

Fürst Marigor und die Tobis

Die folgende Tabelle stellt ein grobe Hilfe dar, indem sie auflistet, welcher Tobiwelt welcher Eisstein und welche Rätsel zugeordnet sind

1. Tobiwald 2. Höhlenwelt 3. See & Wasserfall 4. Zwergenwelt 5. Gebirge

1. Reh Fuchs Pilzkönig Baumläufer Moosweiblein Ameise Hase Specht Elch Poltertroll Elfe
2. . Maulwurf Maus Tanzpfeifen Wurzelgnom Steinfresser Grauwesen Dachs Fledermaus Silbermännchen Kröte
3. . Libelle Frosch Drache Ente Krebs Wassermann Blubberblase Regenfrau Biber Wasserläufer Ringelnatter Weidenweib
4. . Käfer Biene Regenwurm Zwerg Dummbbeutel Spinne Flüsterwichtel Kicherkobold Rasselwürmer Wandelwesen Guckling Eidechse Schnecke Spitzmaus
5. Trauerlinge Berglöwe Farbflitzer Steinbock Murmeltier Gämse Bär Schneemensch Eiskönigin Eisbohrer Adler

FAQ's

1. Wie komme ich im Gebirge am Puma vorbei?

Den Puma kann man mit Hilfe der Bellmuschel verscheuchen. Die Muschel befindet sich in einer Kiste auf dem Grund des (ausgetrockneten) Sees. Wenn Wasser im See ist, können Ela und Alo vom Boot aus zur Kiste tauchen. Den Schlüssel für die Kiste bekommt man vom Silbermännchen (Höhlenwelt).

2. Wie bekomme ich Wasser in den ausgetrockneten See?

Man braucht drei Kristalle: von der Regenfrau, dem Drachen und aus der Zwergenwelt. Besitzt man alle drei, sitzt am Ufer des Sees ein Wasserman, der, gibt man ihm die Kristalle, den See wieder mit Wasser füllt.

3. Wie komme ich aus der Höhlenwelt ins Labyrinth?

An der Wand am Ende des Tunnels gilt es das HAND-Rätsel zu lösen. Hierzu muss auf dem Relief an der Wand die richtige Reihenfolge gefunden werden, nämlich (H)ase, (A)meise, (N)ixe, (D)achs. Daraufhin verwandelt sich das Relief in eine Lupe, die den Eintritt ins Labyrinth gewährt.

4. Was hat es mit der Maske in der Zwergenwelt auf sich?

Die Maske benötigt von Alo eine gläserne Träne, die man im Gebirge vom Trauerling erhält. Dieser wiederum erscheint, nachdem das Dach (fremder Gegenstand) in einen Bach verwandelt worden ist.

1. Tobiwald

Tobiwald - Lichtung

? Rätsel:

- ◆ Fuchs (direkt - im Fuachbau)
- ◆ Pilzkönig (direkt - im hohlen Stamm)
- ◆ Moosweiblein (direkt - im Moos)
- ◆ Ameise (direkt - beim Ameisenhaufen)
- ◆ Reh (nach Glas-Gras-Lösung)
- ◆ Baumläufer (nach Binde-Rinde-Lösung)

⇒ Pilze

* Gegenstände

Rinde, Pilz, Stamm, Ameisenhaufen, Moos

Augen - Gegenstände

- Glas-Gras - wird zu ? Reh
- Binde-Rinde - wird zu ? Baumläufer

Ausgänge

- nach rechts zur Tobiwald-Felswand
- durch den Fuchsbau in die Höhlenwelt

Tobiwald - Felswand

? Rätsel:

- ◆ Hase (direkt - im Busch)
- ◆ Elch (nach Tonne-Tanne-Lösung)
- ◆ Elfe (nach Buch-Bach-Lösung)
- ◆ Specht (nach Ei-Nest-Lösung)
- ◆ Poltertroll (nach Stein-Felsen-Lösung)

