

1. Rätsel



Folgt man den Pfeilen, so ergeben sich sechs Buchstaben: $\uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow = M$

: $\downarrow \rightarrow \uparrow = U$ usw.

Dies ergibt: M U S E U M.

Eine Suche nach diesem Wort und nach Kelmis bringt das Museum zum Vorschein: VIEILLE MONTAGNE.

Wenn man in den vorderen Teil des Museums guckt, konnte man die Werkzeuge und die Farben des Hintergrunds erkennen. Dieses Symbol wird auch vom Teilnehmer am Ende der Suche verwendet.



Die eingekreisten Buchstaben „VM“ bestätigten die Lösung.

Lösung: VIEILLE MONTAGNE

2. Rätsel



Ersetzt man die Zahlen 5, 9, 14, 8, 1, 18, 4 durch ihre Reihenfolge im Alphabet, erhält man „EINHARD“.

Wenn man diesen Namen mit der Gemeinde Kelmis vergleicht, kommt man direkt zur EYNEBURG, die auch EMMABURG genannt wird, weil eine Legende Einhard mit Emma, einer möglichen Tochter Karls des Großen, verbindet (das Herz erinnert symbolisch an diese Liebesbeziehung).

Das „YNE“ war der letzte Hinweis, nämlich „eMMABurg“ anstelle von „eYNEburg“.

Das Foto, das für dieses Rätsel verwendet wurde, war ein Foto von der Emmaburg, was es einfach machte, die Lösung zu bestätigen.

Lösung: EMMABURG

3. Rätsel



Um dieses Rätsel zu lösen, mussten zunächst die Finger der Hand berücksichtigt werden, um die Buchstaben zu verändern. Drei Finger zeigen nach oben und zwei nach unten. Wenn man jeden oberen Buchstaben (MHDQ) um 3 Zeilen aus der alphabetischen Reihenfolge herabsetzt, erhält man „JEAN“, und wenn man jeden unteren Buchstaben um 2 Zeilen erhöht (DPWLQ), erhält man „FRYNS“.

Nachforschungen über Jean Fryns ergaben, dass er ein Bischof war, der mit der Gemeinde Kelmis verbunden war.

Eine Statue von Jean Fryns befindet sich neben der Kirche Mariä Himmelfahrt. Die Hand der Zeichnung war eindeutig, wenn man die Statue gefunden hatte. Um das Rätsel zu vervollständigen, musste der Standort der Statue ermittelt werden.

Lösung: JEAN FRYNS + Standort der Statue

4. Rätsel



Die Glocke und das umgekehrte Fragezeichen brachten einen auf die Idee, sie zu bewegen und auf den Kopf zu stellen. Auf diese Weise erhalten wir das folgende Ergebnis:

+ SMOPN
. O E . . E
1651

Eine bekannte Kapelle in Kelmis birgt eine Glocke mit der Inschrift „1651 + S. Maria Ora Pro Nobis“. Diese Informationen sind auf Wikipedia, aber auch auf einigen spezialisierten Websites zu finden.

Beispiele: http://www.viagulia.be/FR/fiches_fr/fichechappellesai.html
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kapelle_St._Rochus_\(Neu-Moresnet\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kapelle_St._Rochus_(Neu-Moresnet))

Durch die Sammlung dieser Erkenntnisse konnten die gepunkteten Linien leicht vervollständigt werden. Dies gab den Namen der Kapelle: Rochuskapelle.

Lösung: ROCHUSKAPELLE

5. Rätsel



Der erste Schritt zur Lösung dieses Rätsels bestand darin, das Rathaus von Kelmis zu erkennen. Die Fassade des Gebäudes war nachgebildet worden, mit Ausnahme der Jahreszahl oben, die von 1952 auf 1XYZ geändert worden war.



Daraus lässt sich ableiten, dass $X = 9$, $Y = 5$ et $Z = 2$.

Anhand dieser Informationen wird jeder Buchstabe durch seine entsprechende Zahl ersetzt, um die mathematischen Operationen des Bildes durchzuführen.

Dies ergibt:

- 50, 44, 42 über den Fenstern;
- 6, 0, 46 unten.

Die so gewonnenen Daten mussten in GPS-Koordinaten umgewandelt werden. Die Windrose sollte helfen, an Koordinaten zu denken (ebenso wie die Wahl der Buchstaben X Y Z, die an dreidimensionale Koordinaten erinnern).

