

„Nacht-Geocache“

Lösungsblatt

Ortsgemeinde Hochspeyer



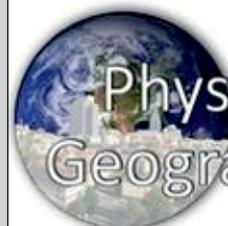
DieJugendherbergen.de



EUROPAISCHE UNION
Europäischer Landwirtschaftsfonds für
die Entwicklung des ländlichen Raums:
Hier investiert Europa in die ländlichen
Gebiete



Diese Publikation wird im Rahmen des
Entwicklungsprogramms PAUL unter
Beteiligung der Europäischen Union und
des Landes Rheinland-Pfalz, vertreten
durch das Ministerium für Umwelt, Land-
wirtschaft, Ernährung, Weinbau und Fors-
ten Rheinland-Pfalz, gefördert.



Physische
Geographie

Nachtgeocache im Wald von Hochspeyer

- Die Suche nach dem Schatz der Geister -

Die bösen Geister des Pfälzerwaldes haben wieder einmal ihr Unwesen in Hochspeyer getrieben. Sie haben einen ihrer Schätze im Wald versteckt und wollen diesen natürlich nicht wieder hergeben. Doch sie haben auf ihrem Weg in den Wald einige Spuren hinterlassen, die euch weiterhelfen können, den Schatz wieder zurückzuerobern.

Allerdings wird diese Schatzjagd nicht ganz einfach sein, denn um alle Hinweise finden zu können, müsst ihr euch in die Dunkelheit der Nacht begeben. Habt aber keine Angst! Ihr werdet mit Taschen- und UV-Lampen, sowie einem GPS-Gerät ausgestattet sein, sodass ihr bei eurem nächtlichen Abenteuer nichts zu befürchten braucht.

Doch gebt Acht! Erschreckt auf eurem Weg die Tiere und vor allem auch die bösen Geister nicht! Der Weg muss zu keiner Zeit verlassen werden!

Praktische Hinweise

- Kontrolliert immer die errechneten und eingegebenen Koordinaten mindestens zwei Mal. Schon eine einzige falsche Zahl reicht aus, um euer Ziel um viele Meter zu verfehlen.
- Gebt jedem Wegpunkt in eurem GPS-Gerät einen eindeutigen Namen (z.B. Station 1; S1; Punkt 1 etc.), um diese später auch wieder ganz genau zuordnen zu können.
- Beachtet bei eurer Tour durch den Wald, dass das GPS-Gerät, je nach Standort und Empfang, eine Abweichung von mehreren Metern haben können.
- Denkt bitte daran, euch alle Zahlen und Ergebnisse der einzelnen Stationen zu notieren.

Station 1: Willkommen im Geisterwald von Hochspeyer!

Gebt zunächst die folgende Koordinate in euer GPS-Gerät ein, um das Abenteuer in der Dunkelheit beginnen zu können.

N 049° 25,935‘

E 007° 53,465‘

Dort angekommen, liefert euch das Ferngas den entscheidenden Hinweis. Sucht nach einer dreistelligen Nummer und notiert euch diese bitte als Lösungszahl **A**.

A = **580**



Station 2: Die Zeichen der Geister

Die fehlende Zahl der Koordinate ergibt sich aus folgender Rechnung:

Teilt die Nummer aus Station 1 durch die Zahl 10 und subtrahiert vom Ergebnis die Zahl 5. Das Ergebnis setzt ihr dann in die folgende Koordinate ein.

$$580 : 10 = 58 - 5 = 53$$

$$\begin{array}{l} \mathbf{N\ 049^\circ\ 26,036'} \\ \mathbf{E\ 007^\circ\ \boxed{A},660'} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \mathbf{N\ 049^\circ\ 26,036'} \\ \mathbf{E\ 007^\circ\ \boxed{53},660'} \end{array}$$

Schaut euch an dieser Stelle ganz genau um, denn dort steht eine Zahl geschrieben, die eigentlich nur von Geistern erkannt werden kann. Doch mithilfe eurer Spezialausrüstung wird diese auch für Menschen sichtbar. Notiert euch die Zahl bitte als Bonuszahl **B**.

$$\mathbf{B = \boxed{1}}$$



Auf der Vorderseite des Grenzsteins steht mit UV-Stift oder einem vergleichbaren Marker die Zahl 1 geschrieben. Diese Zahl wird erst sichtbar, sobald die Teilnehmer den Grenzstein mit einer UV-Lampe anstrahlen.

Station 3: Schilder überall

Ergänzt nun die fehlenden Stellen der Koordinate mit der Bonuszahl **B**.

N 049° 26, 8′
E 007° 53,85 ′

N 049° 26, 8′
E 007° 53,85 ′

An der Station angekommen erwartet euch eine Vielzahl an Schildern, doch nur eines davon enthält den entscheidenden Hinweis auf den richtigen Weg für euch.

Sucht nach einer von Geisterhand geschriebenen Zahl an den Schildern. Nutzt hierzu eure Spezialausrüstung, um die Geisterschrift sichtbar zu machen. Das Schild, auf dem die Zahl geschrieben steht, gibt euch die Richtung des nächsten Wegpunkts vor. Die gesuchte Zahl notiert ihr euch bitte als Bonuszahl **C**.

