

Wo ist Schlumpfhausen

Teil 3 - NUFFZUUS

versteckt im November 2019 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 zeigt euch wieder „Vergessenes“ und

Ort: Das weiß nicht einmal „GARGAMEL“, deswegen benutzt **das Startpunkträtsel**.
Das Kennwort ist zusammen und klein geschrieben aus dem Lösungsblatt:
Hinweis Teil 2 / Wert vom Schlumpf Teil 1 / Hinweis Teil 1 / Wert vom Schlumpf Teil 2/
z.B. schlumpfhausen6gargamel5

Startpunkt : ?

Level: Weg: *** Strecke mit Steigungen und wer möchte eine Einkehrmöglichkeit
Schwierigkeit: **

Wichtig: **Festes Schuhwerk (Nicht Kinderwagen geeignet), Schlumpfscheibe, Lösungsblatt!!!**
Ihr findet auf der Runde einige „Schlumpfe“, welche den „richtigen“ Weg bestätigen.
Einer ist nicht ALLEIN und eine „ZAHL“ ist vorhanden, notiere dies in Tabelle 3.
Einer hat auch einen Hinweis für dich, notiere dies in Tabelle 3.



Hilfsmittel: Kompass, Schreibzeug, (Letterbox - Standard Ausrüstung),
Schlumpfscheibe / Lösungsblatt von Tour 1 + 2

Dauer: Zur Box und zurück zum Startpunkt ca. **12,0 km incl. Einkehr.**
☺ *Hier bekommst du eine Information*

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

WICHTIG: GILT FÜR ALLE TOUREN:

ACHTE IMMER AUF MUGGELS bzw. auf den GARGAMEL!!

**ALLE INFORMATIONEN LASSEN SICH OHNE KRAFTEINWIRKUNG FINDEN UND ÖFFNEN,
ES MUSS KEIN WERKZEUG ODER GROBMOTORIK EINGESETZT WERDEN!**

Ihr habt nun bereits die ersten Wege auf der Suche nach Schlumpfhausen hinter euch. Die Schlumpfscheibe getestet und diverse Informationen gesammelt. Eine neue 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.

Seit gespannt wohin der Schlumpf euch diesmal führt und genießt die Natur:

Diesmal benutzte „ER“ ein Wort häufiger und es war auch sein „Letztes“ bevor „ER“ in den Winterschlaf verschwand.

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



- Am Startpunkt angekommen führten einige Stufen in den Wald welchen „ER“ kurz folgt, denn nur wenige Schritte weiter gingen Stufen „nuffzuus“  bis zu einer , dort fiel der Blick in „B + D = _____“
- An einer Rastmöglichkeit angekommen erblickte „ER“ einen Gedenkstein mit zwei Jahreszahlen sowie einigen Symbole. Das Alter der Person war sein Wert S = _____ bevor es weiter in Blickrichtung des Gesichts ging, bis zu einer Sitzbank mit einem kleinem Gedenkstein. Hat „ER“ sich hier das komplette Datum notiert?
Besser wir schreiben es einmal auf, wer weiß?? _____
- Weiter „nuffzuus“ in NW, an der Wegspinne die Stufen zu einem oberhalb liegenden Weg (nicht zum Parcours abzweigen) nehmen. Bei der  lief „ER“  und bei der nächsten Möglichkeit  (alte Schranke)
Eine weitere „Stätte“ war interessant aber sein Weg führte „nuffzuus“ bis zu einem Forstweg, dort in ca. „O minus C = _____“ und dann nahm „ER“ den nächsten Pfad in 150°.
- So erreichte „ER“ ein geteerte Lichtung, suchte den „kleinen + großen Grenzstein“. 
Hier „O + S + C = _____“ war die Richtung welche „ER“ einschlug, ein „Franzose“ bestätigte sogleich seinen Pfad. So kam nach einer Kehre eine „Pfadkreuzung“ und „ER“ blickte nach „B = _____“ auf die Anhöhe, ein ehemaliges Lager der Schlumpfe. Schnell hoch und am „ENDE“ den Fels mit einer Gravur gesucht. Wie Keiner Daa?? Ein Schlumpf soll sich doch hier verstecken! „Q + E = _____“ zu einer abgebrochenen Birke. In dessen Umkreis (ca. 1m) am „größten“ Stein. Ist „ER“ allein ???
- Nun zurück zur Pfad-, nach  **Code: Wert 1. Ziffer von S = __ , Schlüssel: ZMU = _____** , an einer Gabelung mit einem anlehnsbedürftigem Baum ging es **nicht** steil nach oben, so konnte eine vermooste Steinlandschaft erblickt werden und ein wenig später ging es nicht „nunner“ sondern „nuffzuus“ in „S + C + D = _____“ 
- An der nächsten  STOPP, schnell noch einen Hinweis holen bevor es weiter geht. In ca. S = _____° und C + D = _____ Schritte, ein Stein mit ????? Wert T = _____

