

Töff-Töff reist durch die Zeit Komplettlösung

Wir nehmen die Münze und gehen zu Dr. Drehzahls Labor. Wir müssen nun die Münze in die Waschmaschine stecken um die Zeitmaschine zu starten.

Unser Zeugs ist weg, und wir müssen es wieder beschaffen. Ab in den Zeitstrudel. Wir können nun zu 4 Verschiedenen Orten in unterschiedlichen Zeiten reisen um unsere 4 Gegenstände wieder zu finden.

Von links nach rechts: Dinosaurier, Mittelalter, Wilder Westen, Zukunft.

Bei den Dinosauriern, Mittelalter und in der Zukunft gibt es noch Rätsel, um alle Bereiche zu erreichen.



Saurier

Der Schwanz des Brachiosaurus versperrt uns den Weg. Den Schwanz anschauen und dann nach Links um mit dem Brachiosaurus zu sprechen damit Sie den Schwanz wegbewegt. Nun beim Portal nach hinten fahren um Rädchen helfen die Brücke zu bauen. Einfach 2-mal mit Rädchen sprechen. Es fehlt noch ein Teil, Dieses findet man beim Brachiosaurus oder gleich bei den Portalen bei den Dinosauriern, Mittelalter oder Wilder Westen.

Mittelalter

Die Kutsche reparieren, indem man das Rad nimmt. Dann beim Schlosstor den Hebel schmieren. Die Ölkanne hierfür findet man bei der Lok im Wilden Westen.

Wilder Westen

Zur Lok gehen. Die Ölkanne nehmen und die Räder schmieren. Mit der Lok reden um zu erfahren, was sie benötigt.

Wasser:

Links zum Stall gehen, das Seil nehmen und damit das Wasserrohr zur Lok ziehen um sie zu befüllen.

Holz:

Im Mittelalter zum Schmied gehen und da Holz nehmen. Dieses der Lok geben.

Zukunft

Das Band läuft in die falsche Richtung. Einfach den roten Knopf drücken, um die Richtung zu ändern.



Pep

Hund im Nest (Dinosaurier)

Nach der reparierten Brücke dem linken Weg folgen und dem Apatosaurus den Rücken kratzen. Er gibt Anweisung, in welche Richtung man sich bewegen muss. Jetzt über den Dinosaurierrücken zum Pterodaktylus Nest fahren. Der Pterodaktylus fliegt immer wieder weg. Sobald er ausser Sichtweite ist, kann man sich Pep schnappen.



Hund an der Schlossmauer (Mittelalter)

In die Zukunft gehen und im Laden den roten Ballonmacher links mitnehmen. Ins Mittelalter gehen zur Schlossmauer. Diese befindet sich zwischen dem Schmied und Thronsaal. Den Ballonmacher mit Pep verwenden, und Pep ist wieder bei uns.

Hund in der Wüste (Wilder Westen)

Mit dem Zug in die Wüste fahren. Den Spuren von Pep folgen bis wir ihn gefunden haben.

Hund bei den Transportern (Zukunft)

In der Zukunft bei den Transportern muss man die jeweils die richtige Farbe drücken (gelb oder rot), um zur nächsten Plattform zu gelangen. Bei der falschen Farbe beginnt man von vorne. Sich so den Weg zu Pep bahnen.



Geschichtshausaufgaben

Hausaufgaben unter dem Dinosaurier (Saurier)

In den Wilden Westen gehen. Links im Stall Stroh mitnehmen. Bei den Dinosauriern nach der Brücke dem rechten Weg zu Rädchen folgen. Bei Rädchen nach Links zum Triceratops gehen. Dem Saurier 3-mal Stroh geben, und wir können die Hausaufgaben nehmen.

Hausaufgaben beim König (Mittelalter)

Zum Schloss und in den Thronsaal gehen. Mit dem König sprechen und wir erfahren, was für ein Buch er gerne hätte. In der Zukunft zur Bücherei gehen, und am Computer nach der Geschichte suchen. Mit dem grünen Knopf diese ausdrucken und dem König bringen und wir erhalten die Hausaufgaben zurück.



