

# Wölfis Abenteuer Komplettlösung



## Der Einstieg

Sobald ihr nach dem Intro Kontrolle über Wölfis übernehmen könnt, geht direkt in den Raum oben links und sprecht Carla - die Frau mit Hut und lilanen Haaren - an, und lasst euch etwas über die Pfadfinderei erklären.



Carla erklärt euch die zentralen Aufgaben des Spiels. Um das Pfadfinderversprechen ablegen zu können, müsst ihr drei Dinge erledigen: Ihr müsst ein Wölflingsabzeichen bekommen, eine passende Kluft für euch finden und die Pfadfindergesetze lesen.

Diese drei Aufgaben können in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden, doch erst, wenn sie alle abgeschlossen sind, kann Wölfis das Pfadfinderversprechen bei Carla ablegen.

Um die Aufgaben erfüllen zu können, müsst ihr vor allen Dingen mit den folgenden drei Personen sprechen: Alex für die Pfadfindergesetze, Ella für die Kluft und Rebecca für das Wölflingsabzeichen.



## Alex – der Weg zum Pfadfindergesetz

Alex trägt das Buch mit dem Pfad-

findergesetz die ganze Zeit bei sich – leider gibt er es euch vorerst nicht raus.

Wenn ihr ihn darum bittet, einen Blick in das Buch werfen zu dürfen, erteilt er euch den Auftrag, herrenlose Gegenstände im Pfadheim aufzusammeln und für Ordnung zu sorgen. 4 Gegenstände müssen gefunden werden: Ein Papp-Schild (direkt im Hauptraum), eine Mütze (im Raum links davon neben den drei schweigenden Pfadis), eine leere Flasche (draußen vor der Eingangstür) und eine Kluft, die leider zu klein für unseren Wölfis ist (vor dem Schuppen). Sammelt sie ein und kehrt damit zu Alex zurück.

Er rückt noch immer nicht das Buch heraus, sondern gibt den nächsten Auftrag: Gebt die Sachen an ihre Besitzer zurück. Er nennt euch die Stufen der Besitzer, leider aber nicht die Leute selbst. Blöd für Wölfis, der leider nicht weiß, welcher Pfadi in welcher Stufe ist und woran man selbige erkennt.

Dazu muss er erst mal etwas über die Stufenordnung der Pfadfinder herausfinden. Im Bibliotheksraum (links von Alex, unteren Eingang vom Flur aus nutzen) findet er Antworten.



Leider ist der Weg dahin durch Kisten versperrt: Helle Kisten kann Wölfis bewegen, die Dunklen





Leider ist es dort so dunkel, dass ihr ohne eine Lichtquelle nichts finden könnt. Geht zum Schuppen, den ihr verschlossen vorfindet. Mit einem Code könnt ihr das Schloss aber öffnen: Tippt 1907 ein - das Jahr des ersten Pfadfinderlagers in Brownsea-Island. Im Flur der Pfadiräume hängt ein Bild, das euch dieses Datum verrät. Nehmt im Schuppen die Petroleumlampe mit und geht nun in den Keller.

Leider hat das Hin und Her immer noch keine Ende, wie ein genervter Wölfi nun feststellen wird: Im nun erleuchteten Keller findet ihr ein weiteres Schloss, das ihr leider nicht öffnen, zumindest aber schon die Kluft dahinter sehen könnt. Langsam kommt ihr dem Ziel näher. Kehrt zu Ella zurück und fragt sie nach dem Schloss. Sie gibt zu, den Schlüssel verloren zu haben. Das letzte Mal, dass sie ihn hatte, lag er noch in der Zeltjurte. Also, ab dahin!



Den Schlüssel findet ihr in der schwarzen Zeltjurte auf dem Lagerplatz rechts vom Eingang. Er liegt auf dem Sack vor dem mittleren Bett rechtehand

Mit dem Schlüssel könnt ihr endlich das Schloss im Keller öffnen und die Kluft an euch nehmen. Vergesst nicht, bei der Gelegenheit auch die Leiter und den Button aufzusammeln!

## Rebecca – Die Wölflings-Schatzsuche



Sprecht mit Rebecca, die euch etwas über Blätter erklärt. Wenn ihr euch für ein Spiel bereit erklärt,



lässt sie euch in den Wald.

Lest aber vorher in der Bibliothek rechts neben dem Hauptraum des Pfadiheims das Buch über Blätter. Tut ihr das nicht, wird Wölfi sagen, er könne die Blätter nicht auseinanderhalten und somit auch Rebeccas Rätsel nicht lösen.

