



Komplettlösung zu

Sethi 4 – Abenteuer im Mittelalter

geschrieben von [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

Einführung

"Abenteuer im Mittelalter" ist das 4. Spiel aus der Sethi-Reihe. Es ist ein Lernadventure, in dem Kinder alles rund um die Zeit des Mittelalters lernen können. Ihnen wird in einem Wörterbuch und Lernteil vom Knappen bis zu den Essgewohnheiten der Grafen alles erklärt. Der Lernstoff ist in eine einfache und kurze Detektivgeschichte eingebettet. Ritter Simon wird in den Kerker geworfen, weil er verdächtig wird, den Grafen Heinrich, seinen Lehnsmann, vergiften zu wollen. Der kleine Knappe Sethi wird damit beauftragt heraus zu finden, wer wirklich hinter dem gefundenen Gift steckt und damit Simon aus dem Kerker zu befreien. Auf seiner Suche nach Hinweisen und Beweisen trifft er Ritter, Vasallen, Tagelöhner, Minnesänger, Mönche, Händler und andere Menschen der unterschiedlichen gesellschaftlichen Schichten. Einige sind Freunde, anderen sollte er lieber nicht vertrauen. Ihm zur Seite steht der kleine Affe Pepi.

Kleine Rätsel wie ein Schiebepuzzle, das Fertigstellen eines Mosaiks oder das Sortieren von Büchern sind in die Story eingebaut. Diese Rätsel können jederzeit erneut gelöst werden, wenn man sie einmal geschafft hat. Sie sind kindgerecht gestaltet und einfach gehalten.

Das Spiel wartet mit einer kindgerechten Märchengrafik aus. Die Schauplätze, wie z.B. der überfüllte Rittersaal oder Markplatz, die karge Kemenaten eines Burgfräuleins oder die zu bearbeitenden Felder der Tagelöhner sind gut gewählt und vermitteln einen ersten Eindruck vom damaligen Leben. Auch die Hintergrundmusik ist passend zum Mittelalter.

Im Menü findet man einen Lernteil, der ein Wörterbuch beinhaltet und einen Fotoapparat mit dem der Spieler selber Fotos von einem Schauplatz machen kann. Speichert mal seinen Spielstand, wird der bereits vorhandene immer überschrieben. Das Spiel kann jederzeit gespeichert werden. Die Lautstärke lässt sich nur insgesamt regeln. Eine Veränderung der grafischen Einstellungen ist nicht möglich.

Fazit: Sethi 4 ist ein schönes Spiel, bei dem auch Grundschuldkinder bereits spielerisch etwas aus dem Fach Geschichte lernen können. Leider ist das Spiel ziemlich kurz, so dass der Spielspaß schnell ein Ende hat.

In der Burg

Auf der Burg des Grafen Heinrich scheint es einen Verräter zu geben. Unter dem Bett des Ritter Simon fand man Gift. Daraufhin wird er in den Kerker geworfen. Doch die Tochter des Grafen glaubt nicht daran, dass Simon ein Verräter ist und bittet Sethi und seinen Freund Pepi die Sache aufzuklären. Bevor Simon in den Kerker geworfen wurde, warf er Sethi ein rotes Siegel zu. Dieses soll der Junge zum Kaufmann aus Venedig bringen, der sich ebenfalls in der Burg aufhält.

Rittersaal

Möchtest Du mehr über das Mittelalter und die dort herrschenden Essgewohnheiten und Lebensumstände lernen, kannst Du rechts neben dem Musikanten die Schriftrolle anklicken. Zu jedem Symbol auf der Schriftrolle gibt es eine ausführliche Erklärung.

