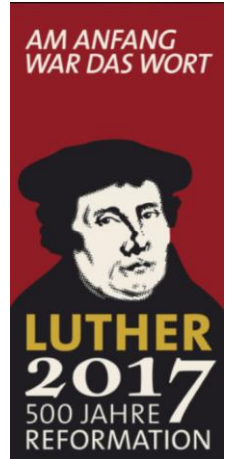




Evangelische Kirche  
in Deutschland



Comenius-Institut  
Evangelische Arbeitsstätte für  
Erziehungswissenschaft e.V.



---

# Komplettlösung

## Martin Luther auf der Spur Ein Zeitreise-Spiel

---

## Inhalt

1.	Museumsarchiv .....	3
2.	Geheimraum .....	3
3.	St. Petri-Pauli-Kirche .....	3
4.	Domschule .....	4
5.	Studentenzimmer .....	4
6.	Freies Feld .....	5
7.	KLOSTERHOF.....	5
8.	ROM.....	6
9.	TURMZIMMER .....	6
10.	KIRCHPLATZ .....	7
11.	ELSTERTOR .....	8
12.	WORMS .....	8
13.	BAD LIEBENSTEIN.....	9
14.	WALDLICHTUNG.....	9
15.	WARTBURG .....	10
16.	DORFFRIEDHOF .....	10
17.	ELBUFER.....	11
18.	DRUCKEREI.....	11
19.	STERBEZIMMER.....	12
20.	FREIES FELD VOR DEM GEWITTER .....	12

## 1. Museumsarchiv

Klicke/Tippe auf das BUCH, das in dem schmalen Bücherregal auf dem zweiten Regalboden von unten rechts steht.

Klicke/Tippe auf die entstandene ÖFFNUNG, um den dort verborgenen Schalter zu betätigen. Wiederhole diese Aktion, sobald du Klara steuerst.

## 2. Geheimraum

Klicke/Tippe auf die NOTIZEN, die auf dem rechten Tisch liegen.

Klicke/Tippe auf die WERKZEUGE, die durch die Notizen verdeckt wurden.

Benutze (Gegenstand aus dem Inventar auf anderes Objekt ziehen) die BRECHSTANGE mit dem ROTEN VENTIL an dem großen Rohr rechts an der Wand.

Klicke/Tippe auf den DIMENSIONSWELLENTRANSMITTER, den die Schlange ausgespuckt hat.

Klicke/Tippe die ZEITMASCHINE an, die auf dem linken Tisch steht.

## 3. St. Petri-Pauli-Kirche

Klicke/Tippe LUTHERS VATER an, der auf einer Kirchenbank sitzt, und wähle die DIALOGOPTION „Warum sind Sie hier alleine in der Kirche?“

Klicke/Tippe im Gespräch mit LUTHERS VATER auf die neu freigeschaltete DIALOGOPTION „Haben Sie schon eine Idee, wie Sie Ihren Sohn nennen wollen?“

Klicke/Tippe im Gespräch mit LUTHERS VATER auf die DIALOGOPTION „Eigentlich kommt da doch nur ‚Martin‘ in Frage ...“

Klicke/Tippe PFARRER RENNBRECHER an, der am Altar steht, und wähle die DIALOGOPTION „Wissen Sie vielleicht einen guten Grund dafür, sein Kind ‚Martin‘ zu nennen?“

Klicke/Tippe LUTHERS VATER an und wähle die DIALOGOPTION „Morgen ist Martinstag!“

Klicke/Tippe PFARRER RENNBRECHER an und wähle die DIALOGOPTION „Ist es denn wichtig, Kinder bald nach der Geburt zu taufen?“

Klicke/Tippe LUTHERS VATER an und wähle die DIALOGOPTION „Ihr wollt doch nicht, dass euer Kind in die Hölle kommt, oder?“

## 4. Domschule

Klicke/Tippe die BIRKENRUTE an, die rechts neben dem LEHRER an der Wand lehnt.

Klicke/Tippe den LEHRER an und wähle die DIALOGOPTION „Könnte ich mal kurz Ihren Besen ausleihen?“

Benutze die BIRKENRUTE mit der TAUBENFEDER, die am linken Fenster oben rechts hängt.