Wenn man den Punkt bei $50^{\circ}42'40''\text{N}$ $6^{\circ}0'46''\text{E}$ sucht, befindet man sich inmitten des Casinoweiher. Der Weiher hat je nach Sprache unterschiedliche Namen: Etang du Casino auf Französisch, Casinoweiher auf Deutsch oder Casino Vijver auf Niederländisch.

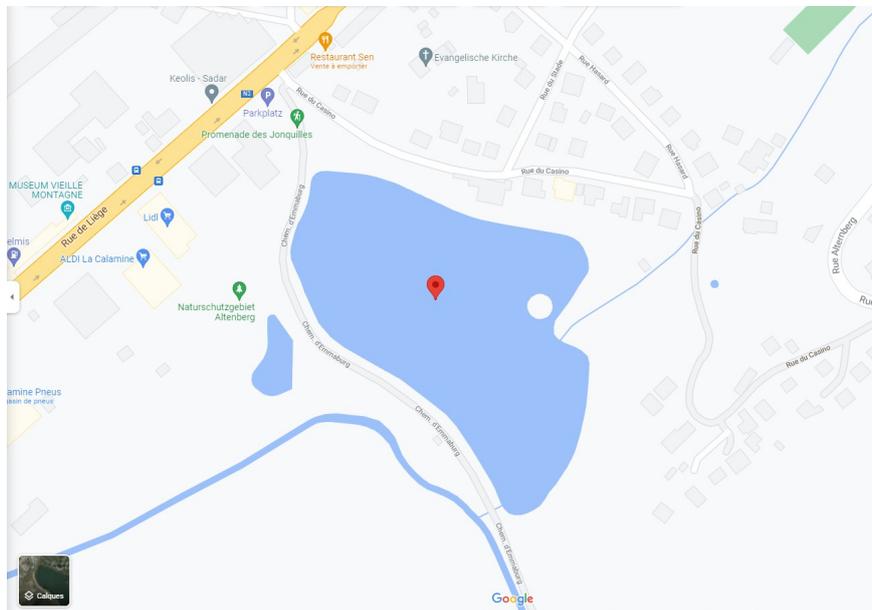
Zwei dieser Lösungen entsprechen der Folge von Strichen:

---- N -
---- E -

CASINO VIJVER oder CASINO WEIHER. Das eingekreiste „W“ auf der Windrose war der letzte Anhaltspunkt für die Wahl des richtigen Weges.

GPS-Koordinaten für das letzte Rätsel aufbewahren

Lösung: CASINO WEIHER + GPS-Koordinaten für das letzte Rätsel aufbewahren



Der erste Schritt zur Lösung dieses Rätsels bestand darin, das Nonogramm (Picross) zu lösen. Das Prinzip besteht darin, jede Zeile und jede Spalte mit der geschriebenen Zahl auszufüllen:

	2 1	1 2	1 2	10	1 2	1 2	2 1
1							
1							
1 1 1							
1 1 1							
5							
1							
1							
1							
1							
3							
1 1							
1 1							
2 2							

Der nächste Schritt bestand darin, das auf dem Rätsel eingezeichnete Gebäude zu nutzen, um die Figur zu finden. Bei dem Gebäude handelt es sich um die PATRONAGE SAINT-LOUIS, von der das Wort „PATRONAGE“ entfernt worden war.



Es blieb nichts anderes übrig, ab der Patronage Saint-Louis, der Pfeilrichtung des Rätsels zu folgen.

Wenn man die Patronagestraße in nordöstlicher Richtung hinaufgeht, kommt man schließlich an einem Gebäude mit Silhouetten an, die uns an unser Nonogramm erinnerten. Das Gebäude heißt SPORTZENTRUM, in 12 Buchstaben (Anzahl der Striche am unteren Rand des Rätsels), und die Lösung ist gefunden!



