

6287  
 - 5765  
 ---  
 522

74

(\*1) Hinweis:

Wie lautet die Zahl am Boot? (HMÜ 6287)

Subtrahiere von dieser Zahl 5765 und erhalte XXX (522)

Kombiniere dies mit dem Hinweis,  
 den Du bei selbigem Boot im Level findest...

Nächste Station - Dänemark:

N ????.XXX' N 51 14.522'

E ????.??? E 009 15.835'

Bonusfrage #1 (4 Punkte):

Wie lauten die Buchstaben oben auf dem Boot? (RAZ)

(\*2) Hinweis:

Der Prinz hatte eine treue vierbeinige Begleiterin namens Franka. Auf deren Hütte ganz in der Nähe findet ihr eine Zahl. Wie lautet sie?

(1999)

Subtrahiere von dieser Zahl 1364 und erhalte XXX (635)

Subtrahiere von der Ausgangszahl 1256 und erhalte YYY (743)

Nächste Station - Mühle:

N 51°14.XXX' N 51°14.635'

E 009°15.YYY' E 009°15.743'

Bonusfrage #2 (6 Punkte):

Wie heisst die Oase der Erholung des Prinzen? (Ponderosa)

1999  
 - 1364  
 ---  
 635

1999  
 - 1256  
 ---  
 743

51  
37  
/ 88

(\*3) Hinweis:

Wann wurde die Mühle erbaut? Diese Zahl sei ABCD. (1145)

Nächste Station - Griechenland:

N 51°14.<sup>6 3 8</sup>(A+D)(C-B)(D+C-B)'      N 51°14638'

E 009°15.<sup>6 3 8</sup>(A+D)(C-B)(D+C-B)'      E 009°15638'

Bonusfrage #3 (5 Punkte):

Wie viele Sprossen haben die Geländer insgesamt? (88)

Bonusfrage #4 (3 Punkte):

Was wurde hier gemahlen? (Getreide)

(\*4) Hinweis:

Welche Zahlen zeigt euch die "Sand"-Uhr an den Säulen der Akropolis und was ist die Summe dieser Zahlen? (30)

Multipliziere die Summe mit 23 und subtrahiere 2 um XXX zu erhalten. (688)

Multipliziere die Summe mit 22 um YYY zu erhalten. (660)

Nächste Station - Türkei:

N 51°14.XXX'      N 51°14.688'

E 009°15.YYY'      E 009°15.660'

Bonusfrage #5 (7 Punkte):

Was sagt euch das Brunnenorakel, wohin Erik den Kanister stellen soll? (\_\_\_\_\_)

23 · 30 = 690  
690 - 2 = 688  
22 · 30 = 660

(\*5) Hinweis:

Wie viele Lampen erleuchten euch? Die Anzahl sei X. ( 6 )

Nächste Station - Südtirol:

N 51°14.(X-1)(X-2)(X-2)'      N 51°14.<sup>544</sup>~~644~~

E 009°15.(X-1)(X-3)(X-2)'      E 009°15.<sup>534</sup>~~634~~

Bonusfrage #6 (4 Punkte):

Auf dem Weg findet ihr den Schlächter von Sand, der seine Folterkammer auf dem Zeisberg hatte. Wie lautet sein Vorname? ( Udo )

Bonusfrage #7 (3 Punkte):

Was ist die Strafe für das Anschlagen von frevlerischen Thesen am Bushäuschen? ( kostenpflichtige Entfernung )

(\*6) Hinweis:

Wie lautet die Hausnummer? Diese sei AB. ( 22 )

Berechne nun 612-AB um XXX zu erhalten. ( 590 )

Berechne 575+AB um YYY zu erhalten. ( 597 )

Nächste Station - Kirche:

N 51°14.XXX'      N 51°14.590'

E 009°15.YYY'      E 009°15.597'

Bonusfrage #8 (3 Punkte):

Was kann man aus Cortina auch mitnehmen? ( Milch-Mix )

612  
-22  
590

575  
+22  
597

(\*7) Hinweis:

1279

Wann wurde die Kirche errichtet? Diese Zahl sei ABCD. ( 1279 )

Nächste Station - Afrika:

~~5 8 8~~

5 8 8

N 51°14.(A\*5)(D-A)(B+A)'

N 51°14.588'

~~0 2 7~~

E 009°15.(B-A)(A\*2)(C)'

E 009°15.627'

0 2 7

Bonusfrage #9 (3 Punkte):

Wie viele Häuser und Einwohner hatte Sand im Jahre 1510?

( 29 , 185 )

(\*8) Hinweis:

Wie viele Speichen hat das Rad an der Wand? Diese Zahl sei AB.

( 14 )

Nächste Station - Italien:

5 7 0

N 51°14.(A+B)(2\*B-A)(B/2-A\*2)'

N 51°14.570'

7 0 2

E 009°15.(2\*B-A)(B/2-A\*2)(B/2)'

E 009°15.702'

Bonusfrage #10 (4 Punkte):

Wie viele Streben hat das Tor zur Unterwelt? ( 6 )

(\*9)

Bonusfrage #11 (3 Punkte):

Wie viele Leute mussten in den Thermen schwimmen gehen, damit sich die Baukosten rentierten? ( 30.000 )

Bonusfrage #12 (5 Punkte):

Wie viele von Artus' Rittern konnten an der runden Tafel in der Gerberei Platz nehmen? ( 3 Plätze )

6000 → 60.000 Pf  
30.000

(\*10)

Frankas Hausnummer: 1 9 9 9  
 Jahr der Mühle: 1 1 4 5  
 Uhr: 12 3 6 9  
 Lampen: \_\_\_\_\_  
 Hausnummer Cortina: \_\_\_\_\_  
 Radspeichen Löwe: \_\_\_\_\_

~~6~~  
22  
14

**Den Gral findet man bei:**

Die letzten Ziffern der ersten drei Zahlen  
 (Franka – Mühle - Uhr):

9 5 9  
 - 3 9 8  
 N 51°14. 5 6 1

Die letzten Ziffern der letzten drei Zahlen  
 (Lampen – Cortina – Löwenrad):

6 2 4  
 + 0 4 9  
 E 009°15. 6 7 3

**Den Gral bitte STEHEN LASSEN!**

Nehmt als Beweis eures Fundes bitte nur ein magisches Dingsbums raus und zeigt es bei der Auswertung Eurem Team-Coach!