

Komplettlösung

Die folgenden Seiten enthalten Hinweise zum Lösen aller Rätsel der Spielsituationen. Diesen Text sollten Sie nur dann lesen, wenn Sie im Spiel einmal gar nicht mehr weiterkommen.

3.4.1 Elternhaus und Stadttor

Im Elternhaus



Alex steht im Wohnzimmer seines Elternhauses und telefoniert mit einem potenziellen Arbeitgeber. Aufgrund seiner geringen Überzeugungskraft gelingt es ihm nicht, ein Bewerbungsgespräch zu vereinbaren. Seine Mutter befragt Alex zum Ausgang des Gesprächs. Sie wünscht sich, dass Alex bald wieder einen Job findet, um die Schulden bezahlen zu können.

Während des Gesprächs sieht die Mutter den Briefträger kommen und bittet Alex nach der Post zu sehen. Im nächsten Moment fällt ein Brief durch den Türschlitz in die Wohnung.

Nimm den **Brief** und stecke ihn in deine Tasche.

Die Mutter bittet Alex, den Brief zu öffnen und vorzulesen. Alex sieht am Absender, dass es ein Brief von der Bank ist. Damit er nichts Wichtiges zerreit, will er ihn nicht mit den Fingern öffnen.

Öffne die **Schublade** und nimm den **Brieföffner**. Öffne den **Brief** mit dem **Brieföffner** und lies der Mutter den Text vor.

Beim Vorlesen wird Alex schlagartig das ganze Ausmaß der drohenden Zwangsäumung bewusst. Er gibt sich selbst die Schuld daran und ihm wird schwarz vor Augen.

Am Stadttor



Als Alex wieder zu sich kommt, kann er seinen Augen kaum trauen. Er befindet sich vor dem Stadttor einer ihm völlig fremden Stadt.

Sprich mit der **Torwache** und finde heraus, wo du bist und was er von dir will. Du erfährst, dass dich der Torwächter nur gegen einen **Wegzoll** in die Stadt lässt. Da du kein Geld bei dir hast, wirst du von ihm weggeschickt.

Als du dich verzweifelt vom Torwächter abwendest, fängt eine sprechende **Ratte** ein Gespräch mit dir an. Du erzählst ihr deine Geschichte.

Du erfährst von der Ratte, dass es in der Stadt eine weise Kräuterfrau gibt, die dir helfen könnte. Da man sie für eine Hexe hält, wird sie im Schandturm des Rathauses festgehalten. Man will sie auf dem Scheiterhaufen verbrennen.

Um mit der Kräuterfrau sprechen zu können, musst du zunächst in die Stadt und dann ins Rathaus kommen. Die Ratte verrät dir, dass die Wache gern mit sich handeln lässt. Sie will dir auf der Suche nach der Kräuterfrau helfen und macht es sich in der Tasche deines Pullovers bequem.

Im Gespräch mit dem **Torwächter** stellst du fest, dass der Mann nicht gut rechnen kann. Du bietest ihm deine Hilfe an, um das Gesamalter seiner Familie auszurechnen. Das **Minispiel Alter berechnen** beginnt.

Der Torwächter ist glücklich, denn mit dem errechneten Familienalter bekommt er die Prämie des Statthalters. Er lässt dich ohne Wegzoll passieren und schenkt dir eine Karte der Stadt.

Die Ratte hat dir bei den Rechenaufgaben tatsächlich geholfen. Nun weißt du, dass du dich auf sie verlassen kannst. Zusammen macht ihr euch auf den Weg in die Stadt, um die Hexe zu befreien.

Vor dem Rathaus



Mit Hilfe der **Karte** gehst du direkt zum Rathaus. An der Tür hängt ein **Zettel** mit den Öffnungszeiten. Alex ist ärgerlich, denn so lange kann er nicht warten. Die Ratte schlägt vor, wieder zum Stadttor zurück zu gehen.

