

Muldaer Sägmente Cache

www.sägmente.de

GC1ED7Y [N:50°47.334' O:13°26.174']

Cachebeschreibung:

In dem wunderschönen Erzgebirgsdorf Mulda lebt ein berühmter Förster. Er erschafft mit seiner Kettensäge ungewöhnliche Kunstwerke. Seit ein paar Jahren lädt er immer zu Pfingsten gleichgesinnte Künstler aus der ganzen Welt ein. Die Kunstwerke, die bei dieser Gelegenheit entstehen, werden üblicherweise im Muldaer Wald aufgestellt. Der „Sägmente“-Cache führt euch zu einigen dieser Figuren. Er ist ein Cache für die ganze Familie und besonders für Kinder spannend. Die Runde ist ca. 5,5km und vom Gelände her einfach. Thematisch bedingt legt bitte nur „Holzschätze“ in den Cache.

Als Reaktion auf die oft kritisierte Rechnerei bieten wir alternativ eine Ermittlung der Stages per folgender Codetabelle an:

gesuchte Variable	Zahlenwert	Code-Formel	Code-Ziffer	Code-Buchstabe
A		A1		a
B		A2		b
C		C*D		c
D		A-B-C		d
		B-C		e
E		F-A1		f
F		E1+E2		g
G		G		h
		G+C		i
H		H-A1		j
I		I1		k
		I2		l
J		J		m
K		K+J		n
		K/J		o
L		K-L		p
		I2+L		q
M		K*M1		r
		B*M2		s
P		P		t
		I1+P		u
		I2+P		v
Q		Q1-K		w
		Q2-Q1-P		x
R		R1+P		y
		R2+P		z

Code-Tabelle

	Nord-Code °'	Nordkoordinate °'	Ost-Code °'	Ostkoordinate °'
Parken	50°47.334'	50°47.334'	13°26.174'	13°26.174'
Stage1	50°47.aaa'	50°47.	13°26.adc'	13°26.
Stage2				
Stage3	50°47.eec'	50°47.	13°26.bgf'	13°26.
Stage4	50°46.ghi'	50°46.	13°26.hbf'	13°26.
Stage5	50°46.dhc'	50°46.	13°26.hjg'	13°26.
Stage6	50°46.dab'	50°46.	13°26.jbi'	13°26.
Stage7	50°46.lmb'	50°46.	13°26.bab'	13°26.
Stage8	50°46.dkj'	50°46.	13°25.njo'	13°25.
Stage9	50°46.doc'	50°46.	13°25.coc'	13°25.
Stage10	50°46.qmp'	50°46.	13°25.pcq'	13°25.
Stage11	50°46.ssl'	50°46.	13°25.rpm'	13°25.
Stage12	50°46.vrv'	50°46.	13°25.uth'	13°25.
Stage13	50°46.vtx'	50°46.	13°26.xww'	13°26.
Final	50°46.zys'	50°46.	13°26.wyz'	13°26.

Stage-Codes

Druckt euch die Code-Tabelle und die Stage-Codes aus und ihr könnt die Formeln im Text Formeln sein lassen. Bei der Berechnung der Codes sind mehrstellige Zahlen der Variablen in der Berechnung der Codespalte als Ziffern zu behandeln (Bsp: wenn $A=xy$, so ist $A1=x$ und $A2=y$). Setzt dann den Code einfach ein und habt Spaß beim Weitergehen!

Wegbeschreibung:

Bei oben genannter Koordinate kannst du parken. Du findest hier ein ungewöhnliches Ortseingangsschild. Nimm die Anzahl der Buchstaben des Dorfes, dessen Ortsteil Blockhausen ist, für $A = \dots$. Die Anzahl der abgebildeten Personen sei $B = \dots$. Die Anzahl der Befestigungspunkte der Personen ist $C = \dots$ und die sichtbaren Arme der Personen ergeben $D = \dots$. Folge nun dem Weg zu **Stage1** ($N1=N0-BCD$, $O1=O0+A$) bzw. (50°47.aaa'/ 013°26.adc').

