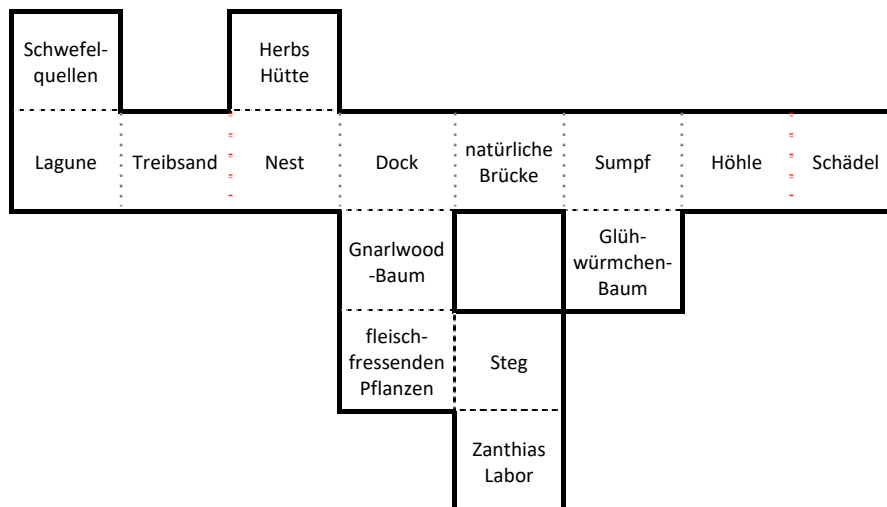


# The Legend of Kyrandia 2 - Hand of Fate

Hinweis:

Regelmässig speichern, man kann im Spiel sterben!

## Kyrandia



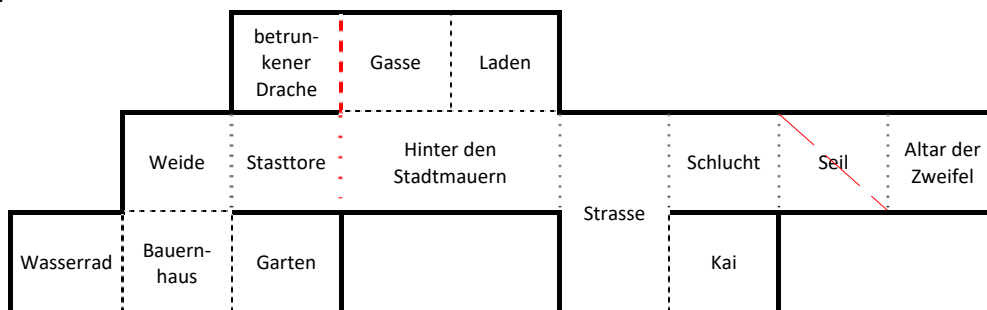
Aus Zanthias Labor nehmen wir hinten die Blaubeeren, und rechts aus dem untersten Regalfach die leere Feldflasche mit. Unter dem Teppich links schauen wir in den mittleren Falt, und finden eine Flasche mit Wasser. Nun verlassen wir das Haus und nehmen auf dem Steg die Blaubeeren auch mit. Jetzt gehen wir nach hinten weiter zum Steg und finden rechts auf der Baumwurzel einen Pilz. Weiter nach links, bei den fleischfressenden Pflanzen finden wir unser Zauberbuch im Baumstumpf. Dies gleich durchsehen. Weiter nach hinten zum Gnarlwood-Baum. Von diesem nehmen wir ein Stück der Wurzel im Bereich unseres Weges und links ziehen wir die Zwiebel aus dem Boden. Wir gehen nun zum Dock und reden mit dem Fährmann. Wir gehen nach rechts und reden mit den Fischern. Wir gehen weiter nach rechts und haben eine Unterhaltung mit Marko und seiner Hand. Wir zupfen noch die Zwiebel aus dem Boden und gehen in die Höhle. Wir versuchen an der Maus vorbei zu kommen, was uns nicht gelingt. Wir verlassen die Höhle und gehen zum Glühwürmchen-Baum. Wenn man Sie anwählt, gibt es eine Reihenfolge. Wir geben dem Glühwürmchen vorne links eine Blaubeere, und sie zeigen uns die komplette Reihenfolge. Die Farbe müssen wir uns merken, sie wird mehrfach benötigt!