Beim Kutscher am Stadttor



Am Stadttor fängst du mit dem **Kutscher** ein Gespräch an. Du erfährst, dass er andere Möglichkeiten kennt, außerhalb der Öffnungszeiten, ins Rathaus zu gelangen. Der Kutscher schlägt dir ein Tauschgeschäft vor: Er verrät dir, wie du ins Rathaus kommst, wenn du für ihn herausfindest, wie er das Herz der **Magd** erobern kann. Der Kutscher sagt dir noch, dass die Magd in der Küche der Gaststube am Marktplatz arbeitet.

Auf der **Stadtkarte** ist nun der Marktplatz leuchtend markiert.

3.4.2 Marktplatz

In der Gaststube



Auf einem **Schild** vor der Gaststube liest du, dass dort eine Bedienung gesucht wird. Da du die Magd sprechen willst, beschließt du den Job anzunehmen, um in die Küche zu kommen.

Die Wirtin ist erfreut, jemanden zu ihrer Unterstützung gefunden zu haben und bittet dich, die **Gäste** zu bedienen. Frage alle **Gäste** nach ihren Wünschen. Hole alle **Getränke**, **Hauptgerichte** und **Nachspeisen** von der Durchreiche und bringe jedem Gast seine bestellten Speisen und Getränke. Nach dem Verzehr will jeder Gast seine Rechnung haben.

Das **Minispiel Rechnung schreiben** beginnt.

Nachdem du deine Arbeit erfolgreich beendet hast, erhältst du von der Wirtin deinen ersten Lohn, einen **Goldtaler**. Sie bittet dich noch,

das schmutzige Geschirr in die Küche zu bringen.

In der Küche



Dort versuchst du mit der **Magd** zu sprechen. Der **Koch** ruft ärgerlich dazwischen, dass keine Zeit für Gespräche ist. Du erfährst, dass noch viel für das große Fest getan werden muss. Du bietest deine Hilfe an und erhältst vom Koch zwei Aufgaben.

Du kannst Lebensmittel bei der Bäuerin am Marktstand abholen oder beim Kochen helfen. Du entscheidest dich, zunächst die bestellten Lebensmittel abzuholen und es beginnt das **Minispiel Waren einkaufen**.

Nach dem Einkauf am Marktplatz kehrst du mit **6 Eiern** und **einem Liter Milch** in die Küche zurück.

Jetzt willst du beim Kochen helfen. Zunächst musst du die Lücken im Eierkuchen-Rezept füllen. Es beginnt das **Minispiel Rezeptlücken füllen**.

Ist der Text des Rezeptes wieder vollständig, erlaubt dir der Koch, nach diesem Rezept Eierkuchen zu backen. Das **Minispiel Eierkuchen backen** beginnt.

Sind die Eierkuchen gebacken, gönnt dir der Koch eine Pause. Du kannst endlich mit der **Magd** sprechen. Sie erzählt dir, dass sie ein Erbstück ihrer Mutter, eine Kette mit Anhänger an den **Krämer** verkauft hat, um ihrer Familie damit zu helfen. Sie will nur mit demjenigen

auf das große Fest gehen, der ihr die Kette mit **Anhänger** wieder zurückbringt.

Am Stadttor



Du berichtest dem **Kutscher**, was dir die **Magd** erzählt hat. Der Kutscher ist traurig, denn er hat sich mit dem Krämer gestritten und sieht deshalb keine Chance, die Kette der Magd von ihm zu bekommen. Du bietest dem Kutscher deine Hilfe an und begibst dich wieder zum Marktplatz.

Beim Krämer am Marktplatz



Am Marktplatz unterhältst du dich mit dem **Krämer**. Er erzählt dir, dass er davon überzeugt ist, bei einer Lieferung Salz vom Kutscher betrogen worden zu sein. Die **Kette** will dir der Krämer für **30 Taler** verkaufen. Den Anhänger will er dir nur geben, wenn du den Betrug des Kutschers aufdeckst.

Am Stadttor

Du redest erneut mit dem Torwächter. Dabei erhältst du zwei wichtige Informationen. Zum



einen will der Torwächter gern mit seiner Familie verreisen, hat aber keine Zeit, den **Fahrschein** beim Kutscher zu kaufen. Zum anderen führt er ein **Zollbuch**, in dem alle ein- und ausgehenden Waren eingetragen sind.