Ihr müsst für Rebecca ein Eschen-Blatt und ein Ahorn-Blatt finden. Dafür müsst ihr euch die Blätterformen merken, die ihr in dem Buch gesehen habt.

Wenn ihr falsche Blätter einsammelt ist das nicht weiter schlimm, gibt aber eine kleine Rüge von Rebecca.

Das Eschenblatt findet ihr, wenn ihr den Fluss in westliche Richtung überquert und euch an den Weg nach Norden haltet. Der gesuchte Baum



steht hinter der größeren, hellen Sandfläche. Das Ahorn-Blatt ist auf der Anhöhe im östlichen Teil des Waldes. Klettert auf das hügelige Plateau hinauf und untersucht den Baum gleich rechts von euch.



Wenn ihr Rebecca die gesuchten Blätter zeigt,



lädt sie euch zu einem weiteren Spiel ein: Eine Schatzsuche, die euch tiefer in den Wald führt.

Doch um dorthin zu gelangen, müsst ihr erst mal an BiPi vorbei. Um ihn davon zu überzeugen, euch vorbeizulassen, müsst ihr erst mal wieder zurück zum Pfadi-Heim. Lest Baden-Powells Abschieds-Brief, der aufgeschlagen auf dem Tischchen vor dem Fenster liegt. Nun kennt Wölfi ein richtiges Baden-Powell-Zitat, das er dann auch BiPi präsentieren kann. Wählt jetzt Antwortmöglichkeit 3: „Seid allzeit bereit.“ BiPi ist begeistert und lässt euch passieren.

Was nun folgt, ist ein kleines Labyrinth, durch das euch die Wegzeichen führen, die Rebecca für euch vorbereitet hat. Falls noch nicht passiert, geht zurück zur Bibliothek und lest das Buch über die Wegzeichen, damit Wölfi auch weiß, was sie bedeuten.

Durchquert den Wald wie folgt: nach links gehen, nach oben gehen, nach links gehen, nach oben gehen, nach oben rechts gehen, über die Brücke nach unten gehen.

Hier kommt ein kleines Hindernis: Ihr müsst den Fluss überspringen. Sucht euch dazu eine schmale Stelle und drückt vor dem Fluss die Enter-Taste. Dann springt Wölfi herüber.



Von jetzt an ist es leicht: Nach dem Sprung weiter nach rechts, dem verschlungenen Wegverlauf nach Süden folgen, den folgenden Abschnitt noch einmal komplett nach Süden durchqueren und endlich seid ihr auf dem Versprechensplatz.



Hier findet ihr ein Zeichen für „Spielende“ und weiteres, das verdeutlicht, dass im Umkreis ein Schatz vergraben ist. Achtung: Wölfi muss das Buch über Wegzeichen gelesen haben, damit er diese Zeichen erkennen und nach einem Schatz Ausschau halten kann.

Der Schatz ist ganz oben links in der zweiten Baumreihe vergraben. Wenn ihr ganz genau hinschaut, seht ihr, dass der Boden an der linken Seite des entsprechenden Baumes leicht aufgewühlt ist.



Doch mit bloßen Pfoten kommt ihr da nicht dran – ihr braucht eine Schaufel.

Geht zurück zum Pfadiheim und geht in den Schuppen (siehe Ellas Quest weiter oben). Dort steht eine Schaufel, die ihr jetzt, wo Wölfi eine Verwendung dafür hat, mitnehmen könnt.

Grabt den Schatz aus – herzlichen Glückwunsch! Ihr habt Ellas Aufgabe geschafft und haltet nun ein Wölflingsabzeichen in euren Pfoten.

## Die Drachenquest

Wenn ihr zum Beginn der Wegzeichen-Rallye zurückkehrt, trifft ihr auf den Heiligen Georg, der euch erklärt, dass die Drachen den Blätterwald unsicher machen. Ihr müsst ihn durchqueren, ohne, dass euch einer der Drachen berührt. Versucht verschiedene Wege zu gehen, um die Drachen zu umgehen – geht nicht immer über die selbe Route!

Habt ihr den Wald erfolgreich verlassen, könnt ihr ihn vorerst nicht mehr betreten. Aber Wölfi



fragt sich, was die Drachen wohl aufgebracht hat. Ob ihr die Frage beantworten wollt, liegt bei euch – ihr könnt das Spiel auch beenden, ohne den Drachen zu helfen.

Bestimmt habt ihr an dieser Stelle schon einige von den Hinweisen wahrgenommen: Im Blätterwald war ein leeres Nest, die Juffis munkeln über ein Geheimversteck der Wölflinge, in dem sie etwas Besonderes aufbewahren. Einer der Wölflinge erzählt sogar etwas davon, ein geheimes Versteck hier auf dem Gelände zu haben.

