

Die große Ruster Rätselrallye

Der Fluch der Königin



~
Sucht die Stationen!
Löst die Rätsel und helft
der Geister-Königin!
Holt euch tolle
Preise!

Macht mit bei einer fröhlich-gruseligen
Rätselreise quer durch Rust!



Hallo meine Freunde ...

Bitte erschreckt nicht, wenn ich euch so plötzlich, nun ja, anspucke. Ich weiß nicht, ob ihr schon Kontakt zu anderen Geistern hattet, von manchen hört man ja nicht unbedingt das Netteste. Aber glaubt mir, ich bin ein freundlicher Geist! Vor langer Zeit im Mittelalter war ich einmal eine bedeutende Frau, die in Rust eine wichtige Aufgabe zu erfüllen hatte ...

Mein Leben als Geist ist an sich nicht unangenehm. Ich kann fliegen, Wände durchschreiten, zuhören und zusehen, was die Leute so sagen und tun ... und dabei auch unsichtbar bleiben, wenn ich das möchte. Aber nach so vielen Jahrhunderten macht das alles keinen besonders großen Spaß mehr. Ich sehne mich nach Erlösung!

LEIDER IST EINST ...

etwas zerbrochen und es gibt etwas, das mich an diesen Ort bindet. Ein unerfülltes Versprechen, etwas, das hätte stattfinden sollen, dann aber doch nie stattgefunden hat.

Solange das Zerbrochene nicht wiederhergestellt ist, solange dieses Ereignis nicht durchgeführt wurde, kann ich keine Ruhe finden – und auch einige andere Geister nicht, die an anderen Stellen in Rust, nun ja, leben.

Aber mit eurer Hilfe können wir das schaffen. Folgt den Hinweisen, sucht die Geister, löst die Aufgaben, sammelt die Symbole! Dann können wir das Versprechen einlösen und endlich Ruhe finden.

Wollt ihr das für mich tun? Es soll auch euer Schaden nicht sein! Denn wenn ihr mir helft, werde ich dafür sorgen, dass ihr reichlich belohnt werdet!

Unterwegs werde ich euch leiten und noch mehr von meinem Leben und von dem unerfüllten Versprechen erzählen, das mich und die anderen an diesen Ort bindet.

Die Erzählung könnt ihr im elektronischen Netz mithilfe einer geheimen Kombination abrufen. Kein Grund, sich zu wundern: Ich mag aus alten Zeiten stammen, aber ich bin durchaus ein moderner Geist.

Viel Erfolg bei eurer Suche
wünscht euch von Herzen

Maria

Das erste Symbol



Willkommen bei der FISCHERKIRCHE. Sie ist der eigentliche Grund, weshalb ich noch über meinen Tod hinaus an RUST gebunden bin. Genauer gesagt an den Anbau, den man Marienkapelle nennt.

Hier wartet die erste AUFGABE auf euch. Sucht nach einer steinernen Gedenktafel. Sie ist leicht zu erkennen, denn auf ihr steht ein Kreuz und gleich darunter sieht man einen Totenkopf. Diese Gedenktafel ist einer Frau gewidmet, deren Nachname an den Namen einer Blume erinnert.

Hier seht ihr drei Blumen abgebildet. Welche davon heißt so ähnlich wie die Frau? Das Symbol darunter ist das erste, das ihr benötigt, um mich zu erlösen.



