

Töff-Töff geht zum Zirkus Komplettlösung



Am Zug angekommen blockiert eine Ziege die Gleise. Gehe nach rechts und nimm die Blumen mit. Zurück zur Ziege und ihr die Blumen geben. Mit dem Zug geht die nun die Reise ins Apfeltal.

Im Apfeltal angekommen geht es gleich zum Direktor. Er erklärt uns sein Problem, und dass wir seinen Artisten helfen sollen. Somit geht es zuerst ins Hauptzelt.

Im Zelt gibt es einen kleinen Flohzirkus. Diesen schauen wir an und erhalten die Lupe.

Gleich daneben befindet sich ein Erdnusswagen.

Diesen sprechen wir an und spielen sein Spiel. Wir müssen Erdnüsse auf kleine Autos werfen. Wir bekommen eine Tüte Erdnüsse.

Das Zelt nach rechts verlassen. Hier ist der Zugang zum 2. Zelt versperrt. Das Seil anwählen, und der Zugang lässt sich öffnen.

Hier sitzt der Löwe. Wenn wir ihn ansprechen erhalten wir das Badekleid. Nach rechts geht es weiter in das 3. Zelt.

Hier weiter nach rechts durch den roten Durchgang. Hier nun den Bären mit der Lupe untersuchen. Es muss der Floh gefunden werden der links oben abgebildet ist. Mit den Pfeiltasten die Lupe bewegen und den Floh anklicken. Die Flöhe kommen nun mit.



Nach rechts das Zelt verlassen um zu Jumbo zu gelangen. Bei den Farbtöpfen liegt eine Hälfte eines Rezeptes, dieses mitnehmen.



Zurück in das 1. Zelt und dieses nach hinten verlassen. Der Wachtmann versperrt uns den Weg. Wir brauchen eine Berechtigung um durch zu kommen.

Die Formulare zum Direktor bringen und unterschreiben lassen. Die Formulare dem Wachtmann geben und wir dürfen durch.

Nach Hinten zu den Schweinen gehen und von hier aus nach rechts zur Orgel. Die Orgelpfeifen anwählen und diese nach Tonhöhe aufsteigend sortieren. Um den Ton zu hören unterhalb der Pfeife auf das Notensymbol klicken. 2 Pfeifen lassen sich durch Anklicken jeweils austauschen. Wir erhalten ein Buch.

Weiter Sprungturm. Bei der Pflanze ist ein Loch im Becken. Dieses anschauen und merken. Jetzt zurück zum Wachmann.

Vom Wachmann aus den Weg nach links folgen. Bei den Mäusen den Regenschirm am Boden mitnehmen und weiter nach Links gehen.

Wir treffen auf Honko. Ihm das Buch geben. Wir erfahren, dass er eine Clowns-nase braucht. Weiter nach Links, du beim Saftstand das Trampolin mitnehmen und nach Hinten zum Magier.

Der Magier braucht Hilfe mit den Karten, also sprechen wir mit ihm und sortieren seine Karten. Als Belohnung erhalten wir eine Jonglierkeule.

Wir gehen nun weiter zu Mombassa. Ihr geben wir die Erdnüsse und können nun Ihr Netz mitnehmen. Noch nach Links zu den Werkzeugen und die Säge mitnehmen. Hier liegt der 2. Teil des Rezeptes. Dieses mitnehmen.



Zum Saftstand gehen und den Shake nach dem Rezept herstellen. Nun zum Seelöwen und ihm die Jonglierkeule geben. Die rote Kugel auf dem Boden mitnehmen.

Jetzt zu Ritzi Ratzer. Ihm die Säge geben. Nun die Form anwählen, welche dem Loch im Wasserbecken des Sprungturms entspricht. Wir erhalten das zugeschnittene Stück Holz.



Zum Sprungturm und das Holz in das Loch einsetzen. Dem Nilpferd den Badeanzug geben und wir bekommen die Kleidung für den Löwen.

Von hier aus nach Links weiter erreicht man eine Weg Lücke. Das Trampolin in die Lücke stellen und wir kommen weiter.

Bei Halbstarke angekommen geben wir ihm den Shake. Wir können die Blaupause mitnehmen. Gleich weiter nach rechts zum Hochseil.

Dem Einrad den Regenschirm geben, und wir erhalten den kleinen Schirm. Mit dem Hebel das 2. Seil spannen. Nun können wir über das Seil.

Zu den Schweinen und Ihnen das Netz geben. Ihr Problem ist gelöst.

Jetzt zur Übungskanone. Die Blaupause mit der Kanone benutzen und entsprechend einstellen durch anwählen des Panels. Das 2. Problem ist gelöst.

Ab zu Honko. Ihm die rote Kugel geben, und auch sein Problem ist gelöst.

Weiter zu den Löwen und das blaue Kleidungsstück übergeben. Ein weiteres Problem gelöst.

Nun im Hauptzelt den Flöhen den kleinen Schirm geben, und das letzte Problem ist gelöst.

Das Spiel wird mit Klick auf den roten Knopf im vorderen Bereich abgeschlossen.