Den Eingang zu diesem findet ihr, wenn ihr auf dem Außengelände, auf dem Ella und die Wölflinge spielen, oben rechts zu dem einzelnen Baum geht. Seht genau hin: Ein Weg führt hier durch das Gras und scheint hinter dem Baum zu enden. Wenn ihr hinter den Baum tretet und dann die Enter-Taste drückt, erklärt Wölfi, er habe einen Geheimgang entdeckt. Benutzt diesen!

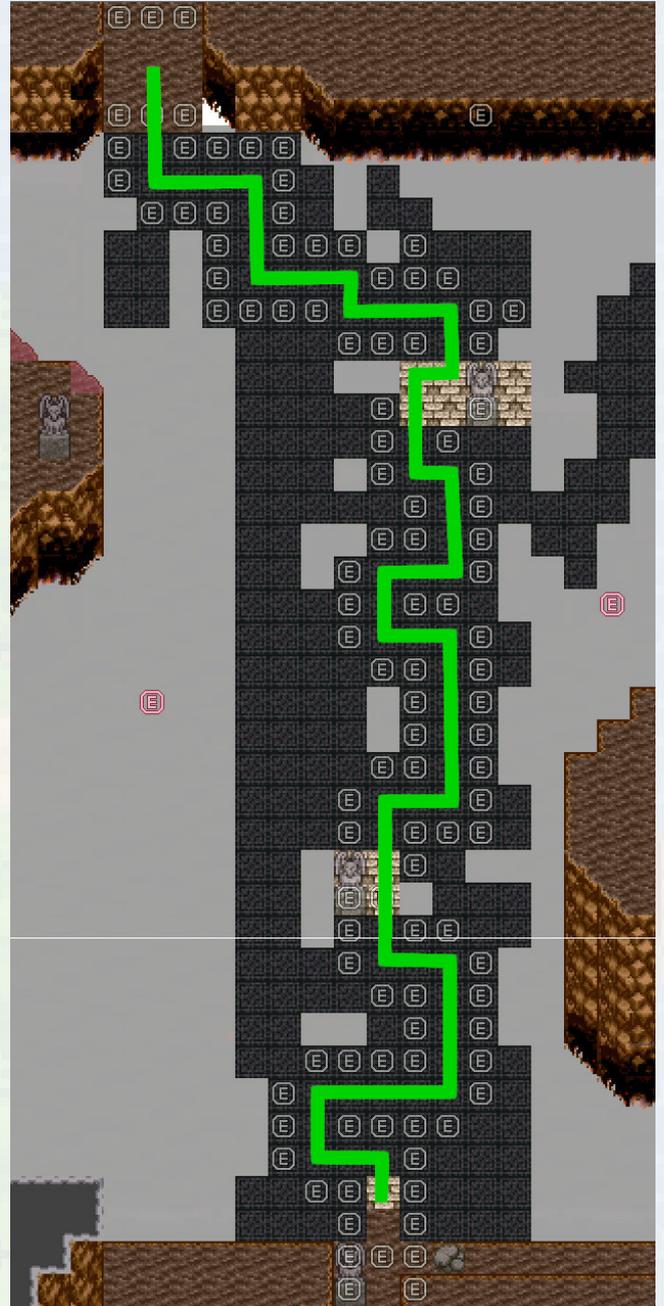


Nun seid ihr im Geheimversteck der Wölflinge. Solltet ihr noch keine Petroleumlampe haben, besorgt sie euch im Schuppen (siehe Ella-Quest). Ansonsten ist es Wölfi zu dunkel und er will nicht weitergehen.

Durchquert das Geheimversteck nach Norden, bis ihr in einen zweiten Abschnitt kommt und erklimmt dort die Leiter. Vor euch liegt ein Weg aus unsicheren Bodenplatten. Tretet ihr auf die Falsche, plumpst Wölfi auf die niedrigere Etage und muss von vorne beginnen. Da hilft nur eins: den Weg immer wieder Schritt für Schritt ausprobieren und am Besten die richtigen Bewe-

gungen notieren.

Auf den anders gefärbten Platten mit der Gargoyle-Statue könnt ihr verschlafen: Hier kann man nicht herunterfallen. Solltet ihr an einer späteren Stelle abstürzen, wird Wölfi an die letzte Statue zurückversetzt, damit ihr nicht den ganzen Weg noch einmal machen müsst.



Habt ihr die Platten überwunden, gelangt ihr in einen dritten Abschnitt. Dort liegt ein riesengroßes Ei – natürlich das, das die Drachen vermissen!

