

Schatzsuche



Der Fluch des verschwundenen Wassers



1:30



7-12 Jahre



Haute-Nendaz, station


NENDAZ
4 VALLÉES 

Es war eine düstere, mondlose Nacht, eine dieser Nächte, in der man mit dem Schlimmsten rechnen muss. Und so war es auch: Punkt Mitternacht erschien der fürchterlichste Dämon aller Zeiten und belegte die Bewohner von Nendaz mit einem schrecklichen Fluch. Der Legende nach hatte ein frecher Junge aus dem Dorf namens Peter dem Dämon Délèzébuth einen Streich gespielt. Und dieser hatte Rache geschworen. Er erschien auf einem Gipfel und schleuderte den Bewohnern seinen Zorn entgegen: «Meine Rache wird schrecklich sein. Ich werde euch alles nehmen, was ihr zum Leben braucht. Nie wieder wird ein Tropfen Wasser vom Himmel fallen, nie wieder wird aus euren Quellen Wasser fließen.»

So sprach er und aus heiterem Himmel erschien ein greller Blitz. Auf einen Schlag waren alle Suonen, alle Quellen, der Stausee und alle noch so kleinen Pfützen trocken.

Nach dem ersten Schock kamen die Weisen des Dorfes zusammen, um eine Lösung zu suchen. Da löste sich ein kleines Männchen aus dem Kreis der Umstehenden und ging auf die Weisen zu, um ihnen die Legende zu erzählen, die in seiner Familie seit Generation zu Generation weitergegeben wird. Um den Fluch des Dämons zu bannen, müsse man die verbleibenden vier magischen Wesen finden, die es in Nendaz noch gäbe. Jeder der vier sei im Besitz eines Stücks der magischen Formel, die den Fluch aufheben könne. Das kleine Männchen erklärte:

«Der Hüter der Winde ist der gewitzte Elf Prazael. Um ihn zu finden, braucht ihr eine List. Der Hüter der Erde ist der mürrische Zwerg Glasseyur, den es zu besänftigen gilt. Die Hüterin des Feuers ist die freundliche Hexe Bornella, die geblendet werden muss. Und zum Schluss bleibt noch der Hüter des Lichts, der mächtige Zauberer Mariéthor. Um ihn zu finden, muss ein wenig geschummelt werden.»

Um die vier magischen Wesen zu finden, baten die Weisen alle tapferen und mutigen Menschen darum, zu helfen. Deshalb ist auch eure Hilfe wichtig. Seid ihr bereit, die Herausforderung anzunehmen und die Bevölkerung von Nendaz vor dem sicheren Tod zu retten?

Oder habt ihr Angst, selbst vom bösen Dämon bestraft zu werden? Dann lest weiter bei Kapitel 26.

Falls ihr aber mutig genug seid, euch ins Abenteuer zu stürzen, lest weiter bei Kapitel 21.

Dein Spielplatz....



KAPITEL 1

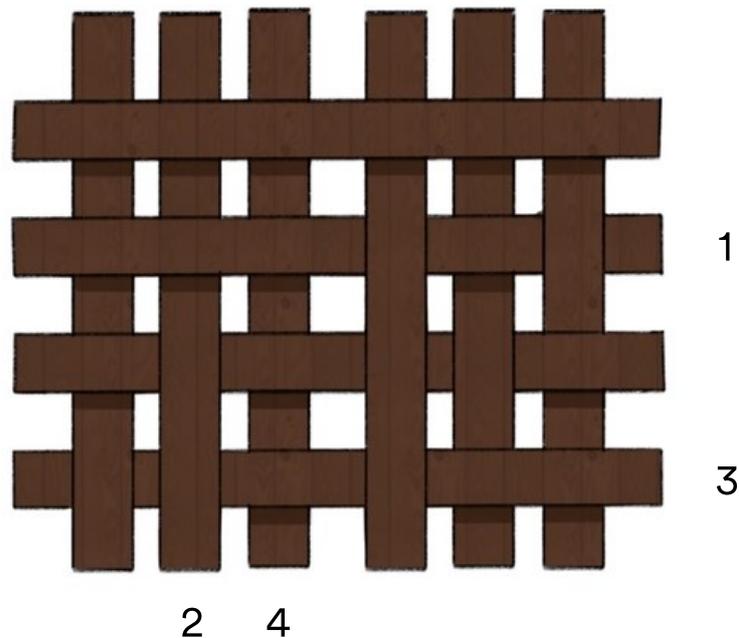
Glasseyr stampft mit dem Fuss auf und ruft empört: «Ich dachte, ihr seid schlauer! Versucht's nochmals!». Geht zurück zu Kapitel 18.

