

Die Vallis Lupi Letterbox

Platziert am 20. November 2013 im Auftrag von Mama Wolf
von Die Kruppi's, Die 4 Müller's und ROTTI

Ort: 67098 Bad Dürkheim
Parkplatz: siehe Startpunkträtsel
Startpunkt: siehe Startpunkträtsel
Gelände: (--***) Waldwege und Pfade
Schwierigkeit: (---**) für die Boxensuche;
(-****) für das Startpunkträtsel
Länge: 8,5 km
Dauer: 3 Stunden
Material: Stempel, Stempelkissen, Stift, Logbuch, Kompass
Landkarte: z.B.: Topographische Wanderkarte Mittel und
Unterhaardt Bad Dürkheim, Blatt 4
Einkehrmöglichkeiten: Einige Möglichkeiten in der näheren Umgebung

Info

Papa Wolf macht mit seinem Wolfsrudel einen Ausflug ins sein Revier. Die Wölfe schwärmen aus und erkunden viele Wege. Schließlich gilt es zwei Wolfstränken und die Vallis Lupi Letterbox aufzuspüren. Damit sie es nicht allzu schwer haben, hat Mama Wolf eine Wegbeschreibung angefertigt, die sie Papa Wolf mit auf den Weg gibt.

**Hinweis: Bei Regen und Schnee ist im Zielgebiet die nötige
Vorsicht geboten, damit es keine Rutschpartie gibt. ☺**

Clue

Gleich am Grenzstein vor der grünen Tafel notiert Papa Wolf die 2 stellige Zahl als Variable A.

A = _ _

Papa Wolf und seine Wölflinge wenden sich vom Parkverbotschild mit Zusatz Holzabfuhr in Richtung A _ _° dem breiten Waldweg zu.

Nach wenigen Metern steht links eine Buche mit einem senkrecht aufgemalten weißen Balken. Hier verhält der Papa Wolf und teilt seine Wölflinge in vier Gruppen ein, die ihm helfen sollen den Weg zur Box zu finden.

Um sich zu merken wie groß die einzelnen Rudel der Wölflinge sind, schreibt er die Rudelstärke von oben nach unten auf den weißen Balken. Oben beginnt er mit dem kleinsten Rudel und endet unten mit dem größten.

Das oberste Rudel entspricht Variable B.

B = _ Wölfling(e)

Das nächste Rudel entspricht Variable C.

C = _ Wölfling(e)

Das dritte Rudel entspricht Variable D.

D = _ Wölfling(e)

Das unterste Rudel entspricht Variable E.

E = _ Wölfling(e)

Nun wenden sich Papa Wolf und seine Wölflinge wieder dem Weg zu und folgen ihm in das Vallis Lupi.

Am großen Stein, der am linken Wegrand steht, löst Papa Wolf die eingemeißelte Rechenaufgabe. A = 1, B = 2, usw.

Das Ergebnis ist Variable F. _ + _ = _ + _ = _

F = _

Nach wenigen Metern führt links ein Pfad über das Wasser.

Papa Wolf schickt B, D und E Wölflinge weiter auf dem breiten Weg.

Mit C Wölflingen folgt er dem Pfad. Papa Wolf schaut sich aufmerksam um und merkt sich auf den nächsten Metern was er so alles sieht.

Gleich nach dem Zaun biegt Papa Wolf rechts ab. Nach wenigen Metern kommt er an die erste Wolfstränke. Nachdem er seinen Durst gestillt hat, schaut er sich um. Von der Jahreszahl (_ _ _ _) merkt er sich die Quersumme

der ersten beiden Ziffern als Variable G.

G = _ _

Die Anzahl der Stufen nimmt er als Variable H.

H = _

In der Nähe wächst ein großer silberner Pilz. Wie viele solcher Pilze hat Papa Wolf insgesamt auf den letzten Metern gesehen?