Im Rittersaal sprichst Du zunächst mit **Graf Heinrich**, der neben seiner Tochter **Elisabeth** sitzt. Auf der anderen Seite sitzt Gisbert. Sprich auch mit Elisabeth und mit **Gisbert**. Der Ritter befiehlt Dir ihm Wasser zu bringen, damit er sich die Hände waschen kann. Vor ihm steht eine **gelbe Karaffe**. Nimm sie auf und ziehe sie auf Gisbert. Sethi rutscht die Karaffe aus und das Wasser landet versehentlich in Gisberts Schoß. Daraufhin wird der Ritter richtig wütend. Sprich noch einmal mit allen drei. **Graf Heinrich** kann nicht verstehen, warum Simon so etwas getan haben könnte. **Elisabeth** erklärt Dir, dass **Gisbert** auf Simon eifersüchtig ist, weil Elisabeth sich für Simon entschieden hat. Gisbert schickt Dich weg. Nun noch einmal mit **Elisabeth** sprechen, damit sie Dir ihre **Stickerei** gibt, die Du in ihre Kemenate bringen sollst. Sie hält Dir die Stickerei hin. Nimm sie und ziehe sie auf die Inventartruhe unten rechts im Bild. Außerdem bittet sie Dich nach ihrem **Stundenbuch** zu suchen. Nun verlässt Du den Rittersaal rechts durch den Torbogen und gelangst in Elisabeths Kemenate.

Elisabeths Kemenate

Hier triffst Du auf die Dienstmagd **Marie**. Sprich sie 2-mal an, um zu erfahren wohin du die Stickerei legen sollst. Hol sie dann aus der Truhe und lege sie rechts im Bild auf den Stuhl. Sprich noch einmal mit Marie. Elisabeth bewahrt ihr Stundenbuch immer in dem kleinen Holzkästchen links im Bild auf. Doch wo der Schlüssel dazu ist, weiß Marie nicht.

Klicke hinten an der Wand den großen Wandteppich an. Für kurze Zeit siehst Du ein Einhorn. Dann schiebt sich der Wandteppich wieder vor und wenn er erneut zurück geschoben wird, sind die 9 Felder des Bildes miteinander vertauscht. Bei diesem Schiebepuzzle sind 8 Steine vorhanden. Schiebe immer einen Stein auf das leere Feld, um die 8 Steine richtig anzuordnen. Da ein Zufallsgenerator eingebaut wurde, gibt es keinen genauen Lösungsweg. Wie Du die Steine verschieben musst, musst Du somit selbst herausfinden. Zum Schluss erhältst Du wieder das richtige Bild des Einhorns. Links daneben schiebt sich ein einzelner Stein aus der Wand. Klicke ihn an und Du findest den Schlüssel zum Holzkästchen.

Zieh den **Schlüssel** auf das Holzkästchen und nimm **Elisabeths Stundenbuch** heraus. Sprich noch einmal mit **Marie**. Sie bittet Dich dann ihr etwas zu Essen zu bringen. Dann gehst Du durch die Tür schnell zurück in den Rittersaal.

Rittersaal

Das Mahl ist bereits beendet, aber einige Gäste sind noch anwesend. Nimm zunächst das Brot vom Tisch und sprich dann mit dem Kaufmann **Marco Polo**, der sich gerade über die Truhe beugt. Gib ihm dann das Siegel und sprich ihn danach noch 6-mal an. Marco ist davon überzeugt, dass Gisbert dahinter steckt. Da Simon bei seiner Heirat mit Elisabeth ein stattliches Lehen erhalten wird, muss Gisbert neidisch gewesen sein. Aber es fehlt dir noch der Beweis und so schickt Marco Polo Dich mit einem **Säckchen Zimt** zum Gildemeister in die Stadt. Gisbert wird aber nicht alleine dahinter stecken, sondern Komplizen haben. Vielleicht erfährst Du ihn der Stadt mehr. Sethi soll alles versuchen aber sich selber dabei nicht in Gefahr bringen.

Nun zum **Minnesänger**. Er spielt eine geheimnisvolle Melodie und gibt zu, dass die Musikanten viele Geheimnisse kennen. Auch ihn musst Du mehrmals ansprechen, um ein Pergament **lateinischer Verse** zu erhalten. Um es übersetzen zu lassen musst Du ins Kloster zu den Mönchen gehen. Außerdem erklärt er Dir, dass die Schriftrollen, auch Pergamente genannt, die in jedem Bild zu finden sind, wichtige Informationen für Dich enthalten können. Wenn Du also nicht mehr weiter weißt, solltest Du dort nachlesen.

