

## **Quarksteine – Das Reich der Zwerge**

*(versteckt am 20. Januar 2012 durch "Die vier Wilkauer")*

Ort: Wilkau-Haßlau, OT Culitzsch

Parkplatz: OT Culitzsch auf Höhe Hauptstraße 33 auf der rechten Straßenseite

50°39'21.28"N, 12°30'27.28"O

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch

Schwierigkeit: (\*\*---) mittel, es gibt so einiges zu rechnen und zu suchen

Gelände: (\*----) leicht, mit geländetauglichem Kinderwagen gut befahrbar, auch sehr gut mit dem Fahrrad zu absolvieren

Länge: ca. 13 km, etwa 4 bis 5 Stunden ohne Pausen solltest Du einplanen.

**WICHTIG!!! Es gibt keine Einkehrmöglichkeiten auf der Strecke!!!**

### **Allgemeine Informationen:**

Entlang des Crinitzbaches aufwärts, in der Nähe der Wolfersgrüner Talsperre, erheben sich die Quarksteine. Es sind große, wollsackartige Granitblöcke. Bis vor ca. 150 Jahren war diese Granitfelsengruppe wesentlich größer. Für den Bau der Göltzschtalbrücke in Mylau wurden hier Steine gebrochen und dort verwendet. Ebenso auch für den Bau der Mauer der Talsperre von Wolfersgrün.

*(Rund um die Göltzschtalbrücke findet Ihr ab Frühjahr/Sommer 2012 auch eine Letterbox!)*

### **Die Welt der Sagen und Geschichten, die man sich von Mund zu Mund weitererzählt:**

Diese Felsen sind sagenumwoben und liegen in der Nähe von Niedercrinitz, im Tal des Crinitzbaches. Dort liegen die Granitblöcke übereinander, größere und kleinere, einige flach wie Quarkkälchen. Zwischen den Blöcken bleiben Fugen. Da kann die Sonne hineinschauen und innen vergrößern sich die Fugen zu Höhlen. Und nach einer uralten Sage sollen diese in grauer Vorzeit ein Schloss getragen und später als Behausung der Zwerge gedient haben. Denn der Name „Quarksteine“ bedeutet soviel wie „Zwergensteine“.

Wenn es dämmerte, dann wurden die fröhlichen Zwerge unruhig. "Bald geht es los! Ja, macht euch schon fertig!", flüsterten und wisperten sie. Schließlich kam die Nacht. Kichernd zwängten sich die Zwerge durch die Fugen hinaus. Ihr Weg führte sie zur Mühle am Ende von Niedercrinitz. Kleine Laternen schaukelten durch die Dunkelheit wie Glühwürmchen im Sommer. So erreichten die Zwerge die Mühle und öffneten vorsichtig die Tür – sie knarrte, doch das hörte keiner. Hintereinander huschten die Zwerge in die Mühle hinein und machten sich an die Arbeit. Am Ende hatten sie alles Korn, das da in Säcken stand, zu Mehl vermahlen.

In der Mühle schliefen der Müller und die Kinder. Jedoch nicht die Müllerin, und so kochte sie als Dank für die Zwerge eine überaus köstliche Suppe. Diese roch nach Dill und nach anderen guten Kräutern. Den Zwergen lief das Wasser im Mund zusammen. Endlich war die Arbeit getan, und die Suppe konnte gegessen werden. „Danke!“, sagten die Zwerge zur Müllerin. „Danke!“, sagte die Müllerin für das gemahlene Korn.

So verging Jahr für Jahr, bis der Müller und dann auch die Müllerin starben. Die Kinder hatten die Mühle längst verlassen. Schließlich zog ein neuer Müller in die Mühle, welcher keine fremden Leute im Haus mochte. Leider wussten das die Zwerge nicht und kamen wie gewohnt. Der Müller schlief. Jedoch die Müllerin nicht. Sie ließ die Zwerge kommen und die ganze Arbeit in der Mühle verrichten, ohne sie davon abzuhalten.

Nach der Arbeit fragten die Zwerge höflich: "Hätten Sie vielleicht eine Kleinigkeit für uns? Zum Beispiel eine Suppe.". Zwar gab die Müllerin den Zwergen eine Suppe, doch sie würzte diese mit einer speziellen Zutat...