I = _

Er folgt weiter dem Pfad und hält sich gleich an der Gabelung in

$$A + F + G^\circ = _ _ + _ + _ _ = _ _^\circ$$

Am breiten Weg durchquert er in $G * G + G^\circ = _ _ * _ _ + _ _ = _ _ _^\circ$ das Tal und trifft sich am Rastplatz mit B, D und E Wölflingen.

Die Wölflinge D und E schickt er in das Seitental. B Wölflinge schickt er weiter das Vallis Lupi entlang. Papa Wolf wechselt wieder auf die andere Talseite und folgt hier weiter dem Weg leicht aufwärts.

Auf der anderen Talseite sieht er B Wölflinge. An einer Kreuzung angekommen wechselt er wiederum auf die andere Talseite und trifft dort wieder auf B Wölflinge.

Gemeinsam folgen sie nun dem Weg gemütlich aber stetig aufwärts.

Alle abgehenden Wege werden nicht beachtet.

Ein kurzes Stück wird der Weg nun etwas steiler. Oben an der T-Kreuzung angekommen erkennt Papa Wolf voraus einen gesplitterten Baumstumpf. Dort sucht er nach einem offensichtlichen Hinweis über den weiteren Weg.

Hinweis:

Papa Wolf folgt dem Hinweis. B Wölflinge schickt er aber nach wenigen Metern zur Erkundung in eine andere Richtung.

Nun muss er sich den weiteren Weg alleine suchen. Ob er seine Wölflinge irgendwann wieder einsammeln kann?

An einer Kreuzung angekommen trifft Papa Wolf auf ein ihm unbekanntes Rudel Wölflinge.

Er folgt weiter dem markierten Weg für ca. $G * G = _ _ * _ _ = _ _ _ \text{ m}$ und nimmt dann den schmalen Pfad nach rechts. Die Markierung und das fremde Rudel Wölflinge bleiben auf dem breiten Weg zurück.

Nach wenigen Metern erreicht Papa Wolf die zweite Wolfstränke.

Nachdem der Durst gestillt wurde, geht es auf dem schmalen Pfad in $A^\circ = _ _^\circ$ noch einige Meter weiter.

Am breiten Weg angekommen wendet sich Papa Wolf nach rechts (140°) und folgt diesem (abgehende Wege ignorieren) solange (ca. 10 -15 min) bis er kurz nach einem Rettungspunkt zu einer Wegspinne kommt.

Da Papa Wolf schon etwas müde geworden ist, nimmt er aus seiner Richtung kommend, von den beiden linken Wegen, den leichteren Weg.
(ca. $A * G^\circ = _ _ + _ _ = _ _ _^\circ$)

Rechts von ihm befindet sich nun ein Tal. Später erkennt er links am Hang öfters große bemooste Steine. Nach ca. $G = _ _$ Minuten erreicht er eine kleine Bauminsel.

Von der großen Kiefer in der Bauminsel peilt Papa Wolf in $G * G + F + H = _ _ * _ _ + _ + _ = _ _ _^\circ$ und geht in diese Richtung bis zu zwei bemoosten Steinen links des Weges.

Hier wendet sich Papa Wolf in $A + A + G + I = _ _ + _ _ + _ _ + _ = _ _^\circ$ und sucht sich mühsam, die Richtung haltend, einen Weg zur 100 bis 150 Meter entfernten Wolfshöhle. Bei Regen und Schnee muss er seine Krallen ausfahren und schon etwas aufpassen.

Vom Eingang der Höhle hält er sich links (Norden) bis zur kleineren Höhle der Wölflinge etwas oberhalb.

In der Nähe steht aufrecht ein „grenzsteinähnlicher“ Stein.

Von hier in $A + A = _ _ + _ _ = _ _^\circ$ und $F = _$ Schritten Entfernung wittert Papa Wolf die Vallis Lupi Letterbox.

Umsichtig erledigt Papa Wolf die Büroarbeit und macht sich dann auf den Weg um seine Wölflinge wieder einzusammeln.