Elisabeths Kemenate

Du kehrst noch einmal zu **Elisabeth** zurück, die nun in ihrem Zimmer ist. Übergib ihr das Stundenbuch. Sie gibt es Dir allerdings zurück, denn es enthält Zauberkräfte und könnte Dir helfen. Du musst aber gut darauf aufpassen, denn darin stehen einige Geheimnisse und es darf nicht in falsche Hände geraten.

Nun klickst Du oben in der Mitte des Bildes auf den blauen Zipfel Stoff und ziehst damit eine Karte herunter. Geh von hier aus auf das Feld.

Hilf den Tagelöhnern

Auf dem Felde

Hier triffst Du auf Marie und ihren Vater Johann. Der **Verwalter** rechts im Bild wartet auf das Getreide für den Herrn. **Johann** ist misstrauisch. Sprich mit ihm und dem Verwalter bis Du nichts neues mehr erfährst. Dann klickst Du auf **Sethi**, um mit **Marie** zu sprechen. Sie bittet Dich um Brot. Gib es ihr und Du erfährst, wie Du ihr helfen kannst. Zieh zuerst die **Sichel** (gleiches Werkzeug wie Marie es in der Hand hält) von den Werkzeugen auf der Straße auf das Getreidefeld. Anschließend musst Du die Ähren mit dem **Rechen** zu Bündeln zusammen legen. Um sie auf den Karren laden zu können, benötigst Du noch das **Band**, welches ebenfalls zwischen den Werkzeugen liegt. Die zusammengebundenen Garben ziehst Du dann nach einander auf Pepi, der sie auf den Karren wirft. Der Verwalter ist zufrieden und fährt mit dem Karren davon.

Klicke noch einmal auf **Sethi**, um **Marie** erneut anzusprechen. Ihr Vater ist wegen der vielen Arbeit so mürrisch. Klicke auf Marie, um einen Beutel **Getreide** zu erhalten. Diese sollst Du in der Mühle für sie mahlen gehen während der Müller schläft. Achte aber darauf ihn nicht zu wecken, denn dann wird er Dich mit dem Stock verhauen.

Fronmühle

Über die Karte erreichst du die Mühle. Wieder musst Du ein paar Mal auf **Sethi** klicken, bevor Du die auf dem Boden verstreuten Zahnräder aufnehmen und zusammenbauen kannst. Setz dann die Mühle zusammen. Es müssen 5 Zahnräder eingefügt werden. An den Stäben befinden sich Markierungen. An diese Stellen gehört jeweils ein Zahnrad.

- **An der Wand lehnen 3 Zahnräder. Das rechte Zahnrad gehört an die waagerechten Stab, der vom großen bereits vorhandenen Zahnrad abgeht.**
- **An den mittleren senkrechten Stab gehört unten das Zahnrad, das auf dem Boden rechts vor dem rechten Stab liegt.**
- **Darüber gehört das ganz große Zahnrad, das in der Mitte des Raumes liegt.**
- **An den linken Stab gehört das Zahnrad, welches vor Sethi liegt**
- **An den rechten Stab gehört das Zahnrad, welches direkt neben dem Hebel zum Wasserzufluss liegt.**

Hast Du alle Zahnräder richtig eingesetzt, betätigt Pepi automatisch den Hebel, um den Wasserzufluss in Gang zu bringen. Die Zahnräder drehen sich. Gib nun das Getreide oben auf der Plattform in den Trichter. Unten auf dem Boden erscheint ein Sack. Ist das Getreide gemahlen, verschnürt sich der Sack von selber. Nimm den Sack **Mehl** an Dich und kehre zum Feld zurück.