Geschafft von der Arbeit setzten sich die Zwerge zu Tisch und begannen, die Suppe zu löffeln. Doch der Appetit verging ihnen gleich wieder. Sie spuckten die Suppe zurück auf die Teller.

Die Suppe schmeckte widerlich..."Das ist nicht der Dank, den wir verdienen!!!", sagten die Zwerge, bevor sie die Mühle verließen. Erbozt wie sie waren, verließen sie für immer diese Gegend. Keiner hat sie bis heute wieder gesehen und man munkelt, dass sie auch einen kleinen Schatz mitnahmen. Aber vielleicht ist er doch noch in den Wäldern und Feldern verborgen? Wer weiß...

### Na dann ... HAPPY LETTERBOXING im Reich der Zwerge! !



#### Clue

##### Hinweis:

Die gesammelten Variablen kannst Du zur besseren Übersicht am Ende des Clues in eine Tabelle eintragen.

Die ermittelten Worte trägst Du zum Schluss in das speziell dafür vorgesehene Gitternetz ein. Du findest dieses ebenfalls auf der letzten Seite. Unter welcher Nummer Du den Begriff einträgst, erfährst Du durch den Hinweis in der Klammer. Wenn Du alles eingetragen hast, solltest Du im farbigen Bereich ein Schlüsselwort lesen können, welches Dir den Weg zum Startpunkt der „Magischen Box Lochmühle“ weist.

Wie immer gilt a=1, b=2...z=26 und ä=ae, ß=ss etc...

##### Beginn:

Dein Letterboxmobil stellst Du auf dem oben genannten Parkplatz ab und läufst ein paar Meter weiter bergan an der Hauptstraße entlang bis zum Startpunkt: der Hauptstraße am Abzweig Rottmannsdorfer Straße.

Jetzt ist genau die richtige Zeit, Dich ein wenig umzusehen und wenn Du ein Kind der Märchen und Sagen bist, wirst Du hier schon förmlich die Zwerge spüren können...

Nun löse die ersten Aufgaben, damit Du schnell vorankommst und unsere kleinen Freunde einholst.

1. Suche ein neon-oranges Hinweisschild zu einer besonderen Sportart und notiere sie Dir:

\_\_\_ - \_\_\_ (Gitternetz: Wort 1 => Nr. 17 und Wort 2 => Nr. 4)

Welche Buchstaben kommen am wenigsten vor? Wähle davon den, der bei der Umwandlung in eine Zahl, den niedrigsten Wert hat. Diese Zahl ist dann Deine Variable:

A=\_\_\_

Jetzt gehst Du in westliche Richtung und kommst an ein Ortsausgangsschild.

2. Welchen Ort verlässt Du? Notiere ihn Dir:

\_\_\_\_ (Gitternetz: Wort => Nr. 5)

Wandle den letzten Buchstaben in eine Zahl um und Du erhältst die Variable:

**B=**\_\_

Schon nach kurzer Zeit bietet es sich an, an einem außergewöhnlichen Rastplatz eine tolle Aussicht über Wilkau-Haßlau und die Zwickauer Ortsteile Cainsdorf und Planitz (z.B. sieht man der Wasserturm) zu genießen. Du siehst auch die große Autobahnbrücke in Richtung Chemnitz, welche Du schon aus dem Clue „Quer durch den Plotzschgrund“ kennst.

Doch „wer rastet, der rostet...“ und so sammle weitere Variablen:

3. Welche Farben haben die Röhren? \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_  
(Gitternetz: Wort 1 => Nr. 1 und Wort 2 => Nr. 15 und Nr. 13)

Nimm den Vokal des ersten Lösungswortes, wandle diesen in eine Zahl um, und Du findest die Variable:

**C =**\_\_

Nun setze Deinen Weg in die vorhin eingeschlagene Richtung fort. Dabei hast Du bald auf der linken Seite (soweit schönes Wetter ist) einen wunderbaren Blick ins beginnende Erzgebirge.



