

Leo Eisenring

Das verschwundene Siegel



Ein Abenteuer-Spielbuch
zur Schulkarte Schweiz

Kontrollblatt Das verschwundene Siegel

Total

Ich bin _____

Kraft: 5+ ___ = ___

Meine Stärken sind:

Intelligenz: 5+ ___ = ___

Charme: 5+ ___ = ___

Souvenirs

Nummer, wo du es her hast

1.

8.

15.

2.

9.

16.

3.

11.

17.

4.

12.

18.

5.

13.

19.

6.

14.

20.

Geldsorgen ja nein

Lösungsbuchstaben Berggipfelralley

→ 23

→ 20/25

→ 35

→ Lösungswörter

→ 113

→ 122

→ 144

→ 151

- 23 _____
- 25 _____
- 35 _____
- 113 _____
- 122 _____
- 144 _____
- 151 _____

Bahn / Bahn
Bahn

Lösungsbuchstaben für Berghöhen

1463	m.Ü.M.	I	3248	m.Ü.M.	I
1483	m.Ü.M.	R	3262	m.Ü.M.	I
1607	m.Ü.M.	I	3283	m.Ü.M.	P
1677	m.Ü.M.	G	3312	m.Ü.M.	H
2042	m.Ü.M.	E	3328	m.Ü.M.	O
2236	m.Ü.M.	R	3378	m.Ü.M.	H
2389	m.Ü.M.	L	3411	m.Ü.M.	C
2720	m.Ü.M.	N	3418	m.Ü.M.	Ä
2762	m.Ü.M.	C	3425	m.Ü.M.	M
2781	m.Ü.M.	O	3451	m.Ü.M.	S
2826	m.Ü.M.	A	3614	m.Ü.M.	N
2844	m.Ü.M.	R	3905	m.Ü.M.	E
2853	m.Ü.M.	E	3970	m.Ü.M.	E
2890	m.Ü.M.	U	4049	m.Ü.M.	T
2897	m.Ü.M.	X	4078	m.Ü.M.	S
2914	m.Ü.M.	T	4107	m.Ü.M.	E
2950	m.Ü.M.	H	4158	m.Ü.M.	R
2980	m.Ü.M.	N	4159	m.Ü.M.	N
3029	m.Ü.M.	E	4195	m.Ü.M.	S
3040	m.Ü.M.	R	4221	m.Ü.M.	U
3063	m.Ü.M.	D	4274	m.Ü.M.	X
3085	m.Ü.M.	L	4357	m.Ü.M.	Z
3147	m.Ü.M.	B	4478	m.Ü.M.	V
3154	m.Ü.M.	R	4505	m.Ü.M.	T
3210	m.Ü.M.	G	4545	m.Ü.M.	I

- 151 Nach der Dufourspitze fliegst du das Breithorn, das Matterhorn, den Dent Blanche, das Zinalrothorn, das Weisshorn und abschliessend den Dom an. Und schon ist es wieder Zeit für eine kleine Pause. Da du einmal mit der Metro Alpine fahren willst, lässt du dich 17 Kilometer weit ins Tal fliegen.
- Du landest in Saas Fee. ▶▶ 119
- Du landest in Zermatt. ▶▶ 138
- Du landest in Grächen. ▶▶ 132
- 113 Der Flug führt dich Richtung Nordwest über das Rhôneetal zum Wildstrubel, der ersten Station dieser Tour. Danach fliegst du das Wildhorn und Les Diablerets an. Anschliessend erreichst du mit dem Rochers de Naye den Genfersee. Von dort fliegst du Richtung Nordost zum Vanil Noir und dem Dent de Ruth. Letzte Station dieser Tour ist danach das Albristhorn. Bei einer speziellen Gebäudegruppe, Schloss und Kirche zusammengebaut, mitten im Weissen Hochland gelegen, landest du auf einer Wiese, um dir ein wenig die Beine zu vertreten.
- Du befindest dich in Rossinière. ▶▶ 137
- Du befindest dich in Château-d'Oex. ▶▶ 123
- Du befindest dich in Rougemont. ▶▶ 128
- 144 «Hallo!», begrüsst dich die Pilotin, «auf dem Weg zu deinem Treffpunkt können wir auch gleich unsere letzte Tour fliegen. Sie führt uns in den Jura. Wir beginnen auf dem Chasseral am Bielersee.» Ein begeisternder Flug nach Norden über die Voralpen und das Mittelland bis in den Jura hinein fasziniert dich.
- «Hast du die Höhe und den Lösungsbuchstaben notiert?», erinnert dich die Pilotin an das Spiel, nachdem ihr Le Chasseral in Richtung Südwest verlassen habt. Anschliessend landet ihr noch auf dem Creux du Van oberhalb des Neuenburgersees, dem Dent de Vaulion am Lac de Joux und als Abschluss auf La Dôle bei der Wetterstation. «Von hier kannst du jeden Morgen die Wettermeldung im Radio hören!», erklärt dir deine Begleiterin und setzt dich am nächsten Bahnhof ab. ▶▶ 145

Das verschwundene Siegel

Ein Abenteuer-Spielbuch zur Schulkarte Schweiz

Hallo! Bist du bereit zum Lösen eines kniffligen Falles? Bist du mutig, stark, clever und witzig genug, um gegen heimtückische Ganoven, grössenwahnsinnige Superreiche und wilde Gefahren bestehen zu können? Das ist gut so, denn genau diese Fähigkeiten kannst du gut gebrauchen, wenn du das Geheimnis um den Bundesbrief von 1291 und sein verschwundenes Siegel lüften willst.

