



# Wo ist Schlumpfhausen

## Teil 4 - Richtig oder Falsch

versteckt im Juni 2021 durch „Die 4 Müller's“

Die erste Geschichte führte in einen Ort, dort hoch oben steht ein Gebäude welches vielen „Unwissenden“ Schutz und Nahrung bietet.

Die zweite Geschichte zeigt dir die „Welt“ von oben, vorbei an schlumpf-riesigen Steinen und einen fast vergessenen Ort, den nur die Wenigsten besuchen.

Die dritte Geschichte zeigt euch wieder „Vergessenes“ und .....

Die vierte Geschichte ....., hier müßt ihr euch wirklich entscheiden.

Ort: Startpunkträtsel  
Startpunkt : ?  
Level: Weg: \*\*\* Strecke mit Steigungen und Einkehrmöglichkeit  
kurz vor dem Finale gibt es noch ein „\*“ mehr.  
Schwierigkeit: \*\*

**Wichtig:** Festes Schuhwerk (Nicht Kinderwagen geeignet), Schlumpfscheibe, Lösungsblatt!!!  
**Ihr findet auf der Runde einige „Schlumpfe“, welche den „richtigen“ Weg bestätigen.**  
**Einer ist nicht ALLEIN und trägt eine „ZAHL“, notiere dies in Tabelle 3 – Teil 4.**  
**Einer hat auch einen Hinweis für dich, welcher richtig sortiert einen bekannten Namen ergibt, dies in Tabelle 2 – Teil 4.**

Hilfsmittel: Kompass, Schreibzeug, (Letterbox - Standard Ausrüstung),  
**Schlumpfscheibe / Lösungsblatt von Tour 1 + 2 + 3**  
Dauer: Zur Box und zurück zum Startpunkt ca. **10,0 km incl. Einkehr.**  
☺ *Hier bekommst du eine Information*

**Abgehende oder ankommende Wege/Pfade werden nicht beachtet, außer es wird darauf hingewiesen! Peilungen sind immer von der Mitte der Weg- bzw. Kreuzungspunkte vorzunehmen.**

### **WICHTIG: GILT FÜR ALLE TOUREN:**

**ACHTE IMMER AUF MUGGELS bzw. auf den GARGAMEL!!**  
**ALLE INFORMATIONEN LASSEN SICH OHNE KRAFTEINWIRKUNG FINDEN UND ÖFFNEN,**  
**ES MUSS KEIN WERKZEUG ODER GROBMOTORIK EINGESETZT WERDEN!**



Ihr habt nun bereits die ersten Wege auf der Suche nach Schlumpfhausen hinter euch. Die Schlumpfscheibe getestet und diverse Informationen gesammelt. Eine neue Geschichte erzählte uns der inzwischen bekannte Späher-Schlumpf.

Bestimmt seid Ihr in den letzten Jahren einige Wegabschnitte gelaufen ohne zu wissen das dies die geheimen Wege der Schlumpfe sind. Trotzdem werden wir Euch noch einmal dort hin führen,  
***passt gut auf sonst werdet Ihr Euch verlaufen und wer weiß was sonst noch passiert.***

*Seit gespannt wohin der Schlumpf euch diesmal führt und genießt die Natur.*

*Der Winterschlaf hat etwas länger gedauert, „ER“ war kurz erwacht, wollte aber wegen eines Virus keine weitere Geschichte erzählen und hat sich still und heimlich verdrückt. Nun ist „ER“ zurück.*



Ihr habt den Startpunkt gefunden? Das Lösungsblatt und Scheibe nicht vergessen? OK dann geht es los....

1. Du befindest dich auf einem Parkplatz und suchst eine Sitzmöglichkeit, dahinter eine Holztafel.  
Zu viel Text für unseren Schlumpf, „ER“ sucht lieber ein kleines Metallschild!

Der Stiftungsmonat verrät nun deine weitere Richtung:

**RICHTIG ODER FALSCH?**  $1 = 330^\circ$ ,  $3 = 290^\circ$ ,  $7 = 150^\circ$ ,  $9 = 40^\circ$

2. Du kommst an ein Metalltor, interessant, der Vogel schaut sich in der Umgebung um und ein Zeichen der Schlümpfe „S“ ist zu erkennen. Nur wie geht es von der Gabelung weiter?  
Dazu mußt du wissen wem das Gelände gehört! Alle sind in der Region bekannt.