Lösung: SPORTZENTRUM

7. Rätsel



Lösung, um vom Anfang zum Ende des Parcours zu gelangen:

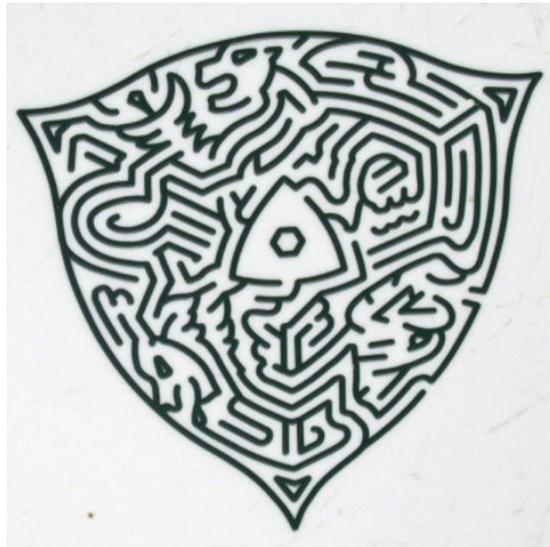


Nachdem die Teilnehmer das Labyrinth durchquert hatten, erhielten sie die folgende Buchstabenfolge: DSREILAPINDENEPLPULANTTZ.

Diese Buchstabenserie vermischt eigentlich zwei Wörter: "DREILANDENPUNT" und "SPIELPLATZ".

D S REILA PI NDEN E P LP U LA NT TZ

Um diese Wortmischung zu finden, musste man ein Labyrinth in der Nähe von Kelmis aufsuchen: das Drielandenpunt-Labyrinth. Hier ist die offizielle Karte:



Zusätzlich zu den Pfaden, die so verändert wurden, dass es nur einen möglichen Ausweg gibt, konnten die Teilnehmer ein Eichenblatt in der Mitte anstelle des Sechsecks entdecken.

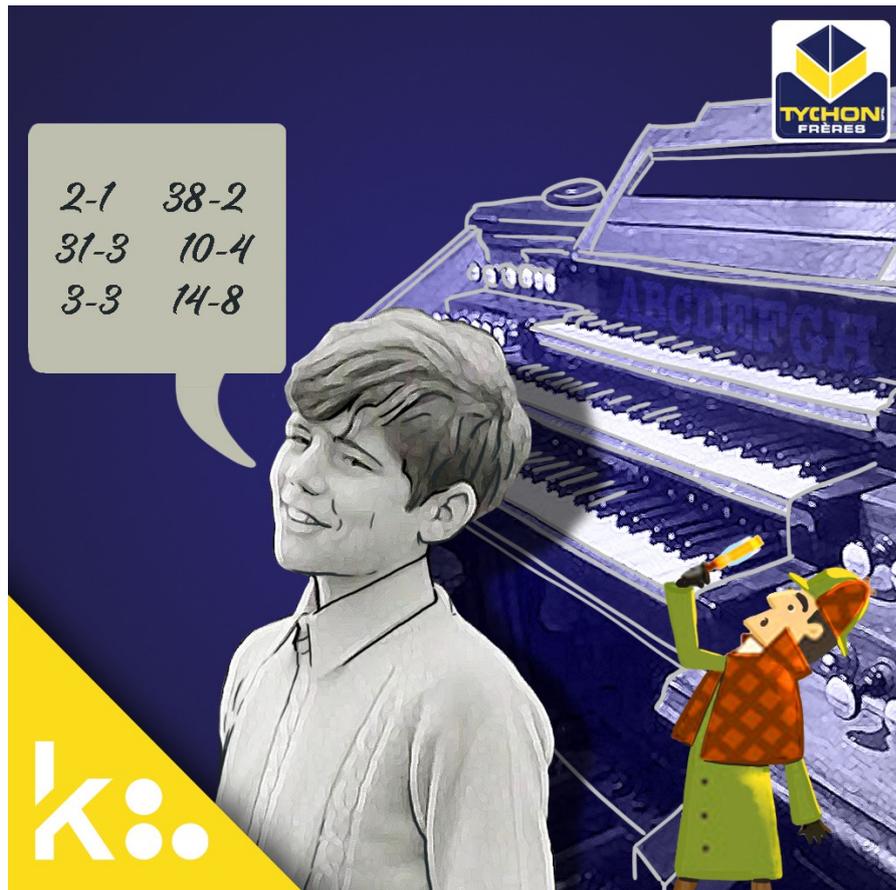
Wenn man den Namen „DRIELANDENPUNT“ entfernt, erhält man „Spielplatz“. Für die französischsprachigen Teilnehmer war der „Spielplatz“ als Spielplatz gedacht, aber das konnte nicht die endgültige Lösung sein. Denn, warum sollte man einen Platz außerhalb von Kelmis bekommen, und wie soll man das Vorhandensein eines Eichenblatts erklären?

