

Komplettlösung zu

TELL – Das Spiel zum Film

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

Vor langer Zeit legte sich ein dunkler Schleier in Form des Reichsvogts Gessler und seines Handlangers über die friedliche Schweiz. Die Bürger mussten fortan einen alten Hut grüßen. Taten sie es nicht, wurden sie in die Jauchegrube stoßen. Zu dieser Zeit wanderte Tell durch das Land und verkaufte Haarwuchsmittel. Er strebte danach seinen Österreichischen Pass loszuwerden und einen Schweizer Pass zu bekommen. Auf seiner Wanderschaft rettete er den Eskimoprinzen Val-Tah aus einer Gletscherspalte. Von da an waren die beiden Freunde und zogen gemeinsam durchs Land. Eines schönen Nachmittags, übten die beiden ihr Hobby, das Bogenschießen, in der Nähe der Burg Enzian aus. Doch keiner von beiden war sehr gut in dieser Tätigkeit. Während sie darüber diskutieren, wer von ihnen besser ist, sehen sie jemandem hinter einem Busch spionieren. Val-Tah nimmt die Armbrust zur Hand und schießt auf den Spanner. Dies ist ausgerechnet der Reichsvogt Gessler und Val-Tah trifft zu allem Überfluss dessen Krone. Gessler ruft seine Wachen Kurti und Gustel herbei, die Val-Tah kurzerhand ins Verlies sperren. Er wird der Majestätsbeleidigung und des Hochverrats angeklagt. Wenn man schon in einer Jauchegrube landet, weil man einen alten Hut nicht grüßt, was mag dem armen Val-Tah dann bloß drohen? Es liegt nun an Tell den armen Val-Tah aus dem Kerker zu befreien.

Alm

Tell steht im Wald auf dem Pfad, der zur Burg führt. Nimm zunächst den **Rucksack** ins Inventar auf, der zu seinen Füßen steht. Öffne ihn im Inventar, damit der **österreichische Pass** zum Vorschein kommt. Gehst du nach links, kannst du dir den **Heuhaufen**, die **Vogelscheuche** und den **Busch** noch einmal ansehen. Dann machst du dich auf den Weg zur Burg, um einen Weg hinein zu finden.

Vor der Burg

Vor der Burg sitzt der Schriftsteller und Märchenerzähler **Schiller**. Tell hat nicht das Bedürfnis sich mit ihm zu unterhalten. Der **Mülleimer** scheint leer zu sein. Versuche durch das **Burgtor** zu gehen. Doch von oben ruft die **Wache Kurti** bereits herunter. Führe ein ausführliches Gespräch, bei dem Du erfährst, dass Gessler eine Tochter hat, die Sissy heißt. Kurti lässt sich den Pass zeigen, weigert sich aber immer noch Tell hinein zu lassen. Da schaltet sich **Rudolf** ein. Ihm sagst du, dass du Arbeit suchst. Auf diesem Wege gelangst du schließlich in die Burg, denn ein neuer Küchenjunge wird gesucht.

Burgtor

Drinnen schaust du dich erst einmal um. Das **Burgtor** ist verschlossen und der **Torschlüssel** hängt bei Rudolf an der Wand. Das **Fallgitter** sieht nicht sonderlich sicher aus. Vorne im Bild liegen ein paar frische **Pferdeäpfel**. Hinten beim Tor sitzt **Rudolf**, der ein angeschlagenes **Fass Bier** bewacht. Unterhalte dich mit ihm. Tell darf das Fass weder mitnehmen, noch einen Humpen davon bekommen, denn es ist das letzte Fass. Rudolf bewacht es mit Argusaugen.

Geh nun weiter nach rechts und wirf einen Blick in die **Fässer mit frischem Fisch**. Der Fisch ist so frisch, dass er noch lebendig in Eiswasser schwimmt. Ein Stück weiter befindet sich die berühmte **Jauchegrube**. Öffne sie und betrachte auch den **Flaschenzug** drüber, an dessen Ende ein Karabinerhaken befestigt ist, mit dem die Leute in die Grube hinunter gelassen werden. Geh dann durch den Torbogen in den Innenhof hinein.

