



750 Jahre Dinhard Schnitzeljagd - Startunterlagen


Was ist denn das? Ein Dieb hat den Schlüssel aus dem Dinharder Gemeindewappen gestohlen und ist davongerannt! Denn angeblich soll das der Schlüssel zu einem verborgenen Schatz sein. Der Dieb war schlau. Anstelle von eindeutigen Spuren hat er an mehreren Orten rätselhafte Hinweise hinterlassen. Folgt dem Dieb durchs Dorf.

Findet heraus, wer den Schlüssel gestohlen hat, wo er versteckt ist und was er damit vorhat!

Was ihr dazu benötigt:

- Die Startunterlagen (am besten ausgedruckt)
- Schreibzeug und Notizpapier

Wie es funktioniert:

An den Posten werdet ihr entweder eine Postentafel oder einen Hinweis mit Informationen finden, die euch zum nächsten Posten führen. Wann ihr die Startunterlagen (StU) zur Hand nehmen müsst, wird euch auf den Tafeln mitgeteilt. Das Symbol für die Startunterlagen sieht so aus: 

Wie ihr den Dieb verfolgen könnt (Strecke ca. 7.2 Kilometer) :

- Ihr könnt den Dieb zu Fuss verfolgen (etwa 2.5 - 3.0h)
- Oder ihr könnt die Verfolgung mit dem Fahrrad aufnehmen (etwa 1 Stunde)

Liebe Rätselfreunde

Wir haben viel Zeit und Liebe in den Postenlauf investiert. Bitte hinterlasst den Posten so, wie ihr alles vorgefunden habt, damit auch alle, die nach euch an den Posten gelangen, Spass am Rätseln haben können. **Gibt es etwas zu öffnen oder auseinanderzunehmen, setzt es wieder zusammen, bevor ihr den Dieb weiterverfolgt.** In den Hilfsunterlagen findet ihr Informationen und/oder Fotos, wie die Posten aussehen und welches Material vorhanden sein soll. Sollte ein Posten unvollständig oder beschädigt sein, meldet euch bitte unter nadia.forrenhof@gmail.com oder jasmin.fritz@hotmail.com.



Zürcher
Kantonalbank

POSTEN 1

Antwort auf das Rätsel in der Startnachricht:

POSTEN 2.2

Wohin ist er geflohen? Die ersten paar Meter sind auf dem Feldweg zurückzulegen. Die Scheune ist gut sichtbar auf der linken Seite nach den ersten paar Metern auf dem Feldweg.


Anzahl Buchstaben im zweiten und vierten Worte an der Scheune:

POSTEN 3

Unser Dieb musste sich abkühlen und ist im kühlen Nass eine Runde geschwommen. Aber ihr seid ihm dicht auf den Fersen. Er hat sich aus dem Staub gemacht. Vorher hat er aber einen weiteren Hinweis versteckt. Hinweis gibt eine Postentafel. Vielleicht hast du sie sogar schon gefunden?

POSTEN 4

Falls du hier irgendwo ein Hinweis findest, mit dem du das Sudoku vervollständigen kannst, bist du am richtigen Ort angekommen. **Bitte sucht nur auf der Gebäudeseite, die Richtung Dorf zeigt und NICHT RICHTUNG WALD.** Ausserdem benötigst du eine weitere Zahl, die uns zu einem früheren Zeitpunkt schon begegnet ist. Kannst du das Rätsel lösen?

	8				1		
6			1		3		
7				9		2	5
		6			9		7
			7				2
4	9			6	1		
	6		9				8
				1		9	
		4					3

M	U	S	T	E	R	B	A	U
8	7	1	3	9	4	5	2	6

Lösungswort:

— — — —

Du weißt nun, unter was der Dieb Schutz suchen wird. Dort findest du auch die nächste Spur. Hinweis: Der nächste Ort symbolisiert den Frieden seit 1945, wie uns ein Stein davor verrät.

POSTEN 5

Ein Ort der Einkehr, wo
bleu auf der Karte stehen
ein Platz, an dem kür
ihren grossen Moment
Ort, dem Geschwir
aufeinandertrafen.

Am Mühlrad vorbei, am
dem Rosenfeld rec
Feldstrasse etwa 250 Me
gut nach rechts schauen

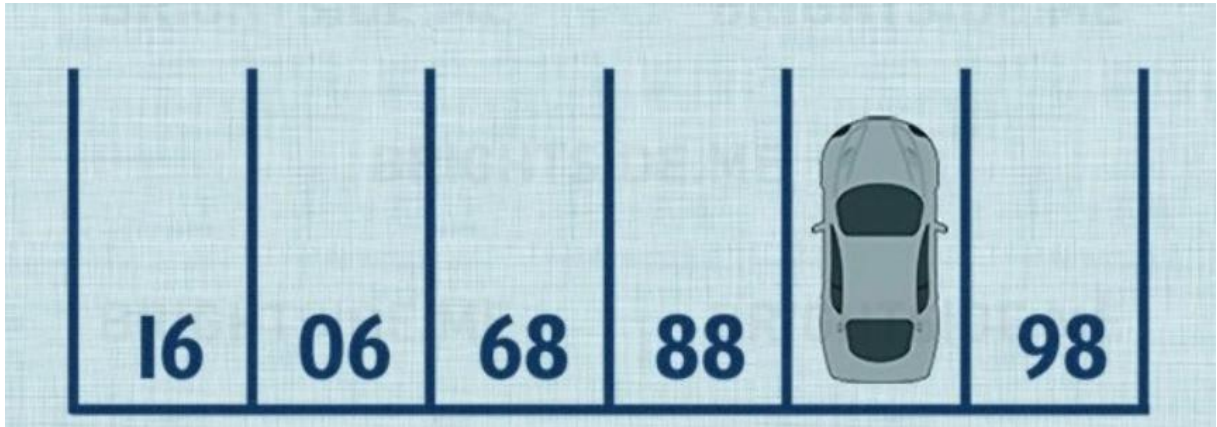
POSTEN 6

Da musst du hin:

— — | — — r — — — m

POSTEN 7

Achtung, unser Dieb hat die Hinweise auf den Code an zwei verschiedenen Orten versteckt. Den Hinweis auf die zwei fehlenden Zahlen findest du hier:



Falls du die zwei Zahlen nicht herausfindest, kann es helfen, die Perspektive auf die Startunterlagen zu wechseln...

Na, konntest du mit den Hinweisen den **6 stelligen** Code für den Safe knacken? Ja klar! Auf der langen Seite sollst Du nun zuerst versuchen, das Ding zu öffnen! Manchmal geht es etwas streng, ihr schafft das! Bitte wieder zusammensetzen, sobald ihr fertig seid.