Orchidee

F 9 



Rose

L 8 



Veilchen

G 6 

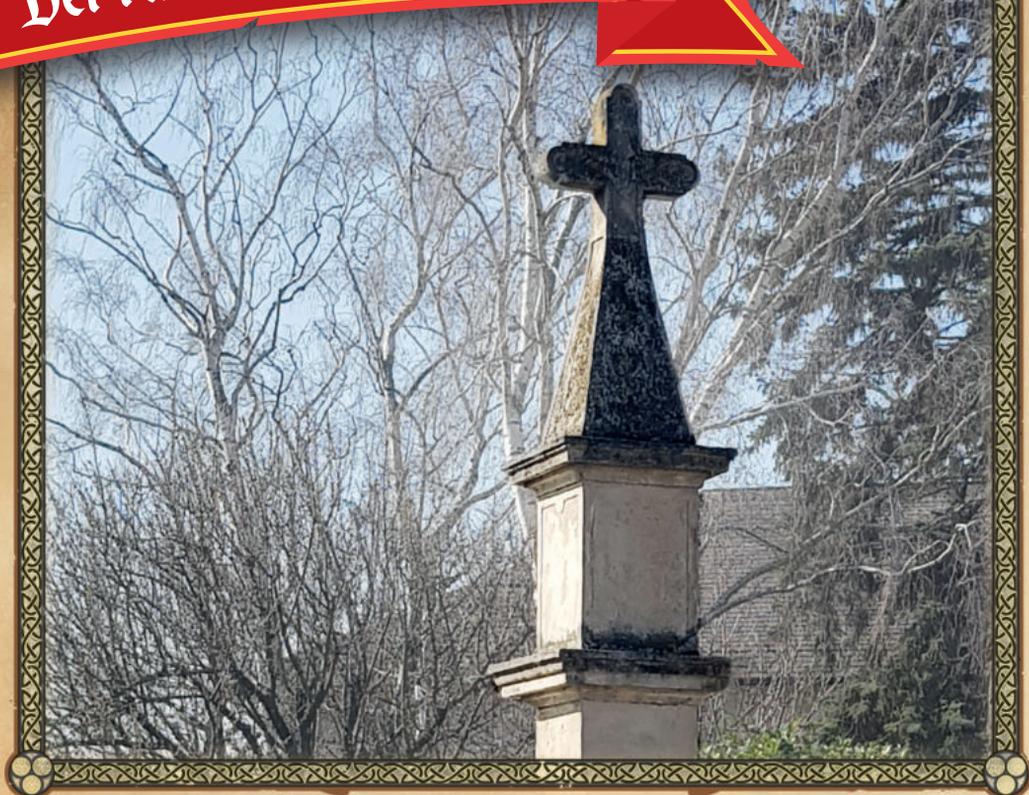
Danke, dass ihr mir dabei helft, meinen Frieden zu finden! Merkt euch das gefundene Symbol gut, denn ihr werdet am Ende alle gefundenen Symbole gemeinsam benötigen.

Außerdem seht ihr unter den Bildern Codes, bestehend aus einer Zahl und einem Buchstaben.

Gebt den richtigen Code auf der Website www.freistadtrust.at oder scannt den QR Code der jeweiligen Seite ein und erfahrt mehr über meine Verbindung zu dieser Kirche.



Der ruhelose Kellermeister



Am Rande von RUST, dort, wo es langsam grüner wird und wo man seit Alters her Weinbau betreibt, steht eine Wegmarkierung, das sogenannte GREINERKREUZ.

Hier spukt der Geist des alten KELLERMEISTERS THEOBALD, der damals zu meinen Lebzeiten für die Getränke zuständig war, wenn ein feierliches Festmahl anstand. Und so war auch er eng mit meinem Schicksal verbunden. Doch dazu erzähle ich euch später mehr.

Theobald zeigt sich nicht jedem und er spricht auch nicht mit Menschen. Aber er hat eine Aufgabe für euch. Wenn ihr sie korrekt löst, erhaltet ihr das zweite Symbol, womit wir wieder ein gutes Stück weiter wären!

Als Kellermeister musste er viel rechnen: wie viel Wein wo lagerte, welche Menge von welcher Sorte noch vorhanden war und wie viel davon er für welche Festivitäten zur Verfügung zu stellen hatte. Darum ist sein Rätsel eine Rechenaufgabe.

- Auf der Vorderseite des Kreuzes seht ihr eine Inschrift mit drei Jahreszahlen. Addiert die Zahlen.
- Auf der Rückseite des Kreuzes befindet sich ebenfalls eine Inschrift. Dort wird ein Ortsname genannt.
- Der wievielte Buchstabe des Alphabets ist der letzte Buchstabe des Ortes? Addiert diese Zahl zu den Jahreszahlen – nun habt ihr eine vierstellige Zahl. Addiert die vier Zahlen und ihr erhaltet eine neue zweistellige Zahl – die Quersumme. Diese Zahl, die ihr nun erhaltet, steht über dem richtigen Symbol.

12

B 7

b

15

V 3

U

19

W 2

■



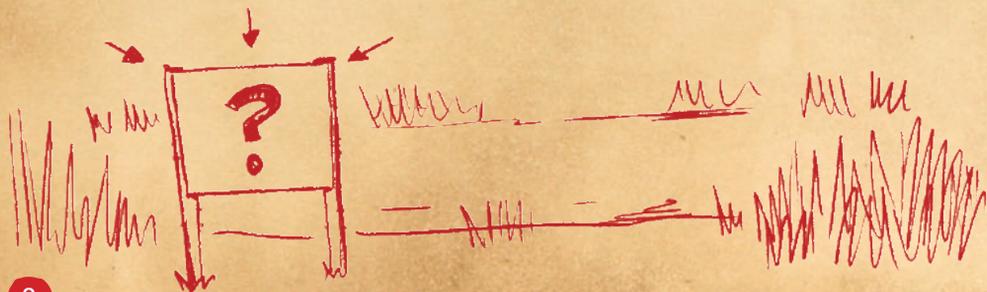
Wenn ihr erfahren wollt, was Theobald und das Festmahl mit mir zu tun haben, dann gebt den Lösungscode auf der Webseite ein!