Benutze die BIRKENRUTE mit der FUNKELNDEN ASCHE vor dem Kamin.

Benutze die TAUBENFEDER mit der freigelegten GLASSCHERBE.

Benutze die ANGESPITZTE TAUBENFEDER mit dem LEHRER.

## 5. Studentenzimmer

Klicke/Tippe auf den NACHTTOPF, der rechts neben dem mittleren Bett steht.

Benutze den SCHLÜSSEL mit der TRUHE, die sich links neben der Tür befindet.

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem STUDENTEN auf die Dialogoption „Das ist einfach erklärt: Ich studiere an dieser Universität.“

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem STUDENTEN auf die Dialogoption „Ich studiere Musik zusammen mit Martin Luther!“

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem STUDENTEN auf die Dialogoption „Was sind denn noch mal diese ‚sieben freien Künste‘?“. Wähle dann ein Aufgabenfeld (Musik, Mathematik oder Astronomie) und beantworte die Frage des Studenten.

## 6. Freies Feld

Klicke/Tippe auf den KOHLKOPF, der rechts unten auf dem Acker liegt.

Benutze den KOHLKOPF mit dem ASCHEFLECK unter dem gespaltenen Baum.

Benutze den KOHLKOPF MIT GRIMMIGEM GESICHT mit dem GROSSEN AST, an dem das Seil befestigt ist.

Klicke/Tippe auf den HUT, der auf dem Acker liegt.

Benutze den HUT mit dem KOHLKOPF auf dem Ast.

Klicke/Tippe auf den MANTEL, der auf dem Acker liegt.

Benutze den MANTEL mit dem KLEINEN GERADEN AST, der vor dem hinteren Zaun liegt.

Benutze den MANTEL MIT AUSGESTRECKTEN ARMEN mit dem GROSSEN AST, auf dem der Kohlkopf mit Hut befestigt ist, um so eine Vogelscheuche zu erhalten.

## 7. KLOSTERHOF

Klicke/Tippe JOHANN VON STAUPITZ an und wähle die DIALOGOPTION „Heißt ein Mönch hier zufällig Martin Luther?“

Klicke/Tippe auf die neu freigeschaltete DIALOGOPTION „Warum machen Sie sich Sorgen um Bruder Martinus?“

Klicke/Tippe auf den EIMER, der links neben dem Brunnen steht.

Benutze den EIMER mit dem STEIN rechts neben dem Apfelbaum.

Klicke/Tippe auf den APFELBAUM

Klicke/Tippe den EIMER AUF DEM STEIN an.

Benutze die SCHALE MIT APFEL mit dem SPALT unter der Tür zur Mönchszelle im Kreuzgang.

Klicke/Tippe JOHANN VON STAUPITZ an und wähle die DIALOGOPTION „Könnten Sie mir mal mit Ihrem Messer helfen?“

Benutze die SCHALE MIT APFELSCHEIBEN mit dem TÜRSPALT.

Nach der Entscheidung „Okay, ich bringe sie wieder zu Bruder Johann zurück.“: Klicke/Tippe JOHANN VON STAUPITZ an und wähle die DIALOGOPTION „Hier haben Sie Ihre Schale zurück.“

## 8. ROM

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem AUGUSTINERMÖNCH alle Dialogoptionen an.

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem KARDINAL alle Dialogoptionen an.

## 9. TURMZIMMER

Klicke/Tippe den ZETTEL auf dem Schreibtisch an.

Klicke/Tippe auf die URKUNDE an der linken Wand.

Klicke/Tippe auf die BÜSTE VON ARISTOTELES (Kopf aus Stein im rechten Regal).

Klicke/Tippe die BÜSTE VON ARISTOTELES erneut an.

Klicke/Tippe die BIBEL auf dem Leseputz an.

Klicke/Tippe das BILD VON AUGUSTINUS an, das rechts an der Wand hängt.

Klicke/Tippe das BILD VON AUGUSTINUS erneut an.

## 10. KIRCHPLATZ

Klicke/Tippe JOHANN TETZEL an und wähle die DIALOGOPTION „Wie viel verlangen Sie für die 95 Thesen?“

Klicke/Tippe auf die LEIMRUTE neben der VOGELFÄNGERIN.

