

Leo Eisenring

s'Böögge-Gheimnis

Band 4



Zünfte – Pest – Juden

Zürich 1349

Eine Arbeit im Rahmen der IWB IP 17 «Individuelles Projekt realisieren»

Unterstützt und ermöglicht durch:



Kanton Zürich
Bildungsdirektion
Volksschulamt



PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH



PRIMARSCHULE
8442 HETTLINGEN

© Bilder

Stadtbauamt Zürich
Fanny Hartmann

20 / 99
47



Wikipedia – Murerplan
Wikipedia

8 / 21
Titel / 41 / 56 / 85 / 87

Trotz intensiver Recherche gelang es mir nicht in jedem Fall, mit dem Inhaber des Urheberrechts Kontakt aufzunehmen. Sollten Sie im Urheberrechtsverzeichnis fehlen oder von mir eine falsche Quelle angegeben worden sein, nehmen Sie bitte Kontakt mit mir auf.

- 1 Angewidert rümpfst du die Nase, als du am frühen Morgen erwachst. Ein penetranter Gestank steigt dir in die Nase und reizt dich beinahe zum Erbrechen. «Was ist das?», schreist du voller Ekel in die Gasse hinaus.

Du bist gestern Abend in der Zürcher Altstadt eingeschlafen und an diesem Morgen nun in einer mittelalterlichen Stadt aufgewacht. «Sauben», jammerst du, «oder eben gerade nicht! Nur weg von hien», erteilst du dir selber den rettenden Befehl. Schnell verstaust du dein Buch der Druiden in der Hosentasche und machst dich bereit für ein neues Abenteuer.

Als du auf die Strasse hinausblickst, bemerkst du sofort, woher der unausstehliche Gestank in der engen Gasse stammt. Schlimmer wird es noch, als du dich von deinem steinigen und harten Nachtlager erhebst und auf die Gasse hinaustreten willst. Da pflatscht vor dir ein Schwall aus Urin, Abwasser und menschlichem Kot auf den sumpfigen Strassenboden. «Da hat doch tatsächlich so ein Schwein seinen Nachttopf einfach aus dem Fenster gekippt!», fluchst du aufgebracht. Doch es scheint so, wie wenn du das einzige Lebewesen wärst, das sich über ein so ungebührliches Verhalten aufregt.

Die anderen Menschen, die bereits durch die Gasse eilen, machen einfach einen Bogen um die grössten Schmutzhaufen, ziehen vorsichtig ihre langen Röcke nach oben oder trippeln gar auf kleinen Holzpodesten, welche sie sich unter die Füße gebunden haben, durch den knöcheltiefen Unrat. Als du mit einer Fusspitze leicht in dieser Schlammschicht stocherst, bemerkst du, dass die Gasse nicht nur als Kanalisation, sondern auch als Grünabfuhr dient. Jede Art von Küchenabfällen, Essensresten und anderem Unrat liegt einfach auf der ungepflasterten Strasse.

Für einige Lebewesen ist dieser Zustand ein wahres Fest, wie du an den glücklich grunzenden und nach Futter stubsenden Schweinen in der Gasse, aber auch an den überall umherstreunenden Hunden, Katzen und Hühnern erkennen kannst. Besonders ekelst du dich vor den Ratten und Mäusen, die in ganzen Heerscharen über die Strasse wuseln. Du magst gar nicht daran denken, welche Krankheitserreger sich in diesem Dreck suhlen und auf Mensch und Tier übertragen werden können.

⇒ 2

- 2 Du beschliesst, schnell von diesem grässlichen Ort zu verschwinden. Wohin willst du dich wenden?
- Nach Norden in die Judengasse, die heute Froschaugasse heisst. ⇒ 12
 - Nach Süden in die Steingasse, die heutige Spiegelgasse, und hoch zu den oberen Zäunen. ⇒ 9
 - Nach Westen über den Rindermarkt und die Marktgasse zur Limmat. ⇒ 17
 - Nach Osten über den Neumarkt zum alten Stadttor, dem Neumarkttor. ⇒ 6
 - Du hast diese Orte schon alle besucht. ⇒ 22
- 3 Im nun folgenden Charme-Duell kannst du zu deinen Punkten 5 zusätzliche Punkte addieren. Die Torwachen starten mit 20 Punkten.
- Du gewinnst dieses Duell. ⇒ 7
 - Du verlierst, oh jeh! ⇒ 11
- 4 Kurze Zeit später befindest du dich bei Anna Hösch, wie sich dir das Mädchen vorstellt, im Piano Nobile, hier im 2. Obergeschoss eingerichtet, im Haus «Zum Blauen Himmel» an der Ecke Obere Zäune – Napfplatz gelegen. Du sitzt an einem Tisch Anna gegenüber, kauft ein richtig feines, vortreffliches Frühstück mit frischen Früchten, Haferbrei und einem wohlriechenden, knusprigen Brötchen und lässt den Redeschwall des Mädchens über dich ergehen.

«Ja, geniess es nur, dieses feine Essen. Nicht allen geht es so gut in dieser Stadt. Aber ich hab das verdient. Weissst du», strahlt dich Anna Hösch selbstbewusst an, «mein Papa hat nun in der neuen Regierung ein ganz hohes Amt. Er leitet alle Kaufleute an und betreibt auch selber Handel. Damit fliesst ungemein viel Geld in unsere Kassen. Seit mein Vater von der Zunft der Gerwe zu den Constaflern gewechselt hat, geht alles noch viel einfacher. Die wichtigsten Leute gehen bei uns ein und aus und hören auf die gewinnbringenden Ratschläge meines Papas.» ➡ 24

- 5 Mit einer perfekten Flanke hechtest du über die niedere Mauer. Doch das war zu unbedacht, denn hinter der Mauer liegt ein Graben. Mit voller Wucht knallst du in die Vertiefung, fällst in das langsam dahinfließende Abwasser und verstauchst dir leicht den Fuss. Die Kinder sind in der Zwischenzeit lachend im nächsten Hauseingang verschwunden.

Humpelnd und völlig durchnässt machst du dich auf, an anderer Stelle das mittelalterliche Zürich zu erkunden. ➡ 2

- 6 Am Ende des Neumarkts entdeckst du eine hohe, mächtige Mauer, die durch ein wuchtiges Stadttor unterbrochen ist. Im Tordurchgang patrouillieren zwei Männer, je mit einer langen Lanze über der Schulter. Dich wundert, weshalb das Stadttor so bewacht wird. Deshalb sprichst du die beiden Wächter mutig an.

«Hau ab, du sonderbar gekleidetes Kind!», faucht dich der eine böse an. Der andere fügt noch hinzu: «Sonst lassen wir die Stadtbüttel kommen und die sollen dich dann eine Weile im Wellenberg schmoren lassen.» Doch du lässt dich durch solche Reden nicht beeindrucken und abweisen. ➡ 13

- 7 «Ihre Lanze sieht aber schwer aus», flötest du dem Soldaten am Neumarkttor zu und lässt dazu deine Wimpern gewinnend klimpern. «Da brauchen Sie ja beinahe unmenschliche Kräfte, um diese Waffe den ganzen Tag herumzutragen.» «Das ist noch gar nichts», zeigt sich der Angesprochene offensichtlich geschmeichelt, «im Kampf wird das Ding dann erst richtig schwer. Und Kämpfe hatte ich schon viele.» ➡ 32
- 8 Da entdeckst du etwas weiter die Limmat hinauf in Richtung des Sees ein Gebäude, das du aus deiner Welt her schon kennst. «Das ist doch das Haus zum Rüden?», murmelst du. «Jawohl! Das kannst du gerne auch laut sagen!», lacht dir ein langgewachsener Junge mit roten Struppelhaaren ins Gesicht. Er hat offensichtlich bemerkt, wie du das prächtige Haus angestarrt und dann leise seinen Namen genannt hast.



«Du bist jedoch zu früh! Um diese Zeit ist hier noch nicht viel los», plaudert der Junge ungefragt weiter. «Aber du hast Glück! Heute Abend ist ein grosses Zunftessen angesagt. Komm dann wieder. Dann kannst du sie alle sehen, unsere neuen Herren der Stadt. Die Herren Constaffler mit ihren Gemahlinnen lassen es sich gut gehen.» ➡ 14

- 9 Als du die enge Steingasse die leichte Anhöhe empor gehst, betrachtest du die alten Häuser des mittelalterlichen Zürichs. Verwundert stellst du fest, dass einige der Türme und riesigen Häuser auch in deiner Zeit noch stehen, viele Häuser jedoch ganz anders aussehen. Oben auf dem Hügel stehst du auf einem kleinen Platz und schaust um dich. Wo mag wohl die hier gelegene Nadelgasse sein? Du bestaunst den prächtigen Brunnen- oder Escherturm, der jetzt 1349 jedoch das «Gauwerschen Hus», «der thurn oben an der nadelgassun», genannt wird.

Da tritt aus dem Haus an den Oberen Zäunen 19 ein Mädchen auf dich zu und spricht dich keck an. «Was gaffst du denn so blöd? Hast du noch nie ein schönes Stadthaus gesehen?» Und dann wird sie noch frecher. «Du würdest besser dich anstarren, in deinen komischen Kleidern. Woher stammst denn du? Hat dich etwa einer der Kaufleute vom Safran aus dem Orient gebracht? Oder bist du mit einem Schiff übers Meer gesegelt und mit Mauleseln über den Gotthardpass gesäumt worden?»

Du staunst über das vorlaute Mädchen, aber auch darüber, was dieses freche Ding aus dem Jahre 1349 schon alles weiss. Deshalb lässt du dich vom Mädchen auch schnell dazu überreden, sie zu begleiten, vom nahen Markt einige Früchte und frisches Brot zu holen und mit ihr zuhause zu frühstücken. ➡ 4

- 10 Dich widert dieses freche Gör immer mehr an. «Wie kannst du nur so etwas Blödes sagen, du doofe Kuh!», schreist du deine ganze Enttäuschung über dieses selbstherrliche, menschenverachtende Geplapper des verwöhnten Mädchens ins reiche Bürgerhaus hinaus.

Die Wirkung deiner Worte überrascht dich. Während Anna in ein hysterisches und beleidigtes Schluchzen fällt, stürmen zwei Diener ins Zimmer und versuchen dich zu packen. Während du dich flink wie ein Wisel unter den Tisch flüchtest, begreifst du schnell, dass du dich nur noch mit viel Glück und einigem Geschick aus dieser misslichen Situation befreien kannst. Nachfolgend prüfst du dein Glück und bestehst auch noch eine Geschicklichkeitsprüfung über fünf Runden.

- Du kannst beide Prüfungen erfolgreich überstehen. ⇒ 19
- Leider Nein! Entweder fehlt dir das Glück oder du bist zu wenig geschickt. ⇒ 23

11 «Ihre Lanze sieht aber schwer aus», flötest du dem Soldaten am Neumarkttor zu und lässt dazu deine Wimpern gewinnend klimpern. «Darf ich die Waffe einmal halten?»

Mit der nun folgenden Reaktion hast du jedoch nicht gerechnet. Der Wachsoldat scheint gegen deine Charme-Attacke völlig immun zu sein. Im Gegenteil. Er wird richtig wütend und jagt dich unter wüsten Flüchen den Neumarkt hinunter. Du bist enttäuscht und beschliesst, an anderer Stelle im mittelalterlichen Zürich auf Erkundungstour zu gehen. ⇒ 2

12 Du schlenderst gedankenverloren in die enge Gasse von der Ecke Rindermarkt – Neumarkt nach Norden, als dich völlig unverhofft ein Stein am Kopf trifft. Als du dich wütend umblickst, entdeckst du zwei Kinder, die sich recht ungeschickt hinter einer kleinen Mauer zu verstecken suchen.

«Na wartet nur, ihr frechen Bälgen», schimpfst du wütend. «Euch Rotzbengel erwisch ich schon!» Im nachfolgenden Kampf kannst du auf 10 zusätzliche Kampfpunkte vertrauen, denn du bist einige Jahre älter als die beiden Kinder. Diese starten mit 12 Punkten ins nun folgende Duell.

- Du gewinnst und kriegst die beiden zu fassen. ➡ 15
- Leider misslingt dir der Kampf vollends. ➡ 5

13 «Schliesslich habe ich ja meine Fähigkeiten», machst du dir selber Mut. Doch als du deine dünnen Oberarme mit den Pranken und Waffen der beiden Soldaten vergleichst, fällt die Möglichkeit des Kampfes dahin. Auf welche deiner Fähigkeiten willst du vertrauen?

