

Komplettlösung

Lurs-Abenteuer „Vater verzweifelt gesucht!“

Bei technischen Problemen und auch wenn es irgendwo trotz Komplettlösung nicht weitergeht bitte **direkt E-Mail an:**

buechner@legakids.net

Menüleiste



Schau dir die Menüleiste unter dem Spielfeld genau an. Hier findest du verschiedene Zeichen, die dir weiterhelfen.

ENERGIE:



Der Schriftzug ENERGIE ist am Anfang grün. Je länger du unterwegs bist, desto mehr Energie verbrauchst du. Irgendwann wird die Energie-Anzeige rot und wenn du dann nicht neue Kraft tankst, kannst du gar nichts mehr tun.

Neue Energie bekommst du beim Sport, also bei den Trimm-dich-Übungen auf dem Spielplatz. Wenn du die ersten beiden Welten erledigt hast, kannst du auch den Laden betreten. Hier kannst du gesunde Nahrungsmittel einkaufen, die dir ebenfalls Energie zurückgeben.

Also nicht vergessen: Rechtzeitig mit den Trimm-dich-Übungen Energie tanken oder Müsliriegel und Obst im Laden kaufen!

TALER-ANZEIGE:



Neben dem goldenen Taler siehst du die Anzahl der Lurstaler, die du gerade besitzt. Du brauchst genug Taler, um alle Zutaten aus den beiden Einkaufslisten, die du im

Laufe des Spiels finden wirst, einzukaufen. Taler bekommst du durch Einsammeln in den Welten und durch die Minispiele bei den Lursschuppen und auf der Spielliste.

RADAR-ZEICHEN:



Wenn du hier tippst, siehst du kurz, an welchen Stellen du etwas tun kannst. Vorsicht: Der Radar braucht ganz viel Energie!

TOPF-ZEICHEN:



Dieses Zeichen ist am Anfang nicht da. Es erscheint erst, wenn du beide Einkaufslisten gefunden hast. Wenn du es antippst, kannst du dir Lurs' Lieblingsrezepte herunterladen. Das sind tolle Rezepte, die du selbst nachkochen kannst! Viel Spaß!

SPORT-ZEICHEN:



Wenn du den Sportler antippst, kommst du direkt zu den Trimm-dich-Übungen – aber erst, wenn du die Trimm-dich-Übungen auf dem Abenteuerspielplatz erledigt hast. Du kannst zwischen Hampelmann, Kniebeugen und Liegestütz wählen, um deine Energie kostenlos wieder aufzuladen.

Übrigens: Wenn du die Übungen selbst mitmachst, vergeht die Zeit viel schneller als beim Zuschauen. Und ganz nebenbei bekommt dein Körper auch wieder neue Energie!

KOMPASS-ZEICHEN:



Hier kommst du zur Landkarte. Darauf kannst du alle Welten des Lurs-Abenteurers sehen. Wenn du alle Aufgaben in einer Welt geschafft hast, wird eine weitere Welt farbig und du kannst sie über die Landkarte betreten.

LISTEN-ZEICHEN:



Auf dieser Liste findest du alle Minispiele, die du schon einmal richtig gelöst hast. Vielleicht hat dir ein Minispiel ja besonders gut gefallen oder du willst etwas Bestimmtes noch mal üben.

Außerdem bekommst du für das Lösen eines Spiels aus der Liste zusätzliche Lurstaler.

PFEIL-ZEICHEN:



Wenn du hier tippst, wird dein Spielstand gespeichert. Danach kannst du einfach weiterspielen.

FRAGEZEICHEN:



Hier kommst du zu einem Hilfe-Text. Dort stehen einige Tipps zum Spiel.

AUSGANGS-ZEICHEN:



Wenn du hier tippst, kannst du das Spiel verlassen. Es wird automatisch gespeichert.

