

Wo ist Schlumpfhausen ?

Teil 5 - Die „G-Steine“ - Das Finale

versteckt im Juli 2023 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 führte Euch immer Nuffzuus...

Die vierte Geschichte konntet ihr auch erfolgreich meistern.

Ort: Das weiß nicht einmal „GARGAMEL“, deswegen benutzt **das Startpunkträtsel**.

Startpunkt : ? Zum Öffnen des Startpunkträtsel benötigst du das „Lösungswort“ aus Teil 4 bei Punkt 15. Hoffentlich hast du dir das Lösungswort aufgeschrieben?! Irgend etwas mit „EIS“.

Level: Weg: ***_**** Strecke mit Steigungen nach dem Finale eine Einkehrmöglichkeit
Schwierigkeit: *** Sudoku Kenntnisse, je nach Jahreszeit „erhöhter“ Grasbewuchs.
Rätselintensive Letterbox (siehe Dauer)

Wichtig: **Festes Schuhwerk, lange Hosen (Nicht Kinderwagen geeignet), Schlumpfscheibe, Lösungsblatt!!!**

Tipp, damit ihr Spaß an der Runde habt:

- **Am besten nicht bei Regen oder Schneefall laufen.**
- **Keine große Gruppen, sonst machen die Aufgaben evtl. keinen Spaß**
- **Verhaltet Euch ruhig bei den Aufgaben und im Final.**
- **ACHTET immer auf Muggels bzw. auf den GARGAMEL!!**
- **ALLE INFORMATIONEN LASSEN SICH OHNE KRAFTEINWIRKUNG FINDEN UND ÖFFNEN,**
- **ES MUSS KEIN WERKZEUG ODER GROBMOTORIK EINGESETZT WERDEN!**
- **ALLES NOTWENDIGE VOR ORT!**

Hilfsmittel: Kompass, Schreibzeug, (Letterbox - Standard Ausrüstung), ein Klemmbrett.
Schlumpfscheibe / Lösungsblatt von Tour 1 + 2 + 3 + 4

Dauer: Zur Box und zurück zum Startpunkt ca. **11,0 km incl. Einkehr.**
ca. 6,5 Std ohne Pausen, als Tagesausflug planen! ☺

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

Ihr habt nun bereits alle Aufgaben auf der Suche nach Schlumpfhausen gemeistert. Die Schlumpfscheibe getestet und diverse Informationen gesammelt. Die finale 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.
Ihr seit nun den 4 Geschichten gefolgt und werden, wenn alles „SCHLUMPFIG“ verläuft den geheimen Ort „SCHLUMPFHAUSEN“ finden.

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

1. Am Startpunkt angekommen wird die Hütte begutachtet, am Eingang ist ein Tag erwähnt und aus dem Jahr wird eine „einstellige Quersumme“ erstellt: _____ = _____
Mit diesem Wert wird aus der Tabelle 1 unseres Lösungsblattes folgendes gemacht:
Schiebe **NUR** deine Buchstaben A bis Z um jeweils so viele Stellen nach rechts wie der errechnete Wert es angibt. Unsere gefunden Werte bleiben aber an der ursprünglichen Stelle.
Mit diesen „neuen Ziffern / Buchstaben“ wird nun gerechnet.

Beispiel: die Zahl wäre 5, so wird aus dem Wert A = 1 der Wert A = 6, der Wert B der Wert G usw.

A	→ B	→ C	→ D	→ E	→ F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
F	G	H	I	J	A	B	C	D	E
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Der Wert J ist dann Wert E.


Hier kannst du ALLE deine Werte vom Lösungsblatt aus Tabelle 1 eintragen, die richtigen Buchstaben später. Am besten im Anschluß die „oberen“ Buchstabenreihe ausstreichen.

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

2. In der Umgebung steht eine Infotafel „HRH“, gesucht und gefunden? Dann gehe von dort leicht bergan in „N x T“ = _____°. Bleibe auf dem „Hauptweg“ und sobald du **links** die Hausnummer „T x B“ = _____ erreichst bleibe stehen.
In ca. „L+Q-B“ = _____° erkennst du einen Weg. Diesen Grasweg solltest du nehmen, der Untergrund wird steiniger und danach eine Wegspinne erreicht. Ein **G-Stein (Grenzstein)** in Sichtweite wird gesucht, von dort geht es nach Nordost weiter.
3. Zwei Punkte und „später“ ein schlumpfiges Zaunelement bestätigen die Richtung, so daß es nach einem „Pferdegatter“ an der Gabelung in „D – L + B“ = _____° weiter geht. In Sichtweite erscheint ein weiterer **G-Stein**, von dort der Mittagssonne entgegen.
4. Die verschobene Kreuzung erreicht? Schlumpfig, dann ab in „D – N“ = _____°, die Zahl „J/T= ____“ begleitet sich, kurze Zeit später an einem entfernten Holzlager vorbei. Bei dem Schild („3 K = 3 ____“) mit Sitzbank müssen wir wieder eine hohen **G-Stein** suchen. (evtl. etwas nuffzuus versteckt)
Schau dich sorgfältig um, den nun erwartet dich deine **erste Aufgabe**.
Hinter dem **G-Stein** stelle dich auf den Stein und peile in „D + F“ = _____°, so ca. „R+J“=____ Schritte. Begibt dich dort hin, evtl. nicht den direkten Weg sondern
An einem der großen Baumstümpfe wirst du fündig und hoffentlich erfolgreich?
Löse die gestellte Aufgabe (am besten an der Sitzbank) und verlasse den Ort wie du in vorgefunden hast.
Befolge die Lösung des Textes:

5. Bei der nächsten Kreuzung solltest du die schlumpfige „Mitte“ wählen. Richtig bist du wieder, wenn du im Umkreis der nächsten Kreuzung eine alte Rastmöglichkeit entdeckst. Dorthin kannst du gehen oder weiter dem Pfad durch den „Tannenwald“ deiner Mission folgen.

Etwas „nuffzuus“ geht's bis vor einer  eine Sitzbank erscheint. Schau dich in „Q=___“ um und suche den schiefen alten „G-Stein?“ mit Zeichen in der Nähe, denn von dort sollst du peilen.  **Code: Wert 1. Stelle von S = __, Schlüssel: FIX = ____°**

Wird der Weg nun „Vergessen“ und geht's „nuffzuus“ ? 


Dann bist du richtig und auch einige versteckte **G-Steine** zeigen im Verlauf den Weg.

6. Auf dem **höchsten Punkt** ein „Stein“ mit „X“ auf der Ostseite. (schnauft)
 Folge in „L + P = ___“ dem liegenden Baum bis zu dessen Ende, suche die **zweite Aufgabe**.
Löse die gestellte Aufgabe und verlasse den Ort wie du in vorgefunden hast.

7. Nun weiter an **G-Steinen** vorbei, am befestigten Weg bleiben wir besonders aufmerksam, denn hier geht es für „Y + Q = _____“ Schritte in ca. „L + L - B = _____“, aber nur damit es in 220° weiter geht.
 Einige Baumwurzeln am Wegesrand, doch nur einer ist von Interesse. Gefunden? Dann nutze den Kompass in „N + L + A = _____“ und gehe zum **schrägen abgestorbenen** Baum. (Bild)
 Dort in ca. 260° ein weitere toter Baum, und deine **dritte Aufgabe**.



Löse die gestellte Aufgabe und verlasse den Ort wie du in vorgefunden hast. (Hilfsmittel Rückseite)


8. Zurück zur Wurzel und weiter bis zu einem Hochsitz und . Nur jetzt wohin? Ein Blick auf das Lösungsblatt hilft weiter. Links wenn der Wert G kleiner Wert J ist, ansonsten rechts.
9. Ohne abzuzweigen erreichen wir bald eine „Hütte mit Erholung“. Hier am Pfosten befindet sich aus Metall ein Tier, welches wir uns merken.
 (Katze, Hund, Eule, Specht, Frosch, Eidechse, Adler)
 Aber wir sind hier noch nicht fertig, den die **vierte Aufgabe** wartet auf euch.

Diese könnt ihr optimal an der Hütte lösen.

Peile von der großen Sitzbank in „L=___“ für P=___ Schritte. An der Buche in „R x 10 + T = _____“ erkennst du eine größeren Baumstumpf. In Blickrichtung weiter befindet sich eine umgefallene Buche und deine Aufgabe im Wurzelbereich.


Löse die gestellte Aufgabe und verlasse den Ort wie du in vorgefunden hast.

Fertig? und alles wieder an Ort und Stelle versteckt? Dann genug „geschlumpft“, schau auf die Scheibe. Vom großen Baumstumpf an der Hütte in

 **Code: Wert 3. Stelle von U = __, Schlüssel: BGT = ____°, und Q= _____ Schritte,**
 danach „Z x B - R“ = _____°

10. Über zwei Kreuzungen hinweg bis zur nächsten mit **G-Stein** ohne Schlumpfmützenfarbe. Der Blick fällt nach „NW“ bis zu einer Rechtskurve, denn hier geht es den Grasweg „nuffzuus“ weiter.

Nach einigen Meter ein **G-Stein**? Was soll uns das wohl sagen? Ja du bist richtig.

Bei der  Wegspinne schaue auf den Kompass. Welche Gradangabe stimmt?
15° / 145° / 255° / 310° / 348° - so geht es in _____° weiter.

Nun heißt es wieder „uffschlumpfe“, denn die **fünfte Aufgabe** erwartet dich bereits.

Von einem weiteren **G-Stein** peile in ca. D= _____° für Y= _____ Schritte zur Kiefer, von hier 73°, ca. 45 Schritte zum toten Baum. (☺ *Nutze hier die „Kunststoffunterlage“ und achte auf die „harzige“ Rinde direkt am bzw. um den Baum. Am besten ein paar Meter entfernt lösen!*)

Löse die gestellte Aufgabe und verlasse den Ort wie du in vorgefunden hast.