- Du wählst Intelligenz. ➡ 18
- Du wählst Charme. ➡ 3

14 Dann mustert dich der Junge lange von oben bis unten und noch langsamer wieder zurück. Endlich klappt er seinen Kiefer wieder zu und stammelt leise. «Du bist aber nicht von hier, so wie du aussiehst?» «Ja und nein!», gibst du zur Antwort. «Doch das ist eine lange Geschichte. Die erzähl ich dir später einmal.» «Nein, bleib doch gleich hier bis zum Abend. Ich muss Gemüse schälen. Da kann ich etwas Unterhaltung gebrauchen. Und zudem kannst du dann so viele Gemüseabfälle essen wie du willst.»

«Abfälle?», wunderst du dich. «Ja klar! Die schmecken fein. Und sonst bekomme ich nirgends etwas zu essen.» Traurig fügt der Junge noch an: «Jetzt, wo meine Eltern an der Pest gestorben sind, muss ich selber für mein Essen sorgen. Da bin ich froh, lässt mich der Rüden-Wirt in seiner Küche arbeiten.»

- Du hast keine Lust auf Rüstabfälle und schaust dich lieber weiter in der Stadt um. ➡ 2
- «Die Pest?», fragst du entsetzt. Darüber willst du von dem Jungen mehr erfahren. ➡ 28

15 «Lass uns los!», schreien und zappeln die beiden Kinder, als du sie kurzerhand packst und links und rechts unter den Arm geklemmt mit dir vorträgst. Als dir beide versprechen, fortan zu dir nett und hilfsbereit zu sein, lässt du sie in einem nahen Hof wieder frei. Und tatsächlich: Die Knirpse jagen nicht davon, sondern beginnen mit dir zu plaudern.

Sie stellen sich dir als Salome und Isaak vor, Kinder des *Rabbi Moses ben Menachem*. «Weisst du, er leitet hier in Zürich die Judenschule, wie wir unsere Synagoge nennen. Sie ist im Erdgeschoss unseres Wohnhauses eingerichtet. Hier feiern wir unsere Gottesdienste, lernen die Tora kennen und fühlen uns Gott so nah», schwärmt die Salome vor. Isaak fügt ganz stolz hinzu: «Unser Papa schreibt sogar einen Kommentar zum kleinen Buch der Gebote "Sefer Mizwot Katan". Dieser Zürcher Semak, wie er das Büchlein liebevoll nennt, wird sicher einmal sehr berühmt werden.» ➡ 20

16 «He Sie!», rufst du mutig. «Ich zeig Ihnen da mal etwas Lustiges.» Ohne lange zu überlegen ziehst du dein Smartphone aus der Tasche und zeigst den verdutzten Männern dein liebstes Youtube-Filmli. Die beiden starren völlig gebannt auf das unverständliche Ding in deinen Händen. Endlich stammelt der eine: «Wie hast du nur diese armen Menschen in so eine kleine Kiste sperren können?» «Hexerei! Teufelszeug! Zu Hilfe! Ein Zauberer!», schreit der andere plötzlich laut auf. Und bevor du es dir richtig versiehst, bist du umringt von ängstlichen, dennoch zum Letzten entschlossenen Soldaten.

Damit endet dein Abenteuer. Die peinliche Befragung, wie man die Folter damals nannte, den Gerichtsprozess und die äusserst unangenehmen Massnahmen möchte ich hier nicht im Detail wiedergeben. Du versuchst dich zwar zu verteidigen, doch dein Einwand von Jugendschutz und Menschenrechten verstehen deine Richter und die Stadtbüttel genau so wenig wie sie die Technik deines Smartphones begreifen können.

- 17 Du streifst durch die engen Gassen des alten Zürichs und kannst dich nur schwer an den Gestank und den Dreck gewöhnen. Überall ist es sumpfig, matschig und morastig. Der verfaulende Kohl, die Fleischreste und der Kot von Mensch und Tier vermischt sich zu einem bestialischen Gestank, der wie eine Giftwolke zwischen den eng stehenden Häusern liegenbleibt.

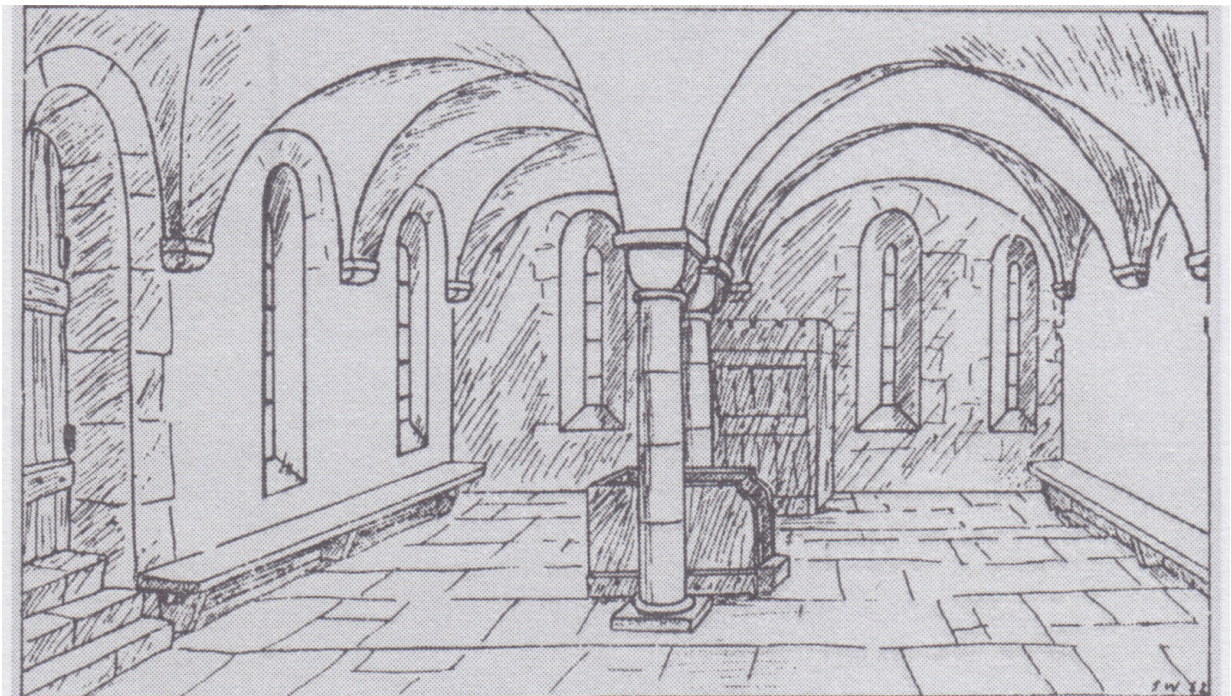
Da ist es wie ein Geschenk des Himmels, als du aus den Häuserschluchten ans Ufer der Limmat trittst und ein kalter Biswind über die offene Fläche des Flusslaufs weht. Es friert dich, doch der Gestank ist weg, endlich kannst du wieder richtig tief durchatmen! ➡ 8

- 18 Im nun folgenden Intelligenz-Duell kannst du zu deinen Punkten 6 zusätzliche Punkte addieren. Die Torwachen starten mit 18 Punkten.

- Du gewinnst dieses Duell. ➡ 21
- Du verlierst, oh jeh! ➡ 16

- 19 Mit einem Biss in eine fleischige Hand, einem Tritt in ein knöchiges Schienbein und einigen umgeworfenen Stühlen hinter dir gelingt es dir, aus dem Haus «Zum Blauen Himmel» zu fliehen und die Steingasse hinunter zu entkommen. Nun machst du dich an anderer Stelle in der Zürcher Altstadt des Jahres 1349 an die Erforschung dieser Geschichte. ➡ 2

- 20 Die Begeisterung der beiden Kinder steckt dich an und du lässt dich von ihnen auch mit in die Synagoge schleppen, obwohl das an einem Montagmorgen wohl kaum erlaubt ist. Du bist beeindruckt von den Säulen mitten im Raum, den Kreuzgratgewölben und den hohen Schmalfenstern an zwei Seiten des Raumes. Du setzt dich auf eine von zwei schmalen Holzbänken, welche an den Seitenwänden befestigt sind, und lässt dir von den Kindern die Wandmalereien zeigen. Entlang den Fenstern erkennst du ein rotes Rankenfries und unterhalb der Decke verläuft ein Blattmotiv auf schwarzem Grund.



Tief beeindruckt vom schönen Raum, aber auch von der warmherzigen Freundschaft der beiden Kinder, versprichst du Salome und Isaak, im Verlauf des Tages zu ihnen zurückzukehren und mit ihnen zu spielen.

Doch vorerst hast du andere Pläne.

⇒ 2

- 21 «Entschuldigen Sie», sprichst du die beiden Wachen nochmals an. «Ich komme aus einer weit entfernten Stadt und besuche meinen Oheim. Bisher habe ich gemeint, Zürich sei eine reiche, friedliche Stadt. Weshalb sind dann die Stadttore so stark bewacht?» ➡ 32



- 22 Bevor du am Abend im Zunfthaus zum Rüden das Festessen der Constaffler belauschen willst, bleibt dir noch viel Zeit. So beschliesst du, den Rest des Tages mit Isaak und Salome in der Judengasse zu verbringen. Die beiden Kinder freuen sich denn auch ungemein, als du an die Haustüre ihres Wohnhauses an der heutigen Frauschaugasse 4 klopfst. ➡ 31

23 Wie du auch zappelst, strampelst, beisst und kratzt, wie du auch schreist, krähst und weinst; es gelingt dir nicht dich zu befreien. Die beiden Diener schleppen dich mit zum Herrn des Hauses, Constaffler Hans Walter Hösch. Dieser macht nicht lange Spielchen mit dir, sondern lässt dich kurzerhand ins nahegelegene Barfüsserkloster bringen. ➡ 60

24 Nach einer langen Pause setzt Anna Hösch eine verschwörerische Mine auf und flüstert dir ins Ohr. «Aber nicht allen gefällt unser Reichtum. Weisst du, die Juden drüben bei der Judenschule haben bisher ganz alleine über das grosse Geld geherrscht, und nun sind sie uns das neidig. Unser Familienfreund und neuer Herr der Stadt, Ritter Rudolf Brun, hat meinem Vater jüngst darüber berichtet.»

Listig gesteht dir die kecke Anna: «Ich habe gelauscht, obwohl mir das ja verboten ist. Da habe ich gehört, dass Brun geklagt hat, er hätte so viele Schulden bei den Juden und er wäre froh, die würden das Verzinsen und Zurückverlangen für ein und allemal vergessen. Mein Vater hat nur gelacht und gemeint, es gäbe da schon einen Weg, wie man die Juden das Geldeintreiben vergessen machen könne.» ➡ 33

25 Als du etwas später wieder erwachst, liegt die Wohnung der jüdischen Familie schon im Dämmerlicht. Auf dem Tisch flackert unruhig ein kleines Öllämpchen und verbreitet etwas behagliche Wohnlichkeit. Da hörst du auch schon, wie Isaak und Salome in die Stube gerannt kommen und auf deine Schlafstatt hüpfen.

«Bitte, erzähl uns eine Geschichte!», betteln die beiden. Schnell willigst du ein. «O.K.», brummelst du. «Holt mir ein Buch.» «Ein Buch?», lacht Salome auf. Auch

Isaak findet dich urkomisch: «Weshalb sollte es in einem Wohnhaus ein Buch geben?» Erst jetzt fällt dir ein, dass Kinderbücher damals wohl wirklich noch nicht vorhanden waren. Bücher mussten einzeln von Hand geschrieben und gebunden werden. Der Buchdruck wurde erst etwa hundert Jahre später von Johannes Gutenberg erfunden. Nun merkst du auch, dass in dem kleinen Haus keinerlei Spielsachen vorhanden sind und auch sonst nicht viele Möglichkeiten für Zeitvertreib zu entdecken ist.

Da bereits der Abend naht, verabschiedest du dich von den beiden Kindern, nicht ohne ihnen zu versprechen, dass du sie sicher wieder einmal besuchen kommst. ➡ 56

- 26 «Ich hab zwar noch nie von einer Stadt gehört, in der man so komische Sachen trägt, aber ich vertraue dir. Dein Oheim, du meinst wohl den *Bilgeri unten am Neumarkt*, der im «Turme auf dem Bach» wohnt, der war ja so ein einflussreicher, guter Mann. Bevor diese Sache geschah auf jeden Fall, damals, am 7. Juni 1336! Ja, mich fragt man ja nicht. Aber ich sage dir!» Bei diesen Worten beugt sich der Soldat über den Tisch hinweg ganz nah zu dir hin. «Seit die neuen Herren und die Handwerker mit ihren Zünften an der Macht sind, ist's nicht besser als früher.