Wir gehen nun zum Nest, aus diesem können wir eine blaue Feder nehmen. Anschliessend gehen wir nach hinten zu Herbs Hütte. Wenn wir die Feuerbeere nehmen wollen, verbrennen wir uns die Finger, also kühlen wir sie mit unserem Wasser ab und nehmen alle drei. Jetzt betreten wir die Hütte und nehmen die leere Flasche auf dem Tresen, einen Beutel mit Pflanzennahrung und einen Hocker nehmen wir mit. Mit den Fröschen können wir uns noch unterhalten, bevor wir die Hütte wieder verlassen. Wir gehen zum Treibsand. Dem Baum geben wir einen Schubs, und nehmen dann den Schlüssel aus der Skeletthand im Treibsand. Wir gehen weiter zur Lagune und kitzeln das Krokodil mit der blauen Feder. Die Tränen sammeln wir mit einer unserer leeren Flaschen auf. Nun greifen wir in das Loch im Baum hinter uns und finden einen Kessel. Wir gehen nach hinten zu den heissen Schwefelquellen und nehmen hinten den Schwefelfelsen auf. Eine leere Flasche füllen wir mit dem heissen Wasser. Jetzt geben wir der Reihe nach folgende Zutaten in den Kessel: Knorrige Baumrinde, Reptilientränen, eine Zwiebel, Schwefelfelsen, den Hocker und zuletzt das heisse Wasser. Wenn alles richtig gemacht wurde, erhalten wir einen grünen Trank. Wir füllen alle drei Flaschen mit diesem ab. Wir gehen jetzt zur fleischfressenden Pflanzen und treffen Marko an, der von der Pflanze gefangen gehalten wird. Der Pflanze geben wir das Pflanzenfutter und gehen weiter in die Höhle. Nun benutzen wir einen der Sumpfschlängentränke in den Gläsern mit der Maus. Wenn der Weg frei ist, gehen wir weiternach rechts. Hier ist ein Schädel. Den Pilz links sammeln wir auf. Die Zähne des Schädels machen dieselben Geräusche und zeigen dieselbe Farbe wie die Glühwürmchen. Also geben wir den Code der Würmchen hier ein.



Wenn wir die richtige Reihenfolge eingegeben haben öffnet sich der Schädel und gibt eine Kiste frei. Diese öffnen wir mit dem Skelettschlüssel. Aus der Kiste nehmen wir einen Magneten eines Alchimisten und ein Stück Käse heraus. Wir gehen zur natürlichen Brücke und den Fischern. Den Käse geben wir den Fischern und wir gehen zum Steg. Den Anker auf dem Steg nehmen wir mit. Mit dem Magneten wandeln wir den Anker in Gold um. Wir gehen noch zu Zanthias Labor. Auf dem Dach liegt ein Brief den wir an uns nehmen. Wir gehen nun zum Dock und der Fähre. Ein Drache ist abgestürzt und hat die Fähre zerstört. Der Drache ist ein Bote und hat Briefe verloren. Wir gehen zu den Glühwürmchen, hier finden wir einen weiteren Brief. Der dritte Brief finden wir in der Skeletthand im Treibsand. Der letzte Brief liegt bei den Schwefelquellen. Nun bringen wir alle Briefe dem Drachen und er fliegt uns ins Morningmist Tal.