KAPITEL 2

Der Hüter der Luft ist beeindruckt und händigt euch die letzten Worte der magischen Formel aus:

Qu'éivoue èrdzèche *(auf der letzten Seite des Hefts einzutragen)*

Ihr befindet euch an einer Wegkreuzung. Löst das Rätsel der Stäbchen, um herauszufinden, ob der kürzere oder der längere Weg der richtige ist: Mehrere Stäbchen liegen übereinander. Eure Aufgabe ist es, herauszufinden, welches UNTER allen anderen liegt. Schaut genau hin:



Ist es Stäbchen Nr. 1 -> Geht zu Kapitel 20

Ist es Stäbchen Nr. 2 -> Lest bei Kapitel 5 weiter

Denkt ihr, Stäbchen Nr. 3 ist das richtige -> Blättert schnell zu Kapitel 13

Seid ihr sicher, dass es die Nr. 4 ist -> Lest bei Kapitel 9 weiter

KAPITEL 3

Was, ihr seid schon hier? Ihr seid ja ungeduldig, bis das Abenteuer los geht!

Die Hexe Bornella bringt euch in einen verwunschenen Wald. Es ist dunkel und man erkennt nur schemenhafte Umrisse. Die Hexe stellt eine Bedingung:

«Wenn ihr wollt, dass ich euch helfe, müsst ihr mich zuerst finden.» Dazu müsst ihr den verzauberten Wald mit 3 Laternen erhellen. Aber Achtung: Es muss überall Licht sein.

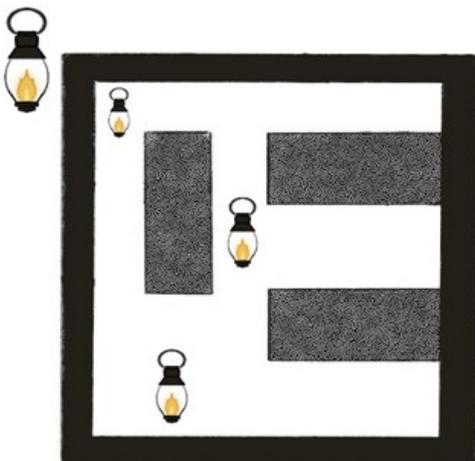


BILD 1

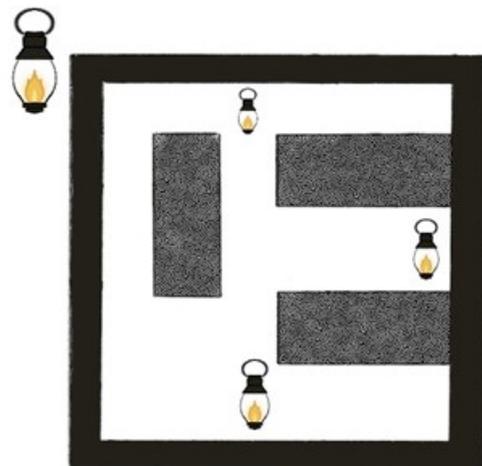


BILD 2

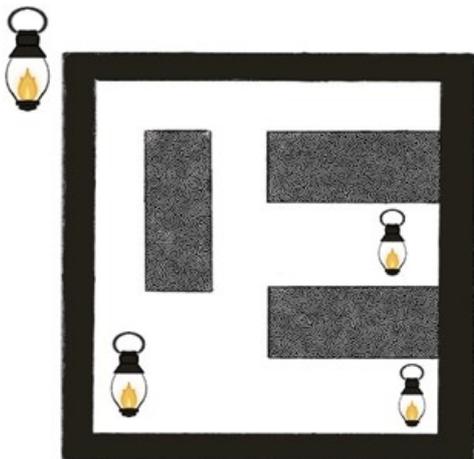


BILD 3

Schaut euch die 3 Bilder genau an und entscheidet, welches das richtige ist.

