

# Rotenburg / Wümme - Letterbox

(Kooperationsarbeit von Bergstock431 und WormserWanderWölfen im August 2016)

**Startort:** Rotenburg / Wümme  
**Startpunkt:** Am Neuen Markt  
**Parkplatz:** wähle selbst einen geeigneten Parkplatz, beachte aber die Parkdauer

**Länge:** vom Startpunkt ca. 1-1,5 Std. ohne Rätselzeit  
**Gelände:** überwiegend Pflaster und Asphaltwege  
**Ausrüstung:** Kompass, Stempelkissen, Stempel, Buchstabenumwandlungsscheibe !!!  
evtl. ein kleines Handtuch (Kneippbecken)

## **INFO:**

Dies ist eigentlich die 6. Letterbox der Rothenburg – Serie ... aber ein anderes Rotenburg.

Diese Letterbox ist eine kleine Stadtrunde, bei der du den Startort des Finales enträtseln musst.

**Achtung:** Die hier gefundenen Werte benötigst du auch für die Bonus Letterbox.

## **Clue:**

Suche zwei hasenähnliche Wesen in Richtung Innenstadt und dann eine Jahreszahl in der Bronze 1 9 8 ? ? = **A** = \_\_\_\_

Gehe weiter Richtung Fußgängerzone durch zwei Steinsäulen bis zu einer silbernen geometrischen Figur. Ist es:

**eine Halbkugel -> B = 20 oder eine Pyramide -> B = 15 oder ein Zylinder -> B = 10;**

**B** = \_\_\_\_

Biege hier nach Süden ab und laufe zum großen Bauwerk. Davor findest du ein „Musikinstrument“.

Auf dem Musikinstrument findest du eine Jahreszahl \_\_\_\_ Bilde daraus die Quersumme

**C** = \_\_\_\_

Gehe anschließend am runden Bauwerk vorbei zu einem Paar im Fenster. Was hält Sie in der Hand:

**Eine Blume -> D = 1 oder eine Kugel D = 25 oder eine „Letter“box -> D = 5; D** = \_\_\_\_

Zurück zum Musikinstrument und weiter in 310° am „Zuckerhut“ vorbei. Du findest einen Mann hinter Stäben, der dir deine weitere Richtung zeigt.

An einer Brücke findest du links einen „Mann“ mit Hut. Die Anzahl der Buchstaben seines Namens ist **E** = \_\_\_\_

Sobald du einen großen Platz erreichst suche die 3 Pferde an der Tränke. Was befindet sich zwischen den Pferden:

**ein Sattel -> F = 12 oder eine Jacke -> F = 10 oder ein Wagenrad -> F = 17; F** = \_\_\_\_

Gehe zur Pyramide und suche von hier aus die Plakatsäule, die du links liegen lässt und bis zum Ende der Verkehrsberuhigung läufst.

Am Verpflegungstempel vorbei geht es weiter über das „Lichtspiel“ ins Grüne. Hier geht's rechts herum.

Suche links von dir den höchsten Punkt. Dort befindest du dich innerhalb einer niedrigen

Mauer. Wieviele dreieckige Steine (von oben gesehen) findest du? **G** = \_\_\_\_

Nach dem Weg abwärts halte dich immer rechts bis zu einer T-Kreuzung. Gehe hier links und benutze das nächstmögliche Lichterspiel. Da Lichterspiele schön sind, nutze gleich das nächste Lichterspiel und kehre dabei dem Gold den Rücken.

Nimm anschließend den Weg am Geländer abwärts. Benutze die nächstmögliche Brücke. Ist der Bodenbelag:

**aus Stahl -> H = 7 oder aus Asphaltbeton -> H = 21 oder aus Holz -> H = 1; H = \_\_\_\_**

Nach der Brücke halte dich rechts. Finde die nächste Überquerungsmöglichkeit der Wümme und gehe ein Stück am Wasser zurück. Nimm den Weg Richtung Süden zur Straße hoch. Überquere vorsichtig diese und tauche in gleicher Laufrichtung in einen kleinen Park ein. Die Richtung beibehaltend erreichst du das Stadtzentrum an bereits bekannter Stelle.

Suche dir ein ruhiges Plätzchen zum Enträtseln des Finales. (Siehe Seite 3)

Den Rückweg zu deinem Letterboxmobil wirst du bestimmt selbst finden ☺

### Finale:

Begib dich zunächst zum enträtselten Beginn des Finales...

Suche den Notfall Treffpunkt an der Einfahrt neben der Infotafel.

**Peile 4 x F = 4 x \_\_\_\_ = \_\_\_\_° und B = \_\_\_\_ Schritte.**

Weiter in **C = \_\_\_\_°** zur Schranke.

Von der Schranke gehe noch **(A+G)x D = (\_\_\_\_ + \_\_\_\_) x \_\_\_\_ = \_\_\_\_ Schritte.**

Nun führen dich **C+B = \_\_\_\_ + \_\_\_\_ = \_\_\_\_ Schritte** in **F x F = \_\_\_\_ x \_\_\_\_ = \_\_\_\_°** zu einem großen Baustumpf.

Anschließend gehe **H+ B + H = \_\_\_\_ + \_\_\_\_ + \_\_\_\_ = \_\_\_\_ Schritte** in **E + B x D = \_\_\_\_ + \_\_\_\_ x \_\_\_\_ = \_\_\_\_°**

Die Rotenburg-Letterbox findest du in **B x F + C = \_\_\_\_ x \_\_\_\_ + \_\_\_\_ = \_\_\_\_°** und

**E + H + D = \_\_\_\_ + \_\_\_\_ + \_\_\_\_ = \_\_\_\_ Schritten** unter Steinen an einem Baum versteckt.

**Achtung vor anderen Wanderern! Stemple ab und verberge die Box wieder so wie Du sie gefunden hast. Vielen Dank!**

A	B	C	D	E	F	G	H

Wir hoffen die kleine Runde hat euch gefallen. Wer will kann mit diesen Werten den Bonus in Angriff nehmen ☺

**Happy Letterboxing !!!**

### Rätsel-Tabellen:

Nimm deine Buchstabenscheibe und löse folgende Aufgaben wie folgt.

Stelle dein A auf die in Zeile 1 angegebenen Variablen. Suche auf der Scheibe die in Zeile Wert angegebene Zahl. Den entsprechenden Buchstaben trage in die letzte Zeile ein.

**Tabelle 1** verrät den Startpunkt des Finales dieser Box. Es sind drei Worte, die du noch in die richtige Reihenfolge bringen musst.

A = Variable	A	B	C	D	E	F	G	H	G	F	E	D	C	B	A
A=.....															
Wert	24	14	3	15	25	11	20	14	26	2	24	24	16	11	2
Buchst.															

**Tabelle 2** verrät dir die erste Variable (J) für die Bonus Box

A = Variable	A	C	E	G	H	B	D	F	H	D	A
A=.....											
Wert	10	1	6	26	5	11	20	4	14	15	2
Buchst.											