11. Danach geht es weiter an einem „**stehenden + liegenden GS**“ vorbei bis an der nächsten Möglichkeit dein Gedächtnis weiter hilft. Du solltest dir ein Tier merken:
- fliegendes Tier ? = 280°, - hüpfendes Tier ? = 350°,
So geht unser Weg (ca. 800 m, 8-10 Minuten) bis zu einer Lichtung, hier orientiere dich neu und suche noch eine Information. Auf dem Weg zur Lichtung sieht der aufmerksame „Schlumpf“ bereits einige „Gargamel-Löcher“.

12. Von der Lichtung nimm nun den Weg „nuffzuus“, dort findest du auf der rechten Seite ein großer gefällter Baumrest. Blicke dahinter und unter einem Gegenstand den man hier nicht erwartet wird deine Suche erfolgreich sein. Zur **sechsten Aufgabe**.

Löse die gestellte Aufgabe und verlasse den Ort wie du in vorgefunden hast.

Solltet ihr an den gefundenen Zahlen „zweifeln“, so findet ihr hier noch eine kleine Hilfe:
Vom Weg, in Höhe des gefundenen Gegenstandes peile 270° + 32 Schritte zur kleinen 5-stämmigen Buche. Ein Schlumpf erwartet euch. Ansonsten



13. **FINALE:** Befolge die Anweisung in der ORIENTIERUNGSTABELLE:
Setzt die gefundenen Hinweise um und erreiche den geheimen Ort der Schlümpfe. Verhalte dich ruhig, Tiere an die Leine.

14. Nimm den Pfad nach rechts, denn deine Mission ist noch nicht beendet. Ihr könnt euer Logbuch noch etwas „verschönern“.

15. **Wir zweigen nicht ab, einige Hohlwege begleiten unseren Weg bis zur Kreuzung. Dort ca. 40 Schritte weiter und im Umkreis einen G-Stein suchen.** Von dort in 333° und 40 Schritte zum abgestorbenen Baum.

16. **Das WARS.** Den Weg weiter, ein abgesperrter Bereich ist interessant aber **wir betreten IHN NICHT**. An einem Unterstand verlasse den Weg in 160° an der Stange.

17. An der nächsten Gabelung nicht dem „N“ folgen bis auf einen Platz. Hier in 170° ein unmarkierter Pfad.

18. Trifft ein weiterer Pfad (von rechts) unseren Weg, hier auch ein Granitstein mit Loch, verlasse unsere Laufrichtung und folge diesem abwärts.

19. Die nächste Möglichkeit links bis du dich wieder entscheiden mußt.
240° Einkehr oder 90° Auto.

20. Zum Auto folge dem Weg, später „nuffzuus“ und am Zaun entlang. Danach noch einmal rechts und bald darauf links. Dein LB Mobil wirst du nun alleine finden.

Happy Letterboxing

Die 4 Müller's



ORIENTIERUNGSTABELLE

??		
82014		Dahinter eine Buche mit „Schnitzereien“
42989		Schaue nach einem beeindruckenden Waldbewohner
60016		Am Vogelhaus mit der Nr. 111 peile
28902		Gehe ca. 85 Schritte in 135°
40971		In 180° ca. 85 Meter
33789		Schaue nach links und suche im Schutz der Buchen
56090		Suche die 3 stämmige Kastanie
30969		zur Sitzbank mit Tisch
18572		laufe bis zur Schneise links
42023		Gehe nach Rechts und suche bei den Birken
59978		Gehe ca. 10 Schritte in 60°
23099		In 180° und die Zahl 3 ist zu erkennen, bald an einer Sitzgelegenheit vorbei
47951		ca. „K = _____“ Schritte sollten es sein, damit du an einer mehrstämmigen Buche stehst.
14016		am Forstweg nach rechts
59902		Gehe ca. 85 Schritte in 35°
48369		Gehe bis zur Wegspinne, dort in 260° in Richtung Verbotsschild,
50973		Gehe ca. 85 Schritte in 335°
14011		Schaue nach einer kleinen Birke
36973		Suche die Buche und Eiche mit größerem Stein
45242		In 340 ° und die Zahl 5 ist zu erkennen, bald an einer Sitzgelegenheit vorbei
88093		zur T-Kreuzung
67978		Gehe in 120° in Richtung GS, “
55627		In 130°, ca. 60 Meter
30044		auf der linken Seite ein großer G-Stein.
16087		Gehe bis zur Wegspinne, dort in ca. 200° in Richtung Sitzbank
29823		zurück zur Wegspinne, in ca. 40 Meter zum GS.
40995		Leicht aufwärts und in der Linkskurve weiter bis zu einem GS auf einer Bauminself
14069		ca. „Z = _____“ Schritte sollten es sein, damit du an einer mehrstämmigen Buche stehst.
35134		Leicht aufwärts und in der Rechtskurve weiter bis zu einem GS auf einer Bauminself
51073		In 240° weiter zum nächsten „Gargamel-Loch“
46416		kurz vor einem Forstweg nehme den Grasweg in 220°.