Bild 1: Lest weiter bei Kapitel 8

Bild 2: Geht zu Kapitel 15

Bild 3: Weiter geht's bei Kapitel 29

KAPITEL 4

Der Zauberer Mariéthor krümmt sich vor Lachen:

«Hahaha, ihr seid mir auf den Leim gegangen und könnt nun nochmals von vorne beginnen. Aber weil ich euch gut leiden mag, gebe ich euch einen Hinweis. Hört gut zu: Um einen Betrüger zu besiegen, muss man über seine Grenzen gehen! ». Geht zurück zu Kapitel 27.

KAPITEL 5

Schlechte Entscheidung. Nun müsst ihr den Umweg über die Strasse machen, um dahin zu kommen (rot eingezeichnet). Nächster Treffpunkt bei **POSTEN H** auf der Bisse du Milieu.

KAPITEL 6

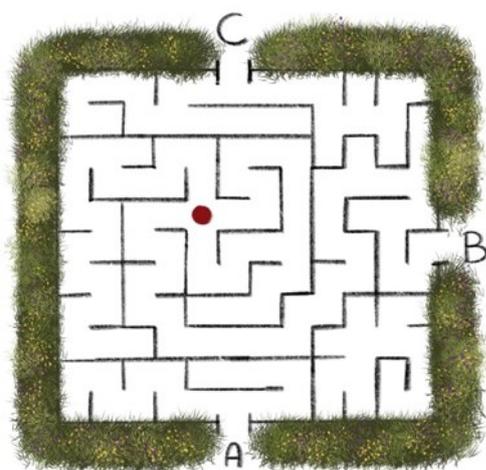
Falsch gelegen. Geht zurück zu Kapitel 12.

KAPITEL 7

Als ihr beim grossen blauen Teich um die Kurve kommt, baut sich vor euren Augen plötzlich ein riesiges Labyrinth auf. Plötzlich dunkeln Wolken den Himmel ein und Wind kommt auf. Und aus dem Nichts erscheint der Dämon Délèzébuth. Mit seiner schrecklichen Stimme droht er:

«Ich beobachte euch seit Beginn und werde euch nicht so einfach eures Wegs gehen lassen. Es wird euch nie gelingen, aus diesem Labyrinth heraus zu kommen. ». Und er verschwindet in einem gleissenden Lichtstrahl.

Damit ihr eure Mission weiterführen könnt, müsst ihr euch erst auf dem Labyrinth befreien. Welcher der 3 Ausgänge ist der richtige?



Ausgang A: Geht zur Eislaufbahn,
POSTEN B

Ausgang B: Geht zum Spielplatz,
POSTEN E

Ausgang C: Geht zum Kletterturm,
POSTEN A

KAPITEL 8

«Ich bin stolz auf euch», sagt die Hexe Bornella. «Ihr habt es geschafft, mein Rätsel zu lösen. Deshalb glaube ich auch, dass ihr den Fluch aufheben könnt.

Hier mein Stück der Formel:

à noé é d'avoue (auf der letzten Seite des Hefts einzutragen)

Meine Freunde, ihr befindet euch an einem Scheideweg. Das nächste Rätsel bestimmt, welchen Weg ihr gehen sollt.»

Mit diesen Worten winkt euch die Hexe zum Abschied zu und geht zurück in ihr Haus.

Die Antwort auf das Rätsel wird euch den Weg weisen. Lest die Aufgabe also aufmerksam durch und überlegt gut:

Peter ist 8 Jahre alt. Seine Schwester Emilie ist 2 Jahre jünger als er. Wenn Emilie ihren 14. Geburtstag feiert, wie alt ist dann Peter ?

Schaut bei Kapitel 17 nach, ob eure Antwort korrekt war.

Wenn ihr richtig liegt, folgt der Abkürzung, die euch zum Zauberer führt (violett eingezeichnet).