Du erklärst dich bereit, nach den Wünschen des Torwächters einen Fahrschein zu kaufen und gehst zum Kutscher. Der schickt dich zum Fahrscheinautomat und das **Minispiel Fahrschein kaufen** beginnt.

Du gehst mit dem Fahrschein zur Torwache und erhältst von ihm **30 Taler**. Außerdem bekommst du das **Zollbuch**. Mit beiden Dingen in deiner Tasche gehst du zum Krämer.

Am Marktplatz



Dem Krämer kaufst du für die **30 Taler** die Kette ab. Dann zeigst du ihm die Eintragungen im Zollbuch. Er reagiert wütend und verweigert dir den **Anhänger**.

Von der **Bäuerin** erfährst du, dass der Krämer sehr abergläubisch ist. Die geweihten Gegenstände und der Anhänger der Magd

sollen dafür sorgen, dass er von weiteren Mäuseplagen verschont bleibt.

Du sprichst mit der Ratte, die sich bereiterklärt, die Säcke im Lager des Krämers anzufressen. Mit dem **Brieföffner** hebelst du das **Fenster** auf und die Ratte springt in das Lager.

Der Krämer bemerkt nach einer Weile das Chaos in seinem Lager und ist verzweifelt. Du bietest ihm deine Hilfe an und das **Minispiel Lager aufräumen** beginnt.

Für deine Hilfe erhältst du den **Anhänger** und kombinierst ihn mit der **Kette**. Am Stadttor übergibst du dem Kutscher die **Kette mit Anhänger**.

Am Stadttor



Der Kutscher ist überglücklich und er verrät dir, dass du als Lieferant eines Handwerkers ins Rathaus kommen kannst.

Auf der Stadtkarte erscheint das **Handwerkerviertel** als neuer Ort.

3.4.3 Handwerkerviertel und Rathaus

Im Handwerkerviertel



Du erkundest diesen Stadtteil und findest die Schilder einer **Schneiderei** und einer **Tischlerei**. Auf einer Kiste findest du einen **Hammer** und nimmst ihn mit.

In der Schneiderei



Du sprichst mit der **Schneiderin** und erfährst, dass sie einen neuen **Umhang** für den Statthalter im Rathaus anfertigen soll. Sie erwähnt, dass der **Stickrahmen** für die Stickborte des Umhangs zerbrochen ist.

In der Tischlerei

Hier triffst du den **Tischlergesellen** und bittest ihn, für die Schneiderin einen neuen **Stickrahmen** zu bauen. Er lehnt erst ab, aber als du ihm deine Unterstützung zusagst, ist er einverstanden. Im Hof findest du **Holzleisten** auf dem Holzstapel und es beginnt das **Minispiel Stickrahmen herstellen**.



In der Schneiderei

Du nimmst den fertigen **Stickrahmen** und bringst ihn der Schneiderin. Nun hilfst du bei den Vorbereitungen zum Umhang. Du nimmst den **roten Stoffballen**, legst ihn auf den **Tisch** und es beginnt das **Minispiel Stoffpreis berechnen**.

Nun weißt du, wie viel der Stoff des Umhangs kosten wird. Jetzt müssen die Zuschneidearbeiten getan werden. Du nimmst die **Schere** und das **Minispiel Stoff ausmessen** beginnt.

Teile der Schneiderin mit, dass alle Vorbereitungen für das Anfertigen des Umhangs getroffen sind. Die Schneiderin beginnt mit den Näharbeiten. Wenn du das nächste Mal in die Schneiderei kommst, nimm den **Umhang** von der Kleiderpuppe und bringe ihn ins Rathaus.

Im Inneren des Rathauses



Als du an der Rathhaustür klopfst, fragt man dich, was du willst. Du sagst, dass du

den Umhang für den Statthalter von der Schneiderin bringst. Sofort öffnet dir ein Beamter und nimmt dir den lang ersehnten Umhang ab.

Jetzt bist du endlich im Rathaus. Als du die Treppe zum Schandturm hoch gehen willst, verweigert dir ein **Beamter** den Durchgang. Du überlegst, wie du ihn ablenken kannst und beginnst ein Gespräch mit ihm.

