

Wilisch 1 LB

(platziert 10 /11 durch Bergstock431)

Stadt: Gelenau (Erzgebirge)
Startpunkt: Parkplatz am Busbahnhof Venusberger Straße
Empf. Landkarte: keine
Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch, Kodiertabelle
Schwierigkeit: Leicht
Gelände: Mittel, alles eben nur ein kurzes steiles Stück !
Bitte gehe nicht bei Schnee und Glätte los!
Länge: ca. 4,5 Km

INFO

Erwarte nichts Außergewöhnliches. Auf die Bewegung kommt es an.

Die **Wilisch** ist mit knapp 18 km Länge der größte linke Nebenfluss der Zschopau. Von 1886 bis 1972 führte durch das Tal die Schmalspurbahn von Wilischthal nach Thum. Ein kleiner Spaziergang mit Letterboxsuche führt dich nun in diese Gegend.

CLUE

Vom Parkplatz gehe kurz in Richtung NNW zum alten Bahnhofsgebäude. Am Geräteschuppen findest du ein grünes Schild auf dem du etwas über den Bahnhof erfährst. Wie oft findest du das Wortteil "Bahn" oder "bahn" auf dem Schild? **A** =

Nun laufe dort wo einst Schienen gewesen sind und Dampflok in Richtung Mittagssonne fahren. Schon bald "dampfst" du übers Feld und an einem kleinen Häuschen vorbei. Das darauf dritte kleine Häuschen trägt ein gelbes Schild. Addiere die beiden Zahlen mit Komma zur **B** = .

Lass dich durch die Straße und die Autos nicht stören. Du passierst Fabrikgebäude und einen Parkplatz. An der Straße notiere dir die Jahreszahl an der Brücke über das „Bächlein“ und bilde die Quersumme als Variable **C** = . Überquere die Straße.

Verlasse nun den „Zug“, du hast allerdings auch Anschluss an die Wilisch2 LB (Gleis zur Zeit noch im Bau), und gehe nach links in den Ort. Eine "Spinne" lässt du rechts liegen. Vor dem Werktor gehe rechts und oben an der Straße wieder links.

Ein Haus mit einem Türmchen erweckt deine Aufmerksamkeit. Die Gesamtanzahl der Tiere auf dem „Wandgemälde“ ist deine Variable **D** = .

Folge der Straße Richtung Nord-Ost. Nach den Glasbehältern geht es in den Wald. Passiere ein altes Tor und bald hast du in einer Schutzhütte die Gelegenheit den folgenden Text und die Aufgaben mit Hilfe der Kodiertabelle zu entschlüsseln.

Gehe weiter bis zu (**F** = **Var. D**)

28 0 27 28 42 8 33 4 25 39 31 4 25 28 39 39 28.

Nach (**K = Var. B**) **Q K** = ____ Schritten in ca. (**E = Var. C**) **V** = ____ Grad stehst du neben einem Felsstück. Gehe noch 25 Schritte weiter.

Nun stehst du zwischen 2 Bäumen. Ein „Pfad“ in (**P = Var. D**) **L L** = ____ Grad führt dich nach etwa 40 Schritten zu einem Baum. (Mir ist schon klar, das du mitten im Wald stehst ;-)

In deiner Nähe (etwas oberhalb) siehst du einen großen Stein bzw. kleinen Felsbrocken direkt neben einem Baum. Suche und du wirst finden ;-)

Von dem Stein gehe (**I = Var. A**) **X A** = ____ Grad (**O = Var. A**) **G** = ____ Schritte.

Nun suche die Box in Richtung (**W = Var. C**) **S Z X** = ____ Grad. Nach wenigen Metern findest du diese zu deinen Füßen.

Achtung vor anderen Wanderern!

Stemple ab und verberge die Box wieder so wie Du sie gefunden hast.
Vielen Dank!

Rückweg

Zurück auf dem Weg folge deiner bisherigen Richtung immer am Wasser entlang. Der Weg wird zum Pfad. Am Ende des Pfades wirst du erkennen wie es weiter geht.

Variablensaufstellung:

A	B	C	D

Anlage: Kodiertabelle

Buchstaben

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

Bergstock's Kodiertabelle

Für die Handhabung schaue dir bitte das Beispiel an.

Kodierung

13
17
21
32
9
24
1
22
5
33
2
28
3
36
4
0
10
7
23
16
27
6
43
38
42
8
39
25
41
14
26
15
31
40
12
20
37
19
30
35
18
29
34
11

Den Bereich Kodierung bitte entlang der dicken Linie abschneiden!

Beispiel

17

Beispiel

A	21
B	32
C	9
D	24
E	1
F	22
G	5
H	33
	2
	28

Buchst. D → 24 ← 24 Wert aus Kodierung

Am Beginn der Zeile steht ein Buchstabe und ein Wert aus der Spalte Kodierung. Lege den Kodierstreifen so an die Buchstaben das beide nebeneinander stehen. Im Bsp. (D=24)

Nun kannst du zum Wert der Kodierung den Bst. Ablesen. Bzw. ...

(D = 24) 5 1 33 1 bedeutet somit g e h e

(D = 24) E C wird dagegen zu 19