

LÖSUNGEN FÜR DAS HÖRSPIEL



Kapitel 1: Chaos in Kaduna

- Die richtige Lösung für das Stadtkartenspiel ist die 7th Street (Track 7). Diese führt zum Pfarrhaus.

Kapitel 2: Der Fremde im Pfarrhaus

- Im brennenden Pfarrhaus läuft Inspector Cleverdon zum Fenster und springt hindurch.

Kapitel 3: Die Recherche beginnt

- Mit Miss Henshaw spricht man über die Fulanis und widerspricht ihrer Aussage. Man erinnert sie an den Karfreitag, dem man im Christentum an jedem Freitag in der Woche durch den Verzicht auf Fleisch Ausdruck verleiht.
- Gegenüber Mr. Ali Ahmed zitiert man die Bergpredigt aus der Bibel: „Liebt eure Feinde und betet für die, die euch verfolgen.“ Danach fragt man ihn über Mr. Dike und Mr. Hassan aus. Dies ergibt zwei „Geheimzahlen“, die man addiert. Diese addierte Geheimzahl ist die einzugebende Tracknummer.

Kapitel 4: Zwei mysteriöse Mister

- In der Schuhfabrik betrachtet man die Visitenkarte von Mr. Dike und nimmt sie mit (Track 6).
- Im Armenviertel muss man die richtige Hütte finden. Es ist die Hütte Nummer 11 (Track 11). Hier nimmt Inspector Cleverdon die Benzinrechnung mit.
- Sind Benzinrechnung und Visitenkarte eingepackt, führt das Spiel zu Track 20.

Kapitel 5: Die Überführung

- Die Beweisführung bei Sr. Catherine läuft wie folgt:
- Der Brandstifter ist Mr. Hassan. Der Beweis ist die Benzinrechnung.
 - Mr. Hassans Komplizin ist Miss Henshaw. Der Beweis ist der Drohbrief.
 - Mit „P A“ ist Mr. Paul Dike gemeint. Der „Beweis“ ist die Visitenkarte.

Kapitel 6: Gemeinsam schaffen wir es!

- Die Lösung des Malen-nach-Zahlen-Puzzles auf der Rückseite aller Spielelemente ist 42. Also geht es bei Track 42 weiter.

Kapitel 7: Die letzte Prüfung

- In der Höhle ist der schmale, rechte Gang zu wählen.
- Danach muss man sich für das Schaf entscheiden.
- Am Ende soll es Mrs. Fatima Ahmed versuchen.

Damit ist das Hörspiel gelöst!