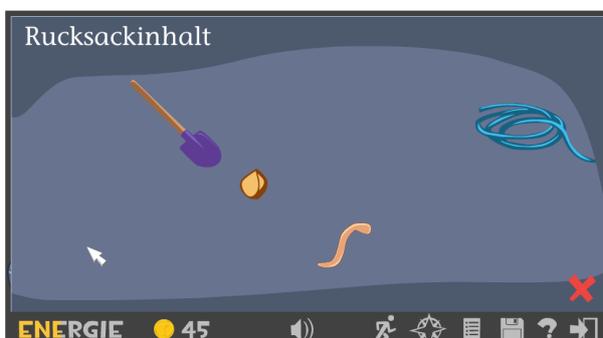
Spielfigur links im Vordergrund



Die Spielfigur, die links im Vordergrund steht, kann zwei Dinge:

Tipps geben:

Wenn du Steni oder Lega im Bereich des Kopfes antippst, gibt die Figur dir wichtige Tipps zu dem, was du in dieser Welt noch erledigen musst. Du kannst die Figur so oft antippen, wie du möchtest. Vielleicht hat sie ja noch einen besonderen Tipp ...



Rucksack tragen:

Wenn du auf den Rucksack tippst, öffnet er sich und du kannst den Inhalt sehen. Wenn du über die

Gegenstände fährst, erscheint der Name des jeweiligen Gegenstandes. Wenn du einen Gegenstand antippst, kannst du ihn damit aus dem Rucksack nehmen und ihn mit etwas anderem zusammen verwenden – wenn du die richtige Stelle bzw. den richtigen Verwendungszweck für diesen Gegenstand findest.

Jetzt kann's losgehen!

Welt 1: Abenteuerspielplatz



Samme alle Lurstaler, auch die auf der Rutsche und auf der rechten Seite des Baches.

Löse alle Minispiele bei beiden grünen Lursschuppen, also auf dem Schiff und auf der rechten Seite des Baches. Wenn du ein Spiel gelöst hast, ist die Lursschuppe danach grau.

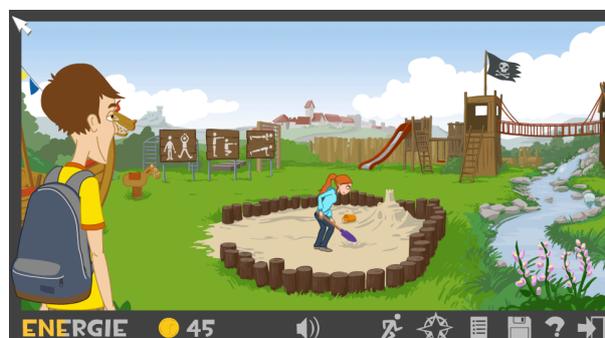
Samme alle Gegenstände:

Zaubernuss zwischen den Hörnern der Schiffsfigur

Schaufel im Sandkasten

Seil auf der rechten Seite des Baches

Wurm aus dem Sandkasten



Benütze Gegenstände:

Grabe mit der Schaufel an der Stelle im Sandkasten, wo immer wieder der Wurm erscheint. Du bekommst den Wurm. Dazu tippst du die Schaufel im Rucksack an. Sie erscheint dann oben rechts zusammen mit einer Hand.

Tippe jetzt auf die Stelle im Sandkasten, an der ab und zu der Wurm erscheint. Dann gräbt Lega den Wurm aus.

Nimm den Brief im Sandkasten und löse das Minispiel.

Tipp:

Vergiss nicht:

alle Trimm-dich-Übungen zu machen. (Sie erscheinen alle drei, wenn du die Figur des Sportlers in der Menüzeile antippst. Wenn hier noch eine Übung fehlt, musst du sie an der Trimm-dich-Tafel antippen, bevor du weiterkannst.)

Vergiss außerdem nicht:

das Wippferd zu benützen

die Rutsche zu benützen

Am Ende der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Schaufel

Zaubernuss

Wurm

Seil

Welt 2: Stenis Zimmer

Sammele alle Lurstaler, auch die am Bett.

Löse alle Minispiele bei den drei grünen Lursschuppen, also links vor dem Schrank, über dem Schreibtischstuhl und ganz rechts an der Wand. Wenn du ein Spiel richtig gelöst hast, ist die Lursschuppe danach grau.