Dort begegnet dir ein Tier, welches entgegen deinem Weg blickt. Gehe 210m weiter zu **Stage2**. Middle die Wertigkeit beider Tiernamen von Stage1 und 2 für $E = \dots$. Überlege nun, von welchem Tier du das Alter erkennen kannst, um es für $F = \dots$ einzusetzen. (Genau hier sollte man den 2. Hint beachten!!) Jetzt weiter zu **Stage3** ($N3=N1-E*B*C+F-C$, $O3=O1+E*B*C$) bzw. (50°47.eec'/ 013°26.bgf').

Hier zeigen Kinder auf Getiere, sorry, $G = \dots$ Tiere. Begibt dich mit diesem Hinweis zu **Stage4** ($N4=N3-A*C*D-C+G$, $O4=O3+G*(B+C+D+G)$) bzw. (50°46.ghi'/ 013°26.hbf').

Zwischen $H = \dots$ Pilzen sonnt sich ein Tier, dessen Wert als $I = \dots$ dir zu **Stage6** ($N6=N4+(C-I+A+F-D)*G$, $O6=O4+B*I-F-G-H$) bzw. (50°46.dab'/ 013°26.jbi') weiterhilft.

Nimm dir aber ruhig erst mal für die am Weg liegende **Stage5** ($N5=N4+(B-F-G-H)*D*G$, $O5=O4+F*H$) bzw. (50°46.dhc'/ 13°26.hjg') Zeit. (zu Pfingsten musst du noch ein paar Euro einstecken, denn da ist das Gebiet nur

gegen "Wegezoll" zu betreten) Hier entstanden die meisten der dir nun schon bekannten Sagmente.

Schau bei Stage6 auf das Werkzeug und Zahle die Zacken so erfahrst du

$J = \dots$. Bei **Stage7** ($N7=N6-J*A-I+E-B-C-F-H$, $O7=O6-B*C*C*E+J$) bzw.

(50°46.lmb'/ 013°26.bab')

findest du in der Nahе des Sagmentes einen

einzelnen Buchstaben, dessen Wert $K = \dots$ ist. Mit Pferden kommt man

schneller ans Ziel, so dass du **Stage8** ($N8=N7+B*C*F*K+A-F-H$, $O8=O7-$

$E*C*H$) bzw. (50°46.dkj'/ 013°25.njo')

erst mal verschnaufen solltest, um in

Ruhe **Stage9** ($N9=N8-K-E+H$, $O9=O8-A*E+K+B$) bzw. (50°46.doc'/

013°25.coc') zu berechnen.

Das Fabelwesen hat $L = \dots$ Horner. Das war leicht!

Stage10 ($N10=N9+D*G$, $O10=O9-I-L$) bzw. (50°46.qmp'/ 013°25.pcq')

ist der Platz des groen Meisters. Multipliziere alle von 0 verschiedenen Ziffern des

Entstehungsjahres fur $M = \dots$!

Auf zu **Stage11** ($N11=N10+G*M+F+H$, $O11=O10+I+M+A+C$) bzw. (50°46.ssl'/

013°25.rpm'). Was konnte hier denn $P = \dots$ sein? Na klar, die Platze naturlich.

Die benotigst du zum errechnen fur **Stage12** ($N12=N11+E*J+P-L$,

$O12=O11+H*M$) bzw. (50°46.vrv'/ 013°25.uth')

Wenn du diesen gefunden hast, erkunde in welchem Bundesland der

kunstlerische Vater der „Dame“ beheimatet ist. Der Wert des Wortes ergibt Q

$= \dots$. Damit kannst du zum letzten **Stage**, der Nummer **13!** ($N13=N12+J*M/P-$

Q , $O13=O12+Q*H+JP$) bzw. (50°46.vtx'/ 013°26.xww')

Noch einmal eine witzige Figur.

Vor wem fluchtet der „Held“? Der Wert steht fur $R = \dots$. Von Stage 13 kannst

du das **Final** schon erahnen (vor allem im Winter). Du kannst es aber auch

mit der Formel ($N14=N13+E+C*H*P$, $O14=O13+K-R+P*H$) bzw. (50°46.zys'/

013°26.wyz') errechnen.

An den Cache kommst du OHNE JEGLICHE GEWALT und ohne Werkzeug!!! Spurst du einen Widerstand, denk lieber noch mal nach!!!

Hints:

-Wert der Wortер wie gehabt: $A=1$, $B=2$ usw. und dann aufsummieren

-jedes Jahr ein Ende, aber dennoch nie unsymmetrisch

-Pilze zahlt man anhand der Kappen