Der Beamte erzählt, dass er das Archiv verwaltet. Die **Tischlermeisterin** hatte ihm versprochen, ihren geänderten Bauantrag für die Archivierung zu bringen. Du erklärst dich bereit, diesen **Antrag** in der Tischlerei zu holen.

In der Tischlerei



Du fragst den Tischlergesellen nach dem Bauantrag. Der ist froh, dass er den Weg nicht selbst tun muss und übergibt dir dankbar den Antrag.

Im Inneren des Rathauses



Du gibst dem Beamten den Bauantrag und er verschwindet damit im Archiv. Jetzt musst du noch den anderen Beamten ablenken, damit du endlich die Hexe befreien kannst.

In der Geldstube



Du sprichst den Bankbeamten an. Er ist sehr verzweifelt, denn er soll einen Kreditantrag ändern. Da er nur als Vertretung in der Geldstube ist, kann er diese schwierige Aufgabe nur schwer bewältigen. Du bietest ihm deine Hilfe an und das **Minispiel Kreditvertrag ändern** beginnt.

Du hast es geschafft, den neuen Kreditantrag zu erstellen und der Bankbeamte kann Feierabend machen. Er schließt seine Stube und du kannst endlich unbeobachtet zum **Schandturm** gehen.

An der Kerkertür des Schandtums



Die Kerkertür ist mit einem großen **Vorhängeschloss** verriegelt. Du nimmst den **Hammer** aus deiner Tasche und zerschlägst das Schloss.

Als du die Tür öffnest siehst du nur eine leere Zelle. Im Rathaus erfährst du von dem Beamten, der wieder aus dem Archiv zurück ist, dass die Hexe bereits zum Marktplatz gebracht wurde.

Die Ratte bringt dich auf die Idee, ins Kloster zu gehen, um die Äbtissin zu fragen, wie man eine Hexenverbrennung verhindern kann. Auf der Karte der Stadt erscheint ein neuer Ort: das **Kloster**.

3.4.4 Kloster Im Krankenzimmer



Gehe zum Kloster und suche nach der **Äbtissin**. In der Krankenstube triffst du eine **Pflegenonne**. Von ihr erfährst du, dass die Äbtissin nicht ansprechbar ist. Da die Pflegenonne viele andere Patienten versorgen muss, kann sie sich nicht um die Äbtissin kümmern. Du bietest ihr an, zu helfen und das **Minispiel Pflege dokumentieren** beginnt.

Die Pflegenonne rät dir, der Äbtissin einen Tee zu kochen. Nimm dazu den **leeren Wasserkessel** und gehe in den **Klostergarten**. Fülle **Schnee** vom Schneehügel in den **Wasserkessel**.

Gehe wieder zurück in die **Krankenstube** und stelle den **gefüllten Wasserkessel** auf den **Ofen**. Nimm nun die **Kräuter** aus dem Regal und gib sie ins **kochende Wasser**. Nimm eine leere Teetasse, fülle sie mit dem **Kräutertee** und gib der **Äbtissin** die **gefüllte Tasse**.

Der Zustand der Äbtissin ändert sich leider nicht. Die Pflegenonne rät dir, im **Kräuterbuch** in der **Schreibstube** nach einer besseren Medizin zu suchen. Bevor du in die Schreibstube gehst, hebe den Kerzenstummel auf und entzünde ihn am Ofen.

In der Schreibstube



Hier ist es dunkel und du entzündest mit der **Kerze** die **Fackel**. Auf dem Pult findest du das **Kräuterbuch** und stöberst darin. Du findest einen Text zur Wirkung der Ingwerwurzel und liest, dass sie durchblutungs- und kreislauffördernd wirkt.

Im Klostergarten



Sprich die **Gartennonne** auf der Bank an und frage sie nach Ingwer. Du erfährst, dass sie mit der Planung des Gartens für den Frühling beschäftigt ist. Du bietest ihr an, diese Arbeit zu übernehmen, während sie in dem alten Gartenplan nach dem Platz des Ingwers sucht. Damit beginnt das **Minispiel Garten planen**.

