

Viertes Kapitel

- 161 Zu Beginn des Kampfes schlägst du dich noch ganz tapfer und kannst sogar fünfmal dem zupackenden Herrn Camenzind entweichen. Doch dann schwinden deine Kräfte immer mehr.
▶▶ 188
- 162 «Ganz genau!», spendet dir Herr Camenzind offenes Lob und Anerkennung. «Das da ist St. Gingolph. Dieses Dorf wird durch einen Gebirgsfluss in zwei Teile geteilt. Die eine Dorfhälfte liegt im Kanton Wallis und damit in der Schweiz, die andere in Frankreich. Das kann ganz schön speziell sein, besonders wenn im einen Land Krieg herrscht, im anderen nicht. Hier habe ich dir eine Dorfchronik, die Anekdoten zu dieser speziellen Lage erzählt, als Souvenir.
Wie du sicherlich korrekt gemessen hast, liegen wir hier noch in französischen Gewässern vor Anker. Und das ist auch gut so!», wird Herr Camenzind plötzlich sehr ernst und geheimnisvoll. Unverhofft stellt er dir eine überraschende Frage: ▶▶ 181
- 163 Du schaust nochmals auf dein Handy, liest 46° 30' / 6° 30' und erteilst deiner Chauffeuse die Anweisung:
Wir fahren zum Schloss Morges. ▶▶ 176
Wir fahren zum Dent de Lys bei Châtel St-Denis. ▶▶ 168
Wir fahren zum Schloss Lutry. ▶▶ 171
- 164 «Aber Herr Camenzind», versuchst du den Herrn zu trösten und für dich einzunehmen, «das wird schon nicht so schlimm sein. Wer eine so tolle Yacht besitzt, kann doch locker auf ein altes Siegel verzichten.» Der entgeisterte Blick, den dir Herr Camenzind nun zuwirft, verrät dir, dass du auf ein äusserst schwieriges Charme-Duell zusteerst. Herr Camenzind startet mit 25 Punkten, da ist es für dich sehr vorteilhaft, kannst du zu deinen Punkten weitere 15 Punkte dazuzählen.
Du gewinnst das Duell. ▶▶ 185
Du verlierst das Duell. ▶▶ 172
- 165 Mit deiner ganzen Kraft trittst du Herrn Camenzind von hinten in die Kniekehlen und bringst ihn so zu Fall. Die Wirkung, welche du mit deinem Angriff auslöst, haut dich nun selber beinahe um.
▶▶ 193
- 166 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

- 167 «Nicht ganz!», lacht da Herr Camenzind. «Das da ist St. Gingolph. Doch Le Bouveret wäre auch ganz schön. Dort befindet sich ein grosser Wasserpark und mit dem Swiss Vapeur Parc eine Modelleisenbahn, auf der sogar du mitfahren könntest. Hast du gewusst, dass der Teil Genfersee da vor uns zum Kanton Wallis gehört? Aber hier liegen wir noch in französischen Gewässern. Und das ist auch gut so!», wird Herr Camenzind plötzlich sehr ernst und geheimnisvoll. Unverhofft stellt er dir eine überraschende Frage: ►► 181
- 168 Nach dem mühsamen Aufstieg auf den Dent de Lys, du hast gar nicht gewusst, wie schnell und wie intensiv du deine Helirundflüge vermissen wirst, stehts du ganz alleine auf dem Gipfel. Auch im nahen Châtel St-Denis findest du nirgends einen Herrn Camenzind. Dafür erfährst du, dass die Gemeinde noch zum Kanton Fribourg gehört, obwohl hier der Genfersee nicht mehr weit ist. Durch die Gemeinde verläuft auch die Wasserscheide zwischen Rhône und Rhein, zwischen dem Einzugsgebiet des Mittelmeers und der Nordsee also.
- Da du hier falsch bist, du hast die Koordinaten 46° 30' / 7° gewählt, fährst du zurück und startest einen neuen Versuch. ►► 163
- 169 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ►► 221
- 170 Geschmeidig wie eine Katze schleichst du dich von hinten an Herrn Camenzind heran. Du hoffst, mit einem Überraschungsangriff leichte Vorteile zu erhalten. Doch ungeschickt wie du bist, stösst du einen Stuhl um und Herr Camenzind entdeckt dich. Nun steht dir ein äusserst harter Fight bevor. Das folgende Kraft-Duell startet Herr Camenzind bei 22 Punkten, du kannst dir zu deinen Kampf-Punkten weitere 5 Punkte addieren.
- Du gewinnst dieses Duell. ►► 165
- Du verlierst den ungleichen Kampf. ►► 161
- 171 Mit Lutry hast du ein wahres Kleinod entdeckt! Das mittelalterliche Städtchen mit Burgen und Schlössern liegt eingebettet zwischen den Gestaden des Genfersees und den Weinbergen der weltberühmten Lavaux. Da gerade Samstag ist, schlenderst du durch die Gassen der Altstadt und degustierst auf dem Wochenmarkt einheimische Spezialitäten. Danach möchtest du noch eine der grössten schweizerischen Sensationsfunde aus der Steinzeit besichtigen. Etwas ausserhalb von Lutry steht eine ganze Reihe Menhire, ca. 6000 Jahre alte Hinkelsteine. Du fühlst dich bei

deren Anblick in die Zeit von Asterix und Obelix zurückversetzt, obwohl diese Steine hier dreimal älter sind als die berühmten Vorbilder.

