Sabotage nicht auf Video aufgenommen hat.

Was? Teburoro? Nein, das ist ja kaum zu glauben! Das musst du sehen! Schau dich nach der Kassette um. Aber Erkan gibt die Kassette nicht heraus. Was tun?

Da hilft nur ein Tauschhandel – Erkan braucht doch ein Bild, um sein Boot möglichst schnell wieder aufzubauen. Biete ihm mit Karl einen Ausdruck des digitalen Fotos, das du gemacht hast, im Tausch gegen die Videokassette an.



Nimm das Video und dann schnell zu Karl, um es anzusehen. Nein, Das ist ja tatsächlich Teburoro!



Und was ist das denn? Da im Hintergrund? Schau dir das Fernsehbild genauer an!



Das ist doch Tebo Tito!
Und Teburoro ist in Trance –
er macht alles nach, was der
Onkel an der Puppe vollführt!

Du musst Tebo Tito zur Rede stellen! Was treibt er da für ein böses Spiel? Gehe nacheinander mit jedem unserer TKKG-Freunde zu Tebo Tito ins Hotel und stelle jeweils die Frage, nach der er versucht dich zu hypnotisieren.



Wie gruselig! Tebo Tito kann einen wirklich ganz schön beeinflussen. Tim, Gabi oder Klösschen sollten sich mit Karl in seinem Zimmer über dieses Erlebnis austauschen.

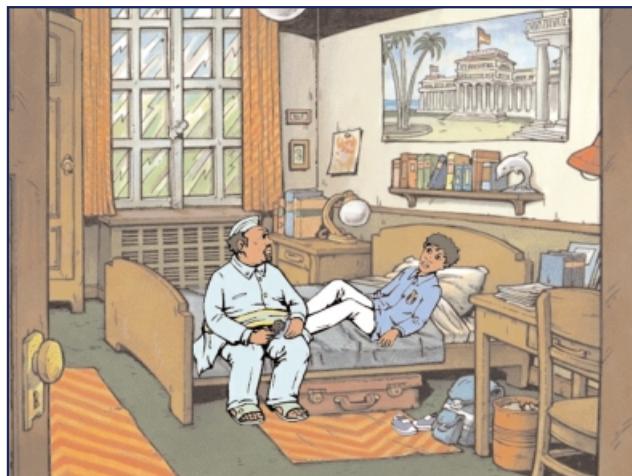
Eines ist klar: Tebo Tito ist nicht ganz geheuer. Und er hat schlimme Pläne mit Teburoro.

Du solltest Teburoro warnen,
also nichts wie hin!
Nanu? Fußstapfen auf der Treppe
im Internat? Schaue sie dir unbe-
dingt genauer an!

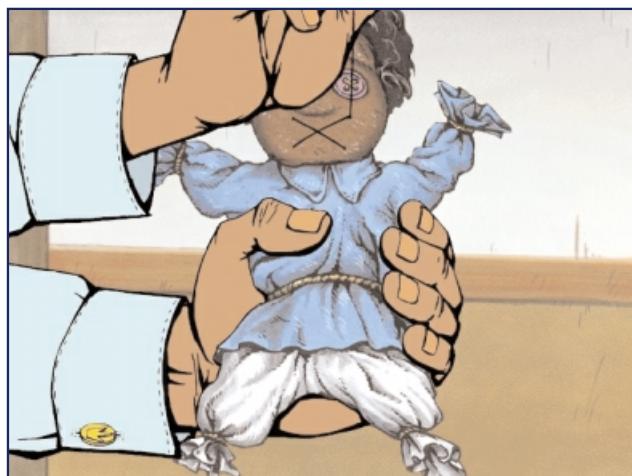


Jetzt aber schnell zu Teburoro!

Der Onkel versetzt Teburoro in Trance?



Er will die Macht auf Bahiti an sich reißen!



Das gilt es zu verhindern! Du musst jetzt einfach die Regatta gewinnen. Teburoro braucht deine Hilfe auf Bahiti.