Happy Letterboxing
Es grüßt die Mama Wolf Sarah
von den Wormser Wander Wölfen

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Rückweg

Zurück zu den beiden bemoosten Steinen. Von dort trottet Papa Wolf in $G * G * I = _ _ * _ _ * _ = _ _ _^\circ$

An der alten Sitzgruppe rechter Hand hält Papa Wolf seine Richtung und erkennt nach wenigen Metern die Zeichen eines seiner Rudel Wölflinge. Gemeinsam folgen sie rechts dem Pfad. Es geht nun nur noch abwärts. Am breiten Weg liegt gleich rechts an einer Buche eine große schräge Steinplatte. Ist in der Stirnseite der eingemeißelte Schriftzug 19 JOSCH 13 erkennbar, wissen die Wölfe dass sie auf dem richtigen Weg sind. So nach und nach gesellen sich auch die anderen Wölflinge wieder zum Wolfsrudel. Komplett treffen sie wieder an der Wolfskutsche ein.

Vallis Lupi Startpunkträtsel

Papa Wolf löst die unten stehenden Aufgaben und trägt die Lösungen an den jeweiligen Positionen ein. Er erhält damit den Startpunkt der Vallis Lupi – Letterbox. Einen passenden Parkplatz wird er dort finden.

Startpunkt: - -
Position: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Tipp: Die Positionen 1 bis 4 und 16 bis 18 ergeben nur im Zusammenhang einen Sinn.

Hinweis: Bei Umwandlung von Zahlen in Buchstaben gilt generell A=1, B=2, usw.

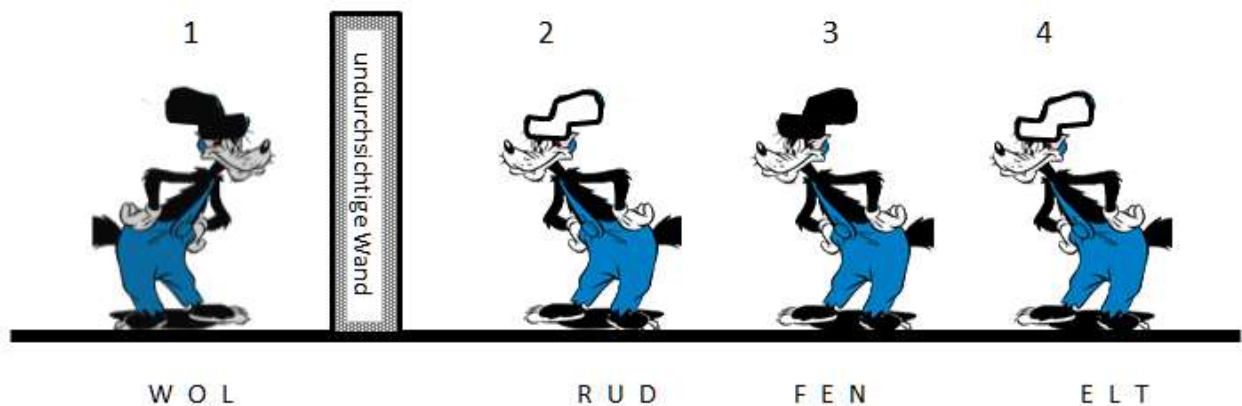
Die Reifenpanne

Papa Wolf möchte einen anderen Letterboxer besuchen und entscheidet sich, mit dem Fahrrad zu fahren. Nach 2 km Fahrt mit dem Fahrrad platzt ihm ein Reifen. Er geht den Rest der Strecke zu Fuß und schiebt sein Fahrrad. Beim befreundeten Letterboxer flickt er seinen Reifen und fährt dann mit dem Fahrrad auf gleichem Weg nach Hause zurück.

Wie viele Kilometer ist Papa Wolf mehr gefahren als gelaufen?

Das Ergebnis setzt Du an die Positionen 4 und 17.