- $10^\circ = \text{KCK}$ ,  $40^\circ = \text{MCF}$ ,  $240^\circ = \text{FCK}$  - **RICHTIG ODER FALSCH?**

3. Es geht an einer größeren Steinsammlung vorbei. Entdeckst du die Buchstaben „GB“ und „F J“ auf der schrägen Steinplatte? so ist der Weg **RICHTIG**.  
Nach einem Zaun nimm an der Sitzbank den Weg „**nunnerzuus**“, bis zum Grenzstein (GS).  
Die „N-Werte“  $\_\_\_ + \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_$  als Summe helfen dir bei der nächsten T-Kreuzung.

☺ *Summe = Grad* hat „ER“ gesagt.

Bei der nächsten  kannst du dem „Weisen“ folgen.

Falle nicht über den nächsten GS. Zur Sicherheit die „N-Werte“ notiert.  $\_\_\_ + \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_$

4. Etwas später lädt die Sitzbank zum Rasten ein und es gibt sogar etwas zu entdecken.  
Vom Sitz in „O° und U – Schritte“, so hast du einen „tollen Blick“ ins Tal.  
Aber vom Ausblick ca. **D – Schritte** in „S minus E“°, dort am Fels suche den „**ersten Schlumpf**“.

5. Erfolgreich? Dann wird dem  gefolgt, **aber** in einer „G – D =  $\_\_\_$ “° - Kurve  
blicke erst einmal nach „**vorne**“ an der Sitzbank vorbei und zwischen den Felsen  
hindurch. Ein **großer GS** wird gesucht, denn die Jahreszahl ist **Y =  $\_\_\_\_\_\_$** .



6. Erledigt? Dann weiter bis zu einer  mit Bauminsel, dort in ??? weiter.  
**RICHTIG ODER FALSCH?** Die QS von Y?  $10 = 40^\circ$ ,  $13 = 140^\circ$ ,  $17 = 220^\circ$ ,  $20 = 270^\circ$   
☺ Wer möchte: In „W mal O“°, nur wenige Meter am Rastplatz ein toller GS.

7. Bald mußt du dich schon wieder entscheiden, dazu hilft die einstellige QS von Y.

🔍 **Code: Wert =  $\_\_\_$ , Verschlüsselung: MJE =  $\_\_\_\_\_\_$ °,**

8. Okay, war doch nicht so schwer. Folge dem Weg weiter bis zu den vielen Wege und einer markanten großen 2 stämmige Kastanie! Nun gibt wieder etwas zu entdecken, der „**zweite Schlumpf**“ in der Nähe.

Vom Baum ca. „**T + W =  $\_\_\_\_\_\_$** “ Schritte in **140°** zu einer weiteren Kastanie. Dort den Blick zu einem „**Tannenbaum**“ in „**U x N – N =  $\_\_\_$** “° Gefunden? Dann zurück zu den vielen Wegen.

Nur wie geht es jetzt weiter? Schon wieder verschiedene Möglichkeiten. **RICHTIG ODER FALSCH?**

Ist  $Y > J$ ? dann gehe nach links, ansonsten rechts, danach an der  umgekehrt!



9. Ob du Recht hast oder nicht....., sag dir nach ca. 270 m der weiß markierte Baum und dein Blick nach  **Code: Wert M = \_\_\_\_ , Verschlüsselung: UCP = \_\_\_\_\_ °** ; ein weiterer versteckter **GS** ist zu entdecken und die Jahreszahl ist Wert **Z = \_\_\_\_\_**

10. Unserer „Tabelle 1“ ist komplett gefüllt und wir können weiter **RICHTIG ODER FALSCH** spielen, ihr seid ja schon geübt.  
Am vulkanähnlichen Stein mit Sitzbank suche das Schild  mit „Wundern“ und merke dir deren Anzahl = \_\_\_\_, danach in ... 5 = 250°, 6 = 180°, 7 = 40° - **RICHTIG ODER FALSCH?**

11. Am  folge nicht den „Wundern“ und so geht es an einem weiteren **GS** vorbei bis zur , dem  folgend, danach am Abzweig dem Ziel mit km \_\_\_\_, ☺ = **P**, ☺ .

12. Hier wäre doch ein schönes Plätzchen zum verweilen, bevor es in **SW** weiter geht.  
Am Holzzaun finde das „Schild vom Lehrpfad“ und merke dir die Ziffer vor den Reptilien. Dieser Wegmarkierung folge, an den Schmetterlingen vorbei!  
Auf keine Fall bei den Säugetieren abwärts, sonst .....