Doch den gesuchten Herrn findest du hier nicht. Du hast zu ungenau Koordinaten gelesen und dich verschätzt. ►► 163

172 Die Miene des Herrn Camenzind verfinstert sich mit jedem deiner Worte noch mehr. Plötzlich brüllt er dich an: «Sei endlich still! Ich habe meine ganzen Hoffnungen auf dich gesetzt. Und nun das! Ich mag dich einfach nicht mehr sehen!», brüllt er hinaus und lässt den Worten gleich Taten folgen. ►► 188

173 «Nicht ganz!», lacht da Herr Camenzind. «Das da ist St. Gingolph. Doch Territet wäre auch ganz schön. Du kennst sicherlich das Schloss Chillon, welches du ganz gut sehen könntest. Und auch Montreux mit seinem Hochhaus und dem berühmten Montreux-Jazz-Festival läge direkt vor uns. Aber hier liegen wir noch in französischen Gewässern. Und das ist auch gut so!», wird Herr Camenzind plötzlich sehr ernst und geheimnisvoll. Unverhofft stellt er dir eine überraschende Frage: ►► 181

174 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ►► 221

175 ... endet dein Abenteuer auf dem Polizeiposten Stans mit peinlichen Befragungen, vielen Vorwürfen und einem wütenden Vater, der dich unter Androhung der schlimmsten Strafen nach Hause fährt.

176 Südlich von Morges, direkt am Ufer des Genfersees, mit Blick auf den Montblanc, liegt das Schloss, welches an allen vier Ecken von einem Rundturm flankiert wird. Damit ist dieser Bau ein gutes Beispiel für ein «Carré savoyard», wie du es in der Romandie in einigen Städten finden kannst. Das Schloss beherbergt heute gleich 4 Museen, wobei alle mit Militär und Polizei zu tun haben.

Nach einer Museumstour und einem Stadtbummel bist du völlig ernüchtert. Weder im Schloss, noch im Städtchen Morges hast du den gesuchten Camenzind angetroffen.

Du hast dich geirrt und versuchst einen anderen Weg. ►► 163

Du schaust auf den See hinaus, schliesslich haben die Koordinaten eine Stelle im See vor Morges angezeigt. ►► 179

177 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ►► 221

178 «Hören Sie mir mal ganz gut zu, Herr Camenzind» sprichst du den Herrn vor dir auf dem Boden an. «Jetzt müssen wir beide ganz

stark und tapfer sein.» Doch den leeren blutunterlaufenen Augen deines Gegenübers siehst du an, dass im nachfolgenden Intelligenz-Duell dein ganzer Verstand gefordert ist. Das Duell startet Herr Camenzind mit 15 Intelligenz-Punkten. Du verfügst zusätzlich zu deinen üblichen Intelligenz-Punkten über 5 Zusatzpunkte.

Du gewinnst das Duell. ▶▶ 180

Du verlierst das Duell. ▶▶ 172

- 179 Tatsächlich siehst du da draussen eine Yacht vor Anker liegen. Und ganz deutlich flattert am Heck das Familienwappen der Camenzind's. Du kennst es, schliesslich hast du es lang genug im Internet recherchiert.

Auf dein Winken hin gleitet die Yacht langsam ans Ufer und du steigst auf das wunderschöne Boot. In den weichen Ledersesseln im offenen Heck machst du es dir bequem und wartest, bis der Kapitän Zeit für dich hat. Offensichtlich ist er der gesuchte Camenzind, denn sonst hast du niemanden an Bord bemerkt.

Weit draussen hält die Yacht an und Herr Camenzind begrüsst dich mit einem kleinen Test. «Wir sind hier auf 46° 25' / 6° 45'. Am Ufer dort liegt also?», stellt er dir eine recht knifflige Frage. Du antwortest:

«Wir liegen vor St. Gingolph». ▶▶ 162

«Wir liegen vor Le Bouveret». ▶▶ 167

«Wir liegen vor Territet bei Montreux». ▶▶ 173

- 180 «Wenn wir uns weiterhin gegenseitig bekämpfen, erreichen wir doch gar nichts. Wie heisst es doch: Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Die Wirkung deiner Worte ist genial und haut dich beinahe aus den Socken. ▶▶ 193

- 181 «Wo hast du nun das Siegel?» Auf deine Erklärung, dass du weder ein Siegel hast noch eine Ahnung, wo du danach suchen solltest, flippt der bisher so charmante, elegante Herr völlig aus. Er schmeisst mit Gläsern und Flaschen um sich, zerfetzt zwei Sofakissen und schreit wie ein wildgewordener Stier. Völlig verängstigt bringst du dich in der Kajüte in Sicherheit.

Als es nach einer halben Stunde endlich ruhiger wird, getraust du dich wieder an Deck. Da siehst du Herrn Camenzind völlig entnervt in einer Ecke kauern und leise vor sich hinwimmern. Du bist entsetzt, kennst du solche Reaktionen doch nur von deinen kleinen

Geschwistern, aber nicht von einem erwachsenen Mann. Dennoch beschliesst du, deine Fähigkeiten einzusetzen und die Geschichte vorwärts zu bringen.