Klicke/Tippe die VOGELFÄNGERIN an und wähle die DIALOGOPTION „Darf ich fragen, warum Sie so traurig aussehen?“

Klicke/Tippe die VOGELFÄNGERIN an und wähle die DIALOGOPTION „Könnte ich Ihre Leimrute mal kurz ausleihen?“

Klicke/Tippe den HUND am Brunnen an und wähle die DIALOGOPTION „Schlaf, Hündchen, schlaf ...“

Klicke/Tippe auf die KETTE, mit welcher der (nun schlafende) Hund am Brunnen befestigt ist.

Benutze die LEIMRUTE mit der KETTE AUF DEM BODEN.

Benutze die LEIMRUTE AN DER KETTE mit dem BRUNNEN.

Klicke/Tippe JOHANN TETZEL an und wähle die DIALOGOPTION „Hier haben Sie eine Handvoll Münzen für die 95 Thesen!“ ODER die DIALOGOPTION „Ich will die Seele des Mannes der Vogelfängerin aus dem Feuer erlösen!“

Nach der Entscheidung, einen Ablassbrief für den verstorbenen Mann der Vogelfängerin zu kaufen: Klicke/Tippe die VOGELFÄNGERIN an und wähle die DIALOGOPTION „Ich habe hier einen Ablassbrief für Ihren Mann!“

## 11. ELSTERTOR

Klicke/Tippe den STUDENTEN an und wähle die DIALOGOPTION „Warum liegt hier denn so ein großer Aschehaufen?“

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem STUDENTEN auf die neu freigeschaltete DIALOGOPTION „Warum siehst du trotz Luthers befreiender Botschaft so traurig aus?“

Klicke/Tippe auf den GEHSTOCK, der in der Erde steckt.

Benutze den GEHSTOCK mit dem LOCH, in dem er steckte, um dieses zu vergrößern.

Benutze den GEHSTOCK mit dem EICHENBÄUMCHEN links am Wegesrand.

Klicke/Tippe auf das KUHORN, das neben dem Kuhschädel liegt.

Benutze das KUHORN mit dem WASSERGRABEN.

Benutze das MIT WASSER GEFÜLLTE KUHORN mit dem GROSSEN LOCH.

Benutze das (wieder leere) KUHORN mit dem ASCHEHAUFEN.

Benutze das MIT ASCHE GEFÜLLTE KUHORN mit dem GROSSEN LOCH.

Benutze das EICHENBÄUMCHEN mit dem GROSSEN LOCH.

Klicke/Tippe den STUDENTEN an und wähle die DIALOGOPTION „Sieh mal: Der Stock hat zu grünen begonnen!“

## 12. WORMS

Klicke/Tippe den BAUARBEITER an und wähle die DIALOGOPTION „Bin ich hier richtig? Ist das der Reichstag in Worms?“

Klicke/Tippe auf den SANDSACK, der auf der linken Plattform des Lastenaufzugs liegt.

Benutze den SANDSACK mit dem WASSEREIMER, der auf der rechten Plattform des Lastenaufzugs steht, die nun in der Mitte hängt.

Klicke/Tippe auf den WASSEREIMER, nachdem sich die rechte Plattform nach unten gesenkt hat.

Klicke/Tippe den BAUARBEITER an und wähle die DIALOGOPTION „Hier haben Sie endlich etwas zu trinken!“

Benutze den DIMENSIONSWELLENTREMITTER mit dem SANDSACK, der auf der rechten Plattform des Lastenaufzugs liegt, die nun wieder in der Mitte hängt.

Benutze den SANDSACK mit der LINKEN PLATTFORM des Lastenaufzugs.



### 13. BAD LIEBENSTEIN

Klicke/Tippe den REISENDEN an, der sich links am Wegesrand aufhält, und wähle die DIALOGOPTION „Was ist denn hier passiert?“

Klicke/Tippe den KUTSCHER an, der rechts am Wegesrand neben seinem Pferd steht, und wähle die DIALOGOPTION „Ihr Pferd ist aber ganz schön durstig ...“

Klicke/Tippe den REISENDEN an und wähle die DIALOGOPTION „Ihr Kutscher hat erzählt, dass Sie überfallen wurden! Geht es Ihnen gut?“

Klicke/Tippe auf die HUFSPUREN neben der Kutsche.