Innenhof

Betrachte den trockenen **Holzstapel** und versuche die **Kerkertür** zu öffnen. Wie zu erwarten war, ist sie abgeschlossen. Das **Kerkerfenster** ist zu hoch angebracht. Du müsstest dich auf etwas draufstellen, um hinein sehen zu können. Auch den **roten Hut** schaust du dir an, der ziemlich hässlich ist, weshalb Tell sich auch darüber wundert, dass er hier draußen auf dem Stock baumelt. Links neben der Treppe zum Turmzimmer steht eine **Bank**, die du ins Inventar aufnimmst. Versuche dann ins **Turmzimmer** zu gelangen. **Gessler** verhindert dies. Führe ein weiteres Gespräch mit dem Vogt. Im Turm befinden sich die Gemächer seiner Tochter Sissy. Versuche Val-Tah für den Küchendienst anzupreisen, dann erfährst du auch, dass in der Burg ein fester Speiseplan besteht. Rudolf ist der Adjutant von Gessler.

An dem Karren links lehnt ein **Stock**, den du einsteckst. Stelle die Bank nun unter das **Kerkerfenster**. Unter dem Fenster liegt drinnen der **Kerkerschlüssel**, doch Tells Arme sind zu kurz. Geh dann in die Küche hinein.

Küche

Gleich neben der Tür hängt eine **Sanduhr**. Öffne sie und nimm die **Batterie** heraus. Auf dem Schrank liegt ein **Messer**, welches ins Inventar wandert. Die **Schublade** ist verschlossen und lässt sich ohne Hilfemittel nicht öffnen. Vorne im Bild liegt ein **Kotelett** und hinten unter dem Fenster eine matschige **Melone**. Betrachte die **Mirkowelle** und nimm den **Schürhaken** links daneben an dich. Mit diesem öffnest Du die verschlossene **Schublade** und nimmst den **Kienspan** heraus, mit dem man Feuer anzünden kann. Betrachte auch das angelaufene **Silbertablett** und den **Fleischklopfer**, welche an ein Seil gespannt unter der Decke hängen. Der riesige **Kessel** scheint nicht mehr in Gebrauch zu sein. Am Pfeiler neben ihm hängt ein **Einkaufszettel**.

Geh weiter nach rechts und betrachte das **Seil mit Haken** in der Nische. Mit dem Messer schneidest du es ab. Wirf einen Blick auf die **Waschmaschine** und nimm das **Waschmittel** an dich, welches davor auf dem Boden steht. Unterhalte dich nun erneut mit **Kurti**. Der Koch hatte vergessen den Hut im Hof zu grüßen und wurde daraufhin in die Jauchgrube geworfen. Daher muss die Wache nun im Wechsel den Dienst in der Küche verrichten, was Kurti nicht sonderlich gefällt. Die Nische dient als Minilift, um das Essen hinauf zu transportieren. Kurti trinkt hin und wieder gerne ein frisch gezapftes Bier. Verlasse die Küche und kehre in den Innenhof zurück.

Innenhof

Im Inventar verbindest du das Seil mit Haken mit dem Stock zu einer **Angel**. Diese wendest du auf das **Kerkerfenster** an, um den **Kerkerschlüssel** zu erhalten. Mit dem Schlüssel öffnest du die **Kerkertür**.

Kerker

Im Kerker nimmst du den **leeren Bierhumpen** an dich und sprichst dann mit **Gustl**. Ihm kommt die Wache ziemlich lang vor. Ob die Sanduhr defekt ist? Normalerweise müssten er und Kurti schon längst den Dienst getauscht haben. Gustl will dich auf keinen Fall zum Gefangenen hinunter lassen, aber Kurti würde gegen einen Humpen Bier sicherlich kurz wegschauen. Wende die Batterie auf die **Sanduhr** an und sprich erneut mit **Gustl**. Mache ihn auf die Sanduhr aufmerksam, die nun wieder funktioniert. Daraufhin verlässt er den Kerker und ruft nach Kurti, der auch sogleich kommt. Unterhalte dich mit **Kurti**. Ihr geht einen Handel ein. Verlasse den Kerker.

Innenhof

Mit dem Kienspan zündest du nun den **Holzstapel** an und gehst zurück zum Burgtor.

Burgtor

Rudolf ist wie ein geölter Blitz an Tell vorbeigelaufen, um das Feuer zu löschen. Daher kannst du den leeren Humpen auf das **Bierfass** anwenden und erhältst einen **vollen Bierhumpen**. Nimm auch den **Torschlüssel** an dich und kehre in den Kerker zurück.

Kerker

Übergib **Kurti** den Humpen, der dich daraufhin die Treppe hinunter lässt. Unterhalte dich ausführlich mit **Val-Tah**. Er schlägt vor, Sissy, die Tochter von Gessler, für sich zu gewinnen, da sie hin und wieder ihren Vater beeinflussen kann. Schau dich im Kerker um, bevor du wieder nach oben gehst. Betrachte die **Eisenketten mit Schädel**, den **Eisenkäfig** unter der Decke, die **dunkle Zelle**, das **Schafott** und den **Galgen**. An der Treppe kannst du noch **eingemauerte Hände** begutachten. Verlasse den Kerker.