Nach einigen Minuten gelangst Du an die Wirkungsstätte der besonderen Sportart, hier werden regelmäßig Wettkämpfe abgehalten. Solltest Du an einem Wettkampftag die Box laufen, wirst Du dort einen Menge Trubel erleben. Aber im Normalfall ist kaum eine Menschenseele unterwegs, und Du hast gute Chancen die Zwerge zu sehen. Man kann ja nie wissen, wann es passiert...

Also schau Dich nun genau um und beantworte folgende Frage.

4. Wo musst Du mit Deinem Gefährt hin, wenn Du am Wettkampf teilnehmen möchtest?

(Gitternetz: Teilwort 1 => Nr. 12 und Teilwort 2 => Nr. 6)

Wandle die Buchstaben in Zahlen um und bilde aus allen einzelnen Ziffer die Quersumme und Du erhältst die Variable:

**D=** \_\_

Nun ist es für Dich an der Zeit, Deinen Weg ins Reich der Zwerge fortzusetzen. Du stehst vor einer Autobahnunterführung und musst Dich für eine Richtung entscheiden. Diese kleine Rechnung kann Dir dabei helfen:

$2*B+A=$  \_\_ \_\_ und  $A*B-C=$  \_\_ \_\_, wandle diese Zahlen in Buchstaben um und Du hast Deine:

**=>Richtung(1)=** \_\_ \_\_

Nun folgst Du eine ganze Weile einem Weg der totalen Gegensätze. Auf der einen Seite der Lärm der Moderne und auf der anderen Seite die Ruhe der Natur!

Lass alle Abzweige in den Wald unbeachtet. Nur wenn Du mal nach den Zwergen suchen willst, kannst Du kurz Deinen Weg verlassen. Doch dann komme sehr bald wieder zurück, denn Du hast noch eine große Strecke des Weges vor Dir!

Langsam wird es ruhiger, und Du kommst im Reich der Natur, dem Wald, an und wirst bald auf den Pfaden der Zwerge wandeln. Nach einiger Zeit erreichst Du eine Kreuzung mit Wegweisern und ist es wieder Zeit eine Variable zu ermitteln.

Dort addiere alle Richtungsangaben mit der weiß/gelb/weißen Markierung, lasse einfach das Komma weg und Du erhältst Deine Variable:

**E=** \_\_ \_\_ \_\_

Nun musst Du Dich um die weitere Verfolgung der Zwerge kümmern. Wohin sie wohl an dieser Stelle gegangen sind? ... Schaue Dich gut um, und Du entdeckst von der Wegspinne aus in:

$3*E-(D+9*A)=3*$  \_\_ \_\_ \_\_  $-($  \_\_ \_\_  $+9*$  \_\_  $)$  **=>Richtung(2)=** \_\_ \_\_ \_\_°

$6*A, 5*A, 2*B+A+C ->$  \_\_ \_\_, \_\_ \_\_, \_\_ \_\_

Wandle die ermittelten Zahlen jeweils in einen Buchstaben um und trage sie eine Zeile weiter unten ein. Den zweiten Teil des Wortes wirst Du mit Sicherheit erraten können.

5. ein \_\_ \_\_ \_\_ - \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ Verkehrsschild!

(Gitternetz: Wort 1 => Nr. 3; Wort 2 => Nr. 2)

Genau zu dieser Seite sind die Zwerge entwischt. Der Weg ist in mancher Jahreszeit ein wenig morastig. Ich glaube, genau das lieben unsere kleinen Männer neben Höhlen und Schätzen. Also auf und kämpfe Dich durch den Weg, bis Du zu einer T-Kreuzung kommst.



