

„Wie du wilt“ - Letterbox

- Startort:** Löse das Rätsel ...
Startpunkt: nehmt den höher gelegenen Parkplatz
(„100 m“ von der Hauptstraße)
Empfohlene Landkarte: nicht notwendig, sonst (?)
Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen und Logbuch
Schwierigkeit: leicht, die eine oder andere Rechnung
(QS = Quersumme; ä=ae, ö=oe, ü=ue)
Gelände: mittel, geschotterte Wege und Pfade, aber auch ein Felsenweg
ist dabei, bei Nässe, Regen oder Schnee könnte es gefährlich
werden – Vorsicht!
Länge: 8,5 km, ca. 2,5 – 3,0 Stunden
Einkehrmöglichkeit: Unterwegs keine, aber im Ort. Auch Picknickstellen sind rar.

Schlüpft in die Rolle des Hauptmanns der Wache von Graf Konrad und begleitet ihn auf seinen Ländereien über Waldwege, vergessene Pfade und Felsenwege.

Werdet Teil einer Legende, die sich vielleicht so oder ähnlich abgespielt haben könnte.

Doch mehr sei hier vorerst nicht verraten ... lest und seht selbst ...

Aber zunächst müsst ihr den Ort unserer Legende finden. Das beigelegte Rätsel wird euch helfen.



Viel Spaß wünschen Euch die WormserWanderWölfe !!!

Startpunkträtsel:

BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB KIB KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK KIB KIB BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK KIB KIB BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK KIB KIB KIB BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK KIB KIB KIB KIB BIK BIK BIK
BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK KIB BIK KIB KIB BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK KIB BIK BIK KIB BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK KIB BIK BIK KIB BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK
BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK BIK

Der Eine hat's gleich, der Andere sieht vor lauter Wald die Bäume nicht _

Clue:

Grade als ihr auf dem Platz der Reisenden ankommt um diesen zu inspizieren, kommt ein Herold daher gelaufen und ruft: „*Hauptmann, Hauptmann, ... der Graf wüscht Euch unverzüglich auf der Burg zu sprechen! Beeilt euch bitte ...*“

Sofort eilt ihr den Weg, den ihr zuvor gekommen seit, wieder abwärts und unten an der Hauptstraße nach links Richtung Burg.

Auf der Burg angekommen, erwartet euch Graf Konrad bereits: „*Gut, dass Ihr da seit Hauptmann. Heute Morgen kam ein Wachmann vom südlichen Beobachtungsposten daher gerannt und berichtete, dass ein fremdes Heer im Anmarsch sei! Begleitet mich dorthin! Ich will mir selbst ein Bild davon machen. Sammelt schnell eure benötigte Habe. Wir treffen uns am Tor an der Hauptstraße.*“

Gesagt, getan ... Ihr eilt zur eisernen Tafel und nehmt die Kriegshämmer mit.
Die Anzahl der Hämmer auf der Tafel ist Wert A = ____ .

Anschließend holt Ihr noch die Fahne aus dem kleinen runden Turm.
Wie viele senkrechte Gitterstäbe hat dieses Tor (ohne Rahmen): Wert B = ____ .

Dann eilt Ihr zum Tor und begleitet den Grafen auf dem Weg abwärts.
Nach einigen Schritten: „*Schade, dass das Hexenweib nicht da ist, Sie könnte uns bestimmt helfen.... Aber bei ihrem Haus mit den vielen Fratzen, wird mir dennoch immer mulmig ... Schaut die Eine erzählt sogar etwas über sich...*“

Ihr folgt dem befestigten Weg weiter abwärts bis ihr kurz nach der Quelle des Grafen, auf den ansteigenden Weg wechselt. Auf diesem passiert Ihr auch einen einsamen Turm.
Von was für einem Helm wird dort gesprochenhelm; Anzahl der fehlenden Buchstaben ist Wert C = ____ .

