

**Zusätzliche Hinweise**

Die äußeren Cachetüren – außer beim Baumhaus, bei der Donnerschwee Kaserne 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 anstupsen. 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 Caches. 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

Halte die im Cache befindliche Solarzelle für etwa eine Minute ins Tageslicht. Jetzt wird dir der Code für den Schlüsselsafe angezeigt.



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 Fahrzeug-hallen vor dir. Davon nimmst du wieder die Quersumme, nun hast du die zweite Zahl für den Final-Cache.

3 Schumacherhof

Suche an diesen vier Hauptgebäu-den die damalige Nummerierung. Zähle die Zahlen zusammen und nimm davon wieder die Quersum-me. 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

Rätsel 1: Ist hier vielleicht irgendetwas verloren gegangen?

Rätsel 2: Schau genau hin! Ganz genau!

Rätsel 3: Und hier ist etwas zu viel... doch was ist es?

Rätsel 4: In welche Richtung musst Du hier denken?

Rätsel 5: Ein Foto schärft den Blick, dann zählt es sich leichter.

Rätsel 6: Auch hier fehlt etwas, und denke immer vom Anfang bis zum Ende.

Verschenmarkt

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 Fahrrad-beleuchtung und leite davon den dreistelligen Schlosscode ab.