### Morningmist Tal



Wir untersuchen das Heu und finden eine der leeren Flaschen. Wir nehmen den Brief vom Boden auf und nehmen ein paar Getreidehalme mit. Wir gehen nach unten zum Bauernhaus und geben dem Farmer den Brief. Wir reden mit dem Bauer, anschliessend nehmen wir den Essig vom Regal und versuchen die Kellerklappe links zu öffnen. Wir gehen nun nach rechts in den Garten und nehmen den Magnet des Alchimisten vom Boden auf. Wir gehen nach links zum Wasserrad. Wir entfernen den Stock aus dem Wasserrad und öffnen die Leitung mit dem Ventilrad unten. Nun zurück zum Garten und den Rüssel des Elefanten nehmen um damit die Setzlinge im Feld zu bewässern. Aus den beiden Reihen nehmen wir je einen Salat und ein Radieschen mit. Jetzt gehen wir zum Stadttor. Da man uns noch nicht reinlassen will, gehen wir zurück zur Weide. Wenn nicht bereits geschehen, sollte ein Geist auftauchen. Wir reden mit ihm und erfahren, dass er einen Körper wünscht. Wir nehmen ihn in unserer Feldflasche mit. Mit dem Geist gehen wir in den Garten und wenden ihn auf die Vogelscheuche an. Wir gehen zum Bauen und nehmen dem Drachen die Wasserschüssel weg. Die Reptilientränen nicht! aufnehmen, wir brauchen die Feldflasche leer. Der Bauer sollte verschwunden sein, da er der Vogelscheuche hinterher rennt, also können wir den Keller betreten. Wir nehmen hinten zwei Hufeisen, eines mit der Öffnung nach oben und eines mit der Öffnung nach unten, sowie die Schere von dem Regal. Links drücken wir noch den Hebel der Käsemaschine, aber es fehlt noch die Milch. Wir gehen zur Weide und scheren das Mutterschaf mit der Schere. Die Wolle nehmen wir auf. Nun benutzen wir die Feldflasche mit dem Schaf um etwas Milch zu bekommen. Wir gehen zurück in den Keller und giessen die Milch in die Käsemaschine, ziehen am Hebel und nehmen dann den Käse auf. Wir gehen jetzt zum Wasserrad. Das Radieschen legen wir unter die stampfende Hand. Die gemahlene Radieschen nehmen wir mit der Wasserschüssel auf. Das nach unten geöffnete Hufeisen halten wir hinten an den Stein mit den Blitzen, er wird magnetisiert. Im Inventar giessen wir nun den Essig über die gemahlene Radieschen, und wir erhalten Senf. Im Inventar ziehen wir an der Kordel des Zauberkessels, er wird geleert und wir haben eine neutrale Grundlage. Wir geben den Senf in den Kessel. Jetzt geben wir die Getreidehalme unter die Stampfe und holen das Mehl wieder mit der Wasserschüssel heraus und geben es gleich in den Kessel. Nun geben wir den Salat und den Käse in den Zauberkessel. Wir füllen von dem Trank etwas in unsere Feldflasche ab. Die Flasche wenden wir nun gleich auf

uns selbst an, und wir bekommen ein Sandwich. Die Flasche vom Boden aufnehmen, nochmals im Topf füllen und auf uns selbst anwenden, damit wir ein zweites Sandwich bekommen. Die Feldflasche wieder aufnehmen und zum Bauernhaus gehen. Dem Drachen stellen wir die Wasserschüssel wieder hin, um sie ihm gleich wieder wegzunehmen. Die Drachentränen nehmen wir diesmal mit der Flasche auf. Jetzt gehen wir zum Stadttor. Wir geben ein Sandwich der Wache, woraufhin beiden ihren Posten verlassen und wir uns in einer Nische verstecken. Sobald die Wache vor dem Tor ist, schleichen wir uns in die Stadt.

## Stadt

Wir schauen uns den Brunnen an und ziehen den Stock aus dem Mund des Seepferdchens. Wir gehen hinten die Stufen hoch und betreten den Laden. Der Verkäufer ist nicht ansprechbar, also gehen wir die Stufen nach links oben. Links neben der Tür sind bunte Lampen, wieder geben wir den Code der Glühwürmchen ein.



