

(*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)

x

(*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)

x

(*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.~~644~~ 644

E 009°15.(X-1)(X-3)(X-2)' E 009°15.~~534~~ 534

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?

(Kostenpflichtiges entfernen der Plakate)

x

(*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?

(EIS)

x

(*7) Hinweis:

Wann wurde die Kirche errichtet? Diese Zahl sei ABCD. (1779 / ~~1810~~)

Nächste Station - Afrika:

N 51°14.(A*5)(D-A)(B+A)' N 51°14.588' 588

E 009°15.(B-A)(A*2)(C)' E 009°15.627' 627

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:

N 51°14.(A+B)(2*B-A)(B/2-A*2)' N 51°14.570' 5

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? (2)

(*10)

Frankas Hausnummer:	<u>1</u>	<u>9</u>	<u>9</u>	<u>9</u>
Jahr der Mühle:	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>4</u>	<u>5</u>
Uhr:	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>3</u>	<u>0</u>
Lampen:	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>6</u>
Hausnummer Cortina:	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
Radspeichen Löwe:	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>1</u>	<u>4</u>

Den Gral findet man bei:

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

$$\begin{array}{r}
 \boxed{9} \quad \boxed{5} \quad \boxed{0} \\
 - 3 \quad 9 \quad 8 \\
 \hline
 \text{N } 51^{\circ}14. \quad \underline{5} \quad \underline{6} \quad \underline{2}
 \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r}
 \boxed{6} \quad \boxed{2} \quad \boxed{4} \\
 + 0 \quad 4 \quad 9 \\
 \hline
 \text{E } 009^{\circ}15. \quad \underline{6} \quad \underline{7} \quad \underline{3}
 \end{array}$$

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!