C =



Auf der Rückseite des Schildes „Schutzhütte“ steht mit UV-Stift oder einem vergleichbaren Marker die Zahl 6 geschrieben. Diese Zahl wird erst sichtbar, sobald die Teilnehmer die Rückseite des Schildes mit einer UV-Lampe anstrahlen.

Station 4: Mysteriöse Schriftzeichen

Setzt hier nun eure Bonuszahl **C** aus Station 3 in die Koordinate ein und löst die enthaltenen Rechenaufgaben, um zu Station 4 gelangen zu können.

N 049° 25'

C + 3	C + 2	C
-------	-------	---

 '

E 007° 53'

C + 1

 11'

N 049° 25'

9	8	6
---	---	---

 '

E 007° 53'

7

 11'

An der Station angekommen, müsst ihr das Symbol auf dem kleinen Stein ertasten. Wisst ihr, um was es sich dabei handelt?

Notiert euch den Begriff in dem vorgegebenen Kästchen in der oberen Zeile. In der unteren Zeile notiert ihr euch bitte, an welcher Stelle im Alphabet sich der jeweilige Buchstabe des Lösungswortes befindet.

K	R	E	U	Z
11	18	5	21	26



Station 5: Der Zaubertrank des Geisterschlusses

Mithilfe des Lösungswortes könnt ihr nun die Koordinate von Station 5 berechnen. Um Bonuszahl **D** zu errechnen, müsst ihr vom Wert des vierten Buchstabens des Lösungswortes aus Station 4 den zweiten Buchstaben subtrahieren. Zur Berechnung von Bonuszahl **E** bildet bitte die Quersumme von Buchstabe 1 des Lösungswortes aus Station 4 und addiert dazu die Zahl von Buchstabe 3. Setzt beide Lösungen nun bei Station 5 ein und ihr erhaltet die fertige Koordinate.

$$\begin{array}{r} \text{N } 049^{\circ} 25 \boxed{\text{E}} 5 \boxed{\text{D} - 2} ' \\ \text{E } 007^{\circ} 53 \boxed{\text{D}} \boxed{\text{E} + 2} ' \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{N } 049^{\circ} 25 \boxed{7} 5 \boxed{1} ' \\ \text{E } 007^{\circ} 53,4 \boxed{3} \boxed{9} ' \end{array}$$

Auf eurem Weg zu Station 5 solltet ihr auf der Hut sein, denn böse Geister sind bereits auf eurer Spur. Entziffert das von guter Geisterhand geschriebene Rezept eines Zaubertranks, das in einer Schutzhütte im Wald versteckt ist, um euch gegen die bösen Geister wehren zu können.

Könnt ihr es finden?

Notiert euch die Rezeptur, denn ihr werdet sie auf eurem weiteren Weg benötigen!



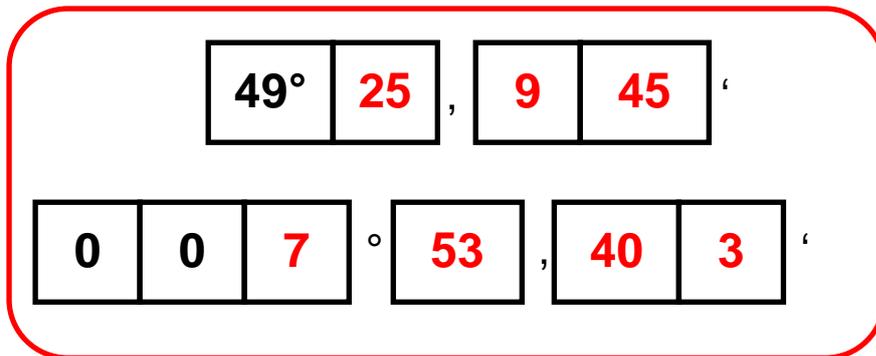
Wahlweise am Boden oder den Innenwänden (abhängig von der Jahreszeit und dem Wetter) steht folgender Text geschrieben:

Nehmt 49 Tannenzapfen, 25 frische Himbeeren, 9 Hagebutten und 45 Lorbeerblätter und gebt diese für 7 Minuten in einen heißen Topf und achtet darauf, dass die Temperatur nicht über 53 Grad Celsius steigt. Dann rührt ihr die Zutaten genau 40 Mal um und schlägt danach exakt 3 Mal von außen an den Topf...und fertig ist euer Zaubertrank!

Station 6: Das Finale

Habt ihr bei der Rezeptur eures Zaubertranks gut aufgepasst? Dann ist euch sicherlich auch nicht entgangen, dass sie auch Hinweise auf euren letzten Wegpunkt enthalten hat.

Nun liegt es an euch, die richtige Koordinate zu entziffern! Ein kleiner Hinweis wurde euch hinterlassen.



Nun habt ihr es fast geschafft!

Begeht euch nun zu eurem finalen Cache! Verfolgt auf eurem Marsch dorthin jedoch stets den bergabwärtsführenden Weg, der parallel zur Straße verläuft, damit euch nichts passiert!



In der Leutenberger Hütte befinden sich im Dachbereich Lücken, in denen eine Cachebox versteckt werden kann.



Der Streckenverlauf in Google Earth