Wenn ihr falsch liegt, müsst ihr den längeren Weg nehmen (gelb eingezeichnet).

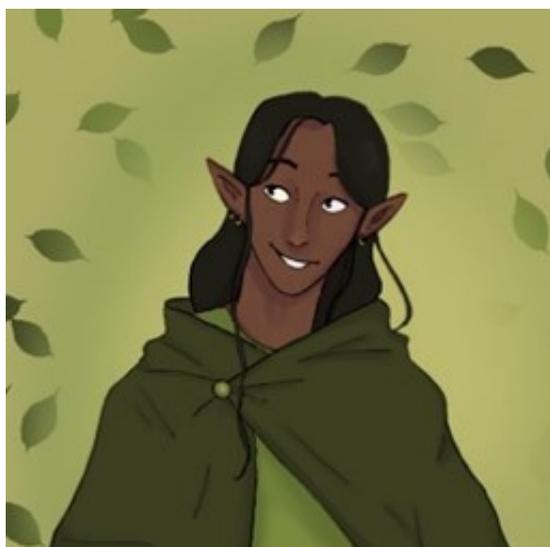
So erreicht ihr früher oder später das Reich des grossen Magiers Mariéthor, das vor der Tafel von **POSTEN J** beginnt.

KAPITEL 9

Genau, richtig geraten. Zur Belohnung dürft ihr die Abkürzung nehmen (grün eingezeichnet). Auf geht's zur Bisse du Mili-eu, zum **POSTEN H**.

KAPITEL 10

Ihr seid am höchsten Punkt eurer Mission angelangt und steht vor den Toren der Stadt des Elfen Prazael, dem Hüter des Windes.



Plötzlich geschieht etwas Merkwürdiges: Ihr spürt plötzlich den Boden unter den Füßen nicht mehr und werdet in die Höhe gerissen und zu einem höher gelegenen Wäldchen getragen: dem Wald von Pra da Dzeu. Hier erscheint euch Prazael und schaut euch mit seinem stechenden Blick an. Zum Glück wisst ihr, wie doppelzüngig der Elf ist und misstraut ihm. Er sagt: «Endlich seid ihr hier, kleine Menschlein. Ich habe eine letzte Aufgabe für euch bereit. Ihr müsst das Rätsel der Falle lösen.

Es gibt mehrere Wege aus diesem Wald heraus und nur einen Ort, an dem man den Ausgang blockieren kann. Wenn ihr die Sperre am richtigen Ort anbringt, werde ich im Wald bleiben müssen. Wenn ihr es schafft, gebe ich euch das letzte Stück der magischen Formel. »



BILD 1



BILD 2

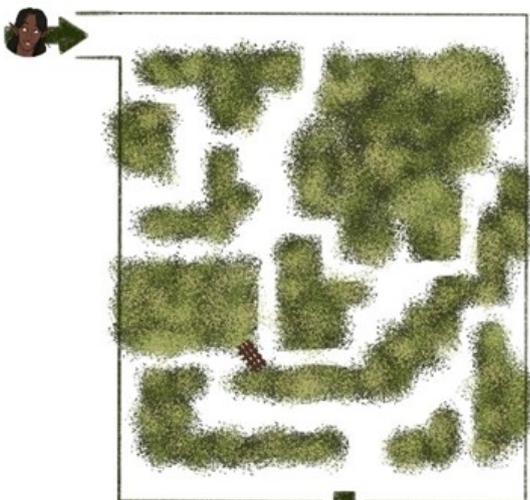


BILD 3

Welches der 3 Bilder zeigt die richtige Lösung?

Bild 1: Lest weiter bei Kapitel 28

Bild 2: Geht zu Kapitel 25

Bild 3: Weiter gehts bei Kapitel 2

KAPITEL 11

Voller Schadenfreude dreht Délèzébuth auf imaginärem Eis ein paar Pirouetten: «Ihr seid auf immer im Labyrinth gefangen. Natürlich könnt ihr versuchen, das Rätsel nochmals zu lösen. Das wird euch aber nicht gelingen!» Und er verschwindet in einem gleissenden Lichtstrahl.