Innenhof

Unterhalte dich mit **Gessler**, um zu erfahren, dass nur hochrangige Diener zu Sissy vorgelassen werden. Da sie auf ihre schlanke Linie achtet, hilft der Trick mit dem Kuchen dir nicht weiter. Sie soll demnächst heiraten.

Burgtor

Beim Burgtor triffst du nun auf den **Diener von Rudolf und Sissy**. Er ist unheimlich von sich eingenommen. Mache ihn auf die offene Jauchegrube aufmerksam, woraufhin er zu der Grube geht und sich darüber beugt. Verpasse ihm einen Tritt in den Hintern, damit er hinein fällt. Tell geht nun automatisch in den Innenhof. Doch du kehrst sofort wieder zum Burgtor zurück und nimmst die **schmutzige Uniform** an dich, die jetzt neben der geschlossenen Jauchegrube liegt.

Küche

Kehre in die Küche zurück. Gib die schmutzige Uniform in die **Waschmaschine** und fülle das Waschpulver ein. Die **saubere Uniform** wandert zurück ins Inventar.

Innenhof

Im Innenhof klickst du die **saubere Uniform** an, damit Tell sich umzieht. Sprich dann erneut mit **Gessler**, der sich jetzt zu Sissy lässt.

Turmzimmer

Im Turmzimmer unterhältst du dich nun ausführlich mit **Sissy**. Sie hat ihrem Vater versprochen sich bei der Entscheidung etwas Zeit zu lassen, denn sie soll Rudolf heiraten, den sie überhaupt nicht ausstehen kann. Daher hat sie ihm eine Aufgabe gestellt. Rudolf soll seine romantische Ader in einem Liebesgedicht beweisen. Nach dem Gespräch schaust du dir die **Kommode**, den **Stuhl**, das **Himmelbett** und die **Kleidertruhe** an. Neben der Truhe steht ein Korb, aus dem Du einen **roten BH** nehmen kannst.

Küche

Du musst Rudolf Nachhilfe im Verfassen von Liebesgedichten geben. In der Küche findest du Hilfe. Sprich mit **Gustl**, der in ein Buch vertieft ist. Er ist in Sissy verliebt und will daher lernen Liebesgedichte zu verfassen. Tell zeigt ihm automatisch den BH und gibt vor, dass Sissy ihn ihm persönlich überreicht hat. Daraufhin ist Gustl vollkommen entmutigt, behält den BH, gibt dir aber das **Buch "Wie man einen verdammt guten Liebesbrief schreibt"**.

Burgtor

Rudolf ist inzwischen zurück am Burgtor und rennt wie ein aufgeschrecktes Huhn von einer Seite zur anderen. Unterhalte dich mit ihm. Er sucht den Schlüssel zum Burgtor. Übergib ihm das Buch, woraufhin sich Rudolf auf die Treppe setzt und zu grübeln beginnt. Sprich ihn erneut an. Er sucht nach einer Metapher für Sissys Busen. Keines der von dir vorgebrachten Beispiele helfen. Daher suchst du nun nach etwas Anschaulichem.

Küche

In der Küche nimmst du nun die **Melone** an dich. Auch das **Kotelett** und der **Fleischklopfer** wandern ins Inventar. Wende den Fleischklopfer auf das Kotelett an und lege das durchgeklopfte Kotelett auf das **Grillrost** bei der Mikrowelle, um eine **gegrilltes Kotelett** zu erhalten.

Burgtor

Kehre zu **Rudolf** zurück und übergibt ihm die Melone. Der erste Reim wird zu Papier gebracht. Der nächste Reim bezieht sich auf etwas, mit dem Rudolf Sissy beglücken will. Also musst du erneut auf Suche gehen. Dieses Mal verlässt du die Burg durch das Burgtor.

Alm

Auf der Alm triffst du nun auf **Heidi**. Sie ist die ehemalige Begleiterin von Tell. Doch hat sie sich vor nicht all zu langer Zeit in die Schweiz abgesetzt und Tells Geld mitgehen lassen. Da Geld hat sie für eine Schönheitsoperation ausgegeben, doch ist sie jetzt bereit Tell zu helfen. Heidi hat ihren **Karren** mitgebracht, doch fehlt das Zugtier. Neben ihr steckt eine abgebrochene **Lanze** im Gras. Nimm sie an dich und kehre zu Rudolf zurück.

