

# Fritzi Fisch und das Flossengespenst Komplettlösung

Beim Start nach rechts schwimmen und weiter zum Schulhaus. Nach der Einführung das Klassenzimmer verlassen. Hier im Gang die Schere mitnehmen. Weiter nach links unten und das Schulhaus verlassen. Hier erfährt man nun, welche 5 Teile man braucht um eine Falle zu bauen.

*Hinweis: Bei den Teichen muss man beim ersten durchqueren von Teich zu Teich springen.*

## Taucherhelm

Zum Taucher gehen und den Taucherhelm mit der Schere losschneiden.



## Rad

Im Technikraum den Schraubenschlüssel holen. Im U-Boot das Rad mit dem Schraubenschlüssel lösen.

## Super-Wuper-Duper Schlick-Schock-Box

Zur Ehrenhalle gehen und die Pokale versuchen zu nehmen. Nun den Zettel auf dem Boden aufheben. Zu Herrn Blubb gehen und ihm den Zettel zeigen. Wir bekommen die Zahlenkombination. Zurück zur Ehrenhalle und mithilfe des Zettels die Zahlenkombination eingeben. Den Pokal mitnehmen. Nun Rudi den Pokal geben.

## Korken

Im U-Boot die Ölkanne holen. Zum Platz gehen und das Rohr aufheben. Nun steckt eine Schildkröte fest. Diese mit der Ölkanne befreien. Im Technikraum das Rohr mit dem Korken benutzen.

## Seilrolle

Zum Strudel gehen und hinabtauche. Bei den Schwämmen nach links unten tauchen. Zurück nach oben und die Brille zurückgeben. Wir bekommen die Steinschleuder. Zum Felsen gehen und den Seeigel mit der Steinerschleuder runter schießen. 4 weitere Seeigel sammeln (Karte) und bei Skampi die Seilrolle kaufen.

## Seil

Durch den Schulkeller ins Zimmer. Das Knotenbuch mitnehmen. Nun zum U-Boot und das Knotenbuch mit dem Seil oberhalb des Captains verwenden. Im Buch den passenden Knoten finden und die Seilenden in der angegebenen Reihenfolge ziehen.

## Rettungsring

Zum Angler gehen und die Angelschnur mit der Schere durchschneiden. Zu Adelbert gehen und ihm den Schokowurm geben. Nun den Rettungsring nehmen.

## Dreizack

Zur Statue gehen und dort gleich bei der Statue nach oben Schwimmen. Wir erfahren, dass der Dreizack gegen die Decke stösst. Das Loch des Schieberätsels so verschieben, dass es oberhalb des Dreizacks ist. Das Rätsel verlassen und den Dreizack nehmen.