Schnell! Folge ihm bis auf die Hügelspitze, wo auf der linken Seite scheinbar 2 Wege abgehen. Rechts siehst Du eine Gruppe kleiner Nadelbäume. (Hinweis: Wenn Du schon wieder leicht bergab läufst, siehst Du bald rechts einen grauen Mast/Stange, dann bist Du zu weit gegangen und musst ca.  $G+A = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$  Schritte zurück gehen!) Nun siehst Du einen kleinen unscheinbaren Pfad, der durch einige Blaubeerbüsche führt... Ich bin mir sicher, der kleine Mann hatte etwas dabei! Nur was? Also auf zur Verfolgungsjagd! Du musst flott sein, denn Zwerge, so kleine und kurze Beinchen sie auch haben, so sind sie doch flinke und ausdauernde Waldläufer. Folge nun dem rechten Pfad in:

$$\text{Richtung}(3) - (10 \cdot (A+C)) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} - (10 \cdot (\underline{\quad} + \underline{\quad})) \Rightarrow \text{Richtung}(6) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$$

Laufe zwischen drei großen Kiefern hindurch. Sie stehen in folgender Reihenfolge an Deinem Pfad: links-rechts-links. Dann kommt links ein Baumstumpf und auf der rechten Seite noch eine weitere große Kiefer (etwas weiter weg vom Pfad), bevor Du genau zwischen zwei seiner Art stehst. Dort angekommen peilst Du zu einem weit entfernten bemoosten Baumstumpf in:

$$\text{Richtung}(6) + 2 \cdot (A + 2 \cdot C) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} + 2 \cdot (\underline{\quad} + 2 \cdot \underline{\quad}) \Rightarrow \text{Richtung}(7) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$$

Nun laufe zu diesem mit etwa:  $2 \cdot B + C = 2 \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$  Schritten (1)! Siehst Du rechter Hand eine selbstgebaute Cross-Strecke? Ob die Zwerge doch Gefallen an der besonderen Sportart gefunden haben und nun schon mal auf Fahrrädern üben? Das würde ich gern sehen, muss sehr merkwürdig aussehen!!!

Jetzt peile aber wieder in die selbe Richtung eine kleine Gruppe von Birken an. Laufe in deren Richtung mit ca.:  $G$  (tausche allerdings die Reihenfolge der Ziffern) =  $\underline{\quad} \underline{\quad}$  Schritten (2). Dabei solltest Du auf Deiner linken Seite eine Gruppe von 4 bemoosten Baumstümpfen passieren und direkt an einem Grenzstein (1), der sich rechts von Dir befindet, zum Stehen kommen. Von diesem aus peilst Du zum Grenzstein (2) in:

$$E - 2 \cdot A = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} - 2 \cdot \underline{\quad} \Rightarrow \text{Richtung}(8) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$$

und bist mit großen:  $A+C = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$  Schritten (3) dort angelangt.

Nun gilt es den Grenzstein (3) zu finden. Auf ihm findest Du sogar -zwar schwer lesbar- die Zahl 106! Dazu laufe in:

$$\text{Richtung}(8) - (A + 2 \cdot C) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad} - (\underline{\quad} + 2 \cdot \underline{\quad}) \Rightarrow \text{Richtung}(9) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$$

Und weiter in der selben Richtung findest Du nach:  $D - F - C = \underline{\quad} \underline{\quad} - \underline{\quad} \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad} \underline{\quad}$  Schritten (4) einen weiteren Grenzstein (4). Dieser ist sogar rosa markiert... Sollte ein wichtiger Weg kenntlich gemacht werden? Wenn Du fleißig suchst, wirst Du es bald herausfinden. Folge dem Pfad bergab in:

$$D + F + A = \underline{\quad} \underline{\quad} + \underline{\quad} \underline{\quad} + \underline{\quad} \Rightarrow \text{Richtung}(10) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$$

Du läufst direkt zwischen einem Birkenwäldchen links und Nadelwald rechts hindurch, und nach ca. 37 Schritten erreichst Du die erste Schneise an der Deiner rechten Seite von insgesamt 5 Stück verschiedenster Art, die Du alle unbeachtet lässt.