Nehmt das Ei und kehrt zum Pfadigelände zurück (ihr müsst das Absturz-Spiel kein zweites Mal absolvieren) und zeigt dem Hl. Georg das



Ei. Er gibt es den Drachen zurück und ihr dürft euch nicht nur als Drachen-Retter verstehen, sondern auch wieder in den Wald zurück. Praktisch, falls ihr noch nicht alle 20 Buttons eingesammelt habt...

## Tarek und der Pfadi-Pulli

Sammelt alle 20 DPSG Rhede Buttons ein.



In den Pfadiräumen findet ihr 3 Buttons:

Im Flur vor dem Hauptraum

Im Eingangsbereich des Bibliotheksraums unter den Kisten (eine Kiste zur Seite schieben)

Im Kellerraum (siehe Ellas Quest)

Im Kellerraum (siehe Ellas Quest)

Auf dem Pfadigelände um das Haus findet ihr 5



Buttons:

Im Schuppen (siehe (Ellas Quest)

Auf dem Hochsitz auf der Spielwiese

Im Zelt rechts oben

Auf dem Parkplatz

Auf dem Zeltplatz, rechts halb hinter dem Baum versteckt

Im großen Wald, in dem ihr nach den Blättern suchen müsst, findet ihr 4 Buttons

rechts unter unter einer Tanne,

rechts oben, noch ein drittes Mal hinter einer Tanne, die halb von einem Laubbaum überdeckt wird

linkerhand, auf der kleinen Halbinsel unterhalb der Brücke, vor einem umgefallenen Baumstamm

ganz links außen, ebenfalls unter einer Tanne, kurz abseits des Pfades,

Im Wald, in dem ihr die Wegzeichenralley absolviert, findet ihr 8 Buttons

direkt geradeaus im zweiten Abschnitt

Direkt rechts, im zweiten Abschnitt hinter einem Baum

Noch einen Abschnitt weiter nach rechts, kurz vor der kaputten Brücke, hinter einem Baum

An der Kreuzung, die ihr erreicht, wenn ihr vom Ausgangspunkt des Waldes links > oben geht, im rechts oberen Abschnitt hinter einem Baum

Von dort aus rechts abbiegen und dann noch einmal nach unten, wartet ein X und ein weiterer Button hinter einem Baum

Wenn ihr denn Teich erreicht, geht links ab (das Wegzeichen weist hier in beide Richtungen) und folgt der langen Allee nach links. An ihrem Ende findet ihr einen Button

Geht zurück und nun den richtigen Weg – links ab erreicht ihr eine Brücke, der ihr laut Wegzeichen nach Süden folgen sollt. Geht einmal nach oben, da ist linkerhand ein Button hinter einem Baum versteckt.

Zurück auf den korrekten Weg, über die Brücke hinüber und im sich unten anschließenden Waldstück den Fluss an der schmalen Stelle überspringen. Im daran anschließenden Waldstück könnt, statt dem Weg nach Süden zu folgen, noch einmal in nördliche Richtung über den Fluss springen. Dahinter erreicht ihr ein geheimes Waldstück, in dem der letzte Button liegt.

Habt ihr alle gefunden, könnt ihr zu Tarek zurückkehren und eure Belohnung abholen. Euer eigener DPSG-Rhede-Pulli. Sollte er euch wider Erwarten doch nicht gefallen, könnt ihr ihn jederzeit gegen euer altes Outfit tauschen, indem ihr Tarek ansprecht.

## Carlas Extra-Lob



Schließlich gibt es noch eine Reihe von kleinen Nebenaufgaben, die nicht notwendig sind, um das Spiel abzuschließen, aber auch keinen



sonderlichen Aufwand von euch verlangen. Es sind die guten Taten, die ein echter Wölfi so am Rande des Weges absolvieren kann.

Zelte abspannen könnt ihr auf dem Zeltplatz - wo auch sonst? - rechts von den Pfadiräumen. Schnappt euch einfach den herumliegenden Hammer und schlagt alle hervorstechenden Heringe in den Boden. Ihr benötigt drei Schläge pro Abspanner.



Für die ältere Dame, die ungern auf ihr Alter angesprochen wird, dürft ihr eine Kiste verladen. Sprecht sie einfach an und erklärt euch bereit, die Kiste für sie in den Kofferraum ihres Wagens zu hieven. Fertig!