Sammele alle Gegenstände:

Streichhölzer auf dem Boden rechts vom Schrank

Taschenmesser auf dem Radio beim Bett

Ritterschwert unter dem Bett

Benütze Gegenstände:

Nimm die zerrissene Einkaufsliste rechts neben dem Schreibtisch vom Boden.

Tipp:

Vergiss nicht:

deine Energie aufzutanken, wenn nötig (tippe dazu auf den Sportler)

Lurs Schwanzspitze unter dem Schrank anzutippen

den Computerbildschirm anzutippen

Am Ende der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Streichhölzer

Schaufel

zerrissene Einkaufsliste

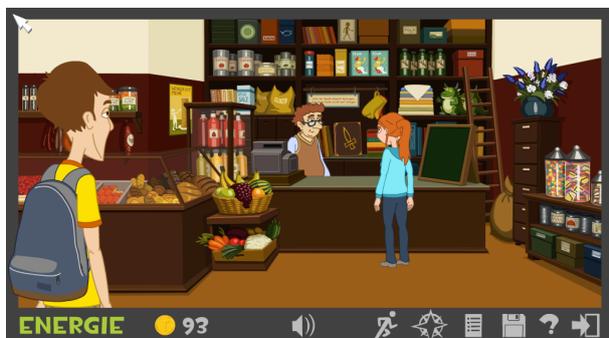
Zaubernuss

Taschenmesser

Wurm

Ritterschwert

Seil

Welt 3: Laden

Der Laden ist eine besondere Welt. Hier gibt es keine Lurstaler oder Lursschuppen. Deine Aufgabe ist es, hier alle wichtigen Dinge einzukaufen, vor allem die Zutaten für Lurs' Lieblingsgerichte.

Einkaufen:

Schreibe deine Wünsche in die Zeilen, rechne die Preise zusammen und berechne wieviele Taler du noch übrig hast.

Einkaufsliste:

- Orangensaft _____
- Butter _____
- Kartoffeln _____
- Gemüsebrühe _____
- Petersilie _____
- Salz _____
- Pfeffer _____
- Vollkornreis _____
- Fischfilet _____
- Quark _____
- Vanillezucker _____
- Cornflakes _____
- Mandelplättchen _____
- Schinken _____
- Parmesankäse _____

Orangensaft		3
Plüsch-Lurs	1	5
Butter		4
Kartoffeln		2
Gemüsebrühe		
Summe:		

IM ANGEBOT:

- Müsliriegel
- Banane
- Fruchtschnitte

90

Tippe die Tafel auf der Theke an.

Auf der linken Seite siehst du die Einkaufsliste, in der Mitte die Rechentafel und ganz rechts die Sonderangebote. Schreibe nach und nach alle Zutaten von der Einkaufsliste auf die Rechentafel.

Dazu tippst du auf die Tafel in die Zeile, die etwas heller grün ist und schreibst eine Zutat ab, z.B. Honig. Wenn das Wort fertig ist, drücke die Abschicken-Taste; das ist die große Taste rechts auf der Tastatur, die einen Pfeil mit einem Bogen drauf zeigt.

Wenn alles richtig war, erscheint jetzt der Preis dieser Zutat und die nächste Zeile wird in hellerem Grün angezeigt. Wenn du beim Schreiben einen Fehler gemacht hast, fragt Steni „Ist das wirklich richtig geschrieben?“. Suche den Fehler und verbessere ihn. Dann benütze wieder die Abschicken-Taste.

Am besten, du schreibst gleich sechs Zutaten nacheinander auf, so kannst du am schnellsten einkaufen.

Unterhalb der Zutaten ist ein weißer Strich und darunter steht das Wort „Summe“. In die heller grünen Felder unterhalb der Preise deiner Zutaten sollst du jetzt hineinschreiben, wieviel die Zutaten zusammen kosten. Du musst die Preise also zusammenrechnen (addieren). Wenn du weißt, wieviel alles zusammen kostet, tippe rechts in das heller grüne Feld und schreibe die Zahl hinein.