Nun öffnen wir die Tür und betreten den betrunkenen Drachen. Wir nehmen den Krug vom Tisch vorne und vom Fass links ein paar Sahnebonbons. Den Krug benutzen wir mit dem Fass das rechts neben dem Fenster aufgehängt ist. Nun wollen wir die Spelunke verlassen, aber wir dürfen erst gehen, wenn wir am Podium gesprochen haben. Wir stellen uns also hinter das Podium, und dürfen nach der kleinen Rede die Kneipe verlassen. Den Tintenfisch in der Gasse ignorieren wir und zu der Strasse. Hier liegen eine Schutzhülle, eine Orangenschale, ein Pergament und eine leere Flasche. Wir nehmen alles auf. Das Pergament setzen wir gleich in unser Buch ein. Unten im Wasser schwimmt etwas. Wir gehen also zum unteren Steg und fischen mit dem Magneten einen Schlüssel aus dem Wasser. Den Magneten auch wieder vom Boden aufnehmen. Wir gehen nach rechts zum Kai. Der Captain hier ist aber auch nicht ansprechbar. Wir gehen zurück zu den Strassen und den anderen Weg zur Schlucht. Vor dem Hasen können wir etwas Schlamm vom Boden aufnehmen. Den Schlamm legen wir die in hochstehende Pfote des Hasen, da wir erhalten dessen Fussabdruck. Im Inventar geben wir nun etwas Bier in die Wasserschale und geben dann noch Essig hinzu. Wir leeren unseren Kessel und geben folgendes hinein: Fussabdruck, Süß-saure Sosse, oben offenes Hufeisen und die reptilientränen im Glas. Die zwei leeren Flaschen im Inventar füllen wir mit den Trank. Wir gehen nun nach oben zum Seil. Wir benutzen den Stock aus dem Inventar mit dem Seil, und gelangen so auf die andere Seite. Wir gehen zum Altar der Zweifel und stellen die beiden Flaschen nacheinander auf den Altar. Wir erhalten nun einen kompletten Zweifelstrank. Wir gehen zurück zu Strasse, die Schlucht überqueren wir wieder mit dem Stock und Seil. Vor dem Fischgebäude, dem Gefängnis, steht der Sheriff. Wir geben ihm vom Zweifelssaft und er verlässt den Posten. Wir betreten das Gefängnis und treffen Marko. Wir benutzen den Schlüssel mit der rechten Zelle, landen aber anschliessend selber in der Linken. Wir versuchen den Schlüssel mit dem Magneten zu angeln, doch auch das klappt nicht. Hinten in der Zelle nehmen wir die Decke vom Boden. Von Marko bekommen wir einen Haken. Und wir haben schon unsere Angel. Wir werfen die Schnur durch das Gitterfenster und angeln uns den Fisch. Anschliessend öffnen wir beide Zellentüren. Wir gehen zum Kai und geben dem Kapitän den zweiten Zweifelstrank. Wir reden mit ihm und erfahren, dass wir ein Ticket brauchen. Wir füllen unsere beiden leeren Flaschen wieder mit den Trank aus dem Topf und gehen im am Altar wieder vollenden. Anschliessend gehen wir in den Laden und geben dem Besitzer einen Zweifelstrank. Wir erfahren was ein Ticket kostet, und gehen anschliessend in die Kneipe. Wir klicken die Matrosen an, bis einer einen Goldzahn verliert. Wir versuchen diesen aufzusammeln, klappt aber nicht. Also nochmals den Matrosen berühren, dann aber mit dem Alchimistenmagneten den Goldzahn in Blei verwandeln. Diesen können wir nun aufsammeln. Im Inventar verwandeln wir ihn zurück zu Gold. Wir gehen zum Wasserrad und legen den Goldzahn unter die Stampfe und erhalten eine Münze. Wir gehen zurück in die

Kneipe und wiederholen das Spiel mit dem Goldzahn und der Stampe, bis wir drei Münzen haben. Diese tauschen wir nun im Laden gegen ein Bootticket. Wir gehen zum Kapitän und geben ihm das Ticket. Damit wir am richtigen Ort landen, legen wir den Magneten in das Seil rechts vom Steuerrad.