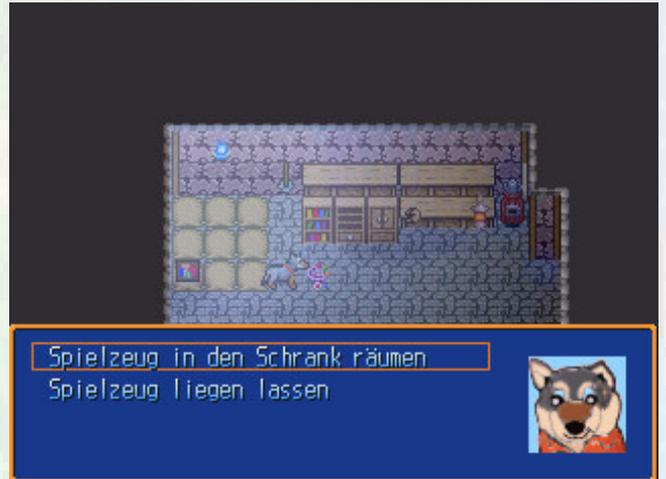


Den Wald haben wir doch alle gerne sauber, oder etwa nicht? Es ist ein wenig schwierig zu erkennen, aber wenn ihr genau hinseht, findet ihr einige weiße Fetzen im Waldabschnitt direkt hinter dem zu überspringenden Fluss. Sammelt ihn ein - Carla und der Wald werden es euch

danken!



Am Schuppen werdet ihr im Laufe des Spieles so einige Male vorbeikommen. Und nicht nur die schummrige Atmosphäre fällt unserem Wölfi auf - auch der unaufgeräumte Zustand des Raumes. Wollt ihr Abhilfe schaffen? Dann schnappt euch die Spielgeräte, die vor dem Schrank auf dem Boden liegen, und räumt sie zurück.



Und da ist dann noch dieses Lagerfeuer, mitten im Wald. Keiner da, der darauf aufpasst, dabei könnte ja ein Waldbrand drohen. Nicht auszudenken, was die armen Pfadis ohne ihren Wald machen würden, denkt doch bloß mal an Rebecca!

Klar wollt ihr sowas verhindern, oder? Also hin zum Feuer und löschen, bevor noch etwas Schlimmes passiert!



## Die Schnupperanmeldung

Sicher ist dir die mysteriöse rote Kiste aufgefallen, die sich im östlichen Teil des Wegzeichenwaldes (vom Ausgangs-Abschnitt zwei mal nach rechts) hinter einer kaputten Brücke befindet. Vielleicht hast du dich sogar gefragt, ob du sie für Rebeccas Spiel brauchst. Irrtum!

Den Fluss kannst du ohne Weiteres nicht überqueren – du brauchst ein Hilfsmittel. Gehe zurück zum Pfadiheim und betrete den Keller unter dem Hauptraum (siehe Ella-Quest). Dort findest du eine Leiter, die du einstecken kannst (Wölfi hat offenbar sehr große Hosentaschen).

Gehe mit der Leiter zurück in den Wald und spreche noch einmal die kaputte Brücke an. Wölfi wird die Leiter über den Fluss legen und so die andere Seite erreichen.



Nun kannst du endlich die vermalledeite Kiste öffnen. Herzlichen Glückwunsch – du findest eine Schnupperanmeldung für die Pfadis aus Rhede!

## Das Pfadfinderversprechen

Habt ihr die Kluff von Ella, das Pfadfindergesetz von Alex und das Wölflingsabzeichen von Rebecca, könnt ihr bei Carla eure Pfadfinder-Prüfung ablegen. Schaut dafür vorher noch einmal in das Pfadfindergesetz, das offen auf dem Tisch im Hauptraum liegt. Carla wird euch darin prüfen!

Antwort 1: Ich stehe zu meiner Meinung (Megaphon)

Antwort 4: Zu seiner Herkunft stehen (Kompass)



Antwort 1: ... helfe ich, wo es notwendig ist (bin ich höflich, und ...?)

Antwort 3: Respekt (schüttelnde Hände)

Beantworte eine Frage falsch, muss du komplett von vorne beginnen.

Hast du alle Fragen richtig beantwortet, lässt Carla dich zum Pfadfinderversprechen zu. Sie fragt dich, ob du bereit dafür bist. Nun ist die letzte Gelegenheit, die verbliebenen Nebenaufgaben zu erfüllen, also überlege dir gut, wie du antwortest.

Sobald du dich bereit für dein Versprechen erklärst, beginnt der Abspann, in dem noch einmal alle deine Erfolge angesprochen werden. Je nachdem, wie viele der Nebenaufgaben du erfüllt hast, kann sich das Ende ein wenig verändern.

Spieler also gerne noch einmal, wenn du noch nicht alles erfüllt hast!