Vor 13 Jahren nun hat man die Pfeffersäcke, die alten Adligen und Kaufleute, die damals über Zürich herrschten, nach Rapperswil verbannt oder lässt sie, wie deinen Oheim, den Bilgeri, in ihren Wohntürmen schmoren. Ihnen ist es verboten, irgend ein Amt in der Stadt wahrzunehmen oder sich zu äussern. Sie dürfen sogar nicht mehr als drei zusammenstehen und schwatzen miteinander. So was! Und so manchen armen Teufel

haben sie dann doch noch geholt und hingerichtet, einfach so, aus irgend einem nichtigen Grund!

Und die Stadt Zürich? Nun liegen wir dauernd im Krieg. Entweder lässt der Ritter Brun uns ausziehen und in den Ländereien der Rapperswiler und Habsburger Tod und Verwüstung bringen, oder die Gegenregierung des «äusseren Zürichs» in Rapperswil plant wieder einmal einen Angriff auf unsere Stadt. Wir armen Kerle Soldaten stehen immer mittendrin und halten die Köpfe hin für die Machtspiele der hohen Herren.» Verächtlich schnaubt Hunold wie ein Pferd durch die Nasenlöcher aus, nimmt einen grossen Schluck aus seinem Becher und fixiert dich dann wieder mit seinen stechenden Augen.

«Ich sag dir jetzt mal was! Ich hab da einen Ring an meiner Halskette, und der juckt mich neuerdings. Das verrät nichts Gutes!» Mit diesen Worten lässt dich Hunold einen Blick auf seinen Halsschmuck werfen. «Der keltische Stierkopfring!», schiesst dir sofort durch den Kopf. «Ich kann nur hoffen für Zürich, dass der Torwächter eine gute, reine Seele hat.»

Hunold von der Birg teilt jedoch deine düstere Vorahnung, als er weiterspricht: «Der schwarze Tod geht um in der Stadt und die Volksseele kocht. Nicht mehr lange und es wird etwas ganz Schreckliches geschehen. Ich bin sicher, in den nächsten Tagen werden die Pfeffersäcke in unsere Stadt eindringen, genau so wie sie es 1343 in Luzern getan haben. Und dann, das sage ich dir, wehe uns Zürchern!»

Nach einer langen Pause setzt Hunold, der erste Wachmann vom Neumarkttor hinzu: «Und genau deshalb stehen wir so schwer bewaffnet vor dem Tor.» Du lässt die Worte Hunolds von der Birg noch lange auf

dich wirken. Doch dann erinnerst du dich an deinen Schulunterricht und kannst den tapferen Wachsoldaten beruhigen. «Glauben Sie mir. Die «Peffersäcke» des äusseren Zürichs werden kommen, aber erst in einem Jahr! Und weil Sie jetzt wissen, dass dies am 23. Februar 1350 geschehen wird, kann auch der Plan, euch Zürcher zu überraschen, nicht aufgehen. Seien Sie also unbesorgt!»

Über deine offenbar vertrauenswürdige Vorhersage gerät Hunold von der Birg so ausser sich vor Freude, dass er dir als Gegenleistung das Passwort zum Passieren des Tores während der Nachtsperre verrät. «Ich kenn das doch!», zwinkert er dir zu. «Für so ein junges Ding wie dich gibt es doch nichts Spannenderes, als einmal ausserhalb der Stadtmauern durch die Nacht zu streunern. Wer will denn schon immer nur schlafen!», lacht er und meint dann sehr ernst: «Aber verrät es niemandem weiter.» Geheimnisvoll flüstert Hunold dir ins Ohr: «Unser Lösungswort heisst: Stich den Pfeffersack!»

Du prägst dir dieses Lösungswort gut ein und verabschiedest dich dann von Hunold. Mehr kannst du hier nämlich nicht erfahren. ➡ 2

- 27 Ein Murren und Nicken rund um den Tisch zeigt dir, dass dieses Thema heute nicht zum ersten Male in diesem Kreis besprochen wurde. Sätze wie «Später!», «Lass uns zuerst feiern», «Die Aufhetzer sind schon in den Trinkstuben unterwegs» und «Heute Nacht werden noch die Funken stieben!», lassen dich erschauern. Steht Zürich an diesem 23. Juni 1349 wirklich eine so schlimme Nacht bevor? ➡ 47

28 Kurze Zeit später sitzt du in der dunklen, rauchigen Küche des Zunfthauses zum Rüden auf einem Hocker. Dir gegenüber rüstet Cunzlin, wie sich dir der rothaarige Junge vorgestellt hat, Rüben und Kohl und erzählt dabei seine traurige Geschichte.

«Alles begann im letzten Sommer. Von Tag zu Tag erkrankten immer mehr Leute in Zürich. Noch heute gibt es jeden Tag neue Kranke, aber nicht mehr so viele wie zu Beginn der Seuche. Sie alle bekommen hohes Fieber und am ganzen Körper schwellen riesige Beulen an. Einige dieser Beulen springen auf und stinkiger, schleimiger Eiter rinnt heraus. Die armen Kranken beginnen zu husten, bis sie schwarzen Auswurf kotzen. Der ganze Körper überzieht sich dann mit dunklen, blutenden Flecken. Für viele ist diese Krankheit tödlich. Meine Eltern und die fünf Geschwister starben alle innerhalb von nur vier Tagen. Ich selber war drei Tage lang so fiebrig und krank, dass ich nicht mehr daran glaubte, jemals wieder gesund zu werden.»

Tief beeindruckt hörst du Cunzlin zu und wagst nicht, ihn zu unterbrechen. «Mittlerweile sind so viele Menschen gestorben, dass man sie gar nicht mehr alle einzeln in ein Grab legen kann. Jede Nacht karren die Pestärzte mit grossen Wagen durch die Gassen und sammeln die Leichen ein, die aus den Häusern auf die Strasse geworfen werden.»

Ohne auf dein geschocktes Gesicht zu achten, knickt Cunzlin ein angefaultes Deckblatt eines Kohlkopfs ab und steckt es sich in den Mund. Genüsslich kauend erzählt er weiter: «Man erzählt sich sogar, dass man selber krank wird, wenn man einen Angesteckten berührt. Und dennoch gibt es barmherzige Männer und Frauen, die sich den Kranken und Toten annehmen. Viele von ihnen waren selber pestkrank und danken

wohl auf diese Weise, dass sie die Seuche überlebt haben.» Nachdenklich schüttelt Cunzlin seinen Kopf und fügt dann noch hinzu: «Komisch, ich kenne niemanden in der ganzen Stadt, der ein zweites Mal an der Pest erkrankte. Bauchweh hingegen bekommen wir fast jede Woche!»

Du könntest jetzt aus deinem Schulunterricht erzählen und berichten, dass eine überstandene Pestkrankheit immun macht gegen die Pesterreger. Das sei wie eine Impfung, könntest du Cunzlin beruhigen. Doch du weißt genau, dass er dich nicht verstehen wird. Deshalb verabschiedest du dich und versprichst, am Abend zum Zunftessen wieder hier zu sein. ➡ 2

- 29 Was will uns Gott mit dieser Geschichte also sagen? Er will von uns eine mutige Tat! Er will, dass wir den Judas aus unserer Mitte entfernen, genau heute, am Vorabend des Festes unseres Musterchristen, des heiligen Matthias, soll es geschehen.»

Caspar Vögtlin, der Klostermann, schaut mit vor Eifer fiebrigen Augen wie ein Wahnsinniger in die Runde. «Freunde», beschwört er die Männer am Tisch, «habt ihr eure Vorbereitungen wie abgesprochen getroffen?» ➡ 27

- 30 «Das ist lustig, dieses Spiel!», jubelt Salome dir zu. «Weisst du, ich und Isaak, wir spielen jeweils auch Verstecken. Aber dann verstecken wir nicht uns selber, sondern kleine Gegenstände oder eine süsse Nascherei.» Dann kommt Salome ganz vertraulich nah zu dir hin und flüstert dir zu: «Ich verrate dir auch mein Lieblingsversteck, aber du darfst es Isaak nicht berichten. Er sucht noch immer nach dem Stein, den ich dort vor ihm verborgen halte.»

Erst als du Salome zustimmend zunickst, spricht das kleine Mädchen weiter. «Siehst du hier an der Südwest-Ecke unseres Hauses kann ich hinter diesem Rohr meine kleinen Kostbarkeiten verbergen. Aber psst! Niemandem verraten.» Verschwörerisch legt Salome ihren linken Zeigefinger quer über deine Lippen.

Du wirst das Versteck natürlich niemandem erzählen, aber aufschreiben wirst du es. Dazu notierst du dir den genauen Ort auf deinem Abenteuer-Protokoll bei Band 4, Ring: _____. ➡ 57

- 31 Zuerst spielt ihr draussen auf der Gasse und in den versteckten Innenhöfen und Nebengässlein Versteckis und Fangis. Danach zeigst du den beiden deine Variante von Räuber und Poli. Das Spiel gefällt den Kindern zwar, aber deine Erklärungen, was jetzt genau die Polizei macht, scheinen für die beiden aus einer anderen Welt zu kommen, was sie ja im Prinzip auch sind, denn 1349 kannte man die Stadtbüttel, aber noch keine Polizisten. ➡ 30

- 32 «Komm mal mit», zwinkert dir der Wachsoldat zu. «Ich habe gerade Ablösung. Du kannst mich hinauf auf die Wachstube begleiten.» So kommt es, dass du hinter einem Soldaten die enge Treppe hinauf in die Wachstube hoch oben im Neumarktturm kletterst. Oben angekommen, stellt dir der Soldat einen Becher Wasser hin. Sich selber füllt er einen Becher halb mit Wein, halb mit Wasser und setzt sich zu dir an den Tisch. «Hunold bin ich, Hunold von der Birg, erster Wachmann hier am Neumarkttor!», stellt sich dir der Krieger nicht ohne Stolz vor. Dann setzt Hunold zu einer langen Erklärung an. ➡ 26

33 «Was meint er wohl damit?», fragst du Anna mit einer unguten Vorahnung im Bauch. Doch diese zieht nur eine unschuldige Grimasse. «Mein Vater tat geheimnisvoll und erklärte, er hätte da von Strassburg und von Basel her ein gutes Mittel erfahren.» Als du Anna bestürmst, dir bitte mehr zu verraten, schüttelt sie jedoch nur den Kopf. «Ich weiss doch auch nicht mehr. Das werden sie erst heute Abend im Haus zum Rüden beraten.» ➡ 41

34 «Oh nein!», entfährt dir ein leises Stöhnen, als du bemerkst, mit welchem Metallstück Hans-Walter Hösch da seine Fingerübungen absolviert. «Der keltische Stierkopfring! Wie konnte er nur in den Besitz eines solch schlechten Menschen geraten!» Dir wird schlagartig bewusst, dass Zürich vor einer seiner düstersten Nächte der gesamten Geschichte steht. «Und das alles nur, weil der Ring in die Hände eines so übel gesinnten Menschen geraten konnte», ärgerst du dich.

Doch leider sind dir die Hände gebunden, um hier rettend eingreifen zu können. Würdest du den Ring klauen, wäre er ja noch immer rechtmässig im Besitz der Familie Hösch und würde seine negative Kraft weiterhin ausüben. «Und freiwillig schenkt mir dieser Machtmensch den Ring bestimmt nicht. Vorher lässt er mich irgendwo in Zürich verschwinden, wenn ich mich zu erkennen gebe!», stöhnst du wie betäubt von deiner Machtlosigkeit.

Um dich auf andere Gedanken zu bringen, versuchst du einige Brocken des Gesprächs der Höschs zu erhaschen. ➡ 37

- 35 Dann kommt Ritter Rudolf Brun auf die bevorstehende Nacht und ihre Aufgabe dabei zu sprechen. «Wir brauchen gar nichts zu tun, Freunde. Während wir hier sitzen und tafeln, werden die da draussen die Drecksarbeit für uns erledigen. Das Volk ist genug heftig gegen die Juden aufgebracht worden. Man hat ihnen so viele Lügen und Unwahrheiten, so viele Widerwärtigkeiten und böse Legenden über das Volk des Judas erzählt, dass sie heute Nacht zuschlagen und reinen Tisch machen werden.» ➡ 42

- 36 «Jede Zunft trifft sich mehrmals im Jahr im Zunftthaus. Dort wird nicht nur über die Gesetze des Stadtrates berichtet, sondern es werden alle Regeln für die Handwerksbetriebe aufgestellt. Es wird bestimmt, wie viel Mehl in einem Brot stecken müssen, wie viel Wasser der Wirt seinem Wein beimischen darf und vieles mehr.

