

DRITTER KONTINENT

Kapitel 10: Der Elfengarten

Sobald du den Elfengarten betrittst und Pingle sich zu Wort gemeldet hat, gehe nach rechts auf den Pfad und folge dem Weg direkt nach oben, sodass du dort ein ausgetrocknetes Becken vorfindest. Tippe es an um dort mit der großen Elfe zu sprechen. Anschließend gehe wieder hinaus. Deine Aufgabe ist es nun, die verschiedenen Gegenstände der Elfen wieder einzusammeln. Es gibt 5 Farben. Von jeder dieser Farbe gibt es drei Gegenstände. Da diese Suche kompliziert wird, gibt es für diesen Abschnitt eine von uns angefertigte **Karte**, die du auf unserer [Webseite](#) unter „[Feen-Karte](#)“ findest.

Zunächst wisse, dass im Sand sogenannte Armeisenlöwen wohnen. Das sind Monster, die Tingle fressen und natürlich eine Stange Rubine kosten. Du kannst sie hören, wenn du dich zulange auf dem Sand befindest, suche dann also schnell wieder festen Boden. Die blinkende rosa Plattform erklärt sich, wenn du daneben den Automaten benutzt. Für 2100 (2000 später) Rubine kannst du ein Gerät frei schalten, mit dem du schnell durch die Gegend fahren kannst, ohne von den Armeisenlöwen gestört zu werden. Der Haken an der Sache ist – das tolle Mobil ist nur begrenzte Zeit nutzbar, denn wenn du fährst verringert sich die Energieleiste in Form einer Sanduhr.

Um diese Energieleiste wiederaufzufüllen musst du zur Plattform zurückfahren und dein Mobil über dieses lenken. Wenn du irgendwann mal aussteigst, verliert das Mobil keine Energie und wartet auf dich. Verlässt du aber den Bildschirm, ist das Mobil wieder weg und du musst ein neues kaufen.

Im Verlauf der Suche kannst du aber mehrere solcher blinkenden Plattformen frei schalten, sobald du von einer Farbe alle drei Gegenstände gefunden hast und sie zum passenden farbigen Schrein der Elfen gebracht hast. Kaufe dir trotzdem das Gerät, damit du gleichzeitig die Karte für dieses Eiland bekommst. **Vergewissere dich**, dass du paar Tinglebomben, 2 Nitrobomben und Tinkle dabei hast, dann können wir loslegen. Achte bitte auch auf deinen Kraftstoff deines Mobils – sollte er versiegen, fahre zurück zur blinkenden Plattform.

Kartiere zuerst mal den Ort mit der blinkenden Plattform. Danach Fahre vom Automaten aus schräg nach Nordosten, über den Sand und wenn du wieder festen Boden erreichst in Stück nach oben. Dort triffst du oben den kleinen Kauz, der dir sonst die Karten verkauft. Diesmal besitzt er aber etwas anderes: Den **Eisenwürfel** gibt es für 5000 Rubine. Kaufe ihn.

Nun fahre wieder zurück zur rosa Plattform (lade dein Gerät auf) und fahre anschließend gerade nach Süden in den nächsten Abschnitt. Hier kannst du rechts, wenn nötig, einen Leibwächter kaufen. Fahre weiter nach Süden, um anschließend auf einen Tempel zu treffen – der allerdings nur nach deiner Karte existiert. Tatsächlich findest du hier nur rechts davon eine kahle Stelle mit zwei Monstern. Besiege die Monster und nehme deine Schaufel. Grabe an der Stelle wo gemäß deiner Karte der Tempel ist und du wirst fündig. Die **Eisenkugel**.

Steige wieder ein und fahre gemäß der Karte nun links den Pfad entlang bis du zu einer Abzweigung kommst. Hier fahre ein Stück nach oben, um links in der Karte eine komische Markierung zu entdecken. Grabe an dieser Markierung und du findest ein Loch – solltest du jetzt im Augenblick das Fahrgerät noch bei dir haben, merke dir diese Stelle. Wenn du ins Loch springst, verlierst du dein Fahrzeug. Unten befindet sich das Rubin-Item Menschenpuppe.

Steig wieder ein in dein Gerät. Fahre nun von dort direkt nach links in den nächsten Bildabschnitt. Hier bleibe weiter gerade auf Kurs und fahre geradeaus weiter, bis du gleich einen Kaktuswald entdeckst, der von einem Affenduo bewacht wirst. Schmeiße eine Tinglebombe auf sie, um diese zu bekämpfen. Dahinter findest du ein blaues Dreieck alias **Azurwasserkraut**.