Burgtor

Übergib **Rudolf** die Lanze, damit der zweite Reim zu Papier gebracht wird. Der letzte Vers soll sich auf Sissys Zartheit beziehen. Daher übergibst du Rudolf das gegrillte Kotelett. Das Gedicht ist fertig. Rudolf eilt sofort zu Sissy, um es vorzutragen. Nachdem er zurück ist, unterhältst du dich ein weiteres Mal mit Rudolf. Sissy hat ihn ausgelacht und war teilweise sogar beleidigt. Nun will er es mit einem Ständchen versuchen und bietet Tell eine Kostprobe seiner Sangskunst. Tell überzeugt ihn davon, dass ein Instrument seine schöne Stimme noch unterstützen würde und so musst du dich auf die Suche nach einem solchen Instrument machen.

Kerker

Geh noch einmal in den Kerker hinunter und sprich mit **Val-Tah**. Er würde einen schlecht singenden Barden in den Kerker werfen. Daher soll er nun unter den Knochen in seiner Zelle nach einem Instrument suchen. Val-Tah hat schon lange eine alte **verstimmte Laute** unter den ganzen Sachen gefunden, die er dir übergibt.

Burgtor

Übergib **Rudolf** die verstimmte Laute. Aber auch er hört, dass sie sich nicht optimal anhört und bittet dich sie zu stimmen.

Turmzimmer

Ziehe dich im Innenhof noch einmal um und kehre zu **Sissy** zurück. Sie arbeitet mit der Laubsäge und hat natürlich auch Werkzeuge in ihrem Werkzeugschrank. Schau also in der **Kommode** nach und nimm die **Zange** heraus. Mit dieser stimmst du die Laute.

Burgtor

Übergib die **gestimmte Laute** **Rudolf**. Tell kann ihn aber davon überzeugen seine Sangeskunst zunächst einem anderen Mädchen vorzutragen. Heidi ist dafür optimal geeignet. Also verschwindet Rudolf und kommt kurze Zeit später geknickt wieder. Heidi hat ihn abblitzen lassen. Auch um dieses Problem will Tell sich kümmern.

Alm

Geh hinunter zu **Heidi** und mache sie darauf aufmerksam, wen sie hat abblitzen lassen. Da sie ziemlich gierig ist, will sie Rudolf das nächste Mal besser empfangen.

Burgtor

Kehre zu **Rudolf** zurück und überzeuge ihn davon, seine Sangeskunst noch einmal bei Heidi auszuprobieren. Dieses Mal kommt er nicht zurück.

Alm

Daher gehst du hinunter zur Alm und schaust dir den **Heuhaufen** an. Merkwürdige Geräusche dringen daraus an Dein Ohr. Sissy sollte darauf aufmerksam gemacht werden, was ihr zukünftiger Gatte so treibt. Also zurück zur Burg.

Vor der Burg

Am Burgtor angekommen, bekommst du gerade noch mit wie Schiller ein Fernglas hinter seinem Rücken verschwinden lässt. Irgendwie muss du nun daran kommen.

Alm

Geh noch einmal hinunter zur Alm und schiebe den **Karren** nach vorne, sodass die Sicht auf den Heuhaufen verdeckt wird. Dann gehst du wieder hinauf zu Schiller.

Vor der Burg

Da Schiller nun nichts mehr sehen kann, wirft er das **Opernglas** weg. Es landet rechts von seinem Sessel im Gras. Nimm es an dich und geh wieder in die Burg.

Turmzimmer

Geh noch einmal in der Gestalt des Dieners hinauf zu **Sissy** und frage sie, wie ihr das Gedicht gefallen hat. Nach diesem kurzen Gespräch schaust du mit dem Fernglas durch das **Fenster** links neben der Kommode. Man kann zwar einen Teil der Alm sehen, doch der Heuhaufen wird von einem anderen Turm verdeckt. Du musst an einem der Türme einen Spiegel anbringen.

Küche

Aus der Küche holst du dir das **angelaufene Silbertablett**.

Innenhof

Im Innenhof sprichst du jetzt mit **Gessler**. Er trägt einen Gürtel mit vielen Utensilien zur Haarpflege. Unter anderem führt er auch das Haarwuchsmittel bei sich, welches Tell vor einiger Zeit verkauft hat. Er will es Tell geben, damit dieser es ausprobieren kann, doch die beiden einigen sich darauf, es erst einmal an dem kleinen Baum im Innenhof auszuprobieren. Dieser bekommt eine graue Stelle und so bekommst du das **Haarwuchsmittel**, um es ordnungsgemäß zu vernichten. Benutze das Haarwuchsmittel mit dem angelaufenen Silbertablett.