Wenn man in und um Kelmis nach „Spielplatz“ sucht, findet man drei oder vier, von denen einer „Spielplatz An den Eichen“ heißt. Und für die Französischsprachigen, die nicht übersetzt haben: Die Straße, die den Park umgibt, heißt „aux chênes“.

Das Eichenblatt bestätigt diesen Park, und wir haben unsere Lösung auf Deutsch, was durch die Buchstaben des Labyrinths bestätigt wird, die „Spielplatz“ ergeben.

Lösung: SPIELPLATZ AN DEN EICHEN

8. Rätsel



Die Schwierigkeit bei diesem Rätsel war, wo man anfangen sollte. Zunächst musste man das Kind auf dem Bild identifizieren. Es ist Heintje Simons, in dem Video zu seinem Lied „Mama“: <https://www.youtube.com/watch?v=PDBDtIOxUsI>.

Er ist ein Sänger, dessen Geschichte mit der Gemeinde Kelmis verbunden ist.

Die Blase, die aus seinem Mund kommt, soll an den Text des Liedes erinnern. Die Zahlen in der Sprechblase sind paarweise angeordnet: Die erste Zahl steht für ein Wort, das im Text nachzuschlagen ist, die zweite für den Buchstaben des Wortes, den man sich merken muss. 31-3 bedeutet, dass man sich den dritten Buchstaben des 31. Wortes im Text merken muss. Das Wort ist „auf“ → der Buchstabe F bleibt erhalten. Wenn man so weitermacht, wird die Sprechblase wie folgt übersetzt: DO FA LA.

Für die Französischsprachigen war es einfach, die Namen der Noten zu erkennen. Und für die anderen war es ohnehin notwendig, sie über das germanische Notensystem zu übersetzen, das auf der Orgel durch die Buchstaben ABCDEFGH hervorgerufen wird: C = C, F = F, A = A.

Das Ergebnis ist CFA. Wenn man nach „CFA“ in Verbindung mit der Gemeinde Kelmis sucht, wird man sofort die Schule Athenäum César Franck finden. Und wer war César Franck? Ein berühmter,

in Belgien geborener Komponist, der auch Organist war. Die Orgel des Rätsels bestätigte die Antwort CESAR FRANCK ATHENAUM.

Lösung: CESAR FRANCK ATHENAUM

9. Rätsel



Dieses Rätsel war im Hinblick auf die Entschlüsselung am schwierigsten, da es fortschrittlichere Techniken und ein doppeltes Verschlüsselungssystem verwendete. Da erfahrene Schatzsucher (-innen) im Vorteil waren, um den Text des Rätsels schnell zu entziffern, gab es noch einen letzten, sehr interpretativen Schritt, der dieses Rätsel schwierig machte, und es war nicht möglich, sich der Lösung vor dem letzten Rätsel sicher zu sein.

Die deutsche Flagge ist ein sehr wichtiges Element zum Verständnis dieses Rätsels. So war es möglich, die beiden verwendeten Verschlüsselungsmethoden herauszufinden und auch zu wissen, dass die erwartete Antwort in deutscher Sprache sein würde.

Die beiden Verschlüsselungsmethoden sind: Ave Maria von Tritheme und die deutsche Variante der Beaufort-Chiffre. Obwohl die von ihm entwickelte Verschlüsselungsmethode auf einem falschen, in lateinischer Sprache verfassten Gebet beruht, war Abbé Trithème ein deutscher Staatsbürger.

Auflösung: Das reproduzierte Bild kann leicht gefunden werden. Es ist ein Kriegerdenkmal in der Kirche von Kelmis. In dem Wikipedia-Artikel wird dieses Bild sogar als Illustration für den Artikel verwendet:

Histoire [modifier | modifier le code]



Plaque commémorative placée sur le côté droit dans le portail principal de l'église Notre-Dame-de-l'Assomption. Elle répertorie les fils belges et allemands du village, qui sont tombés sur les deux fronts pendant la Première Guerre mondiale, ce qui est probablement un cas unique de présentation.