Ihr lasst euch vom Dämon doch nicht etwa einschüchtern? Natürlich versucht ihr es noch einmal. Geht zurück zu Kapitel 7.

KAPITEL 12

Ihr seid wirklich toll!

Wutentbrannt, dass ihr es geschafft habt, den Fluch zu lösen, verschwindet Délèzébuth mit einem Donnerschlag. «Das letzte Wort ist noch nicht gesprochen. »

Ihr findet euch auf einem grosszügigen Areal wieder, das Plaine des Ecluses genannt wird. Um herauszufinden, wohin es als nächstes geht, müsst ihr folgendes Rätsel lösen:

$$1 + \text{🍎} = 4$$

$$\text{🍎} + \text{🍌} = 7$$

$$\text{🍎} - \text{🍌} = ?$$

Entscheidet euch für eine Antwort:

1: Lest weiter bei Kapitel 30

2: Geht zu Kapitel 6

4: Weiter geht's bei Kapitel 23

KAPITEL 13

Nein, das ist leider falsch. Damit müsst ihr den weiteren Weg gehen (rot eingezeichnet). Nächster Treffpunkt bei **POSTEN H** auf der Bisse du Milieu.

KAPITEL 14

«Tja, leider falsch. Aber da ihr mir sympathisch seid, gebe ich euch einen Hinweis. Hört gut zu: Um einen Betrüger zu besiegen, muss man über seine Grenzen hinaus gehen! ». Geht zurück zu Kapitel 27.

KAPITEL 15

«Ihr habt's fast geschafft, versucht es noch einmal!»
Wählt ein anderes Bild aus. Geht zurück zu Kapitel 3.

KAPITEL 16

Zuoberst auf dem Kletterturm sitzt Délèzébuth und spottet über euch: «Denkt ihr wirklich, ihr könnt mich so einfach besiegen? Da habt ihr euch aber kräftig getäuscht. Natürlich könnt ihr immer noch einen zweiten Versuch wagen. Ihr habt keine Chance, das Rätsel zu lösen.» Ihr schöpft neuen Mut und versucht nochmals, das Rätsel des Labyrinths zu lösen. Geht zurück zu Kapitel 7.

KAPITEL 17

Antwort: Pierre wäre dann 16 Jahre alt. Geht zurück zu Kapitel 8.

KAPITEL 18

Nun befindet ihr euch mitten im Land der Zwerge. Beziehungsweise im Land des Zwerges, da Glasseyur, der Hüter der Erde, der letzte seiner Art ist. Unfreundlich ist er zwar nicht, der Gute, aber ein wenig mürbisch.

Er schimpft: «Wer zur Hölle wagt es, mich zu stören?» Mit einer Geschwindigkeit, die man ihm nicht zugetraut hätte, bewegt er sich auf euch zu. «Ah, ihr seid es. Bornella hat mich schon vorgewarnt, dass ich Besuch erhalten werde.



Ihr habt aber lange gebraucht! Nun ja, da ihr jetzt schon mal hier seid. Um meinen Teil der magischen Formel zu erhalten, müsst ihr erst ein Rätsel lösen. Hört gut zu:

‘Was ist für mich, Glasseyr, Hüter der Erde, das Wertvollste?’»



1



2



3

Antwort 1 (Edelstein): Weiter geht's bei Kapitel 1

Antwort 1 (Bart): Geht zu Kapitel 22

Antwort 1 (Pickel): Los zu Kapitel 31

KAPITEL 19

Aber nein, das ist die falsche Antwort. Gut, ich werde euch helfen und euch einen Hinweis geben: Hört gut zu: Um einen Betrüger zu besiegen, muss man über seine Grenzen hinaus gehen! ». Geht zurück zu Kapitel 27.

KAPITEL 20

Nein, das ist das falsche Stäbchen. Ihr müsst den längeren Weg nehmen (rot eingezeichnet). Nächster Treffpunkt bei **POSTEN H** auf der Bisse du Milieu.