⇒ Flöte

⇒ Eiserner Schlüssel

* Gegenstände

Ast, Nest, Felsen, Busch

Augen - Gegenstände

- Tonne - Tanne - wird zu ? Elch
- Buch - Bach - wird zu ? Elfe

Hand - Gegenstände

- Ei - Nest - wird zu ? Specht
- Stein - Felsen - wird zu ? Poltertroll

Ausgänge

- nach links in die Tobiwald-Lichtung
- wenn aus Buch-Bach geworden ist - nach rechts zum Wasserfall+See (Bach, Wald, Ufer)
- Über die Steintreppe neben dem Bach ins Gebirge (Totale)

2. Höhlenwelt

Höhlenwelt - Gang mit Tür

? Rätsel:

- ◆ Tanzpfeifen (direkt - Auge im Steinkopf)
- ◆ Maulwurf (nach Rose-Dose-Lösung)
- ◆ Maus (nach Kerzeninstallation)
- ◆ Wurzelgnom (nach Schlüsselnutzung)

* Gegenstände

Balken, Wurzel, Kopf, Kerze, Tür

Augen - Gegenstände

- Rose - Dose - wird zu ? Maulwurf

Hand - Gegenstände

- Kerze in Kerzenständer - wird zu Minenschacht ? Maus ← Kerze aus
- Schlüssel in die Tür - wird zu ? Wurzelgnom ← Schlüssel aus Baumhöhle

Ausgänge

- Über Leiter in die Tobiwald-Lichtung
- nach hinten in den Minenschacht
- durch die Tür (mit Schlüssel) in die Schmiede

Höhlenwelt - Minenschacht

? Rätsel:

- ◆ Steinfresser (nach Schaukel-Schaufel-Wegschaufel-Lösung) ⇒ Granitstein
- ◆ Grauwesen (nach Rad-an Lore-Lösung)

* Gegenstände

Lore, Kohlen, Rad

Augen - Gegenstände

- Schaukel-Schaufel - wird zu Schaufel ⇒ Schaufel

Hand - Gegenstände

- Kohlehaufen mit Schaufel wegschaufeln ? Steinfresser
- Rad an die Lore ? Grauwesen ← Rad aus Schmiede
- ⇒ Seil
- ⇒ Kerze

Ausgänge

- nach hinten in Gang mit Tür
- mit der Lore rechts in Zwergenweltvorraum

Höhlenwelt - Schmiede

? Rätsel:

- ◆ Fledermaus (direkt)
- ◆ Dachs (nach Fisch-Tisch-Lösung)
- ◆ Silbermännchen (nach Hummer-Hammer Lösung) ⇒ Silberner Schlüssel

* Gegenstände

Gitter, Sitzbank, Tür

Augen - Gegenstände

- Fisch-Tisch - wird zu ? Dach s
- Hummer-Hammer - wird zu Hammer

Hand - Gegenstände

- Hammer mit Amboss ? Silbermännchen
- ⇒ Lorenrad
- ⇒ Plan

Ausgänge

- durch die Tür rechts in den Gang mit Tür

Höhlenwelt - Zwergenweltvorraum

? Rätsel:

- ◆ Kröte (nach Schaufel-Kiste-Lösung)

* Gegenstände

Kiste

Augen - Gegenstände

keine

Hand - Gegenstände

- Schaufel zur Kiste ? Kröte ← Schaufel aus
- Minenschacht
- Lupenkombination lösen neuer Weg ← Plan aus Minenschacht

Ausgänge

- mit der Lore nach links in den Minenschacht
- durch das Tor rechts (mit Lupe) in das Zwergenlabyrinth
- rechts vorne in die Bährenhöhle (erst wenn der Bär befreit ist und den Honig bekommen hat)

Höhlenwelt - Labyrinth

? Rätsel:

* Gegenstände

Augen - Gegenstände

Hand - Gegenstände

- keine

verstreut sechs Pfeiler, die in Reihenfolge angeklickt werden müssen

- Wer nicht liest, verirrt sich leicht

Ausgänge

- zurück in den Zwergenweltvorraum
- bei gelöstem Rätsel in die Zwergenwelt

Wasserfall und See - Wasserfall

? Rätsel:

- ◆ Drache (direkt in der Höhle hinter dem Wasserfall) ← Pilze aus Waldlichtung
- ⇒ Feuertopf + Kristall
- ◆ Frosch (nach Seil zu Felsvorspr.-Lösung)
- ◆ Libelle (nach Krücke-Brücke-Lösung)

* Gegenstände

Brücke, Felsen Busch

Augen - Gegenstände

- Krücke - Brücke wird zu ? Libelle

Hand - Gegenstände

- Seil zu Felsvorsprung ? Frosch ⇐ Seil aus Minenschacht

Ausgänge

- links am Pfad entlang oder in den Wasserfall springen - zum Steg und Floß
- wenn das Seil mit Haken befestigt wurde hoch ins Gebirge (Totale)

Wasserfall und See - Bach, Wald, Ufer

? Rätsel:

- ◆ Krebs (direkt unter Baumwurzeln) ⇒ Krebschere
- ◆ Ente (nach Schild-Schilf-Lösung)
- ◆ Blubberblase (nach Engel-Angel-Lösung) ⇒ 2 Taucherhelme
- ◆ Wassermann (nach Kristall in Dreizack) ⇒ Krug mit Wasser

* Gegenstände

Wurzeln, Ruder, Brett

Augen - Gegenstände

- Schild-Schilf wird zu ? Ente
- Engel-Angel wird zu ? Blubberblase

Hand - Gegenstände

- Kristalle in Dreizack ? Wassermann
- ⇐ Kristall aus Wasserfall
 - ⇐ Kristall aus Steg und Floß
 - ⇐ Kristall aus Zwergenwelt 3
 - ⇒ Angel
 - ⇒ 2 Paddel
 - ⇒ Brett

Ausgänge

- nach links zur Tobiwald-Felswand
- nach rechts zum Wasserfall - Floß und Steg

Wasserfall und See - Steg und Floß

? Rätsel:

- ◆ Weidenweib (direkt in der Weide)
- ◆ Biber (nach Brett-Steg-Lösung) ⇒ Kescher
- ◆ Wasserläufer (nach Ruder zu Boot-Lösung)
- ◆ Ringelnatter (nach Kessel zu Feuerstelle-Lösung)
- ◆ Regenfrau (nach Krug angeln) ⇒ Kristall

* Gegenstände

Linde, Boot, Weide, Kessel, Netz, Steg

Augen - Gegenstände

kein

Hand - Gegenstände

- | | | |
|-------------------------|----------------|----------------------------|
| ➤ Brett zu Steg | ? Biber | ⇐ Brett aus Bach,Wald,Ufer |
| ➤ Ruder zu Boot | ? Wasserläufer | ⇐ Ruder aus Bach,Wald,Ufer |
| ➤ Kessel zu Feuerstelle | ? Ringelnatter | |
| ➤ Krug angeln | ? Regenfrau | ⇐ Angel aus Bach,Wald,Ufer |

Weitere Aktionen

- ◆ Mit Flöte aus dem Schlamm
 - ◆ Taucherhelme aufsetzen-zum Schatz tauchen
- Bach,Wald,Ufer
- ⇐ Flöte ausTobiwald-Lichtung
- ⇐ Taucherhelme aus

Ausgänge

- nach links den Bach entlang zum Bach, Ufer, Wald
- nach rechts den Bach entlang zum Wasserfall
- mit den Taucherhelmen vom Floß springen auf den Seegrund

Wasserfall und See - Seegrund

? Rätsel:

- ◆ Fisch (direkt auf dem Seegrund)
- ◆ Nixe (silberner Schlüssel-in Kiste Lösung)