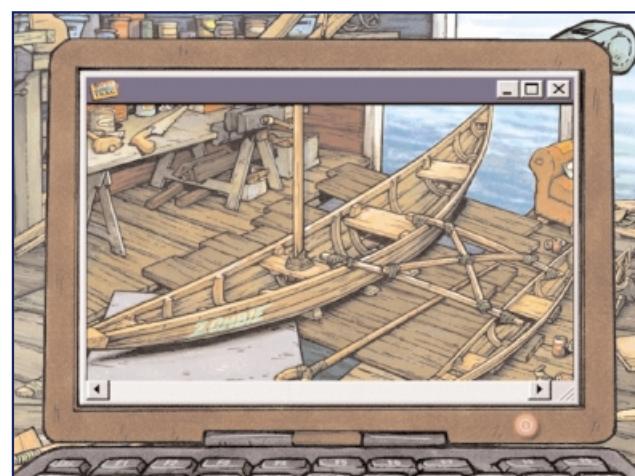
Also ran an die Arbeit und das Boot wieder aufbauen!



Wenn du die Regatta gewinnen willst, sollte dein Boot besser sein als das der Gymnasiasten. Fehlt an deren Boot nicht irgendetwas? Ein Heckruder vielleicht?

Und hier noch ein kleiner Tipp
für den Bootsbau:

Wenn du ein Bootsteil an die
richtige Stelle über dem Boot
hältst, öffnet sich die Hand und
du kannst es loslassen, so dass es
auf seiner richtigen Position landet.



Fertig!



Der Tag der Regatta!
Jetzt entscheidet es sich!



Hurra, gewonnen! Auf nach Bahiti!

Jetzt bist du im Königspalast von Bahiti! Sieh dich erst mal um!



Was ist das denn? Wer hat denn die Voodoopuppen im Zimmer von TKKG aufgehängt (Zimmer – Treppe links)?



Das war bestimmt Tebo Tito.
Soll das eine Warnung sein?
Klick sie einfach an, um sie abzunehmen!

Ruhe bewahren und erst mal die Koffer auspacken. Oje, Klößchens Schokolade hat den Reiseführer total verklebt. Mal sehen, was man noch lesen kann (Klick dazu das Buch an!). Hilft das weiter?



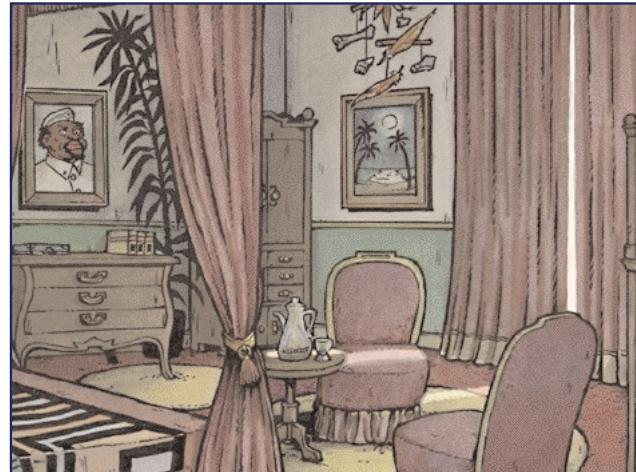
Was hat Klößchen denn noch eingepackt? Eine Banane – die kommt mit. Ein wenig Proviant kann nie schaden.

Wer weiß, was Tebo Tito vor hat.
Du solltest ihm einen Besuch
abstatten, vielleicht ist er hier
auf Bahiti gesprächiger (Zimmer –
Mitte unten).



Aha, seit dem 14. Oktober 1995
ist Tebo Tito schon Voodoo-
priester. Das Datum merkst du
dir besser mal.

Sieh dich doch mal in Tebo
Tito's Gemächern um (Zimmer –
Treppe rechts).

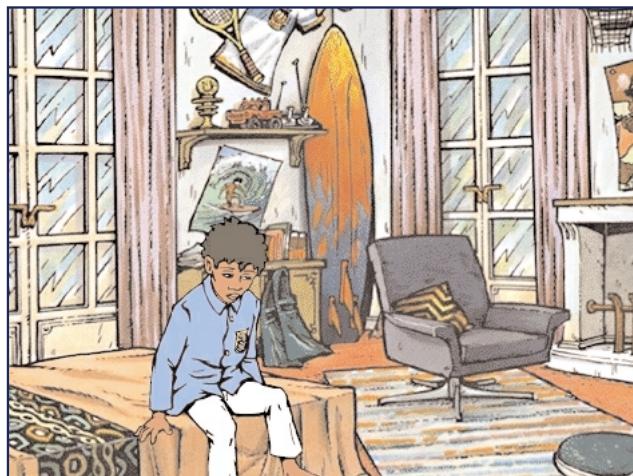


Oh, die Voodoopuppe von
Teburoro, verschlossen in
einer Vitrine!