Auf dem Felde

Gib **Marie** den Mehlsack. Du erhältst ein kleines Säckchen Mehl zurück. Sprich mit **Johann**. Er will nicht, dass Simon im Kerker sitzt, weil er ihnen immer geholfen hat. Vielleicht hat der Bischof in der Stadt etwas damit zu tun. Du sollst dich dort einmal umhören. Über die Karte gelangst Du schließlich in den Wald.

Finde einen Weg in die Stadt

Im Wald

Dort triffst Du auf einen **französischen Kaufmann**, der seine Waren rund herum ausgebreitet hat. Sprich ihn mehrmals an. Es wird bald dunkel und der Kaufmann hat Angst vor den Wölfen und Dieben. Einen Dieb siehst Du oben im Baum bereits sitzen. Der Kaufmann will sich ins Kloster flüchten, doch dort läuten zur Zeit die Glocken. Dies bedeutet es ist Zeit für die Messe und die Mönche werden Dich daher momentan nicht einlassen. Geh also rechts im Bild in die Stadt.

Vor dem Stadttor

Du kommst vor dem Stadttor an. Sprich mit dem Wachmann. Er will dich nur einlassen, wenn Du entweder den Wegezoll zahlst oder einen Geleitbrief bei Dir hast. Der Mönch in der Warteschlange gibt Dir den Rat in der Abtei vorbei zu schauen, da die Franziskanermönche barmherzig sind. Vielleicht kannst Du aber auch einen Geleitbrief von einem Kaufmann erhalten.

Kloster

Geh zunächst ins Kloster. Sprich dort mit dem Mönch am Schreibpult. In der Bibliothek findest Du viele wertvolle Bücher. Doch Sethi findet kein Stundenbuch und so zeigst Du das Stundenbuch dem Mönch. Er ist begeistert darüber, denn dies ist das einzige Buch, das in seiner Sammlung noch fehlt. Es wurde vor langer Zeit angefertigt und besitzt Zauberkräfte. Wenn Du es schaffst die Bücher wieder in der richtigen Ordnung ins Regal zu stellen, wird ein Zauber offenbart.

Gib Dich an die Arbeit. Auf dem Bücherschrank und davor liegen Bücher, die Du eventuell einordnen musst. Achte auf die Reihenfolge der Farben der Bücher, die bereits im Regal stehen. Im zweiten Schritt, hat jedes Buch 2 Farben auf dem Buchrücken und in der dritten Runde bestehen die Schilde aus 4 Feldern. Hast Du es geschafft in allen drei Runden die Bücher richtig einzuordnen, flattert ein Notenblatt herunter auf den Bücherschrank. Nimm es an Dich.

Gib anschließend dem Mönch am Schreibpult die lateinischen Verse, denn vorher hat er keine Zeit für die Übersetzung. Darin steht, dass es in einer Burg einen Verräter gibt und sein Komplize sich im Dom befindet. Beide werden für ihre Sünden bestraft werden. Sethi schließt daraus, dass es sich um Gisbert und den Bischof handelt. Sprich den Mönch noch einmal an, bis Du eine Klapper erhältst. Diese Geräte benutzen Leprakranke, um auf sich aufmerksam zu machen. Alle anderen Menschen flüchten dann.

Im Wald

Zurück in den Wald. Dort steht nun der Dieb vor dem Kaufmann. Wende die Klapper auf den Dieb an und er wird Reiß aus nehmen. Sprich dann mit dem Kaufmann, der Dir als Dank einen Geleitbrief überreicht. Schnell zurück zum Stadttor.

Vor dem Stadttor

Dort angekommen gibst Du dem Wachmann den Geleitbrief und darfst endlich in die Stadt hinein gehen.

Finde das Beweisstück

Marktplatz

Auf dem Marktplatz sprichst Du den Mann in der roten Kleidung an. Er ist der **Gildemeister**. Gib ihm das Säckchen Zimt, über das er sich sehr freut. Er verrät Dir, dass etwas im Dom vor sich geht, doch die Stadt hat Ohren und Du sollst Dich vor dem Bischof hüten.