Die Gartennonne nennt dir den Platz, an dem der Ingwer in den letzten Jahren stand. Du nimmst die **Schaufel**, gräbst an der **genannten Stelle** und findest ein Stück Ingwerwurzel.

Im Krankenzimmer



Nimm den **Mörser** und den **Stößel** und mache aus der **Ingwerwurzel** einen Brei. Rühre den **Ingwerbrei** in den Kräutertee in der **Kanne** und reiche der **Äbtissin** eine **Tasse mit diesem Tee**.

Die Äbtissin kommt wieder zu Kräften und antwortet auf deine Fragen. Sie erinnert sich, dass es schon einmal einer Hexe gelungen ist, dem Scheiterhaufen im letzten Augenblick zu entfliehen. Sie kann sich allerdings nicht mehr an Details erinnern und rät dir, alles in dem Buch namens „**Hexenhammer**“, das in der Schreibstube steht, nachzulesen.

In der Schreibstube



Wieder in der Schreibstube suchst du das Buch in dem Regal und findest es auf einem sehr hohen **Regalbrett**. Da du nicht an das

Buch herankommst, bittest du die Ratte, dir zu helfen. Sie klettert am Regal hoch und springt nacheinander in die **Lücken**, die du anklickst. Schließlich stößt sie das **Buch** an und es fällt herunter.

Im Buch erfährst du, dass Hexen erst hingerichtet werden können, wenn sie durch eine Wiegeprobe geprüft wurden. Du planst die **Waage** so zu verändern, dass sie die Unschuld der Hexe beweist.

Auf dem Marktplatz



Hier ist inzwischen der Scheiterhaufen aufgebaut. In wenigen Minuten soll die Hinrichtung beginnen. Zeige dem **Statthalter** das **Buch** und fordere ihn auf, eine Wiegeprobe durchzuführen.

Der Statthalter willigt zögernd ein und lässt die Vorbereitungen treffen. Du betrachtest die Waage etwas genauer und bemerkst einen **Spalt** in der **Nadel der Waage**. Stecke den **Brieföffner** in diesen Spalt und treibe ihn mit dem **Hammer** bis tief in den Holzbalken der Waage.

Durch diese Veränderung schlägt die Waage nicht aus. Die Bewohner der Stadt glauben erst jetzt, dass die Frau unschuldig ist.

Sie wird freigelassen und Alex kann endlich mit ihr sprechen und sie um Hilfe bitten. Es stellt sich jedoch heraus, dass sie nur eine einfache Kräuterfrau ist und ihm nicht helfen kann. Als Dank für ihre Befreiung schenkt sie ihm ihren Armreif.

Am Brunnen vor dem Kloster



Alex ist verzweifelt und die Ratte hilft ihm ein letztes Mal. Sie rät ihm, den **Armreif** zu benutzen, um das Geheimnis des Brunnens zu lüften.

Stecke den **Armreif** in die Einbuchtung des **Ornaments am Brunnen**. Dadurch löst sich ein Stein und eine Nische mit einer **Schriftrolle** kommt zum Vorschein. Nimm die Schriftrolle und lies das Ritual, das dort beschrieben ist.

Wirf zuerst den **Hammer** in den Brunnen, als zweites den **Goldtaler** und zum Schluss die brennende **Kerze**. Alex verliert das Gleichgewicht und fällt selbst in den Brunnen.

3.4.5 Elternhaus Wieder zurück im Elternhaus



Alex kommt wieder zu sich und findet sich in der Situation wieder, in der er war, als ihm schwarz vor Augen wurde. Kurz darauf fällt die Tageszeitung durch den Briefschlitz der Haustür.

Nimm die **Tageszeitung** und schau die Stellenangebote durch. Du findest eine interessante Anzeige und beschließt, diese Chance nicht verstreichen zu lassen. Greife erneut zum **Telefonhörer** und rufe bei der Telefonnummer der Anzeige an.

Der Anruf ist so selbstbewusst und überzeugend, dass Alex zu einem Probearbeitstag eingeladen wird.