Du vertraust auf deinen Charme. ▶▶ 164

Du setzt auf deine Intelligenz. ▶▶ 178

Du beschliesst, deine Kraft einzusetzen. ▶▶ 170

182 «Das wird eine sehr schwierige Aufgabe», erklärst du deinem Begleiter. Dieser zweifelt zudem deine Entscheidung, mit roher Gewalt ins Haus zu gelangen, lautstark an. Das nun folgende Kraft-Duell startet mit 29 Kraftpunkten. Da ihr zu zweit seid, darfst du für deinen Gegner immer zweimal würfeln und die Punkte wegzählen, bevor du selber wieder würfelst. Zudem darfst du deine Kraftpunkte zum Starten verdoppeln.

Du gewinnst das Duell. ▶▶ 192

Du verlierst das Duell. ▶▶ 187

183 «Die Antwort dieses Rätsels muss das Lösungswort sein!», bist du dir sicher. Die Frage ist nur: «Wie bringe ich ein Lösungswort auf ein Zahlenschloss?» Da du keine Antwort findest, greifst du zu deinem iPhone. Nun lacht Gilg laut auf: «Du willst aber nicht etwa in diesem Loch nach einer Lösung googeln?» Doch genau das willst du jetzt tun!

Du lässt dich nicht verunsichern und greifst nach dem Handy. Als du jedoch auf das Display deines Telefons schaust, zeigt es dir tatsächlich «Kein Netz» an. «Quatsch Telefone», schimpfst du. «Da war es früher besser!» Bei diesem Spruch denkst du an deine Oma und ihr Telefon. Sie hat zwar ein Uralt-Handy, beinahe 20 cm lang, aber sie kann damit SMS schreiben. «Kennst du die Tasten der alten Handys?», fragst du Gilg, der als älterer Mann sicherlich noch diese Erfahrung hat. «Ja klar!», meint er und zeichnet dir dann auf, welcher Buchstabe auf welcher Zahlentaste liegt.



- Diese Möglichkeit gefällt dir und du versuchst, mithilfe des Telefontastentricks das Lösungswort in Zahlen zu verwandeln. ▶▶ 195
- «Das gefällt mir nicht», murmelst du und studierst weiter. ▶▶ 200
- 184 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221
- 185 «Denken Sie doch an Ihre Kinder!», lässt du einen letzten Spruch vernehmen. Die Wirkung, welche du damit erzielst, haut dich beinahe um. ▶▶ 193
- 186 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 236
- 187 «He, was soll das?», hörst du hinter dir einen Polizisten schreien, der dir zusieht, wie du mit einem Stein auf eine Fensterscheibe einschlägst. Während sich Gilg Camenzind mit einem mutigen Sprung über eine Mauer dem Zugriff der Polizei entziehen kann, ... ▶▶ 175
- 188 Plötzlich packt dich Herr Camenzind mit beiden Händen am Kragen und am Hosenbund, nimmt dreimal Anlauf und schmeisst dich dann in hohem Bogen in den See hinaus. Zum Glück kannst du gut schwimmen, denn die Yacht ist schon bald verschwunden. Gegen Abend erreichst du völlig erschöpft das französische Ufer. Als du tropfnass in St. Gingolph in die Schweiz einreisen willst, wirst du von den französischen Zöllnern festgehalten. Da du keine Papiere auf dir trägst, wirst du zur Abklärung deiner wahren Identität nach Paris gebracht.
- Als dein Vater dich nach endlos dauernden fünf Tagen in Paris abholen kommt und nachhause zurückbringt, ist die Geschichte bereits gelaufen. Hier endet dein Abenteuer. Schade, du warst schon beinahe erfolgreich!
- 189 Hast du wirklich verloren? So uncharmant oder dämlich kann man doch gar nicht sein. Du hast dich sicherlich verrechnet. Auf alle Fälle hat soviel Pech eine zweite Chanc verdient. Versuch es noch einmal. ▶▶ 197
- 190 Du steigst auf dem Niklaus-Thut-Platz in Zofingen aus und bist begeistert: Das Stadtbild zeigt dir stolze Herrenhäuser, welche doch wie behäbige Bauernhäuser aussehen, und hoch über dem riesigen Brunnen thront eine Rittergestalt. «Das ist Niklaus Thut», erklärt dir eine Frau, die eben die Blumen am Brunnen giesst. «Hier steht seine unglaubliche Heldentat beschrieben». Mit diesen Worten schiebt sie dir eine kleine Broschüre zu deiner Souvenirsammlung in die Tasche. ▶▶ 212

- 191 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ►► 221
- 192 «He, was soll das?», schreit eine Museumswärterin auf, als du durch eine eingeschlagene Fensterscheibe ins Nidwaldner-Museum eindringst. Draussen vor dem Haus macht sich Gilg Camenzind aus dem Staub, du jedoch wirst festgehalten. Eine halbe Stunde später ... ►► 175
- 193 Herr Camenzind kriecht plötzlich zu dir hin und umklammert deine Knie. «Bitte, hilf mir!», fleht er dich an. «Der Frischherz hat mir doch versprochen, dass das Siegel mit dir mitkommt. Und ich brauche es, denn der Rockefeller lässt sicherlich nicht mit sich spassen. Ich hab ihm das Siegel doch schon verkauft und das Geld dafür kassiert. Glaubst du, ich könnte mir von meinem Lohn eine solche Yacht leisten? Ich war mir so sicher, dass wir Gersauer nach beinahe 200 Jahren doch noch Profit und Gerechtigkeit aus unserer damaligen Tat schlagen können.»