A) Templer Kreuz	=	10	B) Wegzeichen	=	30
C) schlumpfgroßes Loch	=	60	D) Farbsymbol	=	210

Danach in entgegengesetzter Richtung einer „Markierung“ folgen. Am erreichten Wegweiser die „kürzeste Wegangabe“ nehmen, so daß es nach wenigen Schritte über Steinstufen an einer Sitzbank vorbei geht. „Nuffzuus“ bis zum höchsten Punkt und einem großen Grenzstein.
- Die Jahreszahl am G-Stein = _____, die letzten 3 Ziffern als QS [<20] ergab Wert U = _____.
Im Zweifel suche im Umfeld den Stein mit Metalltafel, dort nehme den Tag im September.
Der Namen eines „vergessenen“ Schlumpfs war in der Nähe zu finden. Dazu ging „ER“ zum „Spruchstein“ und von dort etwas weniger als U = ____ Schritte in
 **Code: Wert 1. Ziffer U = __ , Schlüssel: HZ9 = _____**
Der Name auf dem Fels war sein Wert V = _____ (Anzahl der Buchstaben entspricht  Wert E = _____)

8. „ER“ verweilte einige Zeit an diesem Ort, es gab einiges zu erkunden und zu sehen. Danach in südlicher Richtung über Steinstufen bis zu einer Unterkunft für „Rucksackverpflegung“. Vom Wegweiser an der Hütte in „U x QS von S – E = ____ x ____ - ____ = ____°“ lief „ER“ weiter „nuffzuus“, viele Steinstufen waren in Erinnerung.

☺ Richtig bist du, wenn im weiteren Wegverlauf ein Grenzstein mit der Nr. 37 von 1752 erscheint.

9. An der steinernen Eckbank vorbei bis zum Stein Nr. ____ ◀ C, dort wäre auch ein Abstecher mit „Blick ins Tal“ möglich. Ansonsten 230° bis irgendwann eine Sitzbank erreicht wird. Von hier sind es noch ca. C = ____ Schritte zu einem anlehungsbedürftigen Flachstein. ACHTE jetzt auf einen Baum, mitten auf dem Weg. Denn von dort mußt du einige „Schlumpfschritte“ machen.

☺ Da die Anzahl der Schritte zu viel wären haben wir es etwas „umgerechnet“. Es sind „U x (QS von S minus 1) = ____“ Schritte (d.h. Trippelschritte) bei einer „Schuhgröße 40“ zu einem Pfad.

WICHTIG! Hast eine T-Kreuzung erreicht?? Dann bist du zu weit gelaufen!!

ODER WOLLTEST DU ZUR EINKEHR?? Dann gehe nun links und etwas „nuffzuus“ weiter,

☺ ☺ ca. 470 m vom Pfad ☺ ☺



10. Ansonsten folge dem Pfad und achte auf den 1. großen Stein auf der rechten Seite. Ein weiterer Schlumpf soll sich hier versteckt haben.

🔍 Code: Wert F = ____, Schlüssel: 7C8 = ____° und N = ____ Schritte in einem Baumrest. Ist „ER“ allein ???

In einer Kurve geht es nicht zum „Ausguck“, sondern ➡, dann über einen breiten Gras- und später einen Forstweg hinweg.

11. Nach dem Forstweg war seine Richtung noch unklar aber die Scheibe half weiter

🔍 Code: Wert 1. Ziffer Wert V = ____, Schlüssel: AXD = ____°, so daß „ER“ eine Sitzbank erreichte.

Inzwischen wurden hier 2 seiner Schlumpfbrüder von Gargamel entführt, deswegen laufe erst einmal nicht „nuffzuus“ sondern in T = ____° weiter.

Den längeren Pfadabschnitt folgte „ER“ bis er auf seinem Weg vor einem Birkenwäldchen stand.