Eigenschaften

Bevor du jedoch mit dem Lösen dieses Abenteuers beginnen kannst, darfst du festlegen, welche Eigenschaften für dich besonders wichtig sind. Du kannst festlegen, ob du im Kampf mit Kraft, mit Intelligenz oder mit deinem Charme erfolgreich sein willst. Alle drei Fähigkeiten haben bei dir mindestens die Stärke 7. Zusätzlich kannst du weitere 7 Stärkepunkte auf diese 3 Eigenschaften verteilen, alle 7 auf eine oder schön gleichmässig $3 + 2 + 2$ verteilt. Notiere deine Stärken auf dem Kontrollblatt. Im Verlauf der Geschichte wirst du immer Stärker, indem du weitere Stärkepunkte dazurechnen darfst.

Wozu Stärke nützt

Die Stärke von Intelligenz, Kraft und Charme benötigst du beim Lösen von Aufgaben oder Auseinandersetzungen. Du bekommst jeweils angegeben, welche Stärke die einzelne Aufgabe hat. Das heisst dann in der Geschichte z.B. so: «Das folgende Intelligenzduell hat die Stärke 11». Dein «Gegner» hat also die Stärke 11.

Berechnen der Stärke

Deine Stärke berechnet sich aus den 7 Basispunkten plus die Zusatzpunkte, falls du etwas davon auf Intelligenz gesetzt hast. Die Verteilung vom Anfang kann im Spielverlauf nicht mehr angepasst werden. Manchmal erhältst du für eine bestimmte Aufgabe noch zusätzliche Punkte, die du ebenfalls dazurechnen kannst. z.B: Du bist so wütend, dass du 2 weitere Kampfpunkte addieren kannst.

So kannst du also z.B. $7 + 1 + 2$, also 10 Stärkepunkte in den Kampf einbringen.

Kampf oder Duell

Schreibe die beiden Stärken nebeneinander auf ein Blatt und würfle mit einem üblichen Spielwürfel. Die Augenzahl wird fortlaufend und abwechselungsweise von der Stärke deines Gegners, danach von dir, abgezogen. Wer zuerst 0 Punkte aufweist, hat den Kampf verloren. Der erste Wurf wird immer vom Konto des Gegners abgezogen.

DU	GEGNER
10	11
- 1	- 3
<hr/>	<hr/>
9	8
- 6	- 6
<hr/>	<hr/>
4	5
- 1	- 3
<hr/>	<hr/>
3	0
GEWONNEN	

Souvenirs

Im Verlauf des Abenteuers wirst du auch immer wieder auf Gegenstände treffen, welche du mitnehmen kannst. Notiere dir diese Souvenirs auf dem Kontrollblatt.

Berggipfelralley

Im Verlauf dieser Geschichte triffst du auf ein Ratespiel. Den genauen Verlauf findest du im Büchlein. Notiere dir dazu wie angegeben die entsprechenden Buchstaben. Pro Gipfeltour steht dir dafür ein Feld auf dem Kontrollblatt zur Verfügung. Die einzelnen Lösungswörter bilden sich aus den bunt gemischten Buchstaben, die Reihenfolge der Wörter musst du danach selber festlegen.

Ende des Abenteuers

Triffst du in der Geschichte auf den Satz «Dein Abenteuer ist zu Ende!» ist das gleichzeitig eine Aufforderung, dieses Abenteuer nochmals zu wagen. Denn merke dir: Es gibt viele Möglichkeiten, vorzeitig aus dem Abenteuer zu fallen, jedoch nur eine, das grosse Rätsel zu lösen und das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Wähle zum Neustart einen geeigneten Platz aus, denn du musst nicht mehr ganz von vorne Begonnen.

Lesedisziplin

Jeder Lesespurleser kennt die schlechte Angewohnheit, sich für einen Weg zu entscheiden, dann aber zuerst die anderen Möglichkeiten zu verfolgen. Schliesslich möchte man ja wissen, was geworden wäre, wenn

Ich rate dir, dies nur bedingt zu tun und ein verlorenes Duell auch als solches zu akzeptieren. Es geht viel Spannung verloren, wenn du nach einem verlorenen Duell dennoch als Sieger weiter liest. Du kannst das Abenteuer ja wieder und wieder beginnen.

In dieser Lesespur findest du auch auf den falschen Fährten viele Informationen über Städte und Dörfer der Schweiz. Du sollst auf diese Informationen nicht verzichten, auch wenn du das Rätsel auf direktem Weg durchgelesen hast.

Zusatzaufgaben

Zu vielen Informationen der besuchten Städte und Dörfer findest du Zusatzrätsel, welche nach der Beendigung des Büchleins weiteren Lernspass vermitteln.

Vielleicht macht es dich ja auch an, im Internet zu recherchieren, welche Fakten dieser Geschichte wirklich zu Grunde liegen und was frei erfunden ist.

Lernziele

Mit diesem Abenteuer-Spielbuch trainierst du das Lesen und das logische Denken, aber auch dein Geografiewissen und den Umgang mit der Karte.

Zusätzlich kannst du lernen einen Ort mit den Kartenkoordinaten zu bestimmen. Diese Fähigkeit steht jedoch nicht im Lehrplan der Primarschule. Da sie jedoch Spass macht und sehr interessant ist, kommt sie im Büchlein vor. Findest du diese Technik zu kompliziert, kannst du das aber ruhig weglassen und das Rätsel dennoch lösen.

Viel Spass und noch viel mehr Glück auf der Fährte des verschwundenen Siegels.

Hettlingen, Februar 2013

Leo Eisenring