Die ewige Hecht-Jagd



hier auf der STORCHENWIESE lebt der Geist des FISCHERS FRIDOLIN. Fridolin hat einst den mächtigen Hecht gefangen, der bei dem feierlichen Festmahl zubereitet werden sollte. Mehr darüber erzähle ich euch nach der Aufgabe.

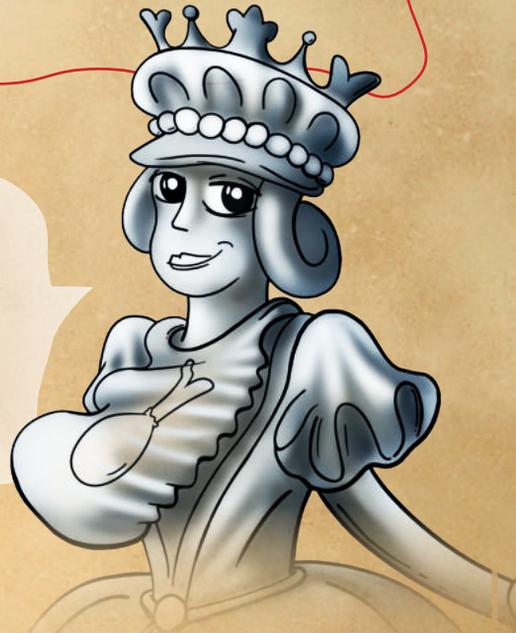


Rätsel #03

Löst das Rätsel, das die Tafel auf der Storchenwiese für euch bereithält.
Schafft ihr das, erhaltet ihr eine Frage. Beantwortet die Frage im Heft.
Die richtige Antwort führt euch zum richtigen Symbol und Code.



Wollt ihr erfahren, was es mit der ewigen Hecht-Jagd auf sich hat, und wie ihr dazu beitragen könnt, sie zu beenden? Dann gebt den Code auf der Website ein.



Der verlegene Bürgermeister



Im PULVERTURM von RUST solltet ihr besonders leise sein. Denn so eigenartig es klingen mag, hier lebt ein schreckhafter Geist! Es ist der Geist des BÜRGERMEISTERS BALTHASAR, der damals für die Stadt und alles, was in ihr vorging, verantwortlich war.

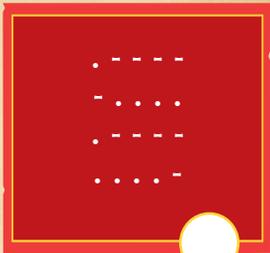
Und weil die Sache mit dem Festmahl damals katastrophal schief gegangen war, grämte er sich so, dass er sich später als Geist in diesen Pulverturm zurückzog und nie wieder herauskam! Man kann sich mit ihm nur mit Klopfzeichen unterhalten, so schüchtern ist er inzwischen geworden.

Für meine Befreiung brauchen wir aber auch ihn! Und um ihn aus seinem Versteck zu locken, benötigen wir das vierte Symbol. Das findet ihr, wenn ihr diese Aufgabe löst.

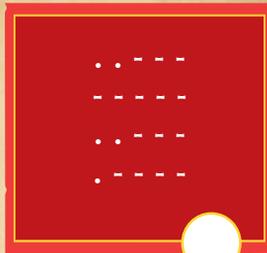
Vorne auf dem Turm, zwischen zwei Schießscharten und über dem blau-weißen Denkmalschutz-Zeichen, findet sich ein kleines Schild mit einer Beschreibung des Turms.

In der letzten Zeile steht eine Jahreszahl, die auch weiter oben im Turm eingemeißelt ist. Unten findet ihr drei Jahreszahlen im Morsecode. Findet mithilfe dieser Tabelle die richtige Jahreszahl heraus, dann habt ihr das nächste Symbol gefunden!

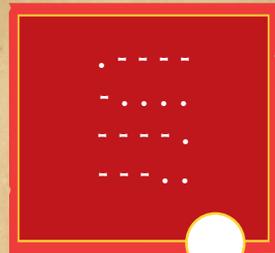
1 = .----- 2 = ..---- 3 = ...--- 4 =- 5 =
 6 = -..... 7 = --.... 8 = ----- 9 = ----- 0 = -----



J 4



V 9



C 3



Wenn ihr den Code auf der Website eingibt, erzähle ich euch mehr über den schüchternen Bürgermeister.



