

## DAS TAUSCHGESCHÄFT

In **Zelda: Oracle of Ages** gibt es einige Gegenstände, die du in einer langen Reihe tauschen kannst. Am Ende dieses Tauschgeschäfts kannst du das Edelschwert finden, eine stärkere Waffe als dein gewöhnliches Holzschwert. Wir verraten dir, mit wem du welche Gegenstände tauschen musst und was du dafür tun musst.

### 1. Irrlicht-Uhr

Auf dem Yoll-Friedhof, direkt nach der Geistergruft, kann man hinter einen Stein einen Geist erkennen. Sprich ihn an, öffne sein Grab und gehe hinein und lasse dir von ihm draußen eine Irrlicht-Uhr.

### 2. Briefset

Die Irrlicht-Uhr kann man dem Postboten in Lynna-Dorf (Vergangenheit, links von den Shops) geben. Nun ist er immer pünktlich. Als Dankeschön erhältst du ein Briefset.

### 3. Duftbeutel

Damit bewaffnet, gehe mal in den Westen von Lynna-Dorf. Dort ist ein WC. Gebe der Hand das Briefset. Was es damit macht... naja, es ist eine Hand in der Toilette. Wenigstens gibt es dir einen Duftbeutel... . Ui, was da wohl drin ist? Wir wollen es lieber nicht wissen.

### 4. Knusperbraten

Auf der Sichelinsel der Gegenwart im Osten befindet sich ein Tokaykoch, der nichts riechen kann. Der Geruch des Duftbeutels wird seine Nase befreien. Er ist so dankbar, dass dir einen Knusperbraten überlässt. Lecker!

### 5. Hundemaske

Gehe mal nordwestlich von Lynna-Stadt (Gegenwart) zu den Maskenhändler, dieser ist so hungrig. Ein bisschen Braten macht ihn zwar nicht freundlicher, doch er überlässt dir eine seiner Hundemasken.

### 6. Hantel

Mit der Maske kann man im Südwesten von Lynna-Stadt die Hundzüchterin aufsuchen, welche die Maske für einen hässlichen Hund benötigt. Gebe ihr diese und der Hund ist wunderschön. Dafür bekommst du eine Hantel.

### 7. Klebebart

Mit der Hantel besuche den Mann in der Zentralen Halle von Symmetria-Stadt in der Vergangenheit. Dieser treibt mit nur einer Hantel Sport, was schädlich für das empfindliche Gleichgewicht der Stadt ist. Gebe ihn die Hantel und bekomme dafür einen Klebebart.

### 8. Ein Witz

Mit diesen Schmuckstück gehst du in Lynna-Stadt zu den Mann, der sich draußen am Fluss mit einen Jungen unterhält. Er will lustig sein und mag den Klebebart. Überreiche ihn diesen und er erzählt dir einen Witz.

### 9. Schundroman

Genau dort, nur 400 Jahr früher, lebt ein Junge im abgedunkelten Raum. Erzähle diesem tristen Jungen einen Witz. Er wird zwar das Lachen vor Witz vergessen, doch überreicht er dir einen Schundroman.

### 10. Zauberruder

Die neuste Literatur für eine Hexe: Triff Martha und sie wird sich auf das Buch stürzen. Sie überreicht dir ihr Gesellenstück, das Zauberruder.

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## 11. Meer-Ukulele

Das Ruder kann nur einer wollen: In der Vergangenheit am Südstrand lebt der Bootsmeister, der sich des Ruders gerne annimmt. Er überreicht dir die Meer-Ukulele.

## 12. Kaputtes Schwert

An der Küste ohne Wiederkehr (Vergangenheit) ist eine Höhle, in der ein alter Zora wohnt. Dieser nimmt dir die Ukulele gerne ab, weil es ihn an die Jugend erinnert. Er reicht dir ein altes Schwert. Wunderbar: Du bist am Ziel. Fast zumindest, wenn es denn intakt wäre.

## 13. Das Schwert

Mit dem kaputten Schwert gehst du zur Restaurations- mauer (Vergangenheit). Absolviere hier die Falle (von Zeremonie kann hier ja keine Rede sein), wie schon bekannt. Doch jetzt ist es kniffliger: Du musst zwei Fuhren Monster in den Abgrund schaffen, ohne das die Lore auf das Schwert fährt.

Stelle dich, wenn es knapp wird einfach auf den Schalter, um der Lore eine weitere Runde zu gewähren. Was die Gegner betrifft, lohnt es sich, diese zuerst in eine Ecke zu locken und sie gemeinsam dann in den Abgrund zu stoßen. Hast du es geschafft, erhältst du das **Edelschwert** oder falls du dieses bereits hattest das **Masterschwert**.