13. Vorbei an einer erfrischenden „.....“, denn bald musst du dich entscheiden, mit der Scheibe kein Problem. *Ja so einfach kann es sein.*



 **Code: Wert W = \_\_\_\_ , Verschlüsselung: JHB = \_\_\_\_\_ °**

14. An der „**W = \_\_\_\_**.“ Pfadkreuzung schaue in deine „Tabelle 1“ und suche ein Wort, denn nur dann bist du für den weiteren Weg „**RICHTIG ODER FALSCH?**“.

20° = Werner, 70° = Quelle, 200° = Westen, 260° = Brunnen



15. Ob du wieder Recht hast oder nicht....., sag dir bald .... ein kleiner Stein mit „**BP**“ links, sein „gelber Bruder“ nur wenige Schritte weiter und in der Nähe ein weißes **X**.

Der „**dritte Schlumpf**“ befindet sich nun nicht mehr weit von dir.

Vom „gelben BP“ ca. „QS von Y plus E = \_\_\_\_“ Schritte in einstellige QS von Z.

 **Code: Wert = \_\_\_\_ , Verschlüsselung: RWJ = \_\_\_\_\_ °** ,

In einer kleine Höhle wirst du fündig, lass dich überraschen.

Hoffentlich weist du noch wo du dich befindest ?, dann gehe den Weg weiter und versuche dich an einer **RECHTS-LINKS-KOMBI** bis zur .

16. An der Pfadkreuzung in „S x W – M = \_\_\_\_\_ °“, so kannst du nämlich am nächsten Schild den Weg nehmen in  **Code: Wert „Tabelle 3, Teil 3“ = \_\_\_\_ , Verschlüsselung: MTJ = \_\_\_\_\_ °**

17. Uffpasse an der nächsten Pfadkreuzung. Nach „**H**“ = \_\_\_\_\_ °, ca. „**T minus N**“ Schritte zum markant anlehungsbedürftigen Baum. Schaut auf die Rückseite, der „**vierte Schlumpf**“.

18. Von der Pfadkreuzung geht es weiter, nur wohin? „**RICHTIG ODER FALSCH?**“ „**ER**“ meinte: Folge nicht den Wegen aus denen du kamst, auch der Weg mit der Schlumpffarbe ist uninteressant. ALSO .....

Diesem folgst du bis zu einem Forstweg in einer Kurve, in der Ferne eine



19. Genau in der Kurve geht ein Pfad „nunnerzuus“ in „Z minus Y plus C“ = \_\_\_\_ °, an Felsen vorbei.  
Wer jetzt nicht „uff-schlumpft“ verpasst sein Ziel.  
Nach den Felsen nun einmal rechts und wenn wieder möglich links, so stehst du bald auf einem breiteren Weg.

20. Kurz nachgedacht und der untergehenden Sonne gefolgt bis nach einer Birkenansammlung ein geschwungener Baum auf dem Felsen thront.  
Dein nächster Anhaltspunkt ist der größere Fels am Wegesrand links bei den „W= \_\_\_\_“ Birken.  
Bevor du zur Schlumpfbehahrung gehst schau noch am Fels bei der Birke nach einem Schlumpf. **Dieser beinhaltet eine „Hilfe“, welche nach Benutzung wieder zurück muß.**  
Es reicht hier einen **kleine Stein zu entfernen** und nicht die „große“ Platte.



21. Nun noch einmal die Schlumpfscheibe und du hast dein Ziel erreicht. Nehme die einzeln Ziffern von Y und Z als Summe = \_\_\_\_ und davon die QS = \_\_\_\_

🗺️ **Code: Wert = \_\_ , Verschlüsselung: U7M = \_\_\_\_\_ °, ca. E = \_\_\_\_ Schritte**

22. Du stehst am „Abgrund“ und suchst den Weg hinunter, denn direkt unter dir findest du eine weitere Behausung der Schlümpfe.



RÜCKWEG:

Weiter der Sonne entgegen, die Laufrichtung am Forstweg beibehalten und bei einer T-Kreuzung suche den Pfad **nuffzuus**. So gehe bis irgendwann ein Wegschild erscheint und du keine weitere Hilfe benötigst.

Wir hoffen Ihr hatten Euren Spaß und konntem dem kleinen Schlumpf folgen.  
Bei eurer nächsten Suche werdet Ihr hoffentlich SCHLUMPFHAUSEN finden.

Happy Letterboxing

*Die 4 Müller's*