Die traurige Köchin



hier im SEEHOF lässt es sich gut speisen und trinken. Leider gehören für mich – so wie für alle Geister – diese Genüsse der Vergangenheit an. Dennoch lebt hier der Geist der KÖCHIN ANNA.

Sie war damals auserkoren worden, das Festmahl für uns zuzubereiten, und hatte sich schon die herrlichsten Rezepte für den Hecht ausgedacht! Da es leider nie zu der Feier kam, zog sie sich nach ihrem Tod als Geist in die Küche zurück und beobachtet seitdem traurig, wie andere köstliche Speisen zubereiten ... Aber wenn ihr alle Aufgaben löst, kann sie endlich tun, was sie damals tun wollte und wird auch ihre Freude wiederfinden!

Die Aufgabe ist folgende:

- An einem Eck des Seehofs unter dem Zeichen für den Denkmalschutz ist ein alter Stein eingelassen, der die Breite des Sees in einem bestimmten Jahr in einem alten Maß namens Klafter angibt.
- Zieht von der Anzahl der Klafter die darunter stehende Jahreszahl ab. Ihr erhaltet eine vierstellige Zahl.
- Tragt die Zahl nun als x in dieses Raster ein – die erste Ziffer in die Zeile A, die zweite Ziffer in die Zeile B usw. danach verbindet alle Punkte miteinander.
- Woran erinnert euch die fertige Zeichnung? Unten stehen drei Möglichkeiten, das Symbol, das bei der richtigen Antwort steht, ist jenes, welches wir benötigen!

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

Sanduhr

V 7 

Baum

Y 4 

Zahnrad

M 9 



Mehr über Anna und das Festmahl erfahrt ihr auf der Website, wenn ihr den Code dort eingibt ...

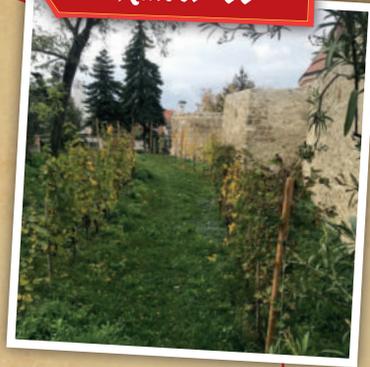


Eine Frage des Geschmacks



Bei einem richtigen Festmahl ist auch die Auswahl des Weins eine äußerst wichtige Angelegenheit! Meist gibt es eine genau festgelegte Abfolge unterschiedlicher Weinsorten, jeweils passend zu dem gerade servierten Gericht.

Für solch spezielle Fragen ist natürlich KELLERMEISTER THEOBALD der Experte. Nachdem ihr schon so viele Aufgaben gelöst habt, hat er sich von seinem üblichen Spukort beim Greinerkreuz hierher begeben, um schon einmal die richtigen Sorten auszuwählen – sollte es euch tatsächlich gelingen, das uralte Versprechen zu erfüllen!



- Beantwortet die untenstehenden Fragen mithilfe der Rotwein- und Weißwein-Tafeln beim Lehrpfad.
- Neben jeder Weinsorte findet ihr eine Zahl.
- Addiert die vier Zahlen der richtigen Antworten.
- Ihr erhaltet eine zweistellige Zahl. Durch welche beiden anderen Zahlen lässt sich diese dividieren? Unten stehen drei Möglichkeiten. Mit der richtigen Antwort erhaltet ihr das letzte Symbol.

1.) Welche Sorte kam vermutlich im 13. oder 14. Jahrhundert aus dem Burgund oder aus der Champagne zu uns?

2.) Welche Sorte duftet unter anderem nach Leder, Schokolade, schwarzem Pfeffer und Veilchen?

3.) Welche Sorte erinnert vom Aroma her an weißen Pfeffer oder Tabak?

4.) Welche Sorte ist eine Neuzüchtung aus dem Jahr 1922?

5 & 7

T 3



2 & 9

S 5



3 & 11

N 8



Gebt den Code auf der Website ein und ich erzähle euch, wie es weitergeht.