Le territoire autour de Vieille Montagne (mine de zinc) était une zone neutre entre 1816 et 1919 sous le nom de *Moresnet neutre*. En effet, lors du traité de limites d'Aix-la-Chapelle de 1816, la Prusse et les Pays-Bas ne purent se départager sur l'appartenance de ce territoire et créèrent sous leur autorité commune un condominium connu sous le nom de Moresnet neutre^{fr}. Bien que plusieurs tentatives locales furent faites pour transformer ce territoire en micro-Etat indépendant, aucune ne fut couronnée de succès et Moresnet neutre ne fut jamais autonome, ni même semi-autonome. Il sera finalement rattaché en 1919 à la Belgique, au même titre que les Cantons de l'Est, accaparé par la Belgique par le Traité de Versailles, art. 32, en compensation des pertes subies lors de la Première Guerre mondiale. En effet, ces territoires avaient été exigés par la Prusse en dette de guerre lors des Traités de Paris (1814), de Vienne (1815) et d'Aix-la-Chapelle (1816).



Liens
Site officiel lacalamine.be [archive]
modifier

Übersetzung des Gebets ins Lateinische:

Es gibt viele Artikel, die es Ihnen ermöglichen, das Ave Maria von Hand zu entschlüsseln, und auch Web-Software wie dCode ermöglicht dies.

Die Zwischenlösung lautet: YIPXIUZINDGPRNZPQUYMYAS.

Natürlich bedeutet diese Reihe von Buchstaben nichts. An dieser Stelle kommt der auf dem Rätsel gezeichnete Schlüssel ins Spiel. Der Text „IM TEDE VEREINT RIP“ befindet sich normalerweise an der Stelle, an der sich der Schlüssel befindet. Wenn wir diesen Schlüssel mit der deutschen Beaufort-Variante auf der Buchstabenreihe anwenden, erhalten wir:
GUILLYUMEHOCKEHEYGRABEN.

Bei dieser Lösung ist ein Buchstabe falsch, denn das Ave Maria von Tritheme behandelt die Buchstaben U, V und W gleich. Das erste „U“ im Zwischenkryptogramm hätte ein „W“ sein müssen (daher die Angabe „W = U“ in der Treppe).

Es ist recht einfach zu erkennen, wohin die Lösung führt. Eine der Straßen in Kelmis heißt RUE GUILLAUME HOCKÉ (oder Guillaume-Hocké-Straße auf Deutsch), und die andere heißt in beiden Sprachen HEYGRABEN. Beide Straßen umschließen den Friedhof, was durch das religiöse Thema und das Kriegerdenkmal im Rätsel bestätigt wird.

Der letzte Trick bestand darin, das Wort „Friedhof“ als Anlaufstelle zu wählen, d. h. „FRIEDHOF“, was das Thema des Rätsels bestätigt.

Lösung: FRIEDHOF

10. Rätsel




03	07	06	01	07	04	08	09
01	13	11	01	20	04	19	04
08	05	05	09	01	07	02	08
01	06	09	06	11	15	04	06
02	04	01	01	06	09	03	07
08	02	08	05	10	08	03	10
07	07	04	09	03	08	02	05
19	16	09	01	09	18	03	03
01	02	05	05	03	02	09	06
09	01	01	05	07	02	03	08
08	06	04	06	07	02	08	01
11	07	02	09	09	04	16	03



Es war notwendig, alle vorherigen Rätsel gelöst zu haben, um dieses letzte Rätsel zu lösen.