Die Vitrine ist mit einem
Zahlenschloss versehen, das du
entschlüsseln musst. Die richtige
Einstellung, um die Vitrine zu
öffnen lautet: 1410192.
(1804 = Jahr 1 auf Bahiti, also:
1995 = Jahr 192).

Nun aber schnell zu Teburoro.
Vielleicht kannst du ihm mit der
Puppe helfen (Zimmer – Mitte oben).



Ob er wieder sprechen kann, wenn
du der Puppe den Faden ziehst?
Versuch es einfach!



Achte darauf, dass Teburoro sieht,
wie du die Fäden entfernst, sonst
glaubt er es nicht. Du hast die Fäden
schon gezogen? Dann nähre sie einfach
wieder an. In Klößchens Koffer liegen
Nadel und Faden.

Als nächstes musst du den König befreien. Nur: wie kannst du die Wachen ablenken?

Mit einem Gongschlag wirst du sie von ihrem Posten weglocken (Zimmer – ganz rechts).



Aber Achtung, für die Befreiung des Königs hast du nur noch 15 Minuten Zeit.

Auf zu den Königsgemächern,
vielleicht kommst du dort weiter.
Unter dem Tisch liegt ein Schlüs-
sel. Den kannst du sicher noch
gebrauchen.



Du kannst den Schlüssel nicht
nehmen? Mit Speck fängt man
Mäuse und mit Bananen hoffent-
lich Affen – ob die Banane sie
etwas besänftigt?

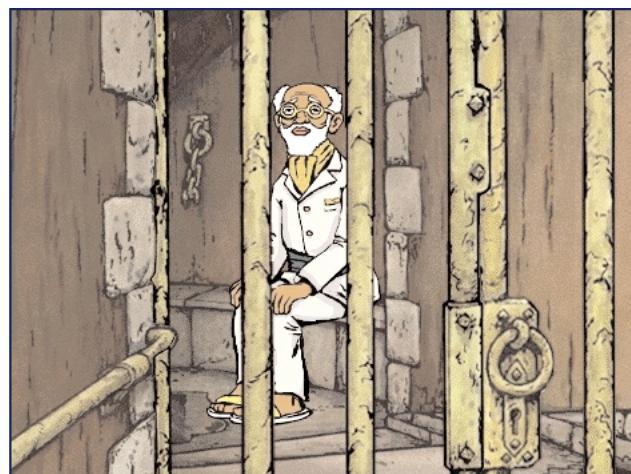


Das hätte doch nicht besser laufen
können. Nimm den Schlüssel und
suche weiter nach dem König.

Mal sehen, zu welchem Schloss der Schlüssel passt. Wenn die Wachen nach TKKG suchen, können sie den Kerker nicht bewachen. Also am besten, versuchst du es dort (ganz links).

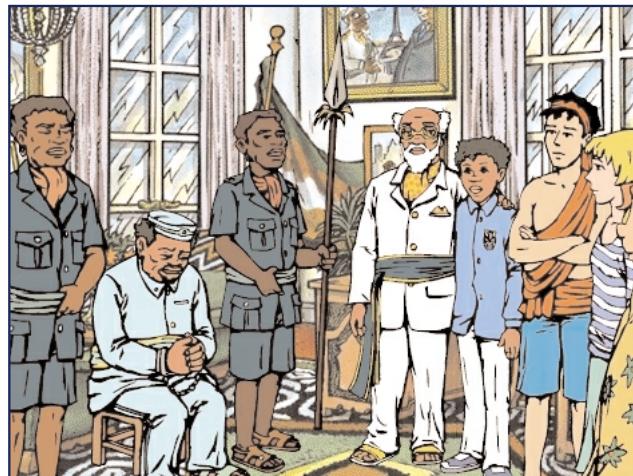


Man kann es kaum glauben.
Tebu Tito hat den König wirklich
in den Kerker gesperrt.



Aber der Schlüssel passt!
Nun aber schnell den König
befreien und zurück zu Teburoro.

Hurra!



Unsere TKKG-Freunde
konnten Tebo Tebo befreien
und Teburoro überzeugen,
dass der Voodoo-Bann ein
fauler Zauber war.