Das interessiert dich und mit Verwunderung vernimmst du von ihm, dass er Gilg heisse, Gilg Camenzind und er eigentlich ein freier Gersauer und kein Schwyzer sei, weil sein Dorf im Mittelalter ein reichsfreier Flecken und, genauso wie Basel und Zürich, ein zugewandter Ort der Eidgenossen war. Nach den Wirren der Franzosenkriege hat Schwyz diese Rechte 1814 für alle Zeiten bestätigt, aber bereits 1817 vor der Tagsatzung verlangt, Gersau müsse nun doch dem Kanton Schwyz zugeteilt werden.

«Am 23. Juli 1817 sollte in Bern die Verhandlung darüber stattfinden. Und da meine Vorfahren befürchteten, unsere Argumente seien zu wenig stichhaltig, griffen sie zu einer List. Im Archiv zu Schwyz lag schon damals der Bundesbrief von 1291. Gerüchten zu Folge war er aber gefälscht und zum Nutzen von Nidwalden und Schwyz angepasst worden. Offenbar soll der Bundesbrief unvorsichtigerweise das Schwyzer Siegel von 1756, dem Jahr der Fälschung, tragen und damit den Brief eindeutig als Fälschung entlarven. Die Gersauer beschlossen also, das Siegel des Bundesbriefes als besonderes Argument mit nach Bern zu nehmen.»

Plötzlich unterbricht Gilg Camenzind seine Erzählung und blickt sich nervös um. «Wenn nun plötzlich der Rockefeller hier auftaucht?», stammelt er nervös. «Wir müssen uns verschieben, am besten getrennt. Ich schlage vor, wir treffen uns morgen in 47° 17' / 7° 57'» Hastig lichtet er den Anker, startet die Yacht und setzt dich kurze Zeit später in Villeneuve am Ufer ab. Dann jagt er über den See davon.

Du lässt dich nach Oensingen fahren. ▶▶ 196

Du lässt dich nach Aarau fahren. ▶▶ 198

Du lässt dich nach Zofingen fahren. ▶▶ 190

194 «Wenn man in ein Museum will, kauft man sich einfach eine Eintrittskarte», verkündest du stolz, als du vor dem Winkelried-Haus, welches heute das Nidwaldner Museum beherbergt, stehst. ▶▶ 206

195 Gemeinsam wandelt ihr das Lösungswort in einen Zahlencode um. Nun dreht ihr mit ungeheurer Anspannung Rädchen um Rädchen in die richtige Position. Dazu verwendet ihr den passenden der folgenden Zahlencodes.

536 ▶▶ 216 38773 ▶▶ 203 9376288 ▶▶ 226

538 ▶▶ 223 23743 ▶▶ 230 4522437 ▶▶ 169

749 ▶▶ 166 74643 ▶▶ 199 4638837 ▶▶ 174

2246 ▶▶ 211 628837 ▶▶ 177 43795346 ▶▶ 184

4678 ▶▶ 234 458325 ▶▶ 205 76883647 ▶▶ 228

4454 ▶▶ 169 437936 ▶▶ 213 23743673 ▶▶ 191

4379 ▶▶ 207 743435 ▶▶ 232 23742246 ▶▶ 218

196 In Oensingen bist du zu weit westlich gelandet, die nördliche Breite stimmt jedoch genau. Einmal hier angekommen, nimmst du dir Zeit und schaust dich im Ort um. Hoch über dem Dorf am Hang des Juras fällt dir die riesige Burg Neu-Bechburg auf. Sie schützte im Mittelalter den wichtigen Handelsweg durch die Klus von Balsthal. Hier konnten schon die alten Römer die Jurahöhen überwinden, ohne einen einzigen Höhenmeter anzusteigen. Doch du nimmst einen andern Weg und fährst weiter nach Zofingen. ▶▶ 212

197 Als du auf das Winkelried-Haus zugehst, merkst du, dass dir keine schwere Aufgabe bevorsteht. Das folgende Charme-Duell startet mit 8 Charme-Punkten. Dir stehen deine üblichen Punkte zur Verfügung.

Du gewinnst das Duell. ▶▶ 206

Du verlierst das Duell. ▶▶ 189

198 In Aarau befindest du dich in der Hauptstadt des Kantons Aargau und in der ersten Hauptstadt der Schweiz. Nach der Revolution und dem Einmarsch der Franzosen 1798 wurde hier die Helvetische Republik ausgerufen und Aarau zur Hauptstadt der Schweiz bestimmt. Das fasziniert dich ebenso wie die Altstadt mit den historischen Häusern, den Stadttoren und den Palästen in wunderschönen Parkanlagen.