* Gegenstände

Vase, Kiste, Anker

Augen - Gegenstände

kein

Hand - Gegenstände

- | | | |
|--------------------------------|--------|-------------------------------|
| ➤ Silberner Schlüssel in Kiste | ? Nixe | ⇐ Silberner Schlüssel aus der |
| Schmiede | | ⇒ Bellmuschel |

Ausgänge

- an der Kette hoch wieder zum Floß

4. Zwerge

Zwergenwelt 1 (Farbenzwerger)

? Rätsel:

- ◆ Marienkäfer (direkt in der Wiese)
- ◆ Regenwurm (direkt vor dem Reisebüro)

- ◆ Biene (nach Mist-Mast-Lösung)
- ◆ Farbenzweig (nach Rad zur Schubkarre)

⇒ Honigtopf

* Gegenstände

Blume, Wiese, Schubkarre, Bienenwabe, Fenster, Tür

Augen - Gegenstände

- Mist-Mast - wird zu ? Biene

Hand - Gegenstände

- Rad zur Schubkarre ? Farbenzweig

⇐ Rad aus Zwergenwelt 3

Ausgänge

- durch die Tür mit dem Schild „Zum Labyrinth“ in das Labyrinth
- nach links in die Zwergenwelt 4 (Echsenhöhle)
- nach rechts in die Zwergenwelt 2 (Wattehaus)

ZwergeWelt 2 (Wattehaus)

? Rätsel:

- ◆ Katze (direkt am Baumstamm)
- ◆ Flüsterwichtel (nach Latte-Watte-Lösung)
- ◆ Spinne (nach Kressschere zu Netz-Lösung)

* Gegenstände

Spinne, Spinnennetz, Glockenblume, Zaun

Augen - Gegenstände

- Latte-Watte wird zu ? Flüsterwichtel

Hand - Gegenstände

- Kressschere zu Netz ? Spinne

⇐ Kressschere aus Bach,Wald,Ufer

Ausgänge

- nach links in die Zwergenwelt 1 (Farbenzweig))
- nach rechts in die Zwergenwelt 3(Trauermaske)

ZwergeWelt 3 (Trauermaske)

? Rätsel:

- ◆ Rasselwürmer (direkt bei den Wohnkugeln)
- ◆ Kicherkobold (nach gläserner Träne zu Säule)
- ◆ Wandelwesen (nach Krug zu vertrockneter Pflanze)
- ◆ Guckling (nach herunterziehen der Plattform)

⇒ Kristall

* Gegenstände

Pflanze, Kugeln, Brunnen

Augen - Gegenstände

keine

Hand - Gegenstände

- gläserne Träne zu Maske ? Kicherkobold ← Träne aus Gebirge
 - Krug zu vertrockneter Pflanze ? Wandelwesen ← Krug aus Bach, Wald, Ufer
- ⇒ Rad

Ausgänge

- nach links in die Zwergenwelt 2 (Wattehaus)
- nach rechts in die Zwergenwelt 4 (Echsenhöhle)

Zwergenwelt 4 (Echsenhöhle)

? Rätsel:

- ◆ Schnecke (direkt im Schneckenhaus)
- ◆ Dummbbeutel (direkt am Pfahl)
- ◆ Eidechse (Plattform mit 2 Gegenständen beschweren)

* Gegenstände

Pfahl, Schneckenhaus, Schild

Augen - Gegenstände

keine

Hand - Gegenstände

- Plattform mit 2 Gegenständen beschweren ? Eidechse

Ausgänge

- nach links in die Zwergenwelt 3 (Trauermaske)
- nach rechts in die Zwergenwelt 1 (Farbenzwerg)

5. Gebirge

Gebirgstotale

? Rätsel:

- ◆ Farbflitzer (direkt am bunten Felsen) wiederholt spielbar
(erst nach Berglöwenbezwungung erreichbar)
- ◆ Berglöwe (direkt auf dem Pfad) wiederholt spielbar
- ◆ Steinbock (direkt im Gebüsch) wiederholt spielbar
- ◆ Trauerling (nach Dach-Bach-Lösung)

⇒ Träne

* Gegenstände

Berg, Felsen, Bergsee, Gebüsch

Augen - Gegenstände

- Dach-Bach wird zu ? Trauerling
(geht erst wenn Löwe vertrieben ist)

Hand - Gegenstände

- Bellmuschel zu Berglöwe, um Weg weiter zu laufen

← Bellmuschel

Ausgänge

- links ganz vorne im Bild zum oberen Teil des Wasserfall

- links hinter dem Busch zur Tobiwald-Felswand
- rechts hinter dem Farbfelsen zur Bährenhöhle (erst nach Pumazähmung möglich)
- geradaus nach hinten (am Farbfelsen vorbei) zur Schneelandschaft

Bärenhöhle

? Rätsel:

- ◆ Gemse (direkt am Bachrand)
- ◆ Murmeltier (nach Qualle-Quelle-Lösung)
- ◆ Bär (nach Bachüberquerung)

⇐ Honigtopf aus Zwergenwelt 1

* Gegenstände

Kegel, Höhle

Augen - Gegenstände

- Qualle-Quelle wird zu ? Murmeltier

Hand - Gegenstände

- Bach mit Kegeln in der richtigen Reihenfolge überqueren ? Bär

Ausgänge

- vorne Bild nach links anklicken - zurück zur Gebirgstotalen
- über den Bach und durch die Höhle in den Zwergenvorraum

Schneelandschaft

? Rätsel:

- ◆ Schneemensch (direkt)
- ◆ Eisbohrer (direkt)
- ◆ Eiskönigin (nach Feuertopf zu Eiszapfen)

⇒ Eisblumensamen

* Gegenstände

Eiszapfen, Schnee, Weg, Schlucht

Augen - Gegenstände

- Reiter - Leiter (zum Adlernest)

Hand - Gegenstände

- Eiszapfen schmelzen ? Eiskönigin

⇐ Feuertopf aus Wasserfall

Ausgänge

- über die Leiter in den Adlerhorst
- vorne links zurück in die Gebirgstotale

Adlerhorst

? Rätsel:

- ◆ Adler (direkt)

* Gegenstände

Adlerhorst

Augen - Gegenstände

- keine

Hand - Gegenstände

- keine

Ausgänge

- über die Leiter nach unten in die Schneelandschaft
- mit dem Adler vor die vereiste Eingangshalle von Marigors Schloß

6. Fürst Marigors Schloß

Vor der Eingangshalle

? Rätsel:

- ◆ keine

* Gegenstände

keine

Augen - Gegenstände

- keine

Hand - Gegenstände

- Kescher Eisbohrer fangen
- Eisblumensamen in Löcher streuen

⇐ Kescher von Steg und Floß

⇐ Eisblumensamen von Schneelandschaft

Ausgänge

- nach links in den Adlerhorst
- nach rechts in die vereiste Eingangshalle

In der vereisten der Eingangshalle

Hand - Gegenstände

- Eissteine in Steckplätze stecken
- Elfensteine in den Parabolspiegel legen

⇒ Edelstein

Ausgänge

- nach links vor die vereiste Eingangshalle
- nach rechts durch Torbogen (erst wenn alle Eissteine in den Steckplätzen sind)

Treppe im Nebel

Hand - Gegenstände

- Alo und Ela halten Edelstein gegen die Computer ⇐ Edelstein
-

Ausgänge

- Treppe hoch vor Marigors Schloßportal
- Treppe runter zur vereisten Eingangshalle

Vor dem Palastportal

Hand - Gegenstände

- Alo und Ela lösen das Rätsel um den Namen „Marigors Paradies“

Ausgänge

- kein Ausgang

ENDE