## Volcania



Gleich am Start nehmen wir den Seestern auf. Wir gehen nach rechts bis zum Paar und unterhalten uns mit ihnen. Wir bekommen eine Schreibfeder. Wir nehmen auch den schweren Felsen und die leere Flasche mit. Weiter geht es nach rechts, hier nehmen wir den Seestern auf. Jetzt gehen wir dem Weg entlang bis zum einem Händler. Mit ihm gibt es nicht viel zu reden, also gehen wir weiter bis zum Eingang. Hier ist ein Händler der 2 Seesterne für eine gebundene Broschüre will. Wir gehen den Handel ein. Wir gehen nach rechts. Hier gibt es einen kleinen dampfender Krater. Wir halten die leere Flasche über den Dampf, damit brauen wir nun die fliegenden Schuhe zusammen. Wir leeren den Kessel erst, und geben dann die hiesse Luft aus der Flasche hinein. Dann die Feder und abschiessend Broschüre im roten Leder. Die leere Flasche befüllen wir mit dem Trank. Jetzt gehen wir weiter nach rechts und nehmen hier den schweren Felsen und den Stock auf. Hier trinken wir unseren Trank. Wir nehmen die Schuhe und die leere Flasche und legen sie ins Inventar. Jetzt springen hinten in das Loch mit dem Luftstrom.

Unten angekommen nehmen wir den schweren Felsen, den Klumpen Blei und den Seestern auf. Den Stein legen wir auf den kleinen Krater und gehen nach vorne rechts. Hier nehmen wir einen weiteren Blei Klumpen und den Stock auf. Von den zwei Palmen nehmen wir noch etwas Kristallkrümel und gehen zurück nach links. Jetzt gehen wir über die grüne Brücke nach hinten rechts und nehmen einen weiteren schweren Felsen, der auf dem Weg liegt, auf. Wir gehen nach oben und finden wieder einen Klumpen Blei und einen schweren Felsen. Einen Felsen legen wir gleich wieder auf den kleinen Krater. Dem blauen Dinosaurier werfen wir zwei Mal den Stock zu. Eine Luftsäule ist nun verschlossen. Wir wählen den Stein an und erhalten die Augen des Teddybären. Wir gehen zurück über die grüne Brücke und nach links. Auch hier den schweren Felsen und das leere Glas aufnehmen. Mit dem Felsen den weiteren kleinen Krater verschleissen. Im Inventar haben wir einen Herzförmigen Klumpen Blei. Wir wenden den Magneten des Alchimisten darauf an. Jetzt leeren wir den Kessel im Inventar und geben die Zutaten hinein: Kristallkrümel, Klumpen Gold und die Augen eines Teddybären. Den Trank füllen wir in die Flasche ab und gehen über die grüne Brücke zum roten Dino. Wir wenden den Trank auf uns an, nehmen den Teddy und die Flasche ins Inventar, und springen dann auf den Rücken des Dinos. Wir halten dem Dino den Teddy vor die Nase. Wir erhalten so ein zerrissenes Tuch. Wir gehen zum gelben Dino. Wenn er mit dem Rücken zu uns steht, gehen wir nach rechts und gleich wieder zurück nach links. Wenn er uns jetzt anschaut gleich nochmals raus und zurück. Der Dino sollte nun Richtung Tür schauen. Wir gehen zur Tür und benutzen das rote Tuch mit dem Dino.

Wir nehmen das Pergamentpapier und legen es in unser Buch. Vom Stapel nehmen wir uns einen Ankerstein und verschliessen auch hier den kleinen Krater mit einem Fels. Wir gehen zurück in den Raum, in welchem der gelbe Dino war, und stellen uns in die Mitte auf den Stein des grossen Lava Sees.

## Über den Wolken

Gleich an unserem Startpunkt liegt schwer sichtbar eine Flasche auf dem Boden. Diese mitnehmen. Links neben den Bäumen nehmen wir den Tannenzapfen auf. Die Bäume haben zu viel Angst, als dass sie uns Antworten geben. Wir gehen nach links. Beim Abzweiger nach oben liegt Moss. Hier können wir uns zwei Mal bedienen. Den übriggebliebenen Stein nehmen wir auch mit. Am unteren Wegrand liegen Äste zum Mitnehmen. Aus dem mit einer Kette befestigtem Turm rechts vom Ritter holen wir eine Walnuss heraus. Aus dem Schnee bei Ritter können wir einen Schneeball holen. Wir gehen zurück zu den Bäumen und legen die Äste vor den grossen grauen

