




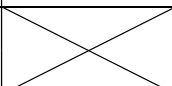






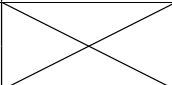

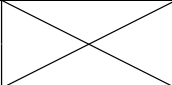


Wegpunktliste / Laufzettel

Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	0	Start (virtuelle Station)	N52° 25.440 E013° 37.761	A =
Hinweis:	Hier findet Ihr eine Zahl XXX, die Ihr noch mehrfach brauchen werdet. Diese sei A. Peilt von hier: A+31 Grad und A-110 Meter			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	1	Infotafel (rechts/hinter) (gegenständliche Station)	bei Ost bitte +100 (Bildfehler)	0 = 0 2 = 0
Hinweis:	GC-Tools oder GC-Wizard helfen weiter (LEGO). Merkt Euch was vorn in Bild 5 zu sehen ist. Ihr braucht es um das Vorfinale zu finden.			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	2	aufgehangen und verstrickt (gegenständliche Station)		4 =
Hinweis:	Schaut nach einem schlafenden Baum neben einer Kiefer, dann seht nach oben. Keine ECA nötig.			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	3	Seeblick (gegenständliche Station)		1 =
Hinweis:	Findet den kleinen Teufel, dann schaut unter Eure Hühneraugen. Was Ihr findet, zeigt Dir Deinen Weg. Es muss nicht geöffnet werden. Und nicht ins Moor fallen lassen!			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	4	Spur im Totholz (gegenständliche Station)		
Hinweis:	beachtet den Minutensprung Ost			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	5	Weitblick (gegenständliche Station)		3 = 5 =
Hinweis:	Sucht nach dem Teufelchen und Ihr werdet den Hinweis finden. Der Rest ist Fleißarbeit.			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	6	Magische Wellen (gegenständliche Station)		6 = 9 =
Hinweis:	In der Mauer, auf der Lauer..., macht am besten ein Foto von den Anweisungen für die nächsten beiden Stationen.			

Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	7	Keltische Zeichen 1? (virtuelle Station)		X =
Hinweis:	Sollten hier wirklich Kelten gewesen sein??? Eher nicht. Beachtet die Anweisungen bei den „magischen Wellen“. Der Stein ist leider verschwunden. Dafür bilden zwei abgesägte Bäume das gefragte Zeichen.			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	8	Keltische Zeichen 2? (virtuelle Station)		Y =
Hinweis:	Sollten hier wirklich Kelten gewesen sein??? Eher nicht. Beachtet die Anweisungen bei den „magischen Wellen“ und findet den 2. Stein.			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	9	Sitz mit Schutz (gegenständliche Station)		7 = 8 =
Hinweis:	Seid Ihr müde aus den Bergen gekommen? Dann sucht Hilfe dort wo man sich setzen kann. Wenn Ihr dem Brüderchen des Teufels mit Eurem Smartphone ganz Nahe kommt, erfahrt Ihr, wo sich das Rätsel des Vorfinals versteckt.			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	10	Unterwelt des Waldes (gegenständliche Station)		
Hinweis:	Unter WURZELN befindet sich das letzte Rätsel (Bild 5 an der Infotafel am Anfang oder das Bild an der Infotafel vor dem Moor). Zwischen den Wurzeln könnt Ihr sitzen und in Ruhe probieren. Hilfe zum Rätsel bekommt Ihr hinter „Das Teufelsmoor...“, oder neben der Tabelle.			
Stationsart	Präfix	Name	Koordinaten	Werte
	FN	Des Teufels Verlies (gegenständliche Station)		
Hinweis:	Zuerst braucht Ihr A. Dann folgt den Anweisungen im Deckel. Rubezahl spricht momentan nicht mehr. Es sollte aber klar sein, was es mit der Tabelle auf sich hat.			

Hilfe für Station 10 gibt es hier!

Zahl	Wert	Wert	Zahl
1			6
2			7
3			8
4			9
5			0