Wenn du falsch gerechnet hast, passiert gar nichts. Überprüfe deine Rechnung und verbessere das Ergebnis.

Wenn du richtig gerechnet hast, klingelt die Kasse und auf der Rechentafel erscheint eine neue Aufgabe.

Oben steht die Anzahl der Taler, die du dabei hast, darunter der Preis deiner Waren. Ziehe den Preis von den vorhandenen Talern ab – du musst ja im Laden bezahlen, also Taler weggeben bzw. minus rechnen.

Schreibe das Ergebnis unter den Strich in die heller grünen Felder.

Wenn das Ergebnis falsch ist, passiert gar nichts. Überprüfe deine Rechnung und verbessere das Ergebnis.

Wenn das Ergebnis richtig ist, dann klingelt die Kasse und der Verkäufer gibt Lega eine volle Einkaufstüte.

Wenn du möchtest, kannst du die Tafel gleich wieder antippen und weiter einkaufen, denn du brauchst ja alle Zutaten von der Einkaufsliste.

Nicht vergessen:

Tippe den Plüsch-Lurs im Regal an.

Kaufe auch folgendes Sonderangebot:

Plüsch-Lurs

Nach dem ersten Betreten der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Streichhölzer

Schaufel

zerrissene Einkaufsliste

Zaubernuss

Taschenmesser

Wurm

Ritterschwert

Seil

Plüsch-Lurs

Einkaufstüte

Welt 4: Zauberwald



Sammele alle Lurstaler, auch den vor dem Baum mit dem Vogel, der sich nicht antippen lässt.

Löse alle Minispiele bei den zwei grünen Lursschuppen, also neben dem Himbeerstrauch hinten im Graben und rechts vom Baum mit dem Vogel.

Benütze Gegenstände:

Tippe die Himbeeren an.

Benütze die Schaufel an der leuchtenden Stelle im Boden.

Gib dem Vogel den Wurm aus dem Rucksack.

Hebe danach die Einkaufsliste vom Boden auf und setze sie zusammen.

Erst wenn du alles andere in dieser Welt erledigt hast, kannst du weiter nach rechts gehen. Benütze dann das Ritterschwert, um das Dornengebüsch zu zerstören.

Verwende das Seil aus dem Rucksack, um den Baum wegzuziehen.

Sammele alle Gegenstände:

Nimm die Zauberblüte mit, nachdem du die Zaubernuss gepflanzt hast.

Tipp:

Vergiss nicht:

die Himbeeren zu essen

Am Ende der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Streichhölzer

zerrissene Einkaufsliste

Taschenmesser

Zauberblüte

Plüsch-Lurs
Einkaufstüte

Welt 5: Hexenhaus 1. Teil



Hilf der Hexe beim Aufräumen:

Tippe folgende Bereiche an und schreibe die Gegenstände auf, die aufgeräumt werden sollen.

Links vorne: Flaschen

rechts davon: Truhe

darüber: Gläser

neben der Truhe: Kartoffeln

in der hinteren linken Ecke des Raumes: Bücher

in der hinteren rechten Ecke des Raumes: Schrank

links vom Kamin: Holz

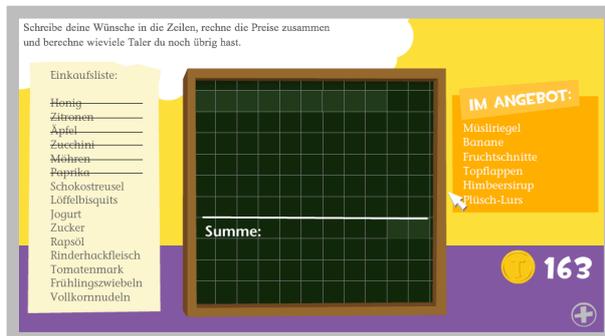
rechts vom Kamin: Töpfe

vorne in der Mitte: Tisch

Sammele alle Lurstaler.

Löse alle Minispiele bei den zwei grünen Lursschuppen.

