



Dorf-Rallye 2013

„Die Schatzkiste vom Pirat Kapitän Fäustling“

Entfernung:	ca. 2.5 km
Dauer:	ca. 1 Stunde

Rallye Regeln:

Auf der ganzen Tour muss kein Privatgrund betreten werden (Ausnahme: Startpunkt). Bitte überquere Strassen nur an den vorgesehenen Stellen. Alle gesuchten Zahlen sind gut ersichtlich. Du musst nicht klettern, nichts zur Seite schieben und nichts demontieren. Benötige nur Deine Augen und Deinen Scharfsinn!

Jetzt wünschen wir Dir viel Vergnügen und bitten Dich am Ende ins Gästebuch einzutragen.

Vor über hundert Jahren lebte der Pirat Kapitän Fäustling in den wilden Meeren. Als er von seinem aufregenden und gefährlichen Piraten-Alltag langsam genug hatte (er war schon ziemlich alt), zog er sich hier im ruhigen Henschiken zurück. Und wie das so ist im Alter, hatte er auch nicht mehr das jüngste Gedächtnis. Das wusste er natürlich auch, deshalb hat er sich immer alles aufgeschrieben, damit er auch ja nichts vergisst. Auf seinen Piratenabenteuer hatte er so manche kleine Kostbarkeit erbeutet, welche er schön säuberlich in seiner Piraten-Kiste verschlossen hatte. Und damit diese auch schön verschlossen blieb, kaufte er sich ein dickes Zahlenschloss.

Aber wie sollte er sich die Zahlenkombination merken? Da er leidenschaftlicher Rätsel-Löser war, hat er sich die Kombination mit einem Rätsel gemerkt.

Und weisst Du was? Wir haben seine Kiste gefunden! Aber das grosse Zahlenschloss ist leider noch nicht geöffnet. Hilfst Du uns die Rätsel von Pirat Kapitän Fäustling zu knacken?

Start

Die Kiste wurde genau hier gefunden. Das scheint auch der Ausgangspunkt von dem Piraten-Rätsel zu sein:

Familie Keller
Chriesiweg 4
in Henschiken

Stehe von hier an den Strassenrand und gehe zur grossen 8 auf rotem Grund.

Suche die dreistellige Zahl dort wo immer zur selben Zeit ein Licht angeht. Ihr habt die richtige Zahl gefunden, wenn sie die Quersumme 9 hat. Notiere Dir die mittlere Ziffer der dreistelligen Zahl:

A =

Nimm den Weg aus Steinen welcher Dich nach links führt.

Benutze das Zebra und nimm den Weg dem Zaun entlang. Wenn Du bei der dritten Lichtquelle nicht ganz hundert bist, bist Du richtig.

Weiter geht es vorbei an einem schwarz-weiss gestreiften Männlein bis zu einer Station. Hier findest Du erneut eine dreistellige Zahl. Nimm dieses Mal die letzte Ziffer:

B =

Nimm nach ca. 80m die Linkskurve, am roten Briefkasten vorbei in Richtung Feld. Suche von hier aus ein grosses, rotes Gebäude und folge Deiner Nase. Unterwegs siehst Du bei föhnigem Wetter bis zu den Schnee bedeckten Bergen. Auch süsse Langohren gibt es hier zu bestaunen.

Stehst Du vor dem roten Gebäude, siehst Du 6 Gemeindewappen. Erkennst Du sie alle?

Genniesse auf dem Weg über das Henschiker Gewässer die ländliche Idylle von unserem Dorf. Suche die Pfeile des Kulturwanderweges. Gehe **nicht** in Richtung Wappen.

In der Nähe des verwitterten Steines aus dem Jahr 1889 findest Du eine Baumkapelle. Gönn Dir eine kurze Pause und liess Dich schlau. Ab wann gehörte Henschiken zum Untertanengebiet der Stadt Bern (vierstellige Jahreszahl)? Notiere Dir die erste Ziffer:

C =

Wieder am verwitterten Stein vorbei geht es weiter. Nimm den Weg, bei welchem Du die Bünz auf Deiner rechten Seite hast. Hier siehst Du ein neu erstandenes Quartier. Das Entstehungsjahr findest Du an der Mauer. Du brauchst die zweite Ziffer:

D =

Am grünen Dog vorbei, geht es weiter dem Kulturweg entlang. Suche an der Gabelung den Wasserspender Nr. 63. Ist dieser rechterhand von Dir kannst Du getrost weiterlaufen.

Bist zu den Generellen roten Kreisen hast Du ein Bauwerk überquert. Wann wurde dieses erstellt? Schreibe Dir die dritte Ziffer auf:

E =

Deine Rallye führt Dich weiter bis zu einer Strasse, welche nach einem Nachbardorf benannt ist.

Folge dem gelben Pfeil Richtung Bahnhof. Aber Achtung! Hier brauchst Du zweimal die Hilfe des Zebras.

Gehe in Richtung eines roten Gebäudes. Wenn Du auf Höhe des zweiten roten Dreiecks bist, stehst Du vor einem wichtigen Haus in Hendschiken. Suche hier am Holz eine Telefonnummer und notiere Dir die fünfte Ziffer:

F =

Begib Dich weiter in Richtung rotes Gebäude. Auf dem Weg dorthin findest Du auf einem Brunnen die nächste benötigte Zahl. Die letzte Ziffer schreibst Du Dir auf:

G =

Am Turm aus Holz vorbei führt uns unser Weg weiter über Sand durch eine enge Gasse. Jetzt stehst Du bei einer Strasse. Folge dem Gehsteig **nicht** Richtung Gleise, bis Du wieder die Hilfe des Zebras benötigst.

Von hier aus gehst Du in Richtung Hendschiker Verabschiedung und folge wieder einem gelben Wegweiser in Richtung Bahnhof.

Der stehende blaue, kleine Mann hat eine weitere Zahl für euch. Du stehst am richtigen Ort, wenn diese die Quersumme 6 hat. Welche Ziffer der zweistelligen Zahl Du nimmst, ist egal. Aber nimm nur eine davon:

H =

Wir wollen aber nicht verreisen, deshalb biegt beim blauen Männlein rechts ab und nehmt den schmalen Weg bis Du an der roten Wand wieder links abbiegt.

Beim Ausgangspunkt wieder angekommen, findest Du einen silbrigen Blechkasten mit Schlitz. Darauf findest Du die letzte Ziffer:

I =

Bravo! Jetzt kannst Du die Kombination für das Zahlenschloss ausrechnen:

$A + B + C$	$F - E + D$	$I + H - G$
-------------	-------------	-------------