Stein. Jetzt benutzen wir den rollenden Stein mit dem grauen Stein. Die Kohle nehmen wir auf. Wir leeren nun den Kessel und geben folgendes hinein: Schneeball, Kohle, und Moos. Den Trank, wie immer, in die Flasche abfüllen. Wir gehen zurück zur Brücke und geben dem Ritter den Trank. Wir stecken die leere Flasche wieder ein und nehmen auch wieder ein Schneeball mit. Wir gehen nun zur Weide und nehmen hinter der Statue die Eichel an uns. Die Statue verwandeln wir mit dem Magneten in Gold. Aus der Kiste nehmen wir nun eine Spielzeugtrommel und einen Buben. Den Buben werfen wir dem davonlaufenden Fuss in die Quere. Wir reden mit den Männern. Wir erfahren, dass die Bäume anfangen zu tanzen, wenn sie Musik hören. Wir gehen also zu den Bäumen und benutzen die Trommel mit ihnen. Wir kommen zur Bahnstation. Wir versuchen mit der Bahn zu fahren, aber es ist gerade Mittagspause. Wir geben dem Eichhörnchen die Walnuss, die Eichel und den Tannzapfen. Jetzt legen wir den rollenden Stein in das Laufrad und fahren mit der Bahn nach oben.

### **In den Bergen**

Wir nehmen den Besen und den Staubwedel, welche an der Seilbahnstation lehnen. Aus dem Schnee nehmen wir auch wieder einen Schneeball mit. Nun betreten wir die Jagdhütte. Die leere Flasche hinten im Regal nehmen wir an uns. Links liegen drei Kanonenkugel, wir nehmen eine auf, ebenso vom Stierkopf an der Wand etwas Moschus. Wir verlassen die Hütte und verwandeln die Kanonenkugel mit Hilfe des Magneten eines Alchimisten in Gold und geben es der Mutter. Jetzt kauen wir dem Kind den Lutscher. Jetzt leeren wir den Kessel und geben Zutaten hinein: Staubwedel, Moschus, Lutscher und Schneeball. Den Trank füllen wir, wie immer, in die leere Flasche ab. Wir trinken gleich davon und betreten die Hütte.

Links vom Bett, neben der Flasche, nehmen wir die Süssigkeiten mit. Ebenso die Flasche mit Erfrischungswasser links hinter dem Tresen. Aus dem Kissen auf dem Bett entnehmen wir ein paar Federn. Rechts vom Yeti, aus dem Regal, nehmen wir eine leere Flasche an uns. Wir verlassen die Höhle und nehmen beim Höhleneingang einen Eiszapfen an uns. Wir brauen unseren nächsten Trank. Also wieder den Kessel geleert und folgende Zutaten hineingeschmissen: Erfrischungswasser, Süssigkeiten, Eiszapfen und Federn. Nach dem abfüllen in die leere Flasche nehmen wir noch die anderen beiden Eiszapfen an uns. Mit den beiden Eiszapfen versuchen wir hinten den Eisfelsen hoch zu klettern, der Yeti schnappt uns aber. Wir verlassen die Höhle gleich wieder, und sehen und die beiden Kletterer aus der Hütte zu uns kommen. Bei uns angekommen reden wir mit ihnen, wenden dann den Trank in der Flasche an ihnen an, und verstecken uns. Jetzt könne wir mit den Eiszapfen hinaufklettern und gehen gleich nach rechts. Wir betreten die Hütte und sehen rechts ein Regal mit Zutaten, links davon drei Hebel, mit welchen wir diese wechseln können. Unnötiges Zeug können wir im Eimer entsorgen. Hier befindet sich eine Pflanze mit leeren Behältern. Diese müssen wir in den regenbogenfarben befüllen, von links nach rechts: rot, orange, gelb, grün, blau, indigo und violett. Leere Flaschen erhalten wir in dem wir eine befüllte aus dem Regal in den Topf leeren. Allerdings muss der Kessel dann zurückgesetzt werden, damit es keinen Fehler in den Tränken gibt. Generell nicht vergessen, den Kessel zwischen den Tränken zu leeren.