Jetzt musst du nochmal zurück in den Laden!



Kaufe von den Sonderangeboten:

Himbeersirup

Topflappen

Am besten kaufst du auch gleich weitere Zutaten von deiner Einkaufsliste.

Kehre über die Landkarte in das Hexenhaus zurück.

Welt 5: Hexenhaus 2. Teil



Benütze Gegenstände:

Gib der Hexe die Zauberblüte.

Gib der Hexe den Himbeersirup.

Gib der Hexe die Topflappen.

Sammle Gegenstände:

Du bekommst den Schlaftrunk von der Hexe.

Tipp:

Vergiss nicht:

die Truhe links zu öffnen

Am Ende der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Streichhölzer

zerrissene Einkaufsliste

Tiefschlaftrunk

Taschenmesser

Plüsch-Lurs

Einkaufstüte

Welt 6: Ritterburg 1. Teil



Sammle alle Lurstaler.

Löse alle Minispiele bei den zwei grünen Lursschuppen.

Tipp:

Vergiss nicht:

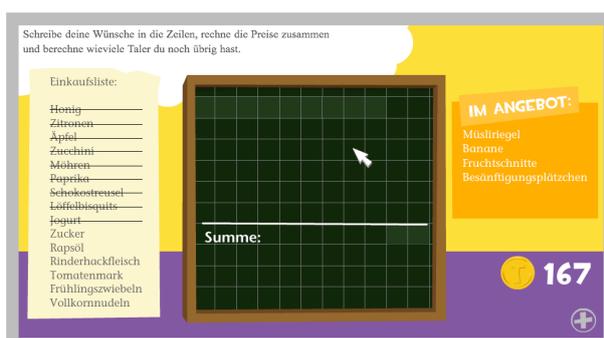
alle Ritterrüstungen anzutippen
mit dem Ritter zu sprechen

Sammle alle Gegenstände:

Nimm die antike Münze aus der Mauernische, nachdem du die mittlere Ritterrüstung angetippt hast.

Nimm den Schneebesen aus der Hand der Ritterrüstung ganz rechts.

Jetzt musst du nochmal zurück in den Laden!



Kaufe:

Besänftigungsplätzchen (rechts bei den Sonderangeboten)

alle übrigen Zutaten, die auf deiner Einkaufsliste links noch nicht durchgestrichen sind.

Wenn du nicht mehr genug Lurstaler hast, tippe in der Menüzeile auf das Listenzeichen. Du kannst dir Minispiele aussuchen und sie wiederholen. Dafür bekommst du neue Lurstaler.

Benütze Gegenstände:

Gib die antike Münze dem Verkäufer. Du bekommst dafür ein Ritterbuch.

Kehre über die Landkarte in die Ritterburg zurück.

Welt 6: Ritterburg 2. Teil



Benütze Gegenstände:

Gib dem Ritter das Ritterbuch und löse das Rätsel. So ist der Text der Geschichte richtig:

Die Strafe des Ritters

Einst bekam **Ritter** Kurti Habwacht von seinem **König** einen Befehl: "Kurti ab heute bist du der oberste **Verlieswächter**. Niemand, ich sagte niemand, darf durch diese **Türe** gehen. Nur ich, der König aller Könige." Ritter Kurti Habwacht **setzte** sich vor die Tür. Gehorsam bewachte er sie tagein, tagaus. Doch mit jedem Tag wuchs seine **Neugier**. Bis er es nicht mehr aushielt. Zuerst schaute er durch das **Schlüsselloch**. Er sah nichts. Dann, mit zitternden **Händen**, öffnete er die Tür einen **Spalt**. Ein Brausen erfüllte die **Luft**, Ketten schepperten, **Schreie** hallten. Der Ritter gruselte sich und schloss die Tür schnell wieder ab. Der König aber hatte **gehört**, dass die Tür offen stand. Und Ritter Kurti Habwacht musste zur **Strafe** sein ganzes Leben und Jahrhunderte darüber hinaus **Wache** halten.