Da du etwas zu weit in den Norden und den Osten geraten bist, fährst du weiter nach Zofingen. ▶▶ 212

199 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

200 «Studieren geht über probieren», wandelst du ein berühmtes Sprichwort um und setzt deine Hirnzellen in Bewegung. Zum Glück bist du ein Kind, das schon viele Bücher gelesen hat, denn du erinnerst dich an einen Spionagefall, in dem in einem alten Kloster ein Zahlenschloss geknackt wurde. Wie ging das doch damals? Du stupfst Gilg an und verkündest: «Ich habs! Jeder Buchstabe hat doch seinen Platz im Alphabet. Wenn ich nun die Zahl seiner Platzierung nehme und die Ziffern dieser Zahl addiere, erhalte ich eine neue Zahl. Das mache ich so oft, bis jeder Buchstabe einer einstelligen Zahl zuzuordnen ist.» «Quersumme», nickt dir Gilg anerkennend zu.

Buchstabe um Buchstabe wandelt ihr nun das Lösungswort in einen Zahlencode um und dreht mit ungeheurer Anspannung Rädchen um Rädchen in die richtige Position. Welchen der folgenden Zahlencodes habt ihr berechnet?

356 ▶▶ 218 63115 ▶▶ 203 8594122 ▶▶ 186

353 ▶▶ 174 25975 ▶▶ 191 7313959 ▶▶ 177

798 ▶▶ 199 99575 ▶▶ 166 7652259 ▶▶ 223

2185 ▶▶ 211 412259 ▶▶ 177 85983595 ▶▶ 205

8695 ▶▶ 234 733532 ▶▶ 207 16345599 ▶▶ 228

7937 ▶▶ 213 859855 ▶▶ 169 25974696 ▶▶ 230

8598 ▶▶ 184 195753 ▶▶ 232 25972185 ▶▶ 216

201 Hier in Trubschachen fällt dir sofort die Biskuitfabrik Kambly auf. Du kannst nicht widerstehen und steckst eine Blechbox mit Bretzeli zu deinen Souvenirs. ▶▶ 225

202 Im Hauptort des Kantons Nidwalden, am Fuss des berühmten Stanserhorns, bist du dir sicher, das verschwundene Siegel endlich zu finden. «Wo versteckt man wohl so ein wichtiges Stück?», beginnst du dein Fragespiel erneut. «An einem sicheren, aber auch würdigen Ort», antwortet dir Gilg Camenzind. «Und das wäre in Stans wohl das Winkelried-Haus», lässt du einmal mehr dein Fachwissen aufblitzen.

Ihr macht euch sofort auf zum besagten Haus. Um ins Haus zu gelangen, wählst du eine deiner Fähigkeiten aus.

Du setzt auf deine Kraft. ▶▶ 182

Du setzt auf deinen Charme. ▶▶ 197

Du setzt auf deine Intelligenz. ▶▶ 194

203 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

204 Sarnen liegt im Kanton Obwalden, ist sogar Kantonshauptort. Hier wurde 1470 das Weisse Buch von Sarnen geschrieben, in welcher erstmalig vom Bund auf dem Rütli berichtet wurde. Hier kann sich dein gesuchtes Siegel unmöglich befinden, auch wenn der Hexenturm ein perfektes Versteck wäre. Ihr fahrt weiter nach Stans. ▶▶ 202

205 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

206 Dank deinem Charme und deiner Intelligenz kommt ihr beiden sogar gratis ins Museum hinein. Hier beginnt ihr gleich mit der Suche nach dem verschwundenen Siegel. Am Abend lasst ihr euch geschickt einschliessen, doch auch während der Nacht seid ihr nicht erfolgreich.

«Da ist nichts zu finden», stellst du am nächsten Morgen ernüchert fest. «Es muss ein historisch bedeutsamerer Platz sein als ein ehemaliges privates Wohnhaus», denkst du laut. «Ein Tagsatzungshaus vielleicht?», hat endlich auch Gilg einmal eine Idee.

Dieser Gedanke gefällt dir und schnell zückst du dein iPhone, googelst, jubelst und rufst: «Auf nach 46° 58' / 8° 28'. Das Tagsatzungshaus der Nidwaldner steht gar nicht in Stans.»

Ihr reist nach Buochs. ▶▶ 220

Ihr reist auf den Bürgenstock. ▶▶ 231

Ihr reist nach Beckenried. ▶▶ 227

- 207 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ►► 221
- 208 Hast du wirklich verloren? So wenig Grips und so viel Pech kannst du unmöglich haben. Versuch es noch einmal. ►► 214
- 209 In Escholzmatt befindet ihr euch im Luzerner Hinterland. Escholzmatt bildet zusammen mit Marbach eine Gemeinde und eines der grossen Zentren für den nordischen Skisport in der Schweiz. Ihr seid jedoch noch zu weit östlich. Fahrt also weiter nach Trubschachen. ►► 225
- 210 Hergiswil am Vierwaldstättersee liegt korrekt im Kanton Nidwalden. Hier befindet sich die Glasi, die einzige noch aktive Glashütte der Schweiz. Ihr seid jedoch zu weit im Nordwesten angekommen. Deshalb fahrt ihr weiter nach Stans. ►► 202
- 211 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ►► 221
- 212 In Zofingen angekommen, machst du dich auf die Suche nach Gilg Camenzind, als dich plötzlich jemand an der Jacke zupft. «Da bist du ja endlich!», erkennst du Gilgs Stimme. Bald darauf sitzt du in einer düsteren alten Beiz und hörst dir die Geschichte des Gilg Camenzind aus Gersau weiter an.

«Die Gersauer wollten also den Bundesbrief von 1291 als Druckmittel mit an die Tagsatzung nehmen. Sie reisten demnach nach Schwyz. Unter einem fadenscheinigen Grund liess sich unser Landammann Josef Kamenzind den Brief im Archiv in Schwyz vorlegen und zupfte in einem unbeobachteten Moment das Schwyzer Siegel weg. Der dreiste Diebstahl blieb unentdeckt. Dann machte er sich zusammen mit dem Statthalter Johann Kaspar Kamenzind auf nach Bern an die Tagsatzung. Dort wollten sie im Notfall die Eidgenössischen Stände mit dem Beweis, dass der Bundesbrief eine Fälschung sei, erpressen.»

Vertrauensvoll beugt sich der Gilg ganz nahe an dein Gesicht, tippt dir mit dem Finger auf die Nase und flüstert gewichtig: «Du musst nämlich wissen, dass damals Europa eben erst in neue Staaten eingeteilt wurde. Die Eidgenossen wurden nur nicht auf Deutschland, Italien und Frankreich aufgeteilt, weil sie auf ihre lange Tradition der Eigenständigkeit seit dem Bund von 1291 pochen konnten. Das Auffliegen der Fälschung hätte also das Ende der Schweiz bedeuten können! Wie gross die Gelüste zur Machterweiterung damals noch waren, zeigt ja gerade das Ansinnen der Schwyzer.»

«Ich muss dir etwas zeigen!», wechselt Gilg plötzlich das Thema.
«Wir fahren nach 46° 55' / 7° 50' Du hast doch ein Auto?».

Ihr fahrt nach Lützelflüh ins Emmental. ▶▶ 217

Ihr fahrt nach Trubschachen ins Emmental. ▶▶ 201

Ihr fahrt nach Escholzmatt ins Entlebuch. ▶▶ 209

213 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

214 «Dann müssen die Schwyzer das Siegel noch immer haben!»,
erklärst du bestimmt. Doch Gilg widerspricht dir: «Das habe ich
bislang auch gedacht. Und der Frischherz auch! Aber er hat jedes
Archiv im ganzen Kanton umgedreht und ist nirgends fündig
geworden. Es muss also einen anderen Ort und einen anderen
Besitzer geben.»

Diese Aussage regt dein Denken an und du studierst intensiv nach.
Das bevorstehende Intelligenz-Duell startet bei 18 Punkten. Du
darfst zu deinen Intelligenz-Punkten noch 10 weitere Punkte dazu
zählen.

Du gewinnst das Duell. ▶▶ 222

Du verlierst das Duell. ▶▶ 208

215 «Begehe den Weg zum Horn der Götter und du landest an seinem
Fuss im Herzen des Glücks», liest du vor. Was soll das nur
bedeuten?

Du weisst natürlich, was mit dieser Inschrift gemeint ist. ▶▶ 183

Du weisst nicht, was du mit diesem Spruch anfangen
sollst. ▶▶ 235

216 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

217 In Lützelflüh steht die prächtige spätgotische Saalkirche, in
welcher Albert Bitzios als Pfarrer wirkte. Er ist dir besser bekannt
als Jeremias Gotthelf, der grösste Schweizer Volksdichter aller
Zeiten. Vielleicht kennst du seine Geschichten wie «Ueli der
Knecht», «Ueli der Pächter» oder «Die schwarze Spinne» schon.
Sonst wirst du sie in den nächsten Jahren kennen lernen. Doch Gilg
möchte dir etwas ganz anders zeigen, ihr seid ja auch zu weit
westlich. Fahrt also zurück nach Trubschachen. ▶▶ 225

218 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

- 219 Hast du wirklich verloren? Das kann jedem einmal passieren. Doch heute hast du eine zweite Chance verdient. Versuch es also noch einmal. ▶▶ 225
- 220 Buochs liegt am Militärflugplatz. Dir fallen die grossen Hallen auf. «Das ist die Fabrik der Pilatus Aircraft», erklärt dir Gilg. «Hier werden Flugzeuge gebaut, die in die ganze Welt hinaus verkauft werden. Aber ein Tagsatzungshaus gibts hier nicht.» Ihr reist weiter nach Osten bis nach Beckenried. ▶▶ 227
- 221 Gespannt starrst du auf die Truhe, doch da rührt sich nichts. Entweder hast du das falsche Lösungswort gewählt, zu wenig Souvenirs gesammelt oder sonst einen Fehler gemacht. Versuch es noch einmal.
- Du hast den Zahlencode mit der Handytastatur gesucht. ▶▶ 195
- Du hast eine andere Methode gewählt, um den Code zu finden. ▶▶ 200
- 222 Scharfsinnig wie du bist, verwickelst du Gilg in ein Frage- und Antwort-Spiel. So kommt ihr der Lösung immer näher. «Wer wusste alles vom unglücklichen Siegel? Das mussten doch diejenigen sein, die den Bundesbrief gefälscht hatten.» «Klar! Das waren die Schwyzer und Nidwaldner» «Eben. Und da die Schwyzer das Siegel nicht mehr haben, muss es in Nidwalden sein. Also los! Auf was warten wir noch? Auf gehts nach 46° 57' / 8° 22'
- Ihr reist nach Stans. ▶▶ 202
- Ihr reist nach Sarnen. ▶▶ 204
- Ihr reist nach Hergiswil. ▶▶ 210
- 223 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221
- 224 Mutig stellt ihr euch vor das Haus Isenringen, zieht an der grossen Klingel und wartet, bis euch geöffnet wird. Ihr gebt euch als Heizungsmonteur aus und gelangt so ohne Probleme in den Keller. Nach kurzer Zeit habt ihr auch den Steinhaufen entdeckt, der den Zugang zum Geheimgang verschliessen soll. «Das war sicherlich nur eine Täuschung, damit niemand das Versteck finden kann», mutmasst Gilg und lacht: «Aber die haben nicht mit Gilg Camenzind gerechnet. Dazu bin ich viel zu schlau!»
- Du überhörst diese Selbstüberschätzung freundlich und klopfst die Wände des dahinter liegenden Ganges ab. Kurze Zeit später könntest du vor Freude aufschreien. Ein Stein tönt hohl und lässt sich leicht aus den Fugen ziehen. Dahinter versteckt sich eine

kleine Truhe, welche du mit zittrigen Fingern aus der Mauerspalte herausklauben kannst.

Als du den Schimmel und die Flechten von der Schatulle weggewischt hast, entdeckst du eine metallene Aufschrift und ein kompliziertes Schloss. Was untersuchst du zuerst?

Du entzifferst die Aufschrift. ►► 215

Du widmest dich dem Zahlenschloss. ►► 229

225 «Da steht er!», zeigt dein Begleiter auf einen riesigen blumengeschmückten Gasthof. «Der Bären in Trubschachen ist der älteste Gasthof dieses Namens in der Schweiz. Er wurde schon 1356 erwähnt.» Dann brummelt er nachdenklich: «Hier haben sie sie also ausgetrickst»

Da ihr hungrig seid, setzt ihr euch in die Gaststube und bestellt eine Gränni-Suppe. Die Zwiebelsuppe mit Käseschnitte mundet dir so sehr, dass du sie nicht zu deinen Souvenirs steckst, sondern alles aufisst und sogar den Teller ausleckst. «Wer hat wen ausgetrickst?», willst du von Gilg nun endlich wissen.

«Irgendjemand muss die Gersauer verraten haben, denn die Schwyzer Kerle haben den Plan durchschaut. Mit einer fiesen Intrige erreichten sie, dass der Berner Amtsschultheiss Rudolf von Wattenwyl die Tagsatzung überraschend um einen Tag vorverschob. Statt am 23. entschied sich das Schicksal Gersau's schon am 22. Juli 1817.»

Kopfschüttelnd fährt er weiter: «Es können auch nur die Schwyzer gewesen sein, die meine Vorväter hier in dieser Gaststube überlisteten und in ein langes, feuchtfröhliches Gespräch verwickelten. Statt schnell weiter zu reiten, kurierten die beiden am nächsten Tag zuerst ihren Rausch aus und kamen erst am Mittag des 22. Juli in Bern an. Als Gipfel der Frechheit wurde den beiden das Siegel gestohlen. Tja! Und seither ist es verschwunden»

«Den Beschluss der Tagsatzung kann ich nicht mehr rückgängig machen», tröstest du Gilg. Er ist immer noch ganz verzweifelt über die verlorene Freiheit Gersau's und stammelt etwas von Steueroase, Paradies der Reichen Europas, Landpreise wie in Monaco, Reichtum und Luxus im Überfluss. Du magst gar nicht mehr zuhören, denn das verschwundene Siegel interessiert dich mehr. Wo könnten es die Räuber von damals wohl versteckt haben?

Nun ist deine ganze Intelligenz gefragt. Das bevorstehende Duell startet bei 18 Intelligenzpunkten. Du kannst zusätzlich zu deinen üblichen Punkten auf 10 Zusatzpunkte setzen.

Du gewinnst das Duell. ▶▶ 214

Du verlierst das Duell. ▶▶ 219

- 226 Gespannt starrst du auf die Truhe, doch da rührt sich nichts. Das ist verblüffend, denn du hast das richtige Lösungswort in den Code verwandelt. Aber die Methode war falsch! Der Trick mit der Handytastatur kann es ja auch unmöglich gewesen sein. 1817 wusste noch niemand etwas von dieser Technologie.

Nun musst du nach einer besseren Methode forschen.▶▶ 200

- 227 Beckenried am Fuss der Klewenalp wird überragt durch das imposante Viadukt der Autobahn A2. Dennoch gefällt dir das Ortsbild mit der Kirche am See und den wärschaften Nidwaldnerhäusern mit ihren Schindeldächlein über den Fenstern. Doch dein Begleiter Gilg stöhnt auf: «Wenn das Siegel hier versteckt liegt», jammert er und zeigt über den See. «Dort drüben, mit der Fähre leicht zu erreichen, liegt Gersau. Lag das Siegel wirklich beinahe 200 Jahre direkt vor unserer Nase?»

Sofort sucht ihr das Haus Isenringen auf. «Der Name des Tagsatzungshauses geht auf das Geschlecht der von Isenringen zurück», erklärst du. «Doch die starben lange vor dem Bau des Hauses aus. Der Name stammt von der Burgruine gleich nebenan.» Gut hast du das im Internet gelesen. Da du auch gelesen hast, dass im Keller ein mittlerweile verschütteter Geheimgang zur nahen Burg besteht, weißt du auch, wo ihr mit der Suche beginnen wollt. ▶▶ 224

- 228 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

- 229 Das Zahlenschloss besteht aus mehreren Rädchen nebeneinander, auf denen je die Ziffern 1 - 9 zu erkennen sind. «Hier muss also ein geheimer Code eingegeben werden», flüsterst du Gilg Camenzind zu. «Oder ein Lösungswort», gibt er dir zur Antwort.

