

Ein Märchen wird wahr! III - „Schuhtour“

(versteckt im Juni 2014 durch Jeannette von „die vier Wilkauer“ u. Marina „Bjelka“)

geänderte Version 2 vom 05.05.15

Ort: 01468 Moritzburg
Startpunkt: Parkplatz Markendiscout
Koordinaten: 51°09'14.17"N, 13°40'50.98"O (oder: 51°09.238 N, 13°40.860 O)
Ausrüstung: Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch und normales Schuhwerk ausreichend
Schwierigkeit: (*----) leicht
Gelände: (*----) leicht, kindewagentauglich und rollitauglich, nur im Finale ist ein Begleiter notwendig
Länge: ca. 5 km; ca. 1,5-2 h (ohne Pausen)

Info:

Wer will das nicht? Ein Märchen wird wahr! Das Mädchen findet ihren Prinzen und reitet mit ihm verheiratet auf einem weißen Pferd nach Hause!

Nur Kinderträume? Bei uns nicht! Diese Boxenreihe soll für alle Letterboxfans sein, die im Leben immer noch an Märchen glauben!

In Anlehnung an den Kultfilm aus DDR-Zeiten: „Drei Haselnüsse für Aschenbrödel“, der immer Pflichtprogramm in der Weihnachtszeit von Jung und Alt ist, entstand dieses Boxenensemble. Lass Dich von uns in Dein ganz persönliches Märchen entführen! Mit dieser Box, kann Frau wirklich im schönen Schuh laufen, da es zum Großteil durch den Ort Moritzburg geht. Das Zielgebiet ist wie gewohnt im Grünen, doch nicht weit von der Bebauung... Viel Spaß!

Hinweise:

Dies ist eine Boxenensemble: „Ein Märchen wird wahr!“ Dazu gehören noch drei weitere Boxen und Ihr solltet beim Stempeln einplanen, dass aus den vier Stempeln ein gesamtes Stempelbild entsteht. (**siehe Boxenhinweis von Box 1 „Die drei Zaubernüsse“**)



Clue:

Nach dem Du Dein Letterboxmobil abgestellt hast, fängt auch schon der Zeitsprung in Dein persönliches Märchen an und genieße mit unserem Mädchen den kleinen Stadtrundgang durch Moritzburg auf Mädelsart!

Das letzte Blatt ist Deine „Monopoly-Stadtplan“, den Du bei den vielen aneinander gereihten Fragen immer im Auge haben sollst, da dass Deine Grundlage zum Werte ermitteln ist. Zum Schluss solltest Du damit gewohnte Werte, wie Startpunkt des Finales, Gradzahlen und Schrittzahlen ermitteln können. Die ermittelten Werte trägst Du bitte, in die auf dem Monopolyblatt in der Mitte stehende Variablentabelle ein. Immer die **gerade ermittelte Zahl/ Variable** ist auch Dein **nächstes Ziel**!

Wichtig!!! Im Plan sind in allen Feldern Stellen vermerkt, an denen Du zwingend vorbeigehst. Du solltest sie auf Deinem Weg zur Box gesehen haben, so weißt Du, dass Du richtig bist. Also schau Dir auch diese Felder an, die Du nicht zur Ermittlung Deiner Variablen brauchst. Sie sind wichtig, damit Du den Weg findest!

Nun kann das Spiel beginnen...

Suche in Deinem Monopoly-Stadtplan den Start und von dort aus beginnt Dein Spiel.

1. Start: Die dort vermerkte Zahl, ist Deine **Variable A**.

Nun beantworte weitere Frage: Was für ein Einkaufsmarkt findest Du hier? _____.

Wandle die Buchstaben in Zahlen um und addiere jede **einzelne Ziffer** = _____, dass ist Deine nächste **Variable B**. Nun suche das nächste folgende Feld im Monopoly mit dieser Zahl und laufe zu der dort angegebenen Straße bzw. zu dem Ort. (Bei den Folgeermittlungen, bitte immer so fortfahren!)