Suche hier am Anfang die **mehrstämmige Buche mit „2 B sowie Herzgravuren + einer Spinne“**.

An der Spinne in „4 x T minus D“ = ____° für ca. C = ____ Schritte.

Suche hier die größeren Steine und in einer „Felsenhöhle“ wurde „ER“ fündig. Ist „ER“ allein ???

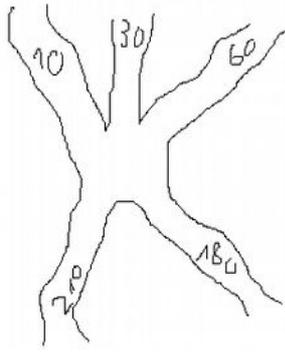
Jetzt aber weiter bis Steinstufen hinab gehen, nur wenige Meter nach den Stufen geht der Pfad wohl in Laufrichtung weitere Stufen abwärts. Auf jedenfalls besser als den „steinernen Weg“.



12. An der Weg-🕸 war die Entscheidung klar, den **Punkt 6** ergab die weitere Richtung. Achte auf den schlumpfigen Stein am Wegesrand, von hier ca. T+S= ____ Schritte. Ein Pfad führt dich 🏞 zu einer Gedenkstätte und zu einem weiteren Schlumpf. An der Stätte schauen dich mehrere Personen an. Die Anzahl nehme als Wert W = ____ . Jetzt von der „Stätte“ in „T – E = ____°“ und „U x 2 = ____“ Schritte zu einem Fels und suche an dessen „NW-Seite“.

Ist „ER“ allein ??? Oder hat er noch einen Hinweis ??

13. Alles erledigt??? Dann zurück auf den Pfad und „Q + O = ____° bis zu einer Weg- 



Hier waren diverse Möglichkeiten, aber „ER“ gab einen Tip:

- Der Name bei Punkt 7 fing mit R an? - dann 210°
- Der Name bei Punkt 7 fing mit W an? - dann 60°
- Der Name bei Punkt 7 fing mit S an? - dann 30°
- Der Name bei Punkt 7 fing mit B an? - dann 10°

An einer 3-er Gabelung ging es  bis zu einer Pfad-  . Nun weiter nach  **Code: 2. Ziffer von U = ____** , **Schlüssel: EMW = ____°** bis du dich entscheiden mußt  . Auch hier half der Name von Punkt 7, **W**..... links bzw. **B**..... rechts. So kam „ER“ auch an eine Sitzbank.

„ER“ stellte sich auf die oberste Treppenstufe (*der Blick war einfach besser*) und lief

„U - 2 = ____ „ Schritte nach „G - U = ____°“, danach

 **Code: P = ____** , **Schlüssel: ZEB = ____°** und „U+N+M= ____“ Schritte zu einer M = ____ - stämmigen Kastanie .

14. Von hier ist es nun nicht mehr weit bis zu deinem Ziel. Ein letztes Mal die Scheibe aktiviert und

 **Code: 4. Ziffer von V = ____** , **Schlüssel: IYD = ____°** und „B - T = ____“ Schritte zu einem Baumstumpf

15. Ein liegender Baum in Wert L = ____° zeigt dir den Weg zu einem doppelsträmmigen Baumstumpf. (Das Dach wird **NICHT** nach hinten oder vorne geklappt!)

 = 210°  = 310°  = 110°

Rückweg:

- Von der Bank in „G - Q - T - U - C - P“ = ____° bis dich Stufen „nuffzuus“ führen. Du erreichst einen vergessenen Gegenstand, welcher uns Wert X = _____ liefert.
 - ▶ Grenzstein
 - ▶ Steinkreuz
 - ▶ Brunnen
 - ▶ Gedenktafel

Danach in Q = ____° und über eine Kreuzung hinweg, später einige Stufen „nunnerzuus“ und nach S = ____° bis zu einem bekannten Ort. Nun sollte



Wir hoffen Ihr hattet Euren Spaß und konntet dem kleinen Schlumpf folgen. Mit den richtigen „Hinweisen“ werdet Ihr sicher auch die nächste Schlumpftour meistern können.

Die „Schlumpfe“ sind euch sehr dankbar, wenn Informationen zum Startpunkt, der Wandergegend, der Einkehr usw. und auch evtl. bekannte „Umgebungsboxen“ nicht im Forum erwähnt werden.



Happy Letterboxing

Die 4 Müller's