KAPITEL 21

Bravo! Ihr habt Mut und Tapferkeit bewiesen. Los geht es mit dem Abenteuer. Als erstes werdet ihr die Hüterin des Feuers besuchen, die schöne und freundliche Hexe Bornella. Sie lebt im mysteriösen Anwesen «Flambeaux», zu dem eine Steintreppe führt. Ein kleiner Tipp, bevor ihr aufbrecht: Sie liebt alles was glänzt und glitzert. Versucht also, sie zu blenden! Treffpunkt beim Haus vor der Tafel des **POSTENS D**, um die erste Challenge zu lösen.

KAPITEL 22

Glasseyr klatscht in die Hände: «Richtig! Nun gut, das war aber auch nicht allzu schwierig.

Ich gebe euch mein Stück der Formel. Hört gut zu:

Qu'i mâ ouchey vîa (auf der letzten Seite des Hefts einzutragen)

Nun wartet noch eine Begegnung mit meinem Freund Prazael, dem Elf, auf euch. Dafür müsst ihr aber erst die Winde bezwingen. Nehmt die Standseilbahn und sucht vor der Gondelbahn nach dem **POSTEN G.**»

Und so rasch, wie der Zwerg aufgetaucht war, ist er auch wieder verschwunden; vor sich hin schimpfend und mit seiner Hacke auf der Schulter.

KAPITEL 23

Knapp daneben ist auch vorbei. Schaut gut hin, die richtige Lösung liegt vor euren Augen. Geh zurück zu Kapitel 12.

KAPITEL 24

Beleidigt ergreift der Magier das Wort: «Ich sehe schon, wie vorwitzig ihr seid. Ich muss aber zugeben, dass eure Sache einen tieferen Sinn hat. Ich werde euch deshalb nicht verzaubern, auch wenn ihr mich beleidigt habt. Hier also mein Stück der Formel:

rîe d'Éprîntze (auf der letzten Seite des Hefts einzutragen)

Geht eures Weges und achtet darauf, beim grossen Teich halt zu machen. Er wurde zwar vom Dämon trocken gelegt, ist aber trotzdem erkennbar. Dort wartet eine nächste Herausforderung auf euch. Geht direkt zum **POSTEN F.**»

Und in einer Rauchwolke verschwindet der Zauberer hinter den Toren seines Königreichs.

KAPITEL 25

Prazael richtet das Wort an euch: «Eure Absicht ist edel. Ich erlaube es euch deshalb, es nochmal zu versuchen.» Geht zurück zu Kapitel 10.

KAPITEL 26

Lauft nur weg, ihr Feiglinge!

KAPITEL 27

Nachdem ihr tapfer den Hügel hinaufgeklettert seid, steht ihr vor dem majestätischen Herrenhaus des grossen Magiers, zu dem man nur über eine Klippe gelangt.

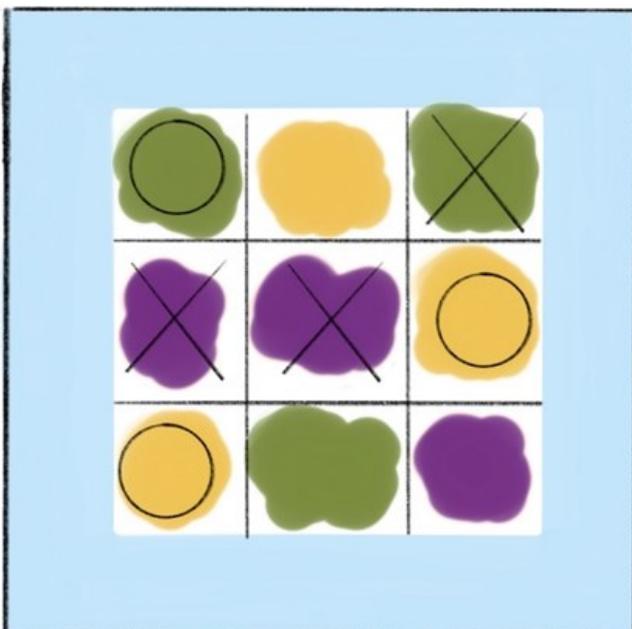
Mariéthor ist der Hüter des Lichts. Er ist ein sehr mächtiger Zauberer, aber leider ein schlechter Verlierer. Trotzdem liebt er Glücksspiele.