Nach einer leichten Rechtskurve am Ende des Birkenwäldchens verlässt Du kurz Deinen eigentlichen Weg und begibst Dich in die 6. Schneise. Hier gehst Du in:

$$(G-A-C)^*5 = (\underline{\quad} - \underline{\quad} - \underline{\quad})^*5 \Rightarrow \text{Richtung}(11) = \underline{\quad} \underline{\quad} \underline{\quad}^\circ$$

und läufst mit:  $(B+C)*4 = ( \_ + \_ ) * 4 = \_ \_$  Schritten (5) und stehst am Rande einer kleinen Kuhle. Ideal für ein Versteck!!! Peile weiter in:

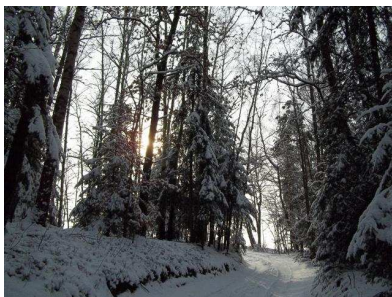
Richtung(9)\*2 =      \* 2 => Richtung(12) =      °

Unter dieser Baumwurzel wirst Du eine kleine Box mit einem „wichtigen Schatz“ heben.

Deine Mühen, den Zwergen auf die Spur zu kommen, haben sich jetzt schon ausgezahlt, Du hältst gerade die Startkoordinaten für die „Magische Box Lochmühle“ in den Händen.

**TOLLER FUND!!! HERZLICHEN GLÜCKWÜNSCH!!!**

Halte Dich nicht lange auf, sondern wende Dich wieder dem Weg zu, den Du gerade verlassen hast und setze diesen in die vorherige Richtung bergab fort, bis Du an eine Dir bekannte Straße gelangst. Auf der gegenüberliegenden Seite siehst Du Wanderschilder mit verschiedenen Richtungen. Hattest Du Dir vorhin das Symbol des Weges der Pilger gemerkt? So nimm diesen, überquere eine Brücke und laufe wieder leicht bergauf, bis links ein Weg abgeht. Dem weiß/gelb/weißen Wanderweg folgst Du, bis Du nach einiger Zeit auf der rechten Seite im Wald einen großen Stein siehst, und der Weg einen großen rechten Bogen hinab ins Tal zum Wasser macht.



Überquere hier nicht das Gewässer, denn ich habe die kleinen Wichte linker Hand über die Wiese huschen sehen...

Nun suche die Zahlen im Gitternetz, in dem Du die ganze Zeit die gesammelten Wörter eingetragen hast, und nimm jeweils den grau hinterlegten Buchstaben. Trage ihn im folgenden Text ein. So wirst Du die ersten drei Buchstaben Deines Wortes erfahren: Trage die farbig unterlegten Buchstaben aus dem Gitternetz ein 1/14/15! Den restlichen Teil wirst Du sicher erraten...

Nachdem Du eine          Z          E          E überquert hast, kommst Du auf eine große weite Lichtung und dort wirst Du sicher gleich entdecken, wo sie sich vor Dir verstecken. Mit Sicherheit findest Du ihre Behausung!

Wenn ja, dann beantworte folgende Frage:

9. Wie heißt das Zuhause der Zwerge? \_\_\_\_\_  
(Gitternetz: Teilwort 1 =>Nr. 16)



Dieses Mal wandle nur den ersten Wortteil in Zahlen um und bilde aus allen einzelnen Ziffern die Quersumme. Und wieder hast Du erfolgreich eine Variable so kurz vorm Ziel eingeheimst :

**H=** \_ \_

Bevor oder nachdem Du Dich umgeschaut hast, gehe einfach den Weg auf der Wiese entlang, bis Du zu einer Holztafel kommst. Dort erfährst Du noch ein wenig von der Geschichte mit dem Müller und den Zwergen. Und nun noch zwei letzte Fragen:

10. Welches besondere Gewürz gaben die neuen Müller in die Suppe?  
\_ \_ \_ \_ \_ (Gitternetz: Wort =>Nr. 9)

11. Was bedeutet Quarksteine? \_ \_ \_ \_ \_  
(Gitternetz: Teilwort 1 =>Nr. 18)

Zur Ermittlung der letzten Variablen, wandle die beiden ersten Buchstaben dieses Wortes in Zahlen um und setze diese in folgende Aufgabe ein: ( \_ \_ + \_ \_ ) \* 2

**I=** \_ \_

Deine Variablensammlung ist nun komplett. So gut gerüstet geht es zum Letterboxfinale!!!