Kartiere hier anschließend den Kaktus, der ständig mit einem Arm zuckt. Berührst du ihn, bekommst du ein nutzloses Täuschgras. Steige wieder unten in den Gefährt und fahre weiter nach links um wieder einen Tempel nach Karte zu erreichen, der natürlich irgendwo im Sand vergraben ist. Schaufel raus und du findest schnell die **Laubbaumkugel**.

Fahre nun nach Süden. Da findest du schnell in der Ecke dieser Insel einen großen Stein mit einem Riss. Sprengte ihn und hole dir die Spezialität „Elfen-Essig“ aus der Truhe heraus.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Da es hier nichts mehr gibt, steige wieder ein und fahre nach oben in den nächsten Bildabschnitt. Hier fahre den eingezeichneten Pfad der Karte entlang, bis du tatsächlich zu einem Ort kommst, wo du eine Plattform findest. Leider scheint sie inaktiv, kartiere aber den Ort – die Schwarzquelle. Im Augenblick hast du nicht alle drei schwarzen Gegenstände dabei, sodass du diese Quelle nicht aktivieren kannst. Da dir jetzt der Sprit ausgehen könnte, fahre wieder zurück zur rosa Plattform um dort wieder aufzutanken und zur Schwarzquelle zurückzufahren. Mache dies von nun an immer, sollte dir der Sprit zwischendurch ausgehen.

Fahre von der Schwarzquelle aus jetzt den eingezeichneten Pfad der Karte nach Norden und begeben dich in den folgenden Abschnitt. Hier fahre direkt von deiner Position aus nach links und du findest kurz darauf einen merkwürdigen Ruinenstein. Steige aus und tippe ihn an, damit er dir den **Blauwasserwürfel** gibt. Kartiere anschließend diesen Ruinenstein.

Jetzt steig ins Fahrzeug und fahre von diesem Punkt aus gerade nach oben, fahre dem Pfad entlang in den nächsten Abschnitt. Hier fahre weiter nach oben bis du einen Tempel erreichst. Auch hier gilt – Schaufel rausnehmen und graben. Du findest hier die **Gelberdkugel**.

Fahre anschließend von dort nach Links und du findest in der Karte ein eingezeichnetes Blumenbeet. Besiege hier die Käfer, dann grabe. Das **Laubbaumkraut** ist dein.

Steige nun wieder ein und fahre nach unten in den nächsten Abschnitt. Fahre weiter nach unten bis du zu einem neuen Ort stößt, wo wieder eine inaktive Plattform ist. Du kannst sie zwar nicht aktivieren, aber kartiere sie. Steige dann ins Fahrzeug und fahre den eingezeichneten Pfad der Karte entlang, der von dieser Quelle nach Nordosten führt. Im nächsten Abschnitt, fahre den Pfad weiter lang um zu einer weiteren inaktiven Quelle zu kommen. Kartiere auch diese. Hier findest du im Süden einen äußerst wütenden Grunzer. Besiege ihn für ein **Eisenkraut**.

Jetzt hast du die ersten drei Gegenstände eine Farbe zusammen. Von dieser inaktiven Quelle aus, fahre gerade nach oben in den nächsten Abschnitt. Fahre weiter nach oben im einen großen Fels mit einem Riss zu finden. Spreng ihn. Du erhältst eine rote Truhe in der der **Gelberdwürfel** versteckt ist.

Kartiere anschließend den Platz unterhalb der Truhe – ein Baseball-Feld wird für uns sichtbar. Nun fahre direkt nach rechts bis in den nächsten Abschnitt. Du entdeckst hier nach Karte einen kleinen See. Fahre ein Stück weiter, sodass du eine lila Krabbe findest. Sie benimmt sich merkwürdig, denn sie rennt von dir dauernd weg. Steuere deinen Leibwächter hinein um das Spiel zu beenden und das **Rotflammkraut** einzustecken.

Jetzt fahre von hier aus nach Süden in den nächsten Bildabschnitt. Wenn du weiter nach Süden fährst wird dir erst mal rechts ein rotes Symbol auf der Karte auffallen – und du findest eine Rubinkugel. Kartiere sie. Fahre weiter nach Südwesten und du findest hier wieder einen Tempel nach Karte. Grabe um die **Blauwasserkugel** zu bekommen. Auch das blaue Set hast du nun zusammen.

Fahre anschließend nach Nordwesten um eine inaktive Quelle zu finden. Kartiere sie. Steige wieder ein und fahre den eingezeichneten Pfad der Karte nach unten lang in den nächsten Bildabschnitt. Hier fahre weiter hinab, bis du wieder auf eine inaktive Quelle zu finden. Kartiere auch diese. Nun fahre weiter runter in den nächsten Bildabschnitt. Du triffst dort weiter unten auf eine Grube, in die du hinabsteigen kannst. Tust du das, wird dir hier ein Erdmonster begegnen. Zeldafans werden diesen Gegner sicher kennen: A Link to the Past lässt grüßen. Du musst Tingle in den Kopf des Wesens hineinsteuern, damit es zum Kampf kommt. Anschließend erhältst du das **Gelberdkraut** – dein drittes Set ist komplett.

Gehe von der Leiter in dieser Grube hier unten aus nach Süden und dann nach links – du findest die Überreste eines Boots. Kartiere diese. Nun gehe aus der Grube raus und fahre nach rechts in den nächsten Abschnitt. Hier findest du gemäß der Karte einen kleinen eingezeichneten See. Kartiere das alte Wasserrad und berühre es für paar Knochen.

Da es hier nichts mehr gibt (unten die Grube führt nur zum Brückenbauer) fahre den eingezeichneten Pfad der Karte nach oben in den nächsten Abschnitt. Fahre den Kartenweg entlang und achte auf den Wegesrand. Links siehst du schon schnell ein Schild, das aussieht wie ein Gockel. Kartiere diesen. Fahre ein Stückchen weiter, sodass du links einen zweiten Gockel entdeckst. Kartiere diesen auch. Fahre vom Blaugockel nach Südost um einen dritten Gockel auszumachen. Kartiere diesen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Nun schau dir mal die Richtung an, in der die Gockel verweisen und blicke mal auf die Karte. Grabe an der Stelle, in der die Blicke der Gockel sich angeblich kreuzen würden. Diese Stelle liegt etwas Nordöstlich vom Rotgockel, noch relativ nahe am Rand des festen Boden hier – du findest den **Laubbaumwürfel**. Dein 4. Set ist komplett.

Fahre mit deinem Mobil nun weiter den Pfad entlang in den oberen Abschnitt. Hier fallen dir auf der rechten Seite Büsche mit Blublumen auf. Folge den Büschen nach Nordosten sodass du auf einem Busch einfach einen **roten Würfel** entdeckst. Nehme ihn mit.

Von dort aus fahre nach Norden, bis du einen eingezeichneten Pfad auf der Karte siehst und fahre diesen entlang bis in den oberen Abschnitt. Fahre den Pfad solange weiter nach Norden entlang bis du einen letzten Tempel gemäß nach Karte entdeckst. Nehme deine Schaufel und grabe für die **Rotflamkugel**. Fahre nun den Pfad wieder hinunter den du gekommen bist in den unteren Abschnitt. Fahre den Pfad weiter entlang bis du gemäß nach Karte zu einer Kreuzung kommst. Kartiere hier die alte Brücke. Jetzt sind wir auch mit der Karte fertig.

Jetzt hast du alle Gegenstände der Elfen. Fahre zurück zu den einzelnen Quellen (besser Ruinensteinen), die du im Verkauf dieser Reise kartiert hast. Hier musst du in jedes dieser Ruinensteine alle drei Gegenstände einfügen. Wenn du eine Quelle aktivierst, aktivierst du auch eine weitere blinkende Plattform. Natürlich befreist du auch die jeweilige Elfe und bekommst pro Elfe 15000 Rubine gutgeschrieben. Hast du alle fünf Quellen aktiviert, begeben dich zur Quelle am Anfang – die Quelle der Oberelfe. Tippe die Quelle an um die Oberelfe zu beschwören und lasse dir 65000 Rubine auszahlen. Um jetzt noch nach etwas Elfenmais für die Spezialität zu suchen, grabe im Sand, an dem in der Karte Büsche verzeichnet sind.

Jetzt kann es ab nach Hause gehen. Verkaufe deine Karte der alten Dame für 78720 Rubine.

Wenn du jetzt noch Zeit hast, kannst du noch dir ein wenig Trinkgeld verdienen. In der Stadt gibt es eine Quelle, die jedoch versiegt wenn du dich ihr näherst. Tippe sie an und werfe 20000 Rubine hinein. Eine Elfe erscheint. Nachdem Chiko sie gesehen hat gehe zu Chikos Mum und lasse dir 32000 Rubine geben. Zum Dank erhältst du das Rubin-Item Elfenpuppe. Danach gehe zum Turm: Zahle 182250 Rubine ein damit er auf 57000 Meter wächst und das finale Level erreicht. Von nun an musst du den Turm nicht mehr füttern sondern kannst bedenkenlos lange fort bleiben: Die letzte Insel erwartet dich!