Ganz wichtig ist auch, dass die Zünfte für die Handwerkerfamilien sorgen, wenn der Mann des Hauses erkrankt oder gar stirbt. Niemand soll in unserer Stadt wegen dem Elend sterben. In so einem Fall ist die Frau in der Zunft, führt das Handwerk des Mannes weiter und wird von den anderen Zünftern unterstützt.»

Bei diesen wohlklingenden Worten des Rüdiger VII Manesse musst du leise schmunzeln. Diese Grosszügigkeit gibt es tatsächlich im alten Zürich des Jahres 1349, aber längst nicht für alle Zürcher und Zürcherinnen. Diese Zunftordnung gilt nämlich nur für die Bürger der Stadt Zürich. Der weitaus grösste Teil der Bevölkerung sind jedoch Knechte, Mägde, Gesellen, Hilfskräfte und mittellose Tagelöhner. Sie alle können sich eine Mitgliedschaft in einer Zunft nicht leisten und sind somit sowohl von der Mitbestimmung wie auch von den sozialen Leistungen und der Versicherung gegen Armut und Elend ausgeschlossen. ➡ 47

- 37 So belauscht du denn einen zufriedenen Constaffler Hösch, der soeben seiner Frau zugrunzt: «Alles wie geplant. Es läuft alles wie von mir bestimmt. Meine Intrige geht auf, du wirst sehen. Schon bald setzen da draussen die Tumulte ein.»

«Und es springt wirklich so viel raus für uns, wie du versprochen hast?», himmelt Gertrud Hösch ihren tüchtigen Mann erfurchstvoll an. «Sicher, wenn nicht noch mehr!», nickt dieser zufrieden. ➡ 54

- 38 Jetzt, da in Zürich Zünfte gebildet werden dürfen und die Handwerker mit den Zunftmeistern und gewählten Ratsherren aus den Reihen der Zünfter auch an der Regierung der Stadt Zürich beteiligt sind, blüht das Geschäft richtig auf und es gibt auch für gewiefte Kaufleute viel zu verdienen. ➡ 45

- 39 Du bleibst eine Weile im Torbogen stehen und schaust über den Stadtgraben aufs weite Feld hinaus. In Gedanken stellst du dir vor, wie in deiner richtigen Zeit die Menschen über die hier liegende Bahnhofstrasse hetzen. Aber nun ist hier nichts, nur ein Graben, Wiesen und Felder.

Vom Rennwegtor aus wanderst du südlich der Stadtmauer entlang, kommst am Augustinerturm und am Katzentor vorbei. Am Kratzurm endet die Stadt und du geniesst einen weiten Blick über den Zürichsee.

Nun wendest du dich nach Osten und überquerst erneut die Limmat. Beim Gang über die Obere Brücke wirfst du einen Blick auf den ganz in der Limmat stehenden Wellenberg. Dieser Turm wird als Gefängnis benutzt. Mit Schauern denkst du an die armen Kerle, die jetzt da drinnen auf engstem Raum eingesperrt ihre Strafe verbüssen.

Beim Oberdorftor führt die Stadtmauer steil den Berg hinauf auf den Geissberg und dann nach Norden, vorbei am Lindentor und am Barfüsserkloster wieder zurück zum Ausgangsort deiner Rundwanderung.

Nun ist es Zeit für dich zum vereinbarten Treffen im Haus zum Rüden. Cuntzlin wartet sicherlich schon auf dich.

⇒ 51

- 40 «Nein!», schreit die Mutter bei diesen Worten entsetzt auf und fasst ihren Mann am Arm. «Bitte Moses, lass uns von hier verschwinden», fleht sie aus tiefster Seele. «Wohin denn, liebste Frau? Eben habe ich vernommen, dass am 9. Januar in Basel und am 14. Februar in Strassburg alle Juden verbannt, weggejagt und viele sogar hingerichtet wurden. In Basel haben sie auf einer Insel im Rhein eine kleine Hütte errichtet, bis zu 70 Juden hineingesperrt und das Haus in Flammen gesteckt.» «Mein Gott!», stöhnt die Frau entsetzt auf.

«Mein Gott!», denkst auch du. Doch dann beruhigst du dich und denkst dir: «Aber wir sind hier in Zürich. Zürcher begehen keine solche Schandtaten!» Dann übermannt dich doch noch die Müdigkeit und du fällst in einen unruhigen Schlaf.

⇒ 25

- 41 Schliesslich fügt Anna noch etwas hinzu, dass dir dein Blut in den Adern gefrieren lässt. «Aber es hat sicher etwas damit zu tun, dass die Juden alle Brunnen in der Stadt vergiftet haben und dadurch so viele Menschen krank werden und sterben.» «Wie kommst du denn darauf, dass die Juden an dieser Krankheit schuld sind?» Entrüstet fährt dich Anna an: «Na hör mal, das weiss doch jeder. Sie selbst haben es ja zugegeben. Zuerst haben die Juden zwar alles geleugnet, aber nach zwei Tagen unter der Folter hat man dann die Wahrheit aus jedem Einzelnen herausgeprügelt.» Selbstgefällig strahlt dich das Mädchen an und lacht: «Tja, Lügen haben kurze Beine! Bald wirst du sehen, wie die Juden bekommen, was sie verdient haben!» ➡ 10



- 42 Genüsslich verrät Rudolf Brun der versammelten Tischgesellschaft, wie er persönlich von den bevorstehenden Ereignissen profitieren wird. «Meine Schuldscheine, welche ich Samuel Kloppstock, Friedhelm Weisenhaupt und Joshua Schick zurückzahlen müsste, sind morgen schon vergessen. Es wird niemand mehr da sein, der bei mir Schulden eintreiben wird.

Auch für Zürich wird das ein gutes Geschäft werden. Die Stadt wird viele Häuser, Geschäfte und Vermögen beerben können. Und ich als ihr erster Bürgermeister werde dabei nicht zu kurz kommen.»

Zufrieden lächelnd streicht sich der Ritter über die Schnurrbartspitzen. «Lasst sie nur machen, die Leute! Uns solls recht sein. Morgen spielen wir für eine Woche die Unwissenden, die Schockierten und Traurigen. Bereits in ein paar Tagen wird diese Sache vergessen sein und wir gehen ohne dieses Judenpack zur Tagesordnung über.» ➡ 47

- 43 «Es gibt 13 Zünfte zur Auswahl», erklärt Rüdiger VII Manesse nicht ohne Stolz:



«Über allen stehen die Constaffler. Hier versammeln sich die Ritter, Adligen, Rentner und Kaufleute, aber auch die Gewandschneider, Wechsler, Goldschmiede und Salzhändler.



Von den Zünften steht die Saffran an erster Stelle. Hier betätigen sich die Krämer. Sie alle handeln mit Textil- oder Eisenwaren. Andere betätigen sich als Lebensmittel- oder Gewürzhändler.



Die Weinschenken, Weinrufer, Weintransporteure, aber auch die Sattler, Maler und Makler sind in der Zunft zur Meisen versammelt.



In der Zunft der Schmiden sind die Gold- und Silberschmiede, aber auch die Schlosser, Schwertfeger, Kannengiesser, Glockengiesser, Uhrmacher, Spengler, Kettenhemdmacher sowie die Scherer und Bader zusammengefasst.



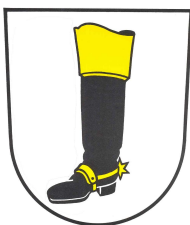
Die Zunft zum Weggen bilden die Bäcker und Müller.



Die Gerber, Weissgerber und Pergamentbereiter bilden die Zunft zur Gerwe.



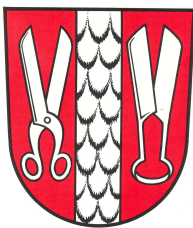
In der Zunft zum Widder treffen sich die Metzger und Viehändler.



Die Suter, also die Schuhmacher, treffen sich in der Zunft zur Schuhmachern.



In der Trinkstube Zum Roten Adler treffen sich die Zünfter zur Zimmerleuten. Da treffen sich die vom Holz, also die Zimmerleute, Schreiner, Drechsler, Wagner und Holzhändler sowie die vom Stein, womit die Steinmetze, Maurer und Hafner gemeint sind. Zudem sind auch die vom Wein hier eingeteilt, also die Rebleute, die Kübler, die Küfer und die Fassbinder.



Die Schneider, Tuchscherer und Kürschner wirken in der Zunft zur Schneidern.



In der Zunft zur Schiffleuten sind die Fischer und Schiffer, aber auch die Seiler, Karrer und Träger versammelt.



Die Zunft zum Kämbel ist die Vereinigung der Kleinkrämer, Grempler, Oeler, Gärtner und Salzleute.



Die Zunft der Wollweber, also die Wollweber, Wollschläger, Grautuchweber und Hutmacher steht der Zunft der Leinenweber und Bleicher sehr nahe. Sie treffen sich beide in der Waage, ihrer Trinkstube.

Ja, mit dieser Aufteilung wird unsere Stadt grosse Blütezeiten erleben und zu grossem Reichtum gelangen», schwärmt Rügiger VII Manesse von der glorreichen Zukunft Zürichs.

- 44 Da sitzt er nun vor dir, Bürgermeister Rudolf Brun, der Herr der Stadt und Begründer der Zürcher Zunftordnung. Er hat es geschafft, mit geschicktem Taktieren die Zunftrevolution von 1336 loszutreten, die alle Adligen und reichen Kaufleute aus ihren Ämtern vertrieb.

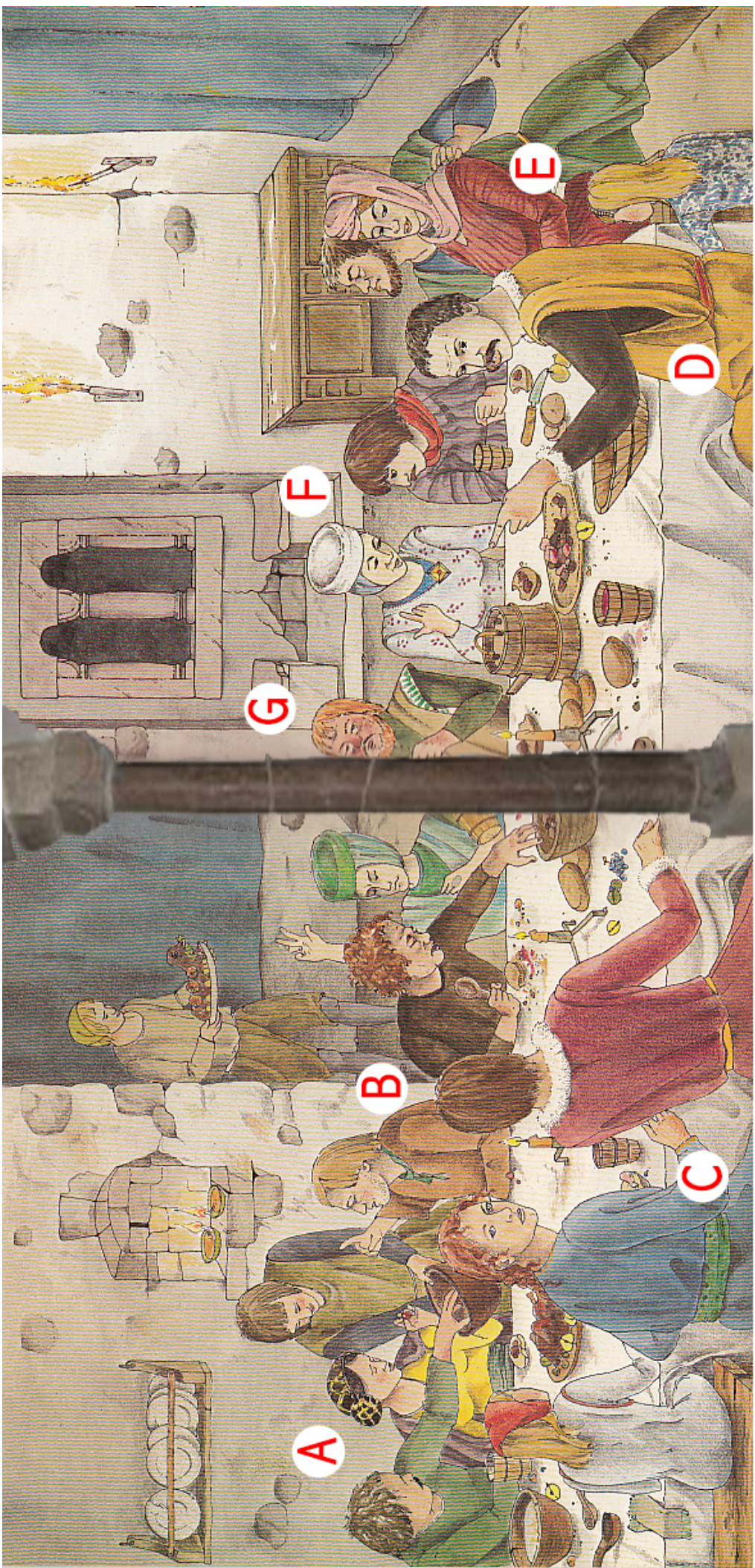
Er selber jedoch, auch er ein Adelige, überlebte den Sturm und erhielt sogar noch mehr Macht und Einfluss als im alten Regime. Damit konnte er seine adeligen Gegner von früher aus der Stadt verbannen. Nun regieren offiziell die Handwerker in den Zünften die Stadt. «Doch die wahre Macht liegt bei uns Constafflern, die wir die Revolution überstanden und zu unseren Gunsten drehen konnten», erklärt Rudolf Brun seinen Freunden am Tisch. «Wir lassen die einfachen Zünfter einfach glauben, sie hätten nun die volle Macht über die Stadt. Die sind zufrieden damit und uns solls recht sein.» ➡ 35