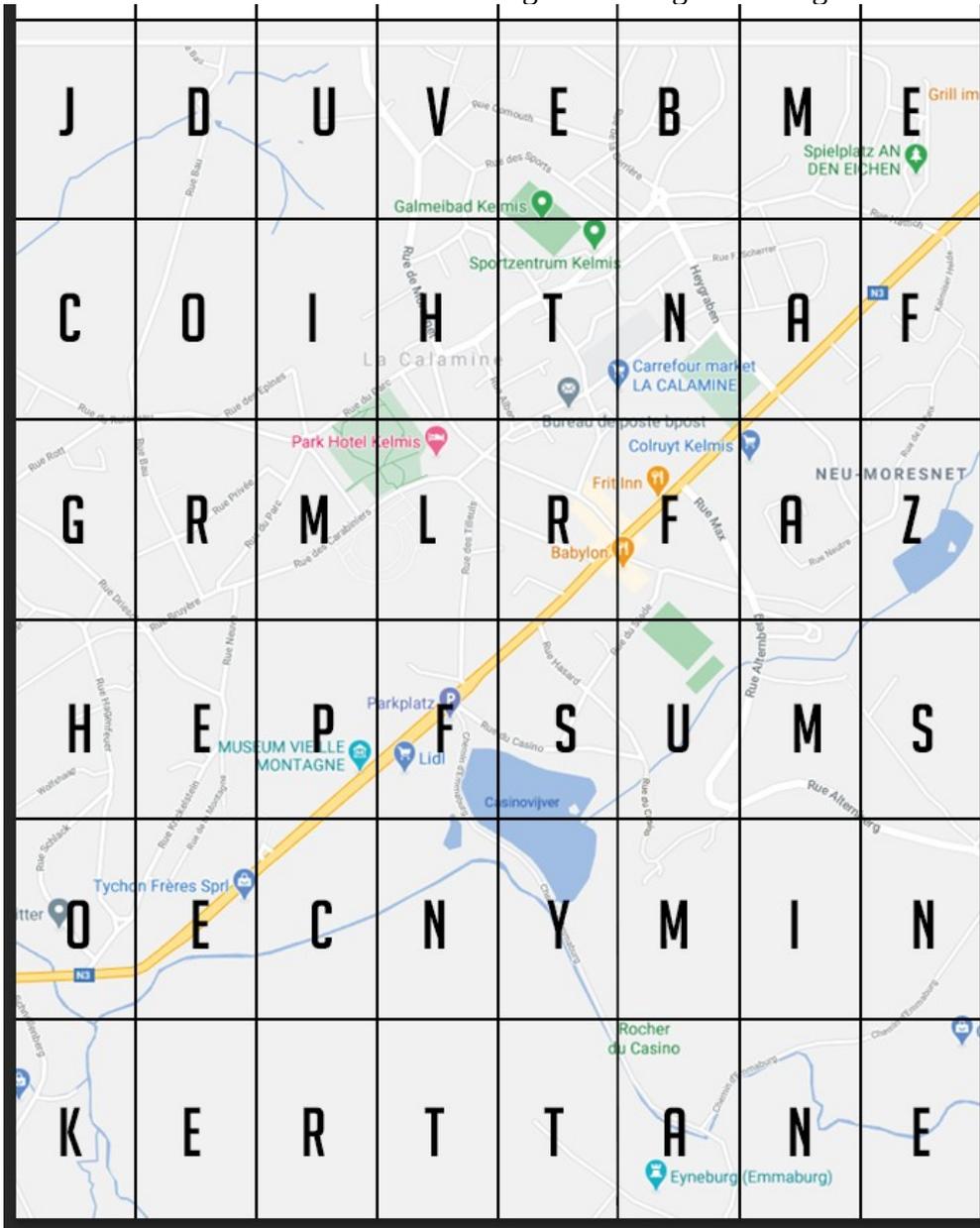
Die Zahlen in jedem Kästchen werden verwendet, um die Antworten auf die vorherigen Rätsel zu ermitteln. Der Vorgang ist derselbe wie bei der Verschlüsselung von Rätsel 8: erste Ziffer = Rätselnummer, zweite Ziffer = zu extrahierender Buchstabe.

Beispiel: 0103 = 1. Rätsel → VIEILLE MONTAGNE → dritter Buchstabe → E

DIE LÖSUNGEN :