Kurz darauf: „*Am Totenacker mag ich nicht vorbei, wir nehmen den Weg hier an der Mauer entlang. Dort können wir auch noch mal Abkühlung finden...*“

Einige Schritte nach dem kühlen Naß, kommt Ihr zu einem kleinerem behelmten Turm.
Dieser trägt die Farbe eurer Infanterie _____. Mit einem Pfeil weisen euch die Infanteristen den weiteren Weg.

Ihr bleibt immer auf dem Hauptweg, auch wenn er zum Pfad wird. Als der Pfad auf einen Forstweg trifft geht ihr nun in ca. $C \times B \times C = ___ \times ___ \times ___ = ___^\circ$ weiter abwärts.

"Endlich eine Möglichkeit sich kurz auszuruhen" sagt der Graf und setzt sich auf eine Bank an einer schiefen Kreuzung.

"*Schaut, dort oben, ein "volles" Schild. Wie lange "die Leiter" wohl dort war?*"

Die Dauer ist euer Wert D = _____ - _____ = _____ .

Nach einer kurzen Rast stellt sich der Graf in die Mitte der Kreuzung und zeigt in ca.

$D \times (A+C) + B = ___ \times (___ + ___) + ___^\circ$, "*Dort müssen wir weiter*".

Ihr passiert einen Felsenturm. Dabei wechselt ihr nie die Laufrichtung und bleibt dem Hauptweg treu.

Es wird etwas lauter... "*Sind dies Kampfgeräusche?*" fragt euch Graf Konrad.

Ihr eilt weiter voran.

Am nächsten Turm, diesmal ohne Helm, aber mit "3 Flügeln", gesellen sich einige Späher zu Euch; sie tragen die Farbe _____ .

"Herr dort unten, kommt ein fremdes Heer. Seht vorsichtig!"

"Dies will ich mit eigenen Augen sehen" sagt der Graf und geht weiter in bisheriger Laufrichtung bis zu einem Engpass mit einem Turm für Infanteristen und Späher.

"Schaut! Gleich da vorne sind sie." Der Graf sieht voller Entsetzen wie ein riesiges Heer auf ihn zumarschiert.

Als plötzlich ein Trupp Reiter auf euch zukommt, zieht ihr den Graf zu euch und sagt ihm, dass er umgehend von hier fliehen soll. Am besten zurück auf die Burg.

In diesem Augenblick beginnt ein Kampf direkt um den Turm am Engpass.

Ihr müsst den Grafen in Sicherheit bringen. Doch den Reitern könnt ihr auf den Hauptwegen nicht entkommen.

Plötzlich entdeckt ihr überm Turm das Wappentier des Grafen und erinnert euch an einen alten Schleichweg. Ihr sucht in ca. $(B + C + 1) \times D = (___ + ___ + 1) \times ___ = ___^\circ$ ein weiteres solches Zeichen.

Direkt dort findet ihr den geheimen Pfad aufwärts und folgt ihm leise, während unter euch der Kampf tobt.

Nach einem Durchgang geht es immer weiter aufwärts in Laufrichtung.

Ihr sagt dem Grafen, dass er vorsichtig sein soll, der Weg ist steinig und voller Wurzeln; auch etwas klettern müsst ihr auf diesem Weg und selten ist der Weg gesichert.

Als ihr auf einen Querspfad trefft, nehmt ihr die vergessenen Stufen nach oben.

Oben angekommen geht ihr zunächst rechts herum zum Ausguck und schaut vorsichtig an der Kante, ob ihr die Feinde entdecken könnt. Dann kehrt ihr zum Weg zurück und folgt dem Pfad nach links, grob in $A + B + C + D = ___ + ___ + ___ + ___ = ___^\circ$ an einer "Schanze" vorbei.

Ihr geht stetig bergauf. Auch wenn euer Weg in einen anderen einmündet, folgt ihr eurer Richtung bis ihr auf eine Bank mit einer Magd und einem Knecht trifft.

"Die beiden kommen uns gerade recht. Hier können wir kurz verschlafen." sagt der Graf hechelnd zu euch. "Aber wie kommen wir nun in die Burg hinein? Die Soldaten werden bestimmt den Zugang durchs Tor versperren? Doch wartet ich habe eine Lösung: Wir können durch das verschlossene Gatter im Graben in die Burg gelangen. Doch zunächst müssen wir den Schlüssel finden. Glücklicherweise habe ich ihn in einer Schatulle im Wald versteckt. Wir müssen sie nur noch finden."

