

Die Jagd auf den bösen Zauberer

Ihr seid Zwerge, die glücklich in ihrem Zwergendorf wohnen und fröhlich ihr Gold schürfen. Da erscheint auf einmal ein böser Zauberer in eurem Dorf und verwandelt euch zu Stein. Ihr könnt euch nicht mehr bewegen und wisst euch nicht mehr zu helfen.

Nachdem der Zauberer verschwunden ist, erscheint eine gute Fee und erlöst euch. Doch die Medizin, die sie euch gibt, wirkt nur für eine Stunde, danach versteinert ihr wieder – und deshalb müsst ihr den Zauberer finden, denn nur er hat das Gegenmittel in Form eines Zaubertranks ...

Nachdem ihr mit der Fee Kriegsrat gehalten habt, nehmt ihr eure Goldnuggets und macht euch auf den Weg, um den Hut des Zauberers zu finden – unter ihm ist die Karte versteckt ...

Um zum Zauberer zu gelangen, müsst ihr einen Sumpf durchqueren. Doch dort ist es gefährlich und nur über die Steine gelangt ihr sicher hindurch. Aber ihr müsst aufpassen: Die Steine sind verzaubert, und sie gehen unter, wenn jemand darauf tritt

und danach niemand mehr auf dem Stein steht. Deshalb müsst ihr darauf achten, euch nicht zu verliehren, damit die Steine nicht versinken und ihr nicht untergeht ...

Aufgereiht auf dem Baumstumpf stehend stellt ihr fest, dass ihr nicht mehr weiter wisst und euer Weg von einer Felswand versperrt wird.

Dann tauchen auch noch bunte Irrlichter auf, die versuchen, euch vom richtigen Weg abzubringen. Um sie zu vertreiben, greift ihr zu den Vogelnestern auf dem Baumstumpf und werft nach den Irrlichtern ...

Als die Wand eingestürzt ist, schleicht ihr vorsichtig weiter und entdeckt einen Geheimgang, der jedoch mit kleinen Sprengfallen gesichert ist. Ihr seid ratlos und wisst nicht weiter. Da eilt euch die gute Fee erneut zu Hilfe. Sie bringt euch Bälle, mit denen ihr die Sprengfal-

len aus dem Tunnel werfen könnt ...

Ihr seid in das Haus des Zauberers eingedrungen, doch ihr kommt zu spät: Er hat euch bemerkt und sich versteckt. Um ihm zu folgen, müsst ihr das magische Tor zerstören, das er geschaffen hat, um sich zu schützen ...

Der Zauberer hat sich in seinen Keller geflüchtet und verteidigt sich dort mit einem Schild gegen euch. Um diesen zu zerstören, bewerft ihr ihn mit alten Kristallkugeln, die der Zauberer in seinem Keller gebunkert hat ...

Doch noch ist der Zauberer nicht endgültig geschlagen – er wehrt sich mit letzter Kraft. Um an den Zaubertrank zu gelangen, müsst ihr es schaffen, ihn in einem Wettkampf zu besiegen und ihm seine Energie zu rauben ...