Burgtor

Das nun **spiegelblanke Silbertablett** befestigst du am **Flaschenzug** über der Jauchegrube. Das Periskop ist perfekt.

Turmzimmer

Kehre ins Turmzimmer zurück und wende das Opernglas erneut auf das **Fenster** an. Sprich dann mit **Sissy**, die sich davon überzeugt, dass Rudolf mit Heidi im Heu liegt. Tell und Sissy überlegen sich einen Schlachtplan. Sissy will ihren Vater dazu überreden einen Wettstreit zu organisieren. Wer es schafft mit der Armbrust einen Apfel zu treffen, soll die Hand von Gesslers Tochter bekommen. Val-Tah soll den Apfel auf dem Kopf tragen. Überlebt er den Wettstreit, soll er frei sein.

Innenhof

Es setzt eine ziemlich lange Sequenz ein, in der Sissy ihren Vater von dem Plan überzeugt. Rudolf kommt dabei hinzu und willigt nur ein, weil Gessler ihm verspricht, dass er als Sieger daraus hervorgehen wird. Gessler verlässt kurz darauf den Innenhof und auch Sissy zieht sich in ihren Turm zurück. Du ziehst noch einmal die **Kleidung des Dieners** an, um dich in den Turm zu begeben. Doch soweit kommst du nicht. Gessler ruft dich zu dir, weil er dich jetzt wieder als Diener sieht. Du sollst Sissy ein Schlafmittel verabreichen, damit sie den Betrug nicht erkennt. Mit dem **Schlafmittel** geht Tell automatisch hinauf in den Turm.

Turmzimmer

Natürlich überreicht Tell Sissy das Schlafmittel nicht. Kehre zurück in die Küche.

Küche

Hier findest du hinten links im Bild neben der Mikrowelle nun einen **Kugelbeutel**. Doch musst du erst einmal **Gustl** ausschalten. Sprich die Wache an. Gustl ist aufgeregt, weil er ein Festgelage für den Wettkampf vorbereiten soll. Tell gibt ihm das Schlafmittel, welches er natürlich als Beruhigungsmittel bezeichnet. Daraufhin schläft Gustl ein. Schau nun noch einmal in den **Kugelbeutel**. Darin liegen eine **grüne Kugel**, eine **rote Kugel** und ein **Zettel** mit einer Anweisung von Gessler. Gustl soll die rote Kugel erwärmen, sodass man sie von der grünen Kugel unterscheiden kann. Wer die rote Kugel zieht, hat im Wettkampf den ersten Schuss. Natürlich zieht Rudolf als Erster und kann durch die unterschiedliche Hitze der beiden Kugeln die rote von der grünen Kugel unterscheiden. Dies musst du verhindern. Stecke die grüne Kugel in die **Mikrowelle** und anschließend zurück in den **Kugelbeutel**.

Burgtor

Kehre zurück zum Burgtor. Gib die rote Kugel ins **Fischfass**, denn sie wurde bereits erwärmt und muss abgekühlt werden.

Küche

Gib die kalte rote Kugel zurück in den **Kugelbeutel**. Dann verlässt du die Küche. Draußen versammelt sich alles zum Wettkampf. Gemeinsam gehen sie hinunter zur Alm.

Alm

Natürlich nimmt nun alles seinen Lauf. Rudolf zieht die erwärmte grüne Kugel und Tell hat den ersten Schuss. Er setzt die Armbrust an und... wird von Rudolf geschubst. Aber gerade dieser kleine Stoß bewirkt, dass der Pfeil im Apfel landet. Gessler und Rudolf wollen den Tatsachen natürlich nichts ins Auge sehen und lassen Tell und Val-Tah in den Kerker sperren.

Kerker

Dort sprichst du zuerst mit **Sissy**. Sie hat einen Kuchen mit einer kleinen Schweizer Spezialität gebacken. Tell will den Kuchen allerdings nicht essen und so sprichst du mit **Val-Tah**. Dieser beißt nach einem kurzen Gespräch herzhaft in den Kuchen und fördert ein **Schweizer Taschenmesser** zu Tag.

Unterhalte dich mit **Gustl**, der natürlich nicht bereit ist die Zelle zu öffnen. Bedanke dich bei **Sissy** und schau dir dann das Schweizer Taschenmesser im Inventar an. Ein Seil befindet sich ebenfalls darin. Dieses wendest du auf **Gustl** an. Danach wendest du das ausgefahrene Schweizer Taschenmesser auf Gustl an. Wie es weiter geht? Sieh selbst...

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](#).

<http://www.adventurespiele.de>