Doch lass die Quarksteine noch ein wenig auf Dich wirken, gönne Dir eine kleine Stärkung, halte noch ein wenig Deine müden Füße in den Bach und errechne Dir den Weg zur Box. Vielleicht haben damals die Zwerge, als sie verärgert gingen, ihren Schatz in dieser Gegend gelassen? Offenbar hofften sie, dass es dereinst einen neuen, freundlicheren Müller für die Mühle geben wird. Doch leider gibt es diese nicht mehr und so können wir uns wohl mit berechtigter Hoffnung aufmachen, den Schatz zu finden.





Also peile direkt vor den Quarksteinen stehend in:

=>**Richtung(13)**= \_\_ \_\_ \_\_ ° (Hier hast Du es wieder einfach. Nimm einfach die Richtung(6)!)

und wende Dich an der nächsten Lichtung in:

$2 \cdot E + H = 2 \cdot \_ \_ \_ + \_ \_ \_ \Rightarrow \text{Richtung(14)} = \_ \_ \_ ^\circ$

leicht bergan einem nicht leicht zu erspähenden Pfad zu und folge ihm. Wenn er wieder bergab geht, laufe bis auf der rechten Seite hinter einer Kiefer (die am Wegesrand steht) ein Fels auftaucht. Stelle Dich auf ihn und peile in:

$(I-D) \cdot 2 + C = (\_ \_ \_ - \_ \_ \_) \cdot 2 + \_ \_ \_ \Rightarrow \text{Richtung(15)} = \_ \_ \_ ^\circ$  auf einen kleinen Felsen.

Du wirst ihn mit:  $B-C = \_ \_ \_ - \_ \_ \_ = \_ \_ \_ \text{ Schritten (6)}$  erreichen. Dann peile erneut auf einen Felsen in:

$(G-A-C) \cdot 7 - (B+A-C) = (\_ \_ \_ - \_ \_ \_ - \_ \_ \_) \cdot 7 - (\_ \_ \_ + \_ \_ \_ - \_ \_ \_) \Rightarrow \text{Richtung(16)} = \_ \_ \_ ^\circ$

Diesen erreichst Du mit ca.:

$G-H+B-(A^2+C) = \_ \_ \_ - \_ \_ \_ + \_ \_ \_ - (\_ \_ \_ ^2 + \_ \_ \_) = \_ \_ \_ \text{ Schritten (7)}.$

Nun peilst Du weiter in:

$\text{Richtung(16)} - (I+A-C) = \_ \_ \_ \_ \_ ^\circ - (\_ \_ \_ + \_ \_ \_ - \_ \_ \_) \Rightarrow \text{Richtung(17)} = \_ \_ \_ \_ \_ ^\circ$

und Du findest die Box nach:  $B+C = \_ \_ \_ + \_ \_ \_ = \_ \_ \_ \text{ Schritten (8)}$

unter einem \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ \_\_ (Trage das Wort aus dem Gitternetz => Nr. 10 ein)

## HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!!

Du hast die Letterbox „Quarksteine – Das Reich der Zwerge“ gefunden. Achte bitte auf Muggel bei Deiner Stempelei!!! Dann stemple ab und hinterlasse bitte einen kleinen Eintrag im Logbuch der Box, z.B. wie die Tour Dir 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 wieder am Fundort, so wie Du sie gefunden hast.

Rückweg mit noch kleiner Überraschung:

Gehe wieder zu dem kleinen Weg zurück und folge einfach der vorhin eingeschlagenen Richtung. In ein paar Metern erreichst Du eine Wiese und siehst gegenüber von dieser einen breiteren Wanderweg, der Dir bekannt vorkommen sollte. Du läufst ihn nicht zum Gewässer, sondern wieder in die andere Richtung, bis Du wieder auf die Straße kommst und dann in die Richtung, aus der Du vorhin gekommen bist. An der nächsten Straßenkreuzung biegst Du nach rechts auf den weiß/grün/weißen „Rundwanderweg 3,8 km“ ein und kommst an einem Teich vorbei.





Eine Tabelle für Deine Variablensammlung:

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Hier wirst Du Dir ein wichtiges Lösungswort (den Startpunkt) für die zu knackende „Magische Box Lochmühle“ erarbeiten:

