



Zusätzliche Hinweise

Die äußeren Cachetüren – außer beim Baumhaus, bei der Donnerschwee Kaserne, bei der Kläranlage und beim Bonuscache – öffnen sich mit dem Schlosscode 0441.

Alter Stadthafen

Etwa ein halber Liter heißes Wasser muss in den Cache eingefüllt werden. Dieses musst du dir in einer Thermoskanne mitbringen oder dir vor Ort mit einem Campingkocher erwärmen. Das Wasser sollte wirklich heiß sein.

Kläranlage

Um diesen Cache zu loggen, musst du den Behälter von außen durch das Loch an stupsen. Warte ab bis sich das Wasser im Behälter klärt.

Stadtwald

Setze das Puzzle zusammen. Die Anzahl der Zweige an den drei dicken Ästen gibt dir jeweils eine Zahl des dreistelligen Codes.

Utkiek

Um den Cache zu loggen, wird ein Feuerzeug benötigt. Damit erwärmst du den Temperaturschalter, das heißt den runden metallischen Knopf. Die Codezahl für den Safe wird dir angezeigt.

Wasserkraftwerk

Fülle Wasser in die Öffnung an der Oberseite des Cache. Bringe dir dafür einen Behälter von ein bis zwei Litern mit. Die Zahlen, die im Fenster erscheinen, sind der Code.

Everstenmoor

Um diesen Cache zu loggen, musst du die Sanduhr umdrehen und warten.

Alte Fleiwa

Die obere Tür öffnest du mit 0441. Um den Code für die untere Tür zu ermitteln, musst du mit dem Fotobuch die fehlenden Zahlen bei der E-Tankstelle und bei der Carsharing-Station finden. Anschließend belade das Auto zwei Minuten lang mit Strom im unteren Cache. Mit dem aufgeladenen Auto kannst du dir elektrisch den Code anzeigen lassen.

Fliegerhorst

Die Sonnenstrahlen auf dem Schild enden bei den Buchstaben, die dir den Code verraten.

Katzensprung

Um den richtigen Code zu finden, lies die Geschichte auf dem Schild und leuchte mit der Taschenlampe in die kleinen Löcher an den vier genannten Orten.

Donnerschwee Kaserne

1. Thomasblock

Suche hier am Haupteingang vom Thomasblock nach dem, was an Peter Friedrich Ludwig erinnert. Welchen Buchstaben du unter der Krone? (es ist kein F) Dann sag das Alphabet auf und finde heraus, an welcher Stelle dieser Buchstabe steht. Von dieser Position nimmst du die Quersumme. Das ist die erste Zahl für den Final-Cache.

2. Fahrzeughallen

Zähle die Tore an den Fahrzeughallen vor dir. Davon nimmst du wieder die Quersumme, nun hast du die zweite Zahl für den Final-Cache.

3. Schumacherhof

Suche an diesen vier Hauptgebäuden die damalige Nummerierung. Zähle die Zahlen zusammen und nimm davon wieder die Quersumme. Nun hast Du die dritte Zahl für den Final-Cache.

4. Elly-Hauenschild-Haus

Suche die Jahreszahl von dem Jahr indem das Elly-Hauenschild-Haus gebaut worden ist. Davon nimmst du wieder die Quersumme. Nun hast du die vierte Zahl vom Final-Cache.

5. Final-Cache

Raum eins, Schrank links, jeder zweite Buchstabe fehlt.

Raum eins, Schrank rechts, zwei Zahlenfolgen, die kursiven Zahlen sind gesucht.

Raum zwei, Unter Bettdecke, jeden zweiten Buchstaben lesen

Raum zwei, Schrank rechts, Sieben-Segment Anzeige, „Re“=rechts, „Ru“=runter, „Li“=links.

Raum drei, Schrank links, Sternenhimmel, Sterne zählen.

Raum drei, Schrank Mitte, der erste und letzte Buchstabe fehlt. („uen“ = fuenf)

Verschenkmart

Dieser Cache ist eine Tauschbörse. Denke bitte daran, fair zu tauschen und lege nichts Verderbliches oder Gefährliches hinein.

Baumhaus

Diesen Cache öffnest du nicht mit 0441! Stattdessen musst du kräftig in die Pedale treten. Achte auf die Lichtsignale der Fahrradbeleuchtung und leite davon den dreistelligen Schlosscode ab.

Haarenufer

Zähle die Magnete auf der Strecke und multipliziere die Anzahl der Magnete mit sich selbst. Die Strecke kannst du hier nachhören [Audio](#).

Windpark

Öffne die äußere Tür mit dem Cachecode 0441 und puste kräftig in den Ventilator. Die Zahl auf dem Display ist der Zugangscode zum Logbuch.