2. Ort:

Was fährt dort genau ab? _____

Zähle die Anzahl der Buchstaben (ö=oe, ß=ss) = ____ Der Wert ist Deine **Variable C**.

3. Ort:

Das Haus hat einen speziellen Namen. Wie lautet der spezielle Name?

„_____“ Wandle die Buchstaben in Zahlen um und addiere die **einzelnen Zahlen**. Die Gesamtsumme ist das nächste Zahlenfeld auf Deinem Monopoly-Stadtplan = ____ und außerdem Deine **Variable D**.

4. Ort:

Was bewacht das Haus (Zähle von der Mehrzahl des Wortes die Buchstaben; ö=oe.) und wie viele gibt es davon? Die Summe der beiden Zahlen ist **Deine Variable E** = ____ .

5. Ort:

Welche Jahreszahl findest Du an dem Gebäude? Diese ist **Variable F** = _____ .

6. Ort:

Welche weitere Jahreszahl findest Du an diesem Gebäude und damit Deine **Variable G** = _____ .

7. Ort:

An diesem Gebäude befindet sich ein Wappen. Welche beiden oberen Dinge siehst Du auf diesem? Ein **L** _____ und ein _____.
 Zähle die Buchstaben beider Dinge zusammen für die **Variable H** = ____.

8. Ort:

Welche Hausnummer hat das Gebäude, nimm die Zahl als **Variable I** = ____.

9. Ort:

Nimm aus der Jahreszahl über dem goldenen Posthorn die 1. und 3. Ziffer. Das ist Deine **Variable J** = ____.

10. Ort:

Was steht vor dem Haus? _____
 Zähle die Buchstaben (ä=ae) für die **Variable K** = ____.

11. Ort:

Was steht vor diesem Haus? _____
 Wandle die Buchstaben in Zahlen um und addiere die **einzelnen Ziffern** und ziehe 6 ab.
 Das ist Deine **Variable L** = ____

Wenn Du am letzten Gebäude stehst, beginnt schon fast Dein

Finale...

Bleibe auf Deiner Seite und laufe bis zur nächsten Querstraße auf dieser Seite und biege dort ein. Dort läufst Du, bis die Gebäude aufhören und eine Mauer beginnt. Der Weg wird zum Waldweg und Du kommst zum für Fahrzeuge Gesperrtschild.

Peile in $((F-G)*(I-K+A))-E = ((___ - ___) * (___ - ___ + ___)) - ___ = ___^\circ$ und laufe $L+2*A = ___ + 2 * ___ = ___$ Schritte. Dann solltest Du auf Deiner rechten Seite einen kleinen Wald sehen.

Nun Peile zu einem Baum in

$H+I+L+B*2+D+2*A = ___ + ___ + ___ + ___ * 2 + ___ + 2 * ___ = ___^\circ$.

Mit **E** ____ Schritten solltest Du diesen erreichen.

Gleich peilst Du weiter in $C*10 = ___ * 10 = ___^\circ$ und erreichst einen weiteren Baum mit $A*3 ___ * 3 = ___$ Schritten. Unter seiner mit Efeu bewachsenen Wurzel unter einem Stein findest Du die Box 3 „Schuhtour“.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!!

Du hast die Letterbox „Schuhtour“. Achte bitte bei Deiner „Büroarbeit“ auf Muggel, der Weg ist nah! Dann stemple ab und hinterlasse bitte einen kleinen Eintrag im Logbuch der Box, z.B. wie Dir die Tour gefallen hat. Vielleicht hast Du auch noch einen kleinen Eintrag fürs Forum. Wir würden uns sehr freuen. Lege alle Dinge, so wie Du sie vorgefunden hast, wieder in die Box und verstecke sie gut, ohne am Fundort gesehen zu werden.

Rückweg: Du läufst einfach den Weg, der am Versteck entlangführt durch die Wiesen und Felder. Orientiere Dich einfach an der zu sehenden Kirche und Du kommst fast am Bahnübergang vom Anfang raus.

Monopoly - Stadtplan