Ein Wolf weiß es



Papa Wolfs Rudel beteiligt sich an einem Wettbewerb, welches Rudel am schlauesten ist. Die Wölfe werden links und rechts einer undurchsichtigen Mauer aufgestellt. Zwei Wölfen wird nun ein schwarzer Hut aufgesetzt und zwei Wölfen ein weißer Hut. Kein Wolf weiß, welche Farbe der Hut auf seinem Kopf hat. Jeder Wolf sieht nur die anderen Wölfe vor sich mit deren Hüten und kann nicht nach hinten schauen. Die Mauer ist undurchsichtig. Jeder der Wölfe bekommt die Aufgabe heraus zu finden, welche Farbe der Hut auf seinem eigenen Kopf hat. Wenn einer der Wölfe eine falsche Farbe errät, hat das Wolfsrudel das Spiel verloren. Es vergehen ungefähr fünf Minuten, ohne dass ein Wolf etwas sagt. Dann ruft einer Wölfe die richtige Farbe seines Hutes und sie haben das Spiel gewonnen.

Welcher der Wölfe hat gerufen?

Setze die unter diesem Wolf stehenden Buchstaben in unveränderter Reihenfolge an die Positionen 10, 11 und 12.

Papa Wolf beim Blindflug

Papa Wolf möchte die Blindflug-Letterbox von Zappo suchen. Die Gesamtstrecke für die Tour ist 120 km lang. Papa Wolf hat für die gesamte Boxensuche einschließlich Rückkehr zum Startpunkt zwei Stunden eingeplant; d.h. er müsste durchschnittlich 60 km/h fahren. Die erste Hälfte der Strecke schafft Papa Wolf allerdings nur mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von 40 km/h. Wie schnell muss er auf der zweiten Hälfte der Strecke fahren, damit er die geplante Gesamtzeit von zwei Stunden einhält?

Bilde die Quersumme der Lösung, verdopple diese Quersumme und setze das Ergebnis an die Positionen 1, 16 und 18.

Wandle die erste Ziffer der Lösung in einen Buchstaben um und setze ihn an die Positionen 5 und 14.

Papa Wolf will Erstfinder werden

Papa Wolf kommt zum Startpunkt einer neuen Letterbox und stellt entsetzt fest, dass schon viele Teams vor ihm aufgebrochen sind. Er beeilt sich sehr und die Boxensuche läuft wie am Schnürchen. Kurz vor dem Finale kann Papa Wolf schließlich den Zweitplatzierten überholen. An welcher Stelle im Logbuch kann sich Papa Wolf voller Stolz als Finder eintragen? Testläufer zählen nicht mit!

Setze hinter die Lösung noch eine Null, wandle die erhaltene Zahl in einen Buchstaben um und setze ihn an die Position 13.

Papa Wolf liebt Zahlenquadrate

Logikrätsel mit Zahlen löst Papa Wolf besonders gerne.

7		14
	35	
28		21

4		8
	20	
16		12

6		12
	30	
24		18

3		6
	?	
12		9

Er ergänzt die fehlende Zahl im letzten Quadrat, wandelt sie in einen Buchstaben um (A= 1, B= 2, usw.) und setzt diesen an Position 8.

Die erste Ziffer der Lösung setzt er an Position 3 und die zweite Ziffer der Lösung setzt er an Position 2.

	I	II	III
a	?	1	6
b	3	?	?
c	4	?	2

Er überlegt sich, welche Zahlen im links stehenden Quadrat fehlen, damit die Summen aller Zeilen, Spalten und Diagonalen den gleichen Wert ergeben. Es darf jede Zahl nur einmal vorkommen und es müssen alle Ziffern zwischen 1 und 9 verwendet werden.

Die Summe aus aIII und bIII wandelt er in einen Buchstaben um und trägt diesen bei Position 6 ein.

Er multipliziert aI mit cI, vertauscht die Ziffern des Ergebnisses, wandelt diese Zahl in einen Buchstaben um und trägt diesen bei Position 7 ein.

Er addiert bII und bIII, wandelt das Ergebnis in einen Buchstaben um und setzt diesen an die Positionen 9 und 15.