

Leo Eisenring



S' Böögge-Gheimnis Abenteuerspielbuch zum Kanton Zürich

LUDOLEU LTD.



GAMES & EDUTAINMENT
STETTfurt - SWITZERLAND

Eine Arbeit im Rahmen der IWB IP 17
«Individuelles Projekt realisieren»

Unterstützt und ermöglicht durch:



Kanton Zürich
Bildungsdirektion
Volksschulamt



PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH

© Illustrationen

Heiri Schmid, Wuppenau
Titelbild: Roland zh

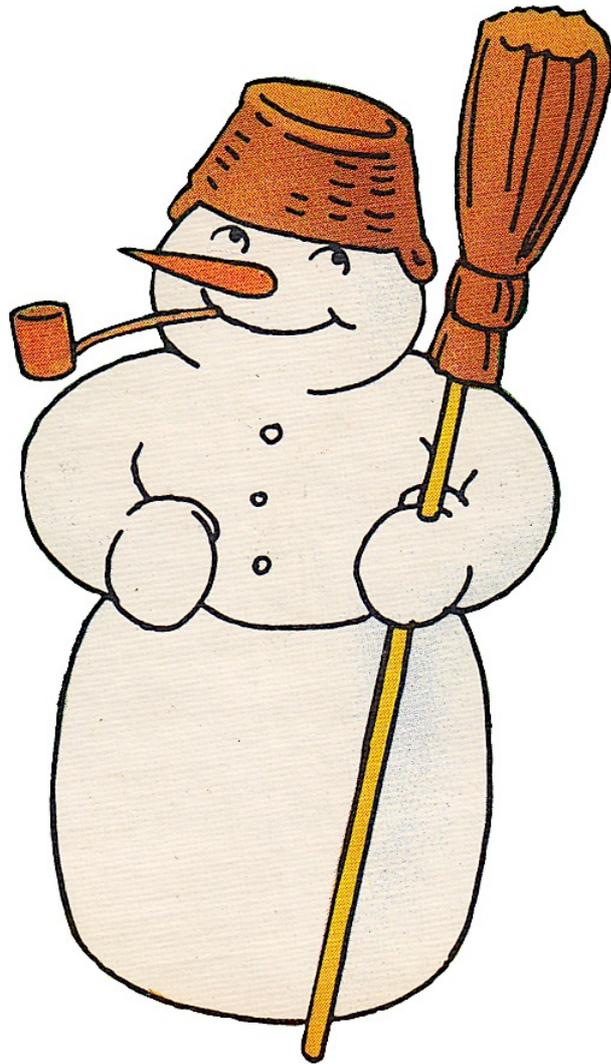
© 2017 Leo Eisenring by



Leo Eisenring

s' Böögge-Gheimnis

Band 0



Ein Abenteuerspielbuch
zur Geschichte und Geografie des
Kantons Zürich

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Spielregel Abenteuer-Spielbuch

Prolog

Kapitel 1

Kapitel 2

Kapitel 3

Kapitel 4

Kapitel 5



Einleitung

Du hältst in den Händen ein ganz besonderes Buch, ein Buch wie selten ein anderes. Du bist dich vielleicht gewohnt, ein Buch von vorne bis hinten Seite um Seite zu verschlingen. Aber hier geht das nicht, denn du wirst verschiedene Pfade antreffen, die dich kreuz und quer durchs Buch, mal nach hinten, mal auch wieder nach vorne, führen werden. Und das ganz Besondere an diesem Buch ist: Alles liegt in deinen Händen, denn die Hauptrolle spielst du! Du hast die Macht über die Ereignisse, du bestimmst den Verlauf der Geschichte und du, nur du allein, bist imstande, den Böögg vom Zürcher Sechseläuten vor seinem traurigen Schicksal zu bewahren!

Bevor du jedoch mit dem Lesen und Lösen dieses Abenteuers beginnen kannst, gilt es noch einige Spielregeln zu lesen.

Wahrheit und Fiktion (für dieses Buch Erfundenes)

Du wirst in diesem Buch viel über die Dörfer und die Geschichte des Kantons Zürich erfahren, einige Persönlichkeiten kennenlernen und wichtige Ereignisse aus früheren Zeiten sogar «live» miterleben können. Doch nicht alles in der Geschichte Erzählte hat sich auch wirklich so abgespielt. Einige Episoden und Personen sind von mir erfunden worden. Mit diesem Kunstgriff kann ich die damaligen Ereignisse präziser und lebensechter wieder auferstehen lassen und dich auch an der Gefühlswelt der Menschen aus früheren Jahrhunderten teilhaben lassen.

Man kennt zwar aus Archiven und Geschichtsbüchern Namen und Lebensdaten von vielen Menschen aus alten Zeiten. Was sie jedoch dachten, fühlten und sich erträumten wird für immer ein Geheimnis bleiben. Wenn ich hier also schreibe: «Der arme Kerl fürchtete sich wie eine Maus in der Katzenpfote!», ist das reine Spekulation und von mir

erfunden. Vielleicht fand der Mann das Geschehen damals einfach nur lästig oder lachte sogar dabei, wie man halt über einen gelungenen Scherz lacht.

Im Anschluss ans Lesen dieser Geschichte kannst du erforschen, was der Wirklichkeit und was meiner Phantasie entsprungen ist. Soweit möglich habe ich mich nämlich an die mir bekannten Fakten gehalten.

Benütze dazu das Internet oder den Lehrerkommentar, den deine Lehrperson zu diesem Buch bei sich hat.

Spielprinzip

Die Spielregeln eines Abenteuer-Spielbuches kennst du sicherlich. Oft kannst du frei entscheiden, bei welcher Nummer du weiter lesen willst. Das ist genauso wie bei jeder Lesespur.

- Willst du weiter lesen? ⇒ 63
- Gehst du lieber zum Fussball? ⇒ 57

Je nach deiner Entscheidung liest du hier bei Nr. 63 oder Nr. 57 weiter. Beim Papierbuch blätterst du dich entsprechend nach hinten oder vorne, beim e-Book genügt ein Klick auf die gewählte Nummer.

Nicht immer kannst du jedoch frei wählen, wohin dein Weg durch diese Geschichte dich führt. Dann brauchst du Glück, musst eine Geschicklichkeitsprüfung bestehen oder deine Fähigkeiten in einem Duell gegen verschiedenste Gegner ausspielen. Da kann es dann geschehen, dass du dich gegen rüpelhafte Wirtshausschläger im