Er erwartet euch vor den Toren seines Königreichs mit seinem langen grauen Bart und seinem Zauberstab in der Hand.

«Willkommen, ihr tapferen Menschen. Wie ich gehört habe, konntet ihr das Rätsel der Hexe Bornella lösen. Ich gratuliere.

Bei mir erwartet euch aber eine ganz andere Herausforderung. Ich schlage euch vor, gegen mich zu spielen.» Was ihr wissen müsst, um den Zauberer Mariéthor zu besiegen: Ohne schummeln geht gar nichts! Psst, nicht weitersagen!

Ziel ist es, 3 Kreuze aneinander zu reihen. Um dieses Rätsel zu lösen, in welcher Farbe müsst ihr das 3. Kreuz malen?



Blau: Lest weiter bei Kapitel 24

Grün: Geht zu Kapitel 14

Violett: Los zu Kapitel 4

Gelb: Weiter bei Kapitel 19

KAPITEL 28

Der Elf sagt: «Da ich euch nichts Böses will, gebe ich euch nochmals eine Chance.» Geht zurück zu Kapitel 10.

KAPITEL 29

Aber was geschieht nun? Der Wald bleibt so dunkel wie zuvor.

Aus dem Nichts ertönt die Stimme Bornellas: «Nicht aufgeben. Die nächste Antwort wird bestimmt die richtige sein.» Wählt ein anderes Bild aus. Geht zurück zu Kapitel 3.

KAPITEL 30

Das ist die richtige Antwort, bravo!

Hört ihr diesen Lärm? Als ob jemand unter der Erdoberfläche steckt?

Ihr müsst nachsehen, was hier passiert! Habt ihr schon erraten, wer auf euch wartet? Treffpunkt beim Einstieg zur Standseilbahn bei der Tafel des **POSTENS C**. Bis gleich!

KAPITEL 31

Glasseyr schlägt sich an die Stirn und meint: «Aber nein, versucht's nochmal!» Geht zurück zu Kapitel 18.

KAPITEL 32

Im Land der Bisse du Milieu angekommen, habt ihr nun die Aufgabe, die Formel in die richtige Reihenfolge zu bringen. Wie soll das gelingen? Wer soll dieses Kauderwelsch bloss verstehen?

Jetzt kommt es zu einem Déjà-vu: Wolken verdunkeln den Himmel und Wind kommt auf. Wieder erscheint der schreckliche Dämon Dé-lèzébut. Mit seiner furchterregenden Stimme droht er: «Das wird euch nie gelingen. Das werde ich niemals zulassen.»

Plötzlich beginnt der Himmel zu grollen und die Erde zu beben. Ein seltsames Phänomen geschieht:

Innerhalb weniger Minuten färben sich die Blätter an den Bäumen und verwandeln sich dann in wunderschöne weisse Blüten. Sofort verwelken die Blumen wieder und Schneeflocken fallen vom Himmel, während eine Minute später die Sonne gleissend vom Himmel brennt. Ihr wisst nicht, wie euch geschieht.

«Ich habe euch mit einem mächtigen Fluch belegt, der eure Jahreszeiten durcheinanderbringt. Ihr werdet mich nie besiegen!»

Und wieder verschwindet Délèzébuth in seinem gleissenden Lichtstrahl

Bringt die verschiedenen Jahreszeiten wieder in die richtige Reihenfolge! Auf jedem Bild ist eines der vier magischen Wesen zu sehen. Bringt dann die einzelnen Teile der magischen Formel in diese Reihenfolge.



Geht zurück zu dem heiligen Ort, an dem eure Reise begann und geht dort zur Tafel von **POSTEN I**, auf dem ihr die Übersetzung der Formel aus dem Patois findet.

NOTIERE HIER DIE MAGISCHE FORMEL

Wesen Formel

Hexe Bornella -----

Zauberer Mariéthor -----

Zwerg Glasseyr -----

Elfe Prazaël -----

ÜBERSETZUNG DER MAGISCHEN FORMEL

BRAVO, es ist euch gelungen, das Volk von Nendaz vom schrecklichen Fluch zu befreien! Ihr habt alle gerettet!