

Starträtsel zu den Nacht - Letterboxen

3. Lange Nacht im Vogtland

(6 LBen und 1 Bonusbox plazierte im Dezember 2014 durch die Rangersneks und Raederboss)

Ort: 08228 Rodewisch
Startpunkt: Am Anger, kleiner Parkplatz (gegenüber Einmündung Burgstr.)
Anfahrt: aus Richtung A72 in Rodewisch an der großen Kreuzung (Lidl)
Richtung Aue, auf der linken Seite kommt ein großer Platz
„Am Anger“, am Ende des Platzes ist eine Zufahrtsbrücke
Koordinaten: 50°31'53.5"N, 12°24'48.3"E
Besonderheiten: Dieses Starträtsel führt zum Startpunkt der 6 Nacht - Letterboxen
+ Bonusbox der 3. *Langen Nacht im Vogtland*.
Du solltest das Rätsel bereits zuhause lösen...
Beachte, dass jede LB ihr eigenes Symbol hat!

Was ist die 3. Lange Nacht im Vogtland?

...eine Herausforderung in Form einer Aktion für Royal Rangers (Pfadfinder) ab einem Alter von 15 Jahren, nach oben gibt es keine Grenzen...

Die besondere Herausforderung ist schon im Name enthalten. Nach einer kleinen Orientierungsausbildung am Nachmittag, einem gemeinsamen Abendbrot und einem Input geht es in kleinen Teams (bis 8 Leute) ab in die Nacht durch Wald und Wiese.

Die 1. und 2. Lange Nacht im Vogtland liefen etwas anders, also nicht in der Art der Letterboxen. Das heißt für alle Letterboxer: es wird keine Clues mit Namen 1.LNiV bzw. 2.LNiV geben.

Diese 3.LNiV fand am 24./25. Januar 2015 statt. Sie ist also erprobt und du kannst dir dieses Erlebnis auch gönnen. Am besten nicht allein, dann würde dir das gemeinschaftliche Nachterlebnis fehlen.

Hinweis zum Starträtsel:

Suche auf dem Schachbrett das richtige Startfeld aus! (Es gibt 64 Möglichkeiten...)
Springe von da mit dem Pferd über das Spielfeld und setze aus den Buchstaben in den Schachfeldern die Beschreibung zum Startpunkt der LBen zusammen. Der Text ist durchgehend in Kleinbuchstaben (außer einer speziellen Abk. und Zahlen) ohne Leer- und Satzzeichen geschrieben.

Der Springer bewegt sich auf dem Schachfeld wie folgt: entweder 2 Felder waagerecht und dann ein Feld nach oben bzw. unten oder 2 Felder senkrecht und dann ein Feld nach rechts bzw. links.

Jedes Feld wird genau einmal angesprungen.

Anlage: Schachbrett für das Starträtsel für die Letterboxen 3.Lange Nacht im Vogtland

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	straßeg	rca250m	hcaeine	dseited	triffst	artenza	erörter	undgehe	8
7	mkilome	ndernor	aufeine	einNOfü	vonhäus	n70grad	ufunddu	unin80g	7
6	eterund	ehedies	esparkp	ecktnac	esieamg	baldgeh	diestra	urchist	6
5	startea	tergeht	verlass	egendem	latzesi	ernverd	radnach	tsberga	5
4	ßeinein	ufeentg	timmera	kreuzun	usesind	einerkr	ischend	ßeungea	4
3	chbleib	elzurha	diestra	euzungm	ndeiner	eigeund	ernzuha	kurzerz	3
2	isernla	enfahrw	genimme	uptstra	stduauf	ufdemno	chtetal	seitezw	2
1	rparall	ßederba	itwegwe	egübera	lerabzw	rechten	eitsteh	ch3numm	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Text: _____

**...“Erzgeb Vogtl.-Anschl.“ und finde
den Fahnenmast zwischen den Birken!**

allgemeine Hinweise zu den Letterboxen:

Abkürzungen: QS = Quersumme ä = ae, ö = oe...

Schritte oder Meter?: Meistens gibt es in den Clues Schrittangaben. Auf der Letterboxing-HP, Seite Wissenswertes, gibt es auch eine Erklärung dazu. Aber um die Norm von 76 cm anzunehmen, muss man erstmal seine eigene Schrittlänge kennen. Ein Schritt ist für Pfadfinder die Länge eines normalen Wanderschrittes in cm. Da wir Pfadfinder sind, geben wir unsere Entfernungen in Metern an.

Wie kannst du deine Schrittlänge ermitteln?:

Miss eine Strecke von 50 m ab und gehe sie in deinem normalen Wanderschritt vor und zurück. Dabei zählst du deine Schritte und schon weißt du, dass du bei deiner gemessenen Anzahl von Schritten 100 m zurückgelegt hast. Teilst du nun noch 100 m durch deine gezählten Schritte, hast du ein gutes Maß deiner Schrittlänge.

Die 100 m solltest du mehrmals abgehen und zählen, um ein gutes Mittelmaß zu haben und ein „Verzählen“ auszuschließen.

Beachte, dass du bergauf und auch bergab normalerweise kleinere Schritte machst.

Wegkroki: Ein Wegkroki beschreibt den zu laufenden Weg als gerade Linie, vom Start- zum Endpunkt. Vom Weg abzweigende Straßen und Wege werden auf der jeweiligen Seite der Hauptlinie als weitere Linie eingezeichnet. Markante Punkte wie zum Beispiel Bänke, herausragende Bäume oder Brücken können in das Kroki mit aufgenommen werden, um die Wegbeschreibung noch einfacher zu machen.

Am Startpunkt ist meistens ein Nordpfeil oder eine Marschzahl zu finden.

Beispiel siehe auch: <http://www.scout-o-wiki.de/index.php/Wegkroki>

Rotlicht (wenn du nachts laufen willst): Für Nacht-Letterboxen braucht man ja vermutlich eine Taschenlampe...du hast RICHTIG vermutet!

Warum Rotlicht?: Grundsätzlich solltest du mit wenig Licht auskommen. Deine Augen haben eine erstaunliche Nachtsichtfähigkeit. Rotes Licht ist am wenigsten störend für das Sehvermögen, allerdings kann man dann die Höhenlinien auf der Karte nicht mehr erkennen. Im Netz gibt es einen interessanten Beitrag: Bessere Nachtsicht durch Rotlicht? - Selbstversuch
Hier das Fazit: Die ersten Minuten ist rotes Licht sehr gewöhnungsbedürftig, nach einiger Zeit nimmt man jedoch sehr viel mehr vom Umfeld wahr, als mit weissem Licht. Nachdem ich einige Zeit lang mit einer roten LED Lampe durch den Wald gegangen bin, waren meine Augen weniger angestrengt - trotzdem habe ich alles intensiver wahrgenommen. Beim einschalten einer weissen Lampe war meine Wahrnehmung anschliessend nur noch auf den weissen Lichtkegel focussiert und ich habe kaum noch etwas ausserhalb dieses Lichtkegels wahrgenommen. Es bringt also schon etwas!

Hier der Link zu diesem Beitrag:

<http://www.messerforum.net/showthread.php?66493-Bessere-Nachtsicht-durch-Rotlicht-Selbstversuch>