Am Ende der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Streichhölzer

Schlaftrunk

Taschenmesser

Plüsch-Lurs

Schneebesens

Einkaufstüte

Besänftigungsplätzchen

Achtung: Wenn du durch die Tür gehst, kannst du nicht mehr zurück! Wenn du also eine der anderen Welten nochmal anschauen möchtest, dann musst du das jetzt tun.

Welt 7: Verlies

Sammele alle Lurstaler auf deinem Weg.

Löse das erste Minispiel bei der grünen Lursschuppe.

Jetzt kannst du die Leiter nach unten klettern.

Löse das zweite Minispiel bei der nächsten grünen Lursschuppe.

Tipp:

Vergiss nicht

das kleine Gittertürchen links zu öffnen

Jetzt kannst du die Leiter nach unten klettern.

Sammele alle Gegenstände:

Handbesens ganz unten im Halbdunkel an der Wand

Benütze Gegenstände:

Nimm die Streichhölzer und entzünde die Fackel ganz unten.

Verwende den Handbesen, um die Spinnweben an der zugemauerten Tür unten zu entfernen.

tippe die zugemauerte Tür an und löse das Rätsel. So heißt das Gedicht richtig:

*Lurs besiegen kannst du nie,
Lurs zu zähmen ist das Ziel.
Doch auch ein Lürslein, dackelklein,
pinkelt dir sehr oft ans Bein.*

*Nimm's mit Lächeln im Gesicht,
denn Menschen ohne Schwächen,
die gab es nie
und gibt es nicht.*

Am Ende der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Schlaftrunk

Taschenmesser

Plüsch-Lurs

Schneebesen

Einkaufstüte

Besänftigungsplätzchen

Welt 8: Lurs-Höhle**Benütze Gegenstände:**

Gib Lurs das Besänftigungsplätzchen.

Gib Lurs den Plüsch-Lurs.

Löse alle Minispiele bei den drei grünen Lursschuppen.

Tipp:

Vergiss nicht

das Grammophon (Plattenspieler) hinten rechts im Zimmer anzutippen

die Kabel mit den Steckern beim Computer anzutippen

die Verdummungsmaschine neben dem Computer anzutippen und das Rätsel zu lösen. So heißt der Text richtig:

Der Verdummer

Dieses Gerät ist die beste Erfindung, die ich, der große, mächtige Lurs, je gemacht habe!

Da es etwas schwierig zu bedienen ist, habe ich mir aufgeschrieben, wie es gehandhabt werden muss.

Zuerst drückt man den kleinen, roten Knopf.

Dann richtet man das Peilgerät auf die Person, die man verdummen möchte.

Als nächstes wählt man den Spruch aus, den eine Mutter, ein Vater, ein Lehrer oder sonst jemand im Gehirn einspeichern soll:

"Kinder, die nicht richtig lesen und schreiben können, sind doofe Kinder."
oder

"Kinder, die nicht lesen können, sind stinkesockenfaul."

oder

"Aus Kindern, die nicht lesen können, wird nie etwas werden."

Das ist zwar alles Quatsch, aber wenn Erwachsene das zu den Kindern sagen, macht mich das richtig glücklich.

Dann braucht man nur noch den roten Knopf drücken und schon hat der Verdummer seine Arbeit erledigt.

Sammele alle Gegenstände:

Schlüssel ganz links an der Wand

Am Ende der Welt hast du folgende Gegenstände im Rucksack:

Schlaftrunk

Taschenmesser

Einkaufstüte
Schneebeesen
Schlüssel

Lurs lässt dich jetzt in seine Küche.

Welt 9: Lurs-Küche



Suche und löse alle Minispiele
bei den drei grünen Lursschuppen.
im Topf unten im Regal
im Schrank unter den
Kräutertöpfen
im Brotkorb rechts auf dem
Schrank

Benütze Gegenstände:

Gib dem Vater den Schneebeesen.

Gib dem Vater die Einkaufstüte.

Verwende den Schlüssel mit dem Kühlschrank.



**Gratuliere, du hast Stenis
Vater befreit!**