Merket euch die Anzahl der Buchstaben des Vor- und Zunamen der Magd. dies ist euer Wert $E = ______$

Nun übernimmt Graf Konrad die Führung, denn es geht die Schatulle zu finden und nur er kennt das Versteck.

"Lasst uns nun weiterziehen. Ich will in der Burg sein bevor es dunkel wird" sagt er und nimmt den Weg, welcher der Bank näher ist.

Diesem folgt ihr bis zu einem Punkt an dem viele Wege in verschiedene Richtungen abzweigen.

Hier überlegt der Graf und stellt sich dabei auf den Baustumpf in der Mitte. Er zeigt in $E \times A = ___ \times ___ = ______^\circ$ und ruf *"Da geht es weiter entlang. Eilt Euch!"*

An den beiden folgenden Gabelungen folgt ihr dem Grafen immer auf dem beschwerlicheren und steileren Weg. Unterwegs trifft ihr immer wieder auf einige eurer Späher, die sich euch anschließen.

Nach längerer Zeit kommt ihr an ein steiles Wegstück und nach einer Linkskurve seht ihr rechts des Weges einen Grenzstein mit dem Zeichen euer Späher. Hier biegt der Graf gemeinsam mit seinem „Tross“ auf einen Pfad ab und folgt ihm. Als ihr einige Stufen erreicht, seht ihr einen weiteren eurer Türme; und wieder ohne Helm.

An diesem Turm stehend sagt er, *"Wir müssen in diese Richtung weiter,"* und zeigt in $D \times E - B \times C = ___ \times ___ - ___ \times ___ = ______^\circ$ „bis zum nächsten Turm.“

(Dieser Kleinere steht im eurer Sichtweite und hat auch wieder einem Helm auf)

Dort angekommen, folgt ihr Graf Konrad direkt weiter in $D \times (A + B) - B = ___ \times (___ + ___) - ___ = ______^\circ$ bis zu einer Einmündung.

"Hier sind wir schon der Schatulle ganz nahe" sagt er und eilt aufwärts bis zu einer Kurve.

"Ab jetzt müssen wir vorsichtig sein, hier lauern immer wieder Wilderer und wir sind nur Wenige". Mit diesen Worten läuft er weiter in $C \times D + D \times B = ___ \times ___ + ___ \times ___ = ______^\circ$ bis zu „**zwei Wächtern mit Eichenrüstung**“ direkt links und rechts am Wegesrand (Wenn du Holztürme erblickst, bist du zu weit!).

"Ab hier müssen wir nur noch $A + E + C = ___ + ___ + ___ = ______$ Schritte in

$(B - A) \times E \times (A + B) = (___ - ___) \times ___ \times (___ + ___) = ______^\circ$.

Dann $E + B + A = ___ + ___ + ___ = ______$ Schritte in $D \times A - D = ___ \times ___ - ___ = ______^\circ$.

Und schließlich noch $C + C = ___ + ___ = ______$ Schritte in $E \times B = ___ \times ___ = ______^\circ$

um das Versteck der Schatulle und den Schlüssel zu finden."

Außerdem findet ihr in der Schatulle noch ein Skript in dem das Ende der Legende niedergeschrieben ist. Zumindest dieser Teil der Legende wurde in den Büchern überliefert. Unsere Geschichte könnte sich jedoch auch so zugetragen haben.

Rückweg:

Ihr kehrt zum Weg zurück und folgt diesem immer weiter in Laufrichtung bis zu einem bekannten Punkt von dort gelangt ihr unter anderem auch zur Burg.

Wie die Legende ausgegangen ist habt ihr bereits im Skript erfahren.
(Ich frag mich nur, wer den Stein mit dem Spruch findet ☺ ...)

Wir hoffen, die der kurze Abstecher in die Vergangenheit hat euch gefallen.