- 45 In dieser unruhigen Zeit haben sich die beiden Lochmanns als besonders tüchtig, fleissig und erfolgreich, aber auch als besonders rüpelhaft und skrupellos erwiesen. So sind sie nun sehr reich und einflussreich, aber auch unbeliebt und mehr geduldet als eingeladen. Dennoch kann es sich niemand leisten, den Brüdern Lochmann zu widersprechen. ➡ 47

- 46 Lukretia Kunz zieht scheu ihre Hand wieder zurück und meint dann hochnäsiger: «Ich weiss nicht, ich kann mich noch gar nicht so richtig darüber freuen. Solange die Juden ihre Wechselstuben und Schuldscheine weiterhin unter die Leute bringen dürfen, will unser Geschäft einfach nicht so richtig laufen.» ➡ 72

47 Rund um eine lange Tafel sitzen Männer und Frauen in die prächtigsten Gewänder gehüllt und scherzen und lachen miteinander. Sie tafeln und bechern genussvoll, wie wenn draussen in der Stadt nicht Hunger, Not und Elend herrschen würden. Deine Neugier ist jedoch so stark, dass du nicht einfach angewidert davon rennst, sondern die feinen Leute bei ihren Gesprächen zu belauschen versuchst.

- A Johannes Kunz mit Gemahlin Lukretia,
Bankier und Geldwechsler ➞ 65
- B Gebrüder Henzlin und Stoffel Lochmann,
Kaufleute und Emporkömmlinge ➞ 58
- C Caspar Vögtlin, Ministeriale des
Klosters Kappel, mit seiner Frau Brunhilde ➞ 67
- D *Ritter Rudolf Brun, Bürgermeister* ➞ 44
- E Hans Walter Hösch mit Frau Gertrud
und Töchterlein Anna ➞ 49
- F *Rüdiger VII Manesse* mit Frau Adelheid ➞ 55
- G *Junker Johann Meiss* mit Gemahlin,
Besitzer des Hauses «Zum Gemsberg» ➞ 61
- Du hast genügend Gespräche belauschen können
und machst dich lieber aus dem Staub. ➞ 68



48 Wer war denn nun dieser heilige Matthias? Er war der Nachfolger des verräterischen Judas, der aus lauter Geldgier Jesus verraten hat. Aber Judas hat noch viel schlimmere Taten begangen! Dieser Judas, ein Jude, war verworfen und verdorben im Geist. Er war so schlecht in seiner Seele, wie wir uns das heute nicht mehr ausdenken können. Deshalb wollte Jesus, dass er von seiner Tafel verschwinde, aus dem Kreis seiner zwölf Apostel entfernt werde. An seiner Stelle hat Gott dann Matthias gewählt, den Musterchristen, den von Gott erwählten, unser Ebenbild und Urahn. ➡ 29

49 Als du dich der Familie Hösch näherst, bist du froh darüber, dass sich niemand am Tisch um die Dienstboten kümmert. So ist es möglich, dass Hans Walter Hösch in dir das Kind nicht wieder erkennt, welches heute Morgen in seinem Haus sein liebstes Töchterlein Anna beleidigt und so aufgebracht hat.

Als du dich etwas näher an die Höschs heranschleichst, bemerkst du, wie der Vater unablässig ein speziell geformtes Metallteil zwischen seinen Fingern dreht und wendet, ohne jedoch richtig darauf zu achten. «Oh, ein Fidget Spinner! Gabs die schon im Mittelalter?», lachst du über deinen kühnen Gedanken.

- Dich wundert dieses Metallteil und du willst gerne genauer hinsehen, was das ist. ➡ 34
- Da sich Herr Hösch gerade in diesem Moment vertraulich seiner Frau zuwendet, willst du dich lieber auf das nun folgende Gespräch konzentrieren. ➡ 37

50 «Liebe Freunde der Constaffel. Ihr wisst sicherlich alle, weshalb wir hier versammelt sind. Es ist der 23. Februar, der Vorabend des Matthias-Festes. Und da ist es ein alter Brauch, wie am Vorabend des Weihnachtsfestes zusammenzukommen, zu feiern und als Höhepunkt die Geschichte des heiligen Matthias zu hören. ➡ 48

51 «Da kommst du ja endlich!», wirst du wie erwartet von Cunzlin ungeduldig begrüsst. «Die feinen Herrschaften sind schon alle eingetroffen und befinden sich oben im Zunftsaal. Wir haben bereits mit dem Auftragen der Speisen begonnen. Ich habe mit dem Wirt schon abgesprochen, dass du mir bei der Arbeit zur Hand gehen darfst. Aber mit diesen komischen Kleidern fällst du zu stark auf. Zieh das da an», erteilt dir dein neugewonnener Freund klare Befehle.

Nur wenige Minuten später kann man dich nicht mehr von einem anderen Kind des Jahres 1349 unterscheiden. So gelangst du in den Zunftsaal der Constaffel und staunst. Unglaublich das Bild, dass sich dir hier bietet! ➡ 47

52 «Verboten?», mischt sich da Henzlin Lochmann ins Gespräch der Eheleute Kunz ein. «Ich habe da auf unseren Handelsreisen viel effektivere Methoden kennen gelernt. Man muss nur dafür besorgt sein, dass die Juden verschwinden. Dann ist auch die Konkurrenz um unsere Geldgeschäfte verschwunden», lacht Henzlin Lochmann verschwörerisch und reibt genüsslich Zeigefinger und Daumen gegeneinander. Damit will er anzeigen, dass er mit vielen Geldscheinen rechnet, die ihm bald zufliegen werden. ➡ 47

53 Kaum haben die Eltern angenommen, alle Kinder seien eingeschlafen, nimmt Frau ben Menachem das Gespräch wieder auf. «Moses, bitte!», hörst du sie verzweifelt flüstern. «Lass die Kinder nicht alleine vors Tor. Es ist viel zu gefährlich! Die grosse Krankheit bedroht uns alle! Der Winter ist viel zu kalt und dann ängstigen mich die Blicke der Menschen. Mir schwant nichts Gutes!»

«Liebste *Halde*», beschwichtigt der jüdische Rabbi seine Frau. «Die Krankheit kann uns genauso hier im Haus erwischen wie draussen vor der Stadt. Gott allein mag entscheiden, wer verschont und wer bestraft wird. Und die Menschen, ja die Zürcher! Was soll ich da sagen? Die werden sich schon wieder beruhigen.»

Die mit Halde angesprochene Frau lacht jedoch hysterisch auf. «Das haben die in Solothurn und Genf sicher auch gedacht. Und dann? Dann ist der Pöbel über sie hergefallen, hat die jüdischen Friedhöfe zerstört, die Häuser geplündert und die Juden aus der Stadt getrieben.» «Ja, ich weiss», antwortet Herr ben Menachem mit zittriger Stimme. «Und sie haben unseren jüdischen Brüdern und Schwestern noch viel schlimmeres Leid angetan.»

⇒ 40

- 54 In diesem Moment schallt ein gellender und durchdringender Schrei durch den Zunftsaal: «Das ist dieses Pack von heute Morgen!», kräht die verwöhnte Anna wie am Spiess und zeigt mit der ausgestreckten Hand auf dich. «Packt es zusammen. Schafft es weg! Ich will meine schönen Augen nicht mit diesem Unrat belasten!», kreischt die Kleine völlig ausser sich.

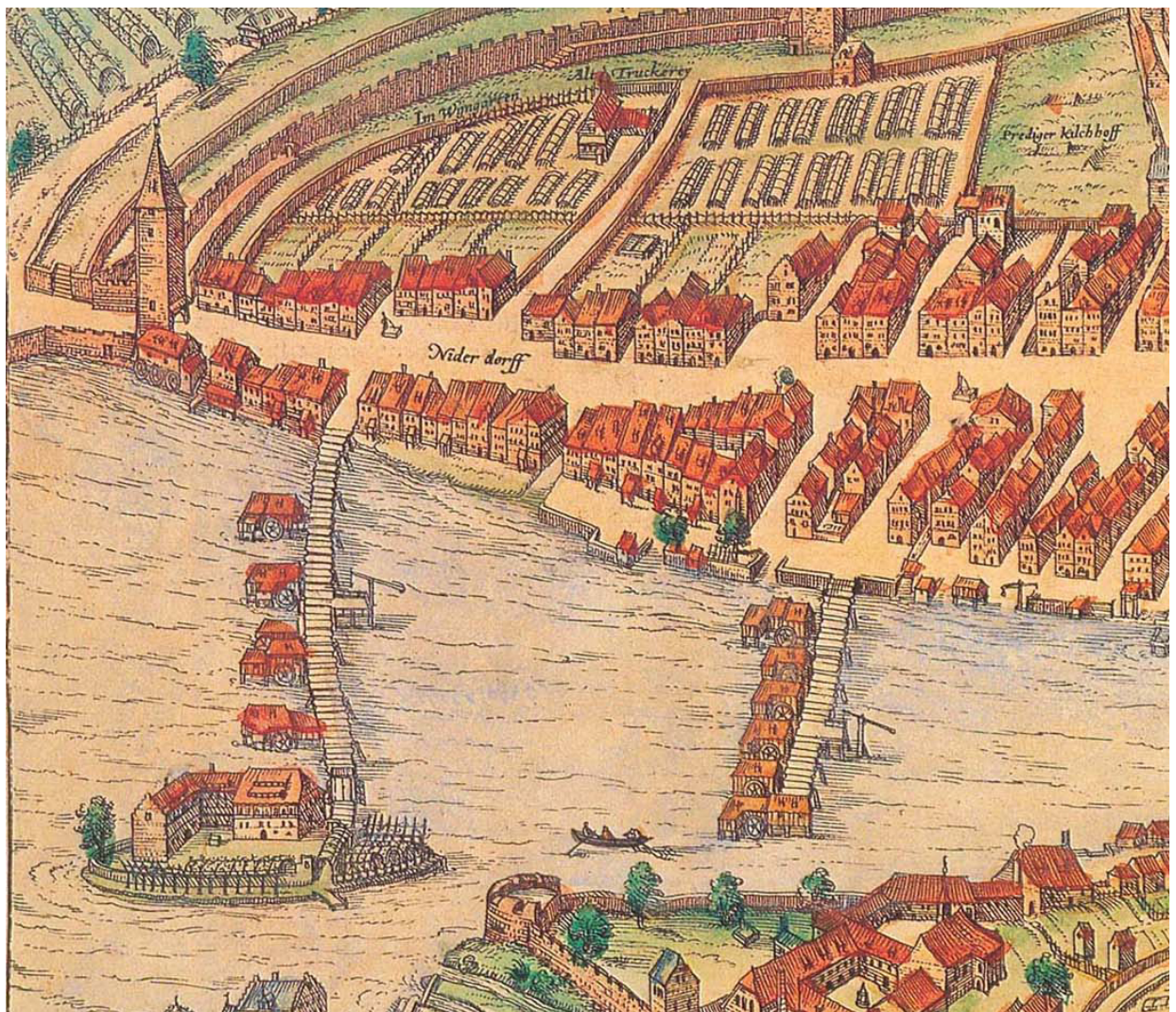
Auch du bist völlig ausser dir, denn augenblicklich stürzen sich gleich fünf Wachsoldaten auf dich. Nun kann dich nur noch eine ausserordentlich geschickte Bewegung retten. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über sieben Runden.

- Du bist geschickt genug. ➡ 63
- Oh nein! Wie konnte das passieren? ➡ 69

- 55 «Ich erklär dir das gerne noch einmal, liebste Adelheid.» Mit viel Geduld setzt Rüdiger VII Manesse einmal mehr zu einer Erklärung des Zürcher Zunftwesens an. «Jeder Bürger der Stadt muss einer Handwerkszunft angehören. Dabei kann er frei wählen, welcher Zunft er sich anschliessen will.

Natürlich finden die Handwerker der gleichen Art auch in der selben Zunft zusammen. Sie können sich aber auch in einer anderen Zunft oder sogar bei uns Constaflern einkaufen, wenn sie denn genug Geld mitbringen», schmunzelt Manesse. ➡ 43

- 56 Auf deinem Weg zum Haus zum Rüden unten an der Limmat legst du einen kleinen Umweg ein und umrundest einmal die Stadt von 1349. Am Neumarkttor winkst du Hunold zu, der noch immer Wache schiebt und wendest dich nach Norden. Vorbei am Predigerkloster und dem Hexenturm gelangst du zum Niederdorftor, dem nördlichsten Punkt der alten Stadt. An der Limmat staunst du über die Stege, die quer über den Fluss führen und nebeneinander Platz für viele Mühlen mit wunderbaren Wasserrädern bieten. Am Glentnerturm vorbei schlenderst du über die Niedere Brücke, auf den Lindenhof und den Rennweg hinunter zum Rennwegtor, dem westlichen Ende der Stadt. ➔ 39



- 57 Beim Mittagessen bestürmen Salome und Isaak ihre Eltern, ihnen die Erlaubnis zu geben, gemeinsam mit dir vor die Stadtmauern gehen und dort über die offenen und leicht mit Schnee bedeckten Felder rasen zu dürfen. Doch die Eltern freut das gar nicht. Du merkst, dass etwas die Familie bedrückt, aber vor den Kindern mögen die Eltern nicht darüber sprechen.

Als die beiden Kleinen sich für einen Mittagsschlaf zurückziehen müssen, legst auch du dich hin und spielst das schlafende Kind. Du hoffst natürlich, aus dem Gespräch der Erwachsenen Hinweise zu erhalten, was der Grund für die ängstliche Stimmung im Hause ben Menachem ist. Doch jetzt, wo du liegst, fallen dir unweigerlich die Augenlider zu. Nun brauchst du viel Geschick, um nicht wegzudösen. Diese Prüfung geht über drei Runden.

- Du zeigst dich geschickt genug. ➡ 53
- Du bist viel zu ungeschickt! ➡ 62

- 58 Über die Gebrüder Henzlin und Stoffel Lochmann hast du überall am Tisch schon das eine oder andere vernommen. Niemand an der Tafel hat Achtung und Respekt für die beiden Emporkömmlinge übrig. Sie sind offenbar durch den Umsturz der Zürcher Handwerker 1336 zu vielen Geschäften und grossem Reichtum gekommen. ➡ 38

- 59 Du sitzt nicht lange in der Küche des Rüden, da stürmt Cunzelin auf dich zu und schüttelt dich kräftig an den Schultern: «Was war denn das für eine Vorstellung?», lacht er dir mitten ins Gesicht. «Ich habe selten so gelacht! Und glaub mir, ausser den Wachen und der Familie Hösch haben sie alle gelacht. Du bist da oben das Gespräch Nummer eins.»

Dir aber ist nicht ums Lachen, denn was du bisher vernommen hast, schockiert dich zutiefst. Deshalb bittest du Cunzelin um deine Kleider und einen versteckten Platz, um auch die letzten Gespräche noch mitzubekommen. Cunzelin macht, was du von ihm verlangst und steckt dich danach unbemerkt hinter einen Vorhang direkt beim Tisch von Ritter Rudolf Brun und seinen Freunden im Zunftsaal zum Rüden. ➡ 47

- 60 Im Kloster der Barfüsser, südlich des Neumarkts gelegen, unterziehen dich die strengen Patres einer gründlichen Leibesvisitation, beschlagnahmen dein Buch der Druiden, welches dich offenbar als Dieb und Taugenichts enttarnt, und stecken dich ins Kloster.

Damit endet dein Abenteuer und du verbringst den Rest deiner Tage hinter dicken Klostermauern im mittelalterlichen Zürich. Das ist zwar traurig, aber damit musst du auch nicht miterleben, was sich in jenen Zeiten ausserhalb der Klostermauern für schreckliche Geschehnisse und Verbrechen ereignen.

- 61 Junker Johann Meiss plärrt mit tiefer, viel zu lauter Stimme. Offenbar hat der Genuss von viel zu viel Alkohol seine Sinne schon stark benebelt. «Ich kennen sie genau, diese Juden! Wisst ihr noch, als *die alte Minne mit ihren beiden Söhnen Moses und Gumprecht* 1332 das Haus neben meinem Gernsberg an der Brunn-gasse erweitern und ausschmücken liess? Habt ihr die

Gemälde gesehen, die sie sich im Festsaal leisten konnten? Woher stammt wohl all das Geld für solche Herrlichkeit? Und dann dieser unsägliche Vertrag über die Gartenmauer, den ich unterzeichnen musste. Nein, nein! Das sind ganz ausgefuchste Schlaumeier und Tagediebe, diese Juden. Die betrügen uns eines Tages noch um die ganze Stadt!»

Dorothea Meiss versucht ihren aufgebrachten Gatten zu beschwichtigen: «Liebster Herr Gemahl. Hütet eure Zunge. Ihr wisst doch, dass der Papst und der Kaiser die Juden unter ihren persönlichen Schutz gestellt haben und jegliche Hetze gegen dieses Volk verbieten.»

«Ach was, die Juden schützen», poltert Johann Meiss unbeirrt weiter. «Wer befiehlt uns das? Der Papst? Der sitzt doch viel zu weit weg! Der Kaiser? Ist der etwa hier in Zürich? Nein nein, liebe Freunde.

Das sind doch alles leere Worte von den Oberen. Genauso wie wir es tun werden, haben auch sie es getan. Vordergründig wird die Judenhatz verteufelt und hintenrum freut man sich darüber und streicht sich ein ganz schönes Sümmchen in die eigene Tasche.

In Strassburg haben sie nur kurz einen Prozess gemacht gegen die Judenschänder, aber passiert ist keinem etwas. Und als der Rat von Basel einige Judenhetzer aus der Stadt verbannte, mussten sie diese schnell wieder zurückholen, sonst hätte das Volk das Rathaus gestürmt.

⇒ 47

62 Kaum hast du dich hingelegt, fallen dir auch schon die Augen zu und du fällst in einen langen, tiefen Schlaf.

⇒ 25

- 63 Augenblicklich stellst du vom lauschenden Kind zum geschickten Sprinter um. Dem ersten Wächter hechtest du zwischen den Beinen hindurch, dem zweiten drückst du die Kniekehle ein und dem dritten beißt du in die Hand, als er dich festhalten will. Und alle anderen stehen sich gegenseitig im Weg. So gelingt es dir, aus dem Zunfthaus zum Rüden zu fliehen. Was willst du nun weiter unternehmen?
- Du wolltest dich sowieso bald aus dem Staub machen. Da kommt dir diese Flucht gerade gelegen. ➡ 68
 - Du hast im Zunfthaus zum Rüden noch etwas zu erledigen. ➡ 59
- 64 Draussen vor dem Haus zum Rüden angekommen, vernimmst du aus den Trinkstuben der Stadt ohrenbetäubenden Lärm und wütende Schreie. Das interessiert dich und du machst dich unverzüglich auf den Weg. ➡ 68
- 65 «Lukretia, teuerste Gemahlin, geniesst du auch wie ich unseren Aufstieg, unseren Erfolg, unseren Reichtum?», hörst du den Geldwechsler Johannes Kunz seiner Frau schmeicheln. Bei diesen prahlerischen Worten greift der dicke Herr mit seiner linken Hand frech in den Korb mit frischen Früchten, den du eigentlich seiner Frau hinhalten wolltest. ➡ 46
- 66 Der Kampf dauert nicht lange. Die Männer sind zwar stockbesoffen, doch offenbar sind sie sich das gewöhnt, denn ihre Kampfkraft leidet kaum darunter. Wie eine lästige Fliege packen dich die Männer, heben dich hoch und schmeissen dich in die Limmat.
- Das Wasser in diesen Februartagen ist jedoch so kalt, dass dir beim Eintauchen die Luft wegbleibt und du nach kurzen Schwimmversuchen wie ein alter Sack im

Wasser davontreibst. So endet dein Abenteuer in den eiskalten Fluten der Limmat. Wie hat dir doch der Böögg geraten: «Gib niemals dein Buch der Druiden aus der Hand.»

67 Brunhilde Vögtlin hat die nun folgende Geschichte heute schon oft vernommen und sie würde wohl am liebsten gar nicht mehr zuhören. Dennoch setzt ihr Mann Caspar Vögtlin, der Vertreter des Klosters Kappel in der Stadt Zürich, zu einer Rede an. ➡ 50

68 Vor der Trinkstube «Zum Schnecken» und dem nahegelegenen Zunfthaus «Zur Meise» stehen viele Leute zusammen. Sie sind wütend, aufgebracht und reden sich immer mehr in Rage. Mit zittrigen Knien kannst du beobachten, wie sich die Meute mit Schwertern und Dolchen, aber auch mit einfachen Werkzeugen wie Gabeln, Schaufeln und Äxten bewaffnet. Überall werden Fackeln verteilt und angezündet. Schon bald leuchten die Hauswände der engen Gasse rot und gefährlich auf im Widerschein der lodernden und flackernden Feuer.

Nun ist dein Handeln gefragt! Mutig möchtest du dich dem wütenden und zu allen Taten bereiten Mob entgegenwerfen. Reicht deine Kraft dazu aus? Gibt es nicht einen besseren Weg?

- Du stellst dich den Männern und Frauen mutig in den Weg. ➡ 70
- Du rennst zur Judengasse. ➡ 80
- Du machst dich lieber aus dem Staub. ➡ 90

69 Schwupps verschwindest du unter dem Tisch und dem riesigen Tischtuch, das bis auf den Boden reicht. Überall treten Füße nach dir und zappeln, wie wenn du eine Maus oder ein gefährliches Raubtier wärst.

Doch du hast nicht mit den Wachsoldaten gerechnet, die nun ebenfalls zu zweit unter dem Tisch herumkriechen und dich schnell zu fassen kriegen. An einem Bein hochgezogen, baumelst du kurze Zeit später vor Hans Walter Hösch. Du bekommst schmerzlich zu spüren, dass er eines nicht mag, wenn nämlich jemand sein Goldtöchterchen beleidigt und traurig macht.

Zu deinem Glück mischt sich Ritter Rudolf Brun in das sich abzeichnende Gemetzel ein und spricht mit klaren Worten: «Nur ruhig Blut, lieber Freund. Wir wollen uns doch an so einem festlichen Abend nicht an einem unschuldigen Kind die Hände schmutzig machen. Wir sind doch edle Helfer und gottgefällige Diener an der Christenheit.» Dann übergibt dich der Bürgermeister den Wachen und befiehlt: «Bringt das Ding zu den Barfüßern!» ➡ 60

70 Breitbeinig stellst du dich vor die lärmende und schreiende Meute. Doch dich will einfach niemand beachten. Nun bist du ganz auf deine Fähigkeiten angewiesen. Welche wählst du?

- Du versuchst es mit Kraft. ➡ 81
- Du wählst Intelligenz. ➡ 88
- Du entscheidest dich für Charme. ➡ 77

- 71 Wie du dich auch anstrengst und bemühst. Dir will einfach kein rettender Gedanke einfallen. Als die lärmende und mordende Meute der Zürcher des Jahres 1349 in die Judengasse einfällt und dich verzweifelt an der Eingangstüre zur Synagoge rütteln sieht, wirst auch du für ein Judenkind gehalten. So wirst du das Schicksal der Juden Zürichs aus nächster Nähe miterleben und erleiden müssen. ➞ 85
- 72 Anschliessend fügt die offenbar recht abgefeimte Edeldame noch schmeichlerisch hinzu: «Liebster Herr Gemahl. Ihr seid doch jetzt im Rat der Stadt Zürich. Könnt ihr den Juden dieses Geschäft nicht einfach verbieten? Dann bliebe für uns doch noch viel mehr Geld und Reichtum übrig.» ➞ 52
- 73 Hier in der Judengasse ist noch alles ruhig. Die Häuser liegen in tiefem Dunkel und man könnte meinen, die Bewohner der Stadt schlafen alle ihren gerechten, friedlichen Schlaf. So wundert es dich auch nicht, dass auf dein Klopfen, Poltern und Lärmen am Haus Judengasse 4 niemand reagiert und dir die Türe öffnet. Dennoch gerätst du in Panik, denn du hast nicht mehr viel Zeit. Nun brauchst du besondere Intelligenz, um die Familie von Salome und Isaak vor dem bevorstehenden Sturm zu retten. Zum folgende Intelligenz-Duell startest du mit 12 zusätzlichen Punkten. Dein «Gegner» beginnt das Duell mit 15 Punkten.
- Du gewinnst. ➞ 96
 - So dumm! Du verlierst dieses Duell! ➞ 71

- 74 Wild fluchend über deine Beleidigung schmeissen dir die drei Kerle eine kostbare Glasvase nach, verfolgen dich jedoch nicht. So eilst du über die Niedere Brücke dem noch immer in Aufruhr befindlichen Stadtteil jenseits der Limmat zu. Zum Glück flackert auch aus dem Zunftsaal im Haus Zum Rüden noch Kerzenschein.

Als du um die Ecke der Trinkstube «Zum Schnecken» in Richtung Rüden rennen willst, prallst du in einen dicken, offenbar sehr gut gelaunten Mann. Er ist gerade dabei, einigen Männern vor der Trinkstube Geldmünzen zuzustecken. «Gut gemacht, Männer! Ihr habt euren Lohn redlich verdient!», lobt er gerade in dem Moment, wo du ihm kräftig auf den Fuss trittst.

«Ah, wen haben wir denn da!», stösst der Mann erfreut aus, packt dich am Genick und lässt dich vor seinem Gesicht baumeln. Nun erkennst auch du ihn: «Guten Abend Herr Hösch», stammelst du unsicher. «Hallo Anna», winkst du auch seinem Goldtöchterchen verlegen zu. Doch diese wendet sich nur angewidert von dir ab. Auch Hans Walter Hösch wird deiner schnell überdrüssig. Wie ein Stück schmutziges Tuch übergibt er dich einem seiner Leibsoldaten, streift sich die Hände wie angeekelt sauber und erteilt den Befehl: «Bringt das Pack weg. Eine Laus mehr oder weniger, die heute Nacht für immer verschwindet, interessiert morgen niemanden mehr.» ➡ 82

- 75 Mit geübtem Blick hast du schnell ausgemacht, wer in diesem Rudel aufgebrachter Menschen der Anführer ist. Mutig stellst du dich vor den Kerl hin und schreist ihm ins Gesicht: «Haben Sie sich eigentlich überlegt, was Sie da planen? Glauben Sie, die Juden haben nicht einen fairen Umgang unter Freunden verdient?» Viel weiter kommst du nicht mit deiner Zornesrede. Mit einer unwirschen Handbewegung fegt dich der Kerl

von den Beinen und gibt dann den Befehl: «Vorwärts, Leute! Jetzt zeigen wir den Juden mal, was wir Zürcher von ihnen halten!»

Du jedoch bleibst zurück. Der Schlag des voll in Kampfstimmung befindlichen Mannes war so heftig, dass du wuchtig gegen den Türpfosten der Trinkstube «Zum Schnecken» geknallt bist. Benommen bleibst du liegen und wirst dort auch liegen bleiben.

Vielleicht könnte dich eine ärztliche Soforthilfe noch retten, doch so etwas gibt es hier noch nicht. Zudem ist die Nacht vom 23. Februar 1349 so turbulent und dramatisch, dass in Zürich niemand Zeit und Achtung hat für ein einzelnes und unbekanntes Opfer. Damit endet hier dein Abenteuer.

- 76 Diesen Biss hättest du besser unterlassen, denn der Kerl ist nun wirklich böse, sehr böse sogar. Er packt dich am Nacken, haut dir links und rechts eine runter und befördert dich danach im hohen Bogen in die in der Nähe dahinfließende Limmat.

Das eiskalte Wasser nimmt dir sofort den Atem und lässt dich bewusstlos werden. So endet dein Abenteuer ziemlich schnell und schmerzlos. Hast du wirklichgedacht, du alleine könntest mit blossen Fäusten die wütende Menge stoppen und aufhalten?

- 77 «Schlagen und Prügeln ist nie eine Lösung!», machst du dir selber Mut und sammelst alle Kräfte, um den sich hier anbahnenden Konflikt noch friedlich zu lösen. Im folgenden Duell kannst du zu deinen Charme-Punkten noch 8 Zusatzpunkte dazuzählen. Deine Gegner starten mit 38 Punkten ins Duell.

- Du gehst als Sieger aus dem Duell. ⇒ 97
- Leider versagst du. ⇒ 83

- 78 So musst du traurig und schockiert mit ansehen, wie unten in der Stadt die Juden Zürichs, Männer und Frauen, Kinder und Greise, aus ihren Häusern getrieben werden. Unter wüsten Beschimpfungen, üblen Schlägen und brutalen Misshandlungen werden die unschuldigen Opfer durch Zürichs Gassen gehetzt. Von allen Seiten her werden die Juden zusammengetrieben. Einigen der armen Kerle gelingt zwar die Flucht und sie werden die Stadt, aber auch ihre Häuser und alles Hab und Gut, verlassen müssen.

Doch für viele kommt jede Hilfe zu spät. Mit panischem Entsetzen musst du miterleben, wie die Zürcher ihre jüdischen Mitbewohner zusammen in ein leerstehendes Haus drängen und einschliessen. Noch vor Mitternacht steigen lodernde Flammen und hohe Rauchsäulen über diesem Haus auf. In dieser traurigen Nacht finden unzählige Juden in Zürich den Tod; verbrannt, im Rauch erstickt, von den panisch um ihr Leben kämpfenden Eingeschlossenen erdrückt! ➡ 84

- 79 Verärgert über dich und deine Schusseligkeit machst du dich auf den Weg zurück in die Stadt. Wie konntest du dein Buch der Druiden auch einfach so leichtfertig vergessen?

Unten an der Limmat beim Roten Turm läufst du drei betrunkenen Männern in die Arme. Wobei du ihnen eigentlich nicht in die Arme laufen kannst, denn die sind schon besetzt, vollbepackt mit wunderschönen Kleidern, vergoldeten Kerzenleuchtern und funkelnden Schmuckstücken. Einer der Kerle trägt sogar einen fetten, geräucherten Schinken und 4 Flaschen Wein mit sich. Noch viel mehr Diebesgut kannst du bei den Männern entdecken.

«Plünderer!», schleuderst du den Männern wutentbrannt entgegen.

- Voller Zorn gehst du auf die drei besoffenen Männer los und versuchst, die Juden zu rächen. ➡ 66
- Zornig wendest du dich ab und rennst davon. ➡ 74

80 Ein kluges Köpfchen, wie du bist, erkennt hier blitzschnell, dass diese Meute nicht mehr aufzuhalten ist. Deshalb rennst du von hier weg durch die Marktgasse und die Brunngasse in die Judengasse. Als du am Göldliturm vorbeikommst, bemerkst du, dass aus der nahen Trinkstube «Zum Strauss» einige bewaffnete Männer mit Fackeln bewehrt auf die Gasse treten und ebenfalls den Weg zur Brunngasse einschlagen.

➡ 73

81 Du lässt bedrohlich deine Fäuste kreisen. Um deine Entschlossenheit zu unterstreichen, fauchst du dazu wie ein wilder Tiger. Doch erst als du einen bärtigen Fettwanst ins linke Bein beißt, werden die Männer vor der Trinkstube «Zum Schnecken» auf dich aufmerksam. Du startest leider ohne Zusatzpunkte in dieses Abenteuer und die Männer beginnen mit 62 Punkten den ungleichen Kampf.

- Du gehst aus diesem Kräftemessen als überraschender Sieger hervor. ➡ 87
- Wie nicht anders zu erwarten, wirst du von der Meute aufgebrachter Männer und Frauen besiegt. ➡ 76

82 So endet hier dein Abenteuer unter ungeklärten Umständen. Du hättest besser auf den Böögg hören sollen und dein Buch der Druiden sorgfältiger bewachen müssen.

83 «Haben Sie schnell Zeit für mich?», fragst du einen besonders grimmig dreinblickenden Kämpfer. Doch er hört dich gar nicht. So ergeht es dir immer wieder. Als die Meute schliesslich zum Rindermarkt und zur Judengasse aufbricht, rennst du zuerst noch hinterher und zupfst den einen oder anderen Kämpfer am Rockzipfel. Immer wieder versuchst du mit jemandem über die schreckliche Situation zu sprechen. Doch niemand hört dir zu und mit der Zeit musst du deine Niederlage eingestehen. Wie ein geschlagener Hund schleichst du vom Ort des Schreckens in Richtung Niederer Brücke über die Limmat. ➡ 90

84 Dieses schreckliche Ereignis, die Verfolgung und Ermordung unschuldiger und wehrloser Juden, Frauen, Kinder, Alte und Gebrechliche miteingeschlossen, ist eines der düstersten und traurigsten Kapitel der Zürcher Geschichte, unserer Geschichte, der Geschichte der Menschheit ganz allgemein. Du sitzt weinend und heulend über so viel Elend alleine auf dem Lindenhof des Zürichs von 1349 und beschliesst, immer und überall dafür zu kämpfen, dass so etwas nie mehr wieder geschehen kann. Der Hass der Menschen soll sich nie mehr so bedingungslos gegen eine ganze Volksgruppe richten, niemals mehr dürfen unschuldige Menschen unter ihrer Herkunft, ihrer fremden Heimat und ihrem andersartigen Glauben zu leiden haben.

Schockiert stellst du fest, dass die ganzen Ereignisse mit dummen Sprüchen im Wirtshaus und einigen gezielt verbreiteten Lügen der Mächtigen seinen Anfang genommen hat. ➡ 92

- 85 In der Judengasse werdet ihr alle wie eine Herde Tiere zusammengetrieben und mit Knüppeln, Stecken und anderem Geschirr zur Brunngasse getrieben. Dort trifft ihr auf eine weitere Gruppe gepeinigter Juden. Immer wilder wird die Hatz, immer heftiger die Prügel und Schläge der Meute, die euch aus der Stadt treibt.



«Unten beim Niederdorftor steht ein verlassener Schuppen!», hörst du hinter dir eine Stimme befehlen. «Dort soll ihr letztes Zuhause sein!», spottet ein anderer. Und so geschieht es denn auch. Ihr werdet alle durch das enge Tor in die windschiefe Hütte getrieben und eingesperrt. Dann geschieht eine Weile nichts mehr. In der plötzlichen Stille kannst du nur noch das ängstliche Atmen der Eingeschlossenen, das leise Flehen und Flennen der Alten, das ängstliche Weinen der Kinder hören.

Von draussen vernimmst du höhnisches Gelächter der Zürcher und Zürcherinnen. «Wenn Gott will, dass sie da wieder raus kommen, wird er ihnen schon helfen», lacht eine tiefe, herrische Stimme. «Und wenn nicht?», fleht eine ängstliche Frauenstimme. «Versündigen wir uns dann nicht auf ewig mit dieser ruchlosen Tat?» «Ach was!», wettert da die männliche Stimme zurück. «Eine Sünde wäre es, wenn wir uns gegen dieses Gottesurteil auflehnen würden! Also los Männer, legt die Fackeln an. Gott soll zeigen, was er geplant hat.»

Und dann lodern die Flammen auf. Rund um euch herum beginnen die Bretterwände des Schuppens zu brennen. Und mit dem Brennen setzt auch ein unausstehliches Schreien, Kreischen und Brüllen an. Nun merkt jeder von euch im eingeschlossenen Schuppen, dass euch eine Katastrophe unmittelbar bevorsteht. Alle drängen nun von den lodernden Flammen weg in die Mitte des Raumes. Dir wird langsam die Luft eng, vom Gedränge und Drücken der Leute, aber auch vom beissenden Rauch, der dir das Atmen beinahe unmöglich macht. Kurze Zeit später fällst du in Ohnmacht.

Hier endet dein Abenteuer mitten in einem der schlimmsten Verbrechen, welche die Menschheit über Hunderte von Jahren hinweg begangen hat. Immer wieder und überall auf der Welt wurden Andersgläubige, Fremde und Unschuldige verfolgt, gepeinigt und getötet. «Nicht nur wir Zürcher, aber wir Zürcher auch!», ist dein letzter Gedanke in diesem Abenteuer.

- 86 Du hast im Zunftsaal zum Rüden ja vernommen, dass Papst und Kaiser die Judenhetze ausdrücklich verboten haben. Der Rat der Stadt Zürich hat diese schlimme Tat jedoch nie verfolgt und gerächt. Deshalb scheint es gut möglich, dass die abgesetzten ehemaligen Stadtoberen in ihrer Verbannung in Rapperswil diese üble Tat rächen wollen und deshalb den Jahrestag der Judenverfolgung in Zürich zum Datum für die Rückeroberung der Stadt wählen.

Hauptsächlicher Grund für die Mordnacht von 1350 ist jedoch der Wunsch nach der Macht über die Stadt. Das Vorhaben der verhassten «Pfeffersäcke» aus Rapperswil misslingt. Die Zünfter und ihre Männer können den Angriff abwehren und weitere 448 Jahre lang in Zürich regieren. Erst der Einmarsch der Franzosen 1798 entmachtet die Zürcher Zünfte. ➡ 94

- 87 «Hoppla, das ist mir mal eine mutige Kampfkatze!», lacht ein kräftiger Mann, dem du unablässig auf den Füßen herumtrampelst und damit zu Fall zu bringen versuchst. Belustigt zieht er dich hoch und stellt sich dir als Meister Hannes, Stubenmeister hier im Schnecken, vor. «So eine mutige Kämpferin, eine geborene Siegerin, muss doch belohnt werden», strahlt er dich an.

Dann wechselt Meister Hannes jedoch ziemlich schnell die Stimmung und faucht dich an: «Doch zuerst arbeitest du bei mir den Schaden ab, den du durch diese unnötige Schlägerei verursacht hast. Du kannst dich gleich in der Küche nützlich machen!»

Und eh du dich wehren kannst, stehst du schon vor einem riesigen Berg Töpfe, Becher, Zinnteller und weiterem Gerät, das alles geschrubbt, geputzt und gewaschen werden muss. Viel zu spät bemerkst du, dass du draussen vor der Trinkstube in der wilden Schlägerei dein Buch der Druiden verloren hast. Als du endlich danach suchen gehst, ist es nirgends mehr zu finden.

Somit endet hier in der Trinkstube «Zum Schnecken» dein Abenteuer. Zum Glück für dich lässt dich der Stubenmeister Hannes bei sich arbeiten und leben. Als Waisenkind auf der Strasse hättest du nicht lange überleben können. So jedoch kannst du noch ein ziemlich gutes Leben geniessen. Du heiratest sogar Hannes Kind und übernimmst die Verantwortung im Schnecken. 1380 kannst du deine Stammgäste in der Trinkstube zur Gründung einer Vereinigung überreden. Die Gesellschaft der Schildner zum Schneggen ist also deine Idee und du bist damit Begründer des ältesten Zürcher Vereins, der auch heute noch als Stubengesellschaft genau, wie im Mittelalter von dir festgelegt, die vorgeschriebenen 65 Mitglieder aufweist.



88 Mit wachem Geist erkennst du sofort, dass diese Aufgabe vor dir sehr schwierig werden wird. Du kannst zu deinen üblichen Punkten noch 15 Punkte dazu addieren. Deine Gegner starten mit 24 Punkten ins nun folgende Duell.

- Du gewinnst das Duell. ➡ 80
- Leider bist du trotz der guten Ausgangslage auf der Verliererseite. ➡ 75

89 «Uff, das ist gerade noch einmal gut gegangen», schnaufst du auf, als du beim Göldliturm in die Brunn-gasse einschwenkst und dir offenbar niemand gefolgt ist. Doch die Zeit drängt, denn aus der Wirtschaft «Zum Strauss» treten erste bewaffnete Männer mit Fackeln in den Händen. Auch sie schlagen den Weg in Richtung Brunngasse ein. ➡ 73

90 Mit schnellen Schritten eilst du durch die Stadt, über die Limmat und auf den Lindenhof. Dort versteckst du dich hinter einigen Bäumen und beschliesst, bis Mitternacht zu warten und dann in eine sicherere Zeit zu reisen. Die Gräueltaten dieses 23. Februar 1349 sind einfach zu viel für dich.

Doch bis Mitternacht dauert es noch lange. ➡ 78

91 «Ich vertrau dir Kind!», raunzt dir der Rabbi zitternd vor Angst und mit bebender Stimme zu. «Wohin sollen wir nur gehen?»

- Du bringst die Familie zur Brunngasse und weiter zur Predigerkirche, wo du im Kloster Schutz vor den Häschern suchen willst. ➡ 99
- Du versuchst zum Rindermarkt und zum Neumarkttor zu fliehen. ➡ 95

92 Für dich ist es nun Zeit, dieses schreckliche Jahr zu verlassen. Dass genau ein Jahr später die berühmte Zürcher Mordnacht von 1350 stattfinden wird, interessiert dich nicht mehr. Wieder werden Horden von Menschen durch die Gassen von Zürich ziehen, Häuser anzünden, Menschen verprügeln und sogar töten! Dann werden es jedoch die Soldaten des «äusseren Zürichs» sein, welche schon lange auf die Rückeroberung der Stadt gewartet haben. Ist die Wahl des Vorabends des Matthias-Tages, der 23. Februar 1350, nur ein Zufall oder wurde die Mordnacht von Zürich bewusst auf diesen Tag gelegt? ➡ 86

93 «Ich hab da schon einen!», schreit der Kerl und hält dich triumphierend in die Höhe. Auf dem Weg zur Jungengasse schwingt dich der Koloss wie eine Fahne in der Luft und führt so den Zug der Zürcher gegen die Juden an. Und du bist auserwählt, das Schicksal der Juden Zürichs aus nächster Nähe mitzuerleben und zu erleiden. ➡ 85

94 Nun bist du bereit für deine nächste Zeitreise. Entschlossen greifst du nach deinem Buch der Druiden.

- Du hast dich im Zunfthaus zum Rüden nach deinem Hilfsjob wieder umgezogen. ➡ 100
- Du steckst noch immer in den alten Klamotten, die dir Cunzelin ausgeliehen hat. ➡ 79

95 Als ihr in den Rindermarkt einbiegt, könnt ihr schon das gespenstische Flackern der Fackeln von der Marktgasse her erkennen. Das Schreien, Lärmen und Poltern der aufgebrachten Menge dringt dir durch Mark und Bein. Aber ihr scheint Glück zu haben. Oben am Neumarkt ist noch alles ruhig. Dein Plan scheint aufzugehen. «Ich bring euch jetzt durch das Neumarkttor

aus der Stadt. Dann flieht ihr so weit weg wie ihr könnt.»

«Aber die Stadttore sind in der Nacht verschlossen und bewacht!», schreit Halde ben Menachem, Moses Frau, verzweifelt auf. «Da kommen wir niemals durch!» «Lasst mich nur machen», beruhigst du die verängstigte Familie. «Ich habe dort beim Tor einen guten Freund.»

Tatsächlich ist das Neumarkttor verschlossen und die Wachen machen keine Anstalten euch durchzulassen. Das einzige, was die beiden strengen Wachen euch immer wieder zurufen, heisst: «Losungswort!»

- Du hast gut aufgepasst in diesem Abenteuer und kennst das Losungswort. ➞ 98
- Nein, von einem Losungswort hast du nie etwas erfahren. Also ist für euch nur noch die Flucht ins Predigerkloster möglich. ➞ 99

96 Du hast gut aufgepasst und kennst das geheime Versteck der kleinen Salome. Und tatsächlich! In der beschriebenen Ecke hinter einem Rohr hat das Mädchen einen besonders hübschen, glänzenden Stein verborgen. Mit letzter Kraft schleuderst du den Stein im Obergeschoss in ein Fenster. Durch den Lärm aufgeweckt, streckt kurze Zeit später Moses ben Menachem seinen Kopf ins Freie. Er erkennt dich wieder und lässt dich kurzerhand ins Haus.

«Sie müssen fliehen!», flehst du den Rabbi der Zürcher Synagoge an. «Sie kommen sie holen. Mit Fackeln und Waffen sind sie unterwegs! Bitte, schnell!» Nun verliert der Jude keine Zeit mehr. Er und seine Frau wickeln die Kinder in Tücher und rennen ohne sich um Hab und Gut zu kümmern mit dir auf die Strasse hinaus. ➞ 91

97 Endlich gelingt es dir, einen der Kämpfer auf dich aufmerksam zu machen und ihm von der Not und den Ängsten der Juden zu berichten. «Das ist nicht gut, was ihr da vorhabt!», schreist du ihn ungehemmt an. Doch mit dieser Antwort hast du nicht gerechnet: «Du bist wohl selber so ein Judenpack!», zischt dich der Kerl an und versucht dich zu ergreifen.

Nun brauchst du alles Glück der Welt, um dich noch aus dieser Situation retten zu können.

- Du hast dieses Glück. ➡ 89
- Leider ist dir das Glück nicht hold. ➡ 93

98 Klar kennst du das Lösungswort. Hunold, der Erste Wächter am Neumarkttor hat es dir selber in der Wachstube oben im Turm verraten. Deshalb sagst du nun ernst wie ein grosser Heerführer: «Stich den Pfeffer-sack!» Nun scheinen die Wachen sofort Bescheid zu wissen. Ohne lange Reden öffnen sie das Stadttor einen Spalt und lassen die Familie ben Menachem durchschlüpfen.

Der Abschied vor der Stadtmauer wird kurz und sehr tränenreich. Die Gräuel in der Stadt, die gerade in diesem Moment die Freunde und Glaubensgenossen der ben Menachems widerfahren, stecken euch zu tief in den Knochen. Nur für Salome hast du doch noch ein Lächeln übrig. Du bemühst dich fröhlich zu wirken und lachst ihr zu: «Ich hab dir doch versprochen, dass wir uns noch einmal sehen.»

Nach dieser Abschiedsszene schlüpfst du wieder durchs Stadttor und schleichst auf verschlungenen Pfaden zur Limmat hinunter.

➡ 90

- 99 Als ihr die Judengasse hinunter eilt, stöhnt dein Begleiter Moses ben Menachem verzweifelt auf. «Seht doch da vorne, was mit dem Haus «Zum Brunnenhof» geschieht!» «Oh nein!», jammert seine Frau nun ebenfalls. «Dieses Haus an der Brunnengasse 8 haben wir doch vor einigen Jahren erweitern und mit wunderbaren Male-
reien ausschmücken lassen. Es war so schön, unser Haus! Was wird wohl mit der Familie *unseres Schwagers Fidel* geschehen, denen wir das Haus verkauft ha-
ben?»



Doch das ist nun nicht mehr eure grösste Sorge. An der Ecke Judengasse – Brunnengasse sind plötzlich schwer bewaffnete Männer in den Durchgang getreten. Zu spät habt ihr sie erkannt. Nun ist eine Flucht nicht mehr möglich. Du ärgerst dich über dich, denn du hast die Männer ja schon bei deinem Gang in die Judengasse aus dem naheliegenden «Strauss» treten sehen.

Kurzerhand werdet ihr von den Häschern gepackt und zu den bereits versammelten Juden auf der Brunn-
gasse getrieben. Du musst nun aus nächster Nähe mit-
erleben und erdulden, welches Schicksal die Juden im
Zürich des Jahres 1349 erleiden mussten. ➡ 85

100 Glücklich darüber, dass du dein Buch der Druiden im Haus zum Rüden nicht vergessen hast, öffnest du die Seiten und machst dich zur Reise bereit. Wohin führt dich dieses nächste Abenteuer?

- Das Leben im keltischen Dorf – Rheinau ➡ Band 1
- Zur Zeit der Römer – Seeb b. Bülach & Oberwinterthur ➡ Band 2
- Landnahme durch die Alemannen – Hettlingen ➡ Band 3
- Zwingli, Reformation und Kappeler Kriege – Zürich & Kappel a. A. ➡ Band 5
- Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99 – Dietikon & Kloster Fahr ➡ Band 6
- Die Zeit der Industrialisierung – Neuthal bei Bauma ➡ Band 7
- Du hast schon alle Epochen besucht. ➡ Epilog