Klicke/Tippe den REISENDEN an und wähle die DIALOGOPTION „Die Hufspuren um den Wagen stammen von mehreren Pferden!“

Klicke/Tippe den KUTSCHER an und wähle die DIALOGOPTION „Was fällt Ihnen sonst noch zu dem Überfall ein?“

Klicke/Tippe den REISENDEN an und wähle die DIALOGOPTION „Warum haben Sie verschwiegen, dass es einen zweiten Fahrgast gab?“

Klicke/Tippe auf den VERSTECKTEN DURCHGANG (zwischen zwei Bäumen zusammengesteckte Äste links hinter dem Kutscher).

Klicke/Tippe auf den SCHILD oder die KLEIDUNG.

### 14. WALDLICHTUNG

Klicke/Tippe auf den SPITZEN STEIN, der mit dem Fuß erreichbar ist.

Benutze den SPITZEN STEIN mit dem SEIL um deinen Körper.

Benutze den SPITZEN STEIN mit dem WESPENNEST links neben dem Mond.

Benutze das SEIL mit der ASTGABELUNG rechts neben dem Mond.

Klicke/Tippe auf den SCHILD, der an dem großen Stein lehnt.

Benutze den SCHILD mit der SEILSCHLINGE AM AST.

Benutze den SPITZEN STEIN mit dem WESPENNEST.

## 15. WARTBURG

Klicke/Tippe die TORWACHE an und wähle die DIALOGOPTION „Wer wohnt hier oben auf der Burg?“

Klicke/Tippe die TORWACHE an und wähle die DIALOGOPTION „Wie lange lebt denn dieser Junker Jörg schon bei Ihnen?“

Klicke/Tippe im Gespräch mit der TORWACHE auf die neu freigeschaltete DIALOGOPTION „Würden Sie mir Luthers neues Lied mal vorsingen?“

Klicke/Tippe auf den SALBEISTRAUCH, der ganz links an der Mauer wächst.

Benutze die SALBEIBLÄTTER mit dem TRINKBECHER, den die Torwache links auf eine der Zinnen der Mauer gestellt hat.

Benutze den TRINKBECHER MIT SALBEIBLÄTTERN IM WASSER mit der FEUERSTELLE rechts von der Torwache.

Benutze den SALBEITEE mit der TORWACHE.

Klicke/Tippe auf den MANTEL der Torwache, der über der linken Mauer hängt.

Benutze den MANTEL mit den VÖGELN IM BUSCH.

Klicke/Tippe die TORWACHE an und wähle die DIALOGOPTION „Können Sie jetzt singen – mit dem Tee für Ihre Stimme und ohne Vögel?“

## 16. DORFFRIEDHOF

Klicke/Tippe auf den RAUCH, der ganz rechts an einer Grabplatte aufsteigt.

Klicke/Tippe das KIRCHENFENSTER an, hinter dem der Soldat steht, und wähle die DIALOGOPTION „Ich habe den Ausgang gefunden!“

Klicke/Tippe auf die FAHNE des Bauern, der Wache hält.

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem BAUERN alle Dialogoptionen an, bis du die Fahne erhältst.

Benutze die FAHNE mit dem UMGESTÜRZTEN GRABSTEIN, der ganz rechts die Grabplatte blockiert.

Klicke/Tippe das KIRCHENFENSTER an, hinter dem der Soldat steht, und wähle die DIALOGOPTION „Der Grabstein ist weg, also könnten Sie jetzt fliehen!“

Klicke/Tippe im Gespräch mit dem SOLDATEN auf die neu freigeschaltete DIALOGOPTION „Wenn Sie nicht mit den Bauern reden wollen, sollten Sie jetzt fliehen!“

Benutze die FAHNE mit dem AST über der Grabplatte ganz rechts.

## 17. ELBUFER

Klicke/Tippe im Gespräch mit KATHARINA VON BORA alle Dialogoptionen an, bis du den Auftrag erhalten hast, dich mit den Waschfrauen zu unterhalten.