Die Tränke für die verschiedenen Farben:

Rot: Heisse Luft, Schreibfeder und Broschüre

Orange: Senf (Essig auf gemahlene Radieschen), gemahlenes Korn, Salat und Käse

Gelb: Eiszapfen, Moschus, Federn, Lutscher

Grün: Knorrige Wurzel, Reptilientränen, Zwiebel, Schwefelfelsen, Hocker, heisses Wasser

Blau: Herzförmiger Goldklumpen (aus Blei umwandeln), Teddybär Augen, Kristallkrümel (nicht die Kirstallsamen!)

Indigo: Salzwasser, Organgenschale, Blaubeeren, Amethyst

Violett: Fussabdruck, süss-saure Sauce, nach oben offenes Hufeisen, Reptilientränen

Wenn wir den Regenbogen aktiviert haben, erstellen wir noch den Partytrank. Dazu geben wir folgende Zutaten in den Topf: Silberne Statue, Domino und den Regenbogenstein, und füllen den Trank dann in die Flasche ab und trinken sie aus. Wir bekommen eine Pfeife welche wir auch gleich mal benutzen. Wir verlassen die Hütte und brechen am rechten Dach Ende einen Eiszapfen ab. Diesen wenden wir auf den Regenbogen an und klettern so zu ihm hoch. Nach der Zwischensequenz gehen wir nach rechts weiter und folgen ihm nach unten bis zum Ende.

## Die Schicksalsräder

Wir benutzen den Magneten eines Alchimisten mit dem goldenen Spiegel auf dem Dach. Wir können nun durch die Tür gehen und gehen weiter nach rechts. Wir kommen zu drei Gesichtern. Das rechte Gesicht ist mit farbigen Platten in verschiedenen Grössen gefüllt. Wir müssen nun die Platten von rechts nach links verschieben. Es darf jedoch nie eine kleinere Platte auf einer grösseren zu liegen kommen. Wir legen die Platten in folgender Reihenfolge:

Von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,	von links zur Mitte,
von rechts nach links,	von der Mitte nach rechts,	von der Mitte nach links,
von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,	von links zur Mitte,
von links nach rechts,	von der Mitte nach rechts,	von links zur Mitte,
von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,	von links zur Mitte,
von rechts nach links,	von der Mitte nach rechts,	von der Mitte nach links,
von rechts nach links,	von der Mitte nach rechts,	von links zur Mitte,
von links nach rechts,	von der Mitte nach rechts,	von der Mitte nach links,
von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,	von links zur Mitte,
von rechts nach links,	von der Mitte nach rechts,	von der Mitte nach links,
von rechts nach links.		

Wir bekommen einen Stock. Jetzt müssen wir die Platten in die Mitte bringen. Wir legen die Platten in folgender Reihenfolge:

Von Links zur Mitte,	von links nach rechts,	von Mitte nach rechts,
von links zur Mitte,	von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,
von links zur Mitte,	von links nach rechts,	von Mitte nach rechts,
von Mitte nach links,	von rechts nach links,	von Mitte nach rechts,
von links zur Mitte,	von links nach rechts,	von Mitte nach rechts,
von links zur Mitte,	von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,
von links zur Mitte,	von rechts nach links,	von Mitte nach rechts,
von Mitte nach links,	von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,
von links zur Mitte,	von links nach rechts,	von Mitte nach rechts,
von links zur Mitte,	von rechts nach links,	von rechts zur Mitte,
von links zur Mitte.		

Diesmal bekommen wir ein Zahnrad. Wir gehen zurück und nach links oben zur Steuerung. Wir stecken das Zahnrad unter dem Pult auf die Stange und bringen das Zahnrad mit dem Stock in Gang.

Wenn die Hand auftaucht versuchen wir erst die linke Hälfte des Stocks zu erreichen, dies klappt aber nicht. Nun versuchen wir die rechts Hälfte zu erreichen, klappt auch nicht. Also greifen wir nun beim dritten Versuch die Hand direkt an.