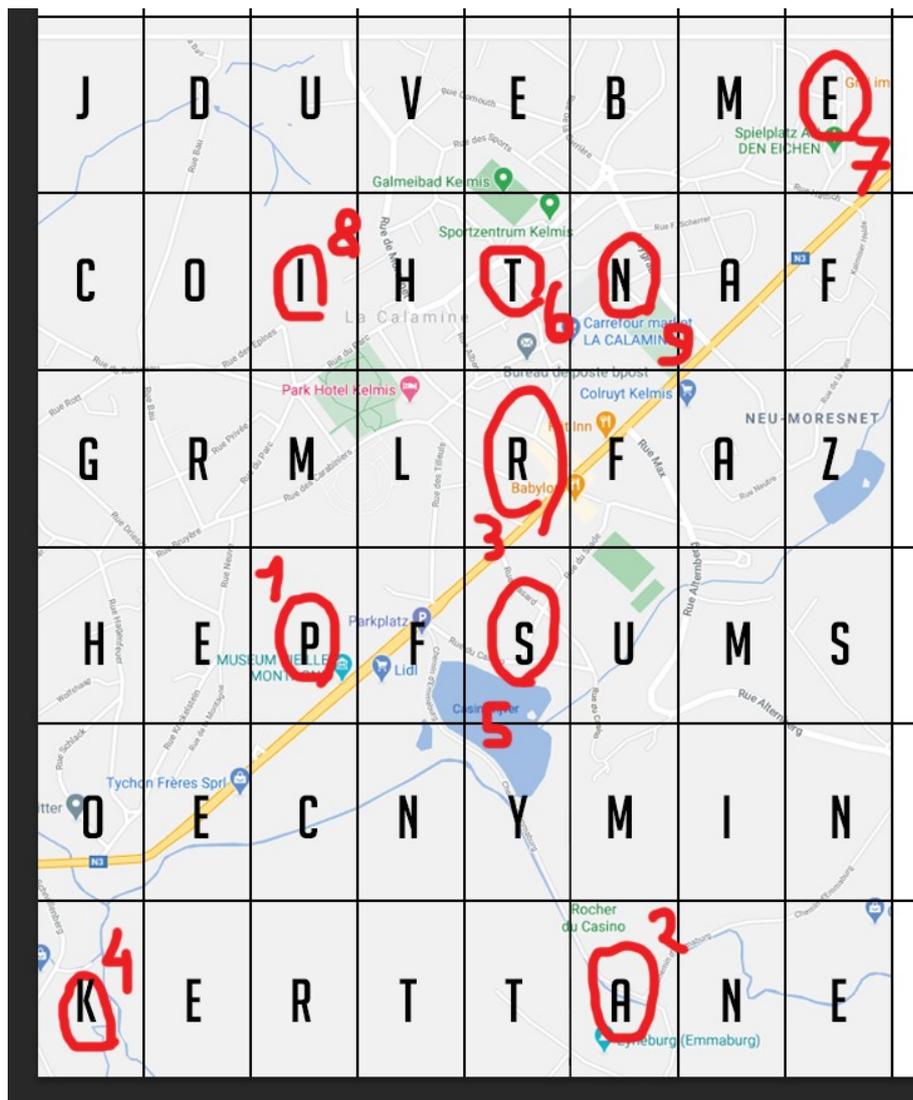
1. VIEILLE MONTAGNE
2. EMMABURG
3. JEAN FRYNS
4. ROCHUSKAPELLE
5. CASINO WEIHER
6. SPORTZENTRUM
7. SPIELPLATZ AN DEN EICHEN
8. CESAR FRANCK ATHENAUM
9. FRIEDHOF

Die durch die Buchstabenextraktionen vervollständigte Karte ergab das folgende Raster:



Um die endgültige Lösung zu finden, musste man sich nur die Buchstaben merken, die sich an den in den Rätseln angegebenen Orten befanden, und zwar in der Reihenfolge der Rätsel (wobei man die geografische Lage der Orte in der Reihenfolge berücksichtigte, in der man sie fand):

1. Museum Vieille Montagne
2. Emmaburg
3. Statue Jean Fryns
4. Rochuskapelle
5. Koordinate Casinoweierher
6. Sportzentrum
7. Spielplatz An den Eichen
8. César- Franck-Athenäum
9. Friedhof Kelmis



Es gab einen Weg, um zu wissen, dass alle Orte korrekt waren, ohne die Paare in Buchstaben umzuwandeln. Nimmt man nämlich die Orte in der Reihenfolge, in der die Rätsel gelöst wurden, so ergeben sich folgende Paare: 0409, 0204, 0610, 0811, 0309, 0111, 0904, 0509, 0715.

Die Reihenfolge der ersten Zahlen in jedem Paar war 4 2 6 8 3 1 9 5 7, d. h. alle Zahlen von 1 bis 9 in der falschen Reihenfolge. Daraus konnte man ableiten, dass die Spur gut war und dass die erste Zahl höchstwahrscheinlich die Rätselzahl war.

LÖSUNG:

PARK STEIN

Das Einzige, was noch zu tun war, war, den Schatz in der Art eines Geocaches im Gemeindepark zu suchen und den Stein („stein“) selbst in diesem Park zu finden. Die Symbole auf dem Denkmal erinnerten an einige der Abbildungen in früheren Rätseln.

Der Schatz war in einem Stein versteckt, was dem Wort „Stein“ noch mehr Bedeutung verlieh.