«Und pass auf! Nicht alle Rädchen müssen zwingend auch benützt werden. Damals hat man oft sogenannte "Blinde Gänge" eingebaut.

Anhand der von dir gesammelten Souvenirs kannst du feststellen, wie viele Stellen deine Lösung beinhalten muss.

0 bis 3 Souvenirs	=	3 Stellen
4 bis 6 Souvenirs	=	4 Stellen
7 bis 10 Souvenirs	=	5 Stellen
11 bis 14 Souvenirs	=	6 Stellen
15 bis 18 Souvenirs	=	7 Stellen
19 bis 20 Souvenirs	=	8 Stellen

Du denkst, dass du einen Zahlencode suchen musst. ▶▶ 233

Du denkst, dass du ein Lösungswort suchen musst. ▶▶ 215

230 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

231 Auf dem Bürgenstock entdeckt ihr tatsächlich einige bemerkenswerte Häuser. «Doch das sind alles Luxushotels und alle nach 1872 erbaut», erklärt dir Gilg. «Da war unser Siegel schon längstens versteckt.» Ihr reist weiter nach Osten bis nach Beckenried. ▶▶ 227

232 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

233 Obwohl du den ganzen Keller durchwühlst, kannst du nirgends einen Zahlencode oder eine versteckte Rechnung, welche einen Code ergeben würde, entdecken. Deshalb denkst du nun doch an die Möglichkeit eines Lösungswortes. ▶▶ 215

234 Mit einem Klick stellst du das letzte Rädchen ein. ▶▶ 221

235 Du hast keine Ahnung vom gesuchten Lösungswort? Hast du den Spruch auf der Schatztruhe gelesen? (▶▶ 215) und die Bahnfahrt mit den Schmalspurbahnen genossen (▶▶ 124)? Wenn nicht, holst du das besser noch nach, denn nur so erfährst du den entscheidenden Hinweis. Anschliessend kommst du wieder an diese Stelle im Buch zurück.

Du verstehst nun den Sinn der Inschrift und kennst auch das gesuchte Lösungswort. ▶▶ 183

Da du das Ganze weiterhin nicht verstehst, widmest du dich dem Zahlencode. ▶▶ 229

236 «Bingo!», ruft ihr beide wie aus einem Mund. Mit einem feinen Knarren öffnet sich die Truhe und ihr erspät blaues Samt, welches das Kistchen weich auspolstert. Und mitten auf das Samtkissen gebettet liegt es: Das verschwundene Siegel! Du könntest jubeln vor Glück! Rotes Siegellack, das Schwyzer Wappen und darunter die Jahreszahl 1756, alles genau so wie in den geheimen Berichten erwähnt. «Da schau!», stufst du Gilg an. «An der Rückseite klebt

sogar noch ein Stück Band. Das ist zweifelsfrei das gleiche Muster wie am Bundesbrief von 1291.»

Du spürst, dass dir hier eine journalistisch einmalige Sensation gelungen ist. Und nun fragst du dich: «Wie weiter?»

Diese Frage stellt sich dein "Freund" Gilg Camenzind offensichtlich nicht. Er reibt sich die Hände und jubelt: «Nun ist mir der Rockefeller auch das zweite Bündel 10'000 Dollar-Noten schuldig.» Wieselflink klappt er die Schatulle wieder zu, bedankt sich bei dir für deine Hilfe und macht sich aus dem Staub. Verwundert, angewidert und dennoch überraschend gefasst staunst du über die pure Gier dieses Eidgenossen. «Verkauft der doch solch einen sensationellen Schatz an einen Amerikaner!», stammelst du immer wieder und schüttelst dabei ungläubig den Kopf.

Dann machst du dich auf ins Dorf, wo deine Chauffeuse auf dich wartet. «Bitte zurück nach Hause», erteilst du ihr erleichtert Order. «Wir nehmen jedoch den Weg mit der Fähre via Gersau», fügst du noch an.

Bei der Überfahrt über den See stehst du vorne am Bug und lässt dir den Wind durch die Haare und die Erinnerung an das soeben Erlebte durch den Kopf streifen. Beim Gedanken an das ehemals freie Dörfchen vor dir am anderen Ufer musst du leise Lachen. Du stellst dir den Ort nun als Steuerparadies à la Monaco vor: Hochhäuser versperren die Sicht aufs Dorf, jede noch so kleine Wiese ist zubetoniert, an den Hängen der Rigi kleben Luxusvillen und Spielcasinos und draussen im See schwimmen die Yachten und Luxusschiffe der Billionäre. Da bist du ganz froh, dass es so gekommen ist, wie es gekommen ist.

Und in deinem Kopf änderst du bereits die Schlagzeile auf dem Blätterbündel, welches zuhause auf deinem Schreibtisch liegt:

«Verschwundenes Siegel des gefälschten Bundesbriefes von 1291 verhindert den 27. Kanton der Schweiz, die Freie Republik Gersau!»



FRG



8701