Bonus für die Wanderlustigen



Um die letzte große Aufgabe zu lösen, das Festmahl stattfinden zu lassen und uns Geister zu befreien, habt ihr bereits alle Symbole gesammelt! Solltet ihr aber wanderlustig* sein und vor dem großen Finale noch eine Station aufsuchen wollen, dann kommt zu der Stelle, an der FISCHER FRIDOLIN einst den Hecht wieder ins Wasser gesetzt hat. Dort befindet sich jetzt das SEEBAD. Wenn ihr dieses Rätsel löst, erhaltet ihr direkt beim Bad eine kleine Belohnung!

Rund um die Bucht bei den Bootsstegen stehen vier Laternenpfähle.
Welche Farbe haben sie?

Ganz in der Nähe, an der Wand des Hotels am See, steht ein Münzautomat mit derselben Farbe. Hier findet ihr einige Beschreibungen des Geräts. Sucht die richtige Antwort aus.

Der Automat ...

A ... druckt Eintrittskarten für das Seebad.

B ... nimmt nur Schillingmünzen an.

C ... erzählt etwas über den Neusiedlersee in vier Sprachen.

D ... enthält Kaugummi.

E ... heißt so wie ein Sternzeichen.

F ... stammt aus dem Mittelalter.

G ... prägt Erinnerungsmünzen mit einem Storch.

Für jede Antwort gibt es ein Codewort:

A – Badesalz, B – Groschengrab, C – Schilfgürtel, D – Blase,
E – Sternenhimmel, F – Ritterburg, G – Vogelnest

Na, habt ihr die richtige Antwort gefunden?

Dann geht zur Hotelrezeption, zeigt euer ausgefülltes Rätselheft her und sagt das Codewort. Dann bekommt ihr sofort eure Überraschung!

Einen eigenen Code für die Website gibt es diesmal nicht. Denn das Ende der Geschichte erzähle ich euch beim Rathaus ...



Der letzte Schritt



Nun wird es sich zeigen! Habt ihr wirklich alles richtig gelöst? Es bleibt nur noch eines zu tun: Zeichnet die sechs Symbole in diesem Raster an der richtigen Stelle ein. Habt ihr das geschafft, ergibt sich ein Buchstabe in alter Schreibschrift. Haltet euer Heft nun aufgeschlagen zum Himmel!

Das magische Symbol wird sich unsichtbar erheben, alle Geister zusammenrufen, wir können unsere alte Verpflichtung erfüllen, das große Festmahl feiern und anschließend endlich unsere Ruhe finden.

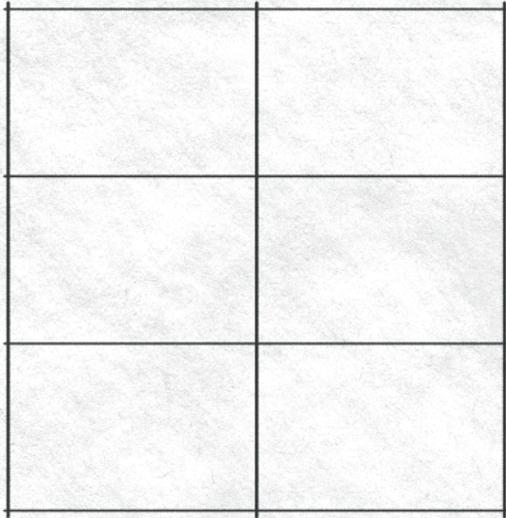
Ich danke euch von Herzen! Ohne euch hätten wir es nie geschafft! Jetzt aber will ich noch mein Versprechen einlösen. Zeigt euer Heft mit dem ausgefüllten Raster im Stadtmuseum Kremayrhaus her und ihr erhaltet in meinem Namen einen kleinen Dank für eure Mühen.

Und wenn ihr den gefundenen Buchstaben zusammen mit der Ziffer 1 auf der Website eingibt, will ich euch berichten, wie die Sache für uns Geister ausgegangen ist.

Aber nun ist es Zeit, mich von euch zu verabschieden. Lebet wohl!

Herzlichst,
eure **Maria**

Lösung



Trage hier die Symbole
der 6 Rätsel ein.

R 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	R 4
R 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	R 5
R 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	R 6

Kannst du die Puzzle Teile
zusammensetzen? Probier es
ruhig zuerst hier aus.

Bereich für Skizzen

Freistadt Rust





- ① Fischerkirche
- ② Greinerkreuz
- ③ Storchenwiese
- ④ Pulverturm
- ⑤ Seehof Rust
- ⑥ Weinlehrpfad
- ⑦ Seebad Rust
Sonderstation

Notizen

Notizen



burgenland

die sonnenseite österreichs



Verein Stadtmarketing Rust • Conradplatz 1 / 7071 Rust

+43 676 84160623 • office@stadtmarketing-rust.at

www.freistadttrust.at