Hausaufgaben als Plakat (Wilder Westen)

Im Laden das Plakat am fenster anschauen. Wir erfahren wir das Virgil Clyde vermisst wird. Mit dem Zug zu den Felsenmine fahren und die Drahtschere mitnehmen. Nun mit dem Zug in die Geisterstadt und Virgil Clyde mit der Drahtschere befreien. Nun zurück zum Laden und die Hausaufgaben nehmen.

Hausaufgaben im Museum (Zukunft)

Bei der Lok die Räder schmieren, damit wir 50 Cent erhalten. Mit diesen im Laden die Zeitung kaufen. In die Zukunft gehen und ins Museum. Unsere Hausaufgaben ansehen und gegen die Zeitung tauschen.

Feuerwehrmann Brotdose

Brotdose in den Brombeere (Dinosaurier)

In den Wilden Westen gehen und der Lok die Räder schmieren damit wir 50 Cent bekommen. Damit ins Mittelalter und beim Schmied die Rüstung kaufen. Nun zu den Dinosauriern zu den Brombeeren gehen. Die Rüstung mit den Brombeeren verwende und die Brotdose holen.

Brotdose beim Drachen (Mittelalter)

In der Zukunft im Tierladen Futter für einen Drachen herstellen. Kopf, Körper und Füße des Drachen auswählen und mit dem roten Knopf bestätigen. Das Futter im Mittelalter dem Drachen geben, und wir können die Brotdose nehmen.

Brotdose beim Goldsucher (Wilder Westen)

Im Mittelalter mit Merlin sprechen. Er braucht einen bestimmten Art von Stein um Gold herzustellen. In den Wilden Westen gehen. Dort mit der Lok zur Felsenmine gehen und vor der Kisten den Stein in der richtigen Farbe mitnehmen. Zurück zu Merlin und im den Stein geben um das Gold herzustellen. Mit dem Gold in den Wilden Westen mit dem Zug zum Goldsucher gehen. Ihm das Gold geben und man bekommt die Brotdose.



Brotdose im Museum (Zukunft)

Nach der Brücke bei den Dinosauriern den Weg nach rechts folgen und bei Rädchen eine Schüssel mitnehmen. In der Zukunft im Museum die Brotdose anschauen und gegen die Schüssel eintauschen.

Taschenrechner

Taschenrechner bei den Steinen (Dinosaurier)

Zum T. Rex gehen und den Taschenrechner anwählen. Beim Spiel die Steiner zu einer Treppe anordnen. Der Taschenrechner ist nun erreichbar.

Taschenrechner bei Merlin (Mittelalter)

Im Mittelalter mit Merlin sprechen und dann den Taschenrechner anwählen. Merlin braucht eine Batterie. Die Spannung merken. In die Zukunft gehen und im Laden die Batterie herstellen. Das Gerät anwählen und auf die Spannung achten. Diese Merlin bringen und wir kriegen den Taschenrechner.

Taschenrechner in der Geisterstadt (Wilder Westen)

Mit dem Zug zum Gold-Fluss fahren. Dort mit dem Goldschürfer reden. Nun die Schlüssel nehmen du mit dem Zug zur Geisterstadt fahren. Der Taschenrechner liegt auf dem Dach. Mit der Ratte reden und der Taschenrechner landet in der Truhe. Das Schloss der Truhe ansehen und diese nun mit dem passenden Schlüssel öffnen. Den Taschenrechner aus der Truhe nehmen.

Taschenrechner im Museum (Zukunft)

Im Mittelalter bei Merlin den Abakus anwählen. Zur Zugbrücke gehen und das Paket mitnehmen. Das Paket Merlin geben. Wir bekommen den Abakus. In der Zukunft ins Museum gehen. Unseren Taschenrechner anschauen und gegen den Abakus tauschen.