Klicke/Tippe im Gespräch mit der LINKS sitzenden WASCHFRAU alle Dialogoptionen an, bis du einen Spruch von ihr gehört hast, den Martin Luther gebrauchen könnte.

Klicke/Tippe die RECHTS sitzende WASCHFRAU an und wähle die DIALOGOPTION „Sie wissen schon, dass Ihr Waschzuber ein Loch hat, oder?“

Klicke/Tippe auf die AXT, die ganz rechts in dem Baumstumpf steckt.

Benutze die AXT mit dem rechten BUSCH, der den Weg zum Fass im Wasser versperrt.

Benutze die AXT mit dem FASS IM WASSER.

Klicke/Tippe auf die SÄGE, die ganz rechts neben dem gefällten Baumstamm liegt.

Benutze die SÄGE mit dem FASS, das nun am Ufer steht.

Benutze den so entstandenen WASCHZUBER mit der RECHTS sitzenden WASCHFRAU, die daraufhin einen zweiten Spruch prägt, den Martin Luther gebrauchen könnte.

Klicke/Tippe KATHARINA VON BORA an und wähle die DIALOGOPTION „Ich habe jetzt zwei Sprüche, die Ihren Mann interessieren könnten!“

## 18. DRUCKEREI

Klicke/Tippe auf die MANUSKRIFTSEITE, die auf dem Setzkasten liegt, der links an der Wand steht.

Klicke/Tippe auf die MANUSKRIFTSEITE, die unter dem Tisch liegt, der am linken Fenster steht.

Klicke/Tippe auf die MANUSKRIFTSEITE, die links auf dem Bücherregal an der Wand liegt.

Klicke/Tippe auf die MANUSKRIFTSEITE, die ganz rechts zwischen zwei Blätterstapeln liegt.

Klicke/Tippe auf den HEBEL, der rechts an der Druckerpresse angebracht ist.

Klicke/Tippe auf die MANUSKRIFTSEITE, die auf der Pressplatte liegt.

Benutze die GESAMMELTEN SEITEN mit dem Druckermeister HANS LUFFT.

## 19. STERBEZIMMER

STERBEZIMMER (nach der Entscheidung, eine Kopie der Totenmaske anzufertigen)

Klicke/Tippe auf das REZEPT, das auf dem Nachttisch rechts neben dem Totenlager liegt.

Klicke/Tippe auf die SCHALE MIT WASSER, die neben dem Ledersofa auf dem Boden steht.

Benutze die SCHALE MIT WASSER mit dem SCHLAFMOHN links von dem mittleren Fenster.

Klicke/Tippe auf die SCHUBLADE des Schreibtisches.

Benutze den BRIEFÖFFNER mit dem SCHLAFMOHN.

Benutze die SCHALE MIT MILCHSAFT mit der TOTENMASKE.

## 20. FREIES FELD VOR DEM GEWITTER

Klicke/Tippe auf den KLEINEN GERADEN AST, der vor dem hinteren Zaun liegt.

Benutze den KLEINEN GERADEN AST mit dem GROSSEN AST, der im Boden steckt.

Klicke/Tippe auf das LANGE SEIL, das die Felder voneinander abtrennt.

Klicke/Tippe auf das BLATT PAPIER, das nun erreichbar ist, nachdem das lange Seil entfernt wurde.

Benutze das BLATT PAPIER mit dem ASTKREUZ (bestehend aus dem großen Ast im Boden und dem kleinen geraden Ast).

Benutze das LANGE SEIL mit dem FLUGDRACHEN (bestehend aus dem großen Ast im Boden, dem kleinen geraden Ast und dem Blatt Papier).

Benutze den DIMENSIONSWELLENTTRANSMITTER mit dem FLUGDRACHEN AM LANGEN SEIL.

Benutze das KURZE SEIL mit dem GROSSEN GEBOGENEN AST, der neben dem Kohlkopf liegt.

Benutze den BOGEN (bestehend aus dem großen, gebogenen Ast und dem kurzen Seil) mit dem FLUGDRACHEN AM LANGEN SEIL MIT DIMENSIONSWELLENTTRANSMITTER.