Sprich mit der **Bäckerin** und gib ihr anschließend das Säckchen Mehl. Du erhältst dafür **4 Silberlinge**. Sie streckt dir die Silberlinge mit der Hand entgegen. Vor Dir steht ein **kleines Mädchen**. Gib ihm einen Silberling, dann weist es Dir den Weg zum Dom.

Nun muss nur noch **Pepi** zufrieden gestellt werden. Für 3 Silberlinge kaufst Du beim **Metzger getrocknetes Fleisch** und gibst es im. Dann kannst Du endlich weiter zum Dom gehen.

Dom

Dort angekommen sprichst Du mit dem **Glaser**. Der Bischof bereitet gerade die Messe vor und hat keine Zeit für Dich. Aber der Glaser benötigt einen Lehrling und bittet Dich das Mosaik vor dir auf dem Boden fertig zu stellen.

Glaserwerkstatt

Klicke auf das Mosaikgitter auf dem Boden. Setze dort jedes bunte Glasstück an die richtige Stelle, um das Fenster fertig zu stellen.

Dom

Danach schaust du Dir den **Schrein** neben Sethi an und sprichst noch einmal mit dem **Glaser**. Er hat gesehen, wie der Bischof einen Brief dort hinein gelegt hat und den Schrein dann wieder verschloss. Du sollst Dich bei der Orgel umsehen, doch acht geben, dass Du den Bischof nicht störst.

Domchor

Auf zum Domchor. Die Orgel hat einige bunte Tasten und zusätzlich 4 braune. Dort ist wohl die Farbe verloren gegangen. Hol das Notenblatt aus dem Inventar und wende es auf **Sethi** an. Die Orgel beginnt von selber zu spielen. Achte darauf, welche Farben die 4 braunen Tasten haben. Für das Abspielen der Noten ist ein Zufallsgenerator am Werk, doch ist es möglich, dass die Farben gleich bleiben. Wenn dem so ist, lautet die Reihenfolge der farbigen Taste:

Obere Reihe: **gelb – lila – mittelblau – hellgrün**
Untere Reihe: **hellblau – dunkelblau – mittelgrün – dunkelgrün**

Es werden nicht immer alle Farben in einem Notenblatt verwendet. Achte auf die verschiedenen Blau- und Grüntöne. Hast Du die Noten richtig abgespielt, fällt ein **kleiner Schlüssel** aus einer der Orgelpfeifen. Heb ihn auf und kehre zum Dom zurück.

Dom

Öffne den **Schrein** mit dem Schlüssel und zieh den **Brief** auf **Sethi**, damit er ihn liest. Erst danach kannst Du ihn in der Truhe verstauen. Der Bischof will Gisbert 100 Goldstücke zahlen, wenn dieser Simon verleumdet. Sprich noch einmal mit dem **Glaser**. Er denkt, der Papst würde den Bischof für diese Tat exkommunizieren. Also gilt es den Papst zu finden.

Falls Du Lust hast, kannst Du vorher noch einmal in die Glaserwerkstatt gehen und ein weiteres Mosaikfenster fertig stellen.

Suche den Papst

Vor dem Stadttor

Kehre zum Stadttor zurück. Dort steht nun ein **Tempelritter** mit seinem Pferd. Sprich solange mit ihm, bis der Dich mit in den Hafen von Aigues-Mortes nimmt. Der Papst weilt wahrscheinlich im heiligen Land und der Ritter ist auch dorthin unterwegs.

Hafen von Aigues-Mortes

Im Hafen angekommen klickst Du zunächst auf **Sethi**, dann auf **Pepi** und schließlich auf den **Tempelritter**. Sethi bewundert König Ludwig, Pepi dessen Krone und der Tempelritter geht an Bord, um mit dem König davon zu segeln. Sethi soll nach Italien segeln, denn dort wird gerade ein neuer Papst ernannt.

Klicke noch einmal auf **Sethi, Pepi** und wieder auf **Sethi**. Während Pepi die vielen Schilde bewundert, überlegt sich Sethi, dass er auf ein Schiff nach Italien gelangen muss. Sprich dann mit dem **Bootsmann**. Er nimmt Dich mit, doch musst du Dir die Überfahrt erst einmal verdienen.

Weinfässer müssen auf das Schiff geladen werden. Sie rollen über den Kai. Klicke sie rechtzeitig an, bevor sie ins Wasser rollen, um sie auf die Planke zu lenken, über die sie dann an Bord rollen. Hast Du es geschafft, kann die Fahrt losgehen. Klicke die **Planke** an, um an Bord zu gehen. Auf geht's nach Venedig.

Venedig

In Venedig angekommen triffst Du erneut auf **Marco Polo**. Sprich solange mit ihm, bis er Dir vorschlägt den Brief zu überbringen. Er segelt sowieso bald mit seinem Vater nach Accon, wo sich der Papst zur Zeit befindet. Übergib ihm dann den Brief und sprich **Marco** erneut an. Er bittet Dich ihm bei der Auswahl der Geschenke für den König von China zu helfen. Du musst im Hafen und in den Straßen nach geeigneten Geschenken suchen und sie in Deine Truhe packen. Wenn die Truhe voll ist, sprichst Du Marco wieder an. Er sagt dir dann wie viele falsche Geschenke Du eingepackt hast. Finde heraus welche und tausche sie aus. Die richtigen Geschenke sind:

- **Weinfass** = auf dem Kai

- **Felle** = auf dem Boot rechts vom Kai
- **Tücher** = vor dem Lagerhaus hinten links
- **Teller mit Edelsteinen** = vor dem orangen Haus hinten links
- **Glas aus Murano** = In der Gasse hinten in der Mitte
- **Buch mit Bildern** = auf den Dächern vorne rechts

Anschließend sprichst Du noch einmal ausführlich mit **Marco**, der Dir zum Dank für Deine Dienste einen **Edelstein** überreicht. Du kehrst automatisch auf die Felder vor der Burg zurück.

Finde einen Weg in die Burg

Auf den Feldern

Dort triffst Du wieder auf **Marie und Johann**, die mir ihrer Arbeit fertig zu sein scheinen. Sprich mit Marie. Gisbert hat herausgefunden, dass Du ihm auf die Schliche gekommen bist und will Dich verhaften lassen. Übergib Marie den Edelstein, dann erfährst Du von Johann, wie man in die Burg hinein gelangt. Pepi soll am Efeu an der Burgmauer hinaufklettern.

Burgmauer

Mach Dich auf den Weg zur Burgmauer. Dort klickst Du auf das Falltor, welches sogleich von Gisbert herunter gelassen wird. Nun ist es Pepis Aufgabe am Efeu hinauf zu klettern.

Es ist nicht ganz einfach über die Burgmauer zu kommen. Du musst über die gesamte Efeufrent hin und her, um die beiden Ritter in rot auszutricksen.

- **springe ins Wasser um an der linken Burgmauer in der Mitte ans Efeu zu gelangen.**
- **Schnell einmal hinauf klettern und nach rechts.**
- **Hier wartest Du kurz, bis der rechte Ritter, den Stein auf der linken Seite des Turms hat fallen lassen und kletterst schnell hinüber unten an die linke Ranke des Turms.**
- **Warte bis der rechte Ritter den Stein an der rechten Ranke des Turms hat fallen lassen und klettere weiter nach rechts an die rechte Burgmauer.**
- **Von hier aus ganz unten nach rechts und dort an der Ranke hinauf.**
- **Gisbert ruft die linke Wache hinüber zur rechten Seite. Nun heißt es beiden Rittern ausweichen und so schnell wie möglich wieder nach links zurück**
- **An der linken Mauer musst Du nämlich über die mittlere Ranke über den Rand klettern.**

Hast Du es geschafft, kann auch Sethi die Burg betreten. Gisbert versucht zu flüchten, doch wird er vom Grafen aufgehalten, nachdem Sethi von seiner Reise berichtet hat. Simon ist frei.

ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jegliche Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir Euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc. versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#) und unsere [Bankverbindung](#).