

**Uschis Kaffeehaus in Salzburg:** Hinsetzen →reden →plaudern →quaseln →Tasche durchstöbern →Ticket nehmen

**In der Bahn:** zum Fenster hinausschauen →Fernrohr

**Kiosk:** Schlüsselchen vom Boden aufnehmen

**Landesmuseum:** Gulli →schwimmen lernen

**Treffpunkt:** mit Schlüsselchen Schliessfach 44 →8622 für gelben Safe in der Annaburg

**Kiosk:** Züribroschüre →hinauf →Brieftaube →Taube trainieren bis sie Meldungen übermitteln kann (ca. 7 mal!)

**Telefonkabine:** Dietrich Müller →Telefon 4263444

**Central:** Tramticket am Automat lösen (minus 2.-) →nach Frankental zu **Didi's Haus**

**Bei Didi im Haus, Schlafzimmer:** Geben →Passwort: das Passwort →Taube übermittelt Nachrichten →Schlagen

**In der Küche:** Kochbuch →Drinks →Trinkglas

**Im Badezimmer:** Wasserhahn in Badewanne aufdrehen →Trinkglas füllen

**Vor Didis Haus:** Briefkasten →Nachricht mit Adresse

**Tram zum Pfauen:** Automat schlagen →Gratisticket →Brieftaube →in die Altstadt, schau **Züriplan**

**Compi Clan AG:** Suche das Päckchen →öffnen mit Gigaschere →leicht berauscht den Kassenschrank öffnen

**Ecke 1 (Bettler):** Auf den Boden sitzen (plus 5.-)

**Niegros:** Rad schlagen (+ 5.-)

**Küdebeiz:** Küde suchen →Gorbi spenden (minus 7.-) →Küde gibt die Geheimgangkarte

**Gasse 5:** Wette →schlagen (+ 3.-)

**Quaibrücke:** mit Fernrohr zur **Rudolf Brun Brücke** schauen →Elektro-Kabel (später holen)

**Rotes Auto 2:** Nord →Surisagg nehmen und sofort umstülpen →sonst ist Surisagg weg

**Beim Abfallkorb:** →den Güsel leeren

**Niegros:** West →Kleider in den Sack und schwimmen

**Fraumünster:** Bankreihe →Beutel mit Postkarte, Säurepulver, etc. nehmen, und natürlich das Orgelspiel hören!

**Rudolf Brun Brücke:** Nur auf dieser Brücke ist das Elektro-Kabel →nehmen

**Grünes Auto / Tram:** Mit 8.- zum Tram →zum Selnau fahren (bleiben 6.-)

**Selnau:** 2 Tickets am Tramautomaten nehmen, eines für Bergfahrt und eines für Talfahrt (bleiben 2.-)

**Station Uetliberg:** Waldweg rechts hinauf →**Verzweigung** links →**Kanzel** →**Treppe** oberster Tritt anklicken!

→Schnur einsacken →Treppe wieder hinauf →**Kanzel** →West

**Verzweigung:** rechts →**Annaburg vorn** →**Annaburg hinten** →mit Säurepulver Fenster öffnen

Im Parterre in die Burg steigen: Stockwerkorientierung anhand der Engel im Flur:

(Batman = Keller, Suti = Parterre, Deltikus = 1. Stock, Pamehta = 2. Stock)

**Keller:** zuerst hinunter, ab ins Treppenhaus, Klick auf Treppenstufen →hinunter, Dynamo →öffnen →Magnet

**1. Stock:** Treppenstufen →hinauf, Gelber Safe →Nr. 8622 →Magnet an Schnur →kleiner Schlüssel für rosa Safe

**2. Stock:** Treppenstufen →hinauf, Rosa Safe →mit diesem Schlüssel den Safe öffnen →die Diskette mitnehmen

Annaburg verlassen (via 1. Stock →Geheimleiter →Ausgang im Parterre zu Annaburg hinten)

hier 2 x Nord bis →**Wald** →2 x Ost, 3 x Nord, 1 x Ost, →**Treppe** hinauf →**Kanzel** west →**Verzweigung** hinunter

**Station Uetliberg:** Talfahrt mit dem 2. Ticket, sonst dauert es zu Fuss effektiv 1 Stunde!

**Mit Tram:** (2.-) zu **Didi's Haus** (Frankental) →im oberen Stock bei der Seemannskiste →Süd

**Bastelraum:** Geheimgangkarte in Schlitz vom Schrank →Schranklift in die **Rumpelkammer**

Computer auspacken →mit Kabel anschliessen →Diskette einschieben →Computer einschalten →**das Ende naht...**

## Achte auf dein Geld:

Du hast nach Platzspitz 5.-

Nach Telefon (minus 1.-) noch 4.-

Nach Tramfahrt, zu Didi (minus 2.-) noch 2.-

Mit dem Tram, gratis in die Stadt (Pfauen).

Automat schlagen. Du hast immer noch 2.-

Bei der Ecke 1, setzen (plus 5.-) 7.-

Niegros, schlägst du ein Rad (plus 5.-) 12.-

In der Beiz, spendierst du Küde einen Drink (minus 7.-) 5.-

In der Gasse 5, schlägst du eine Wette (plus 3.-) 8.-

Mit dem Tram, zum Selnau (minus 2.-) 6.-

Am Tramautomaten, beim Selnau, 2 Ticket lösen

für die Berg und Talfahrt SZU (minus 4.-) 2.-

Zu Didi mit Tram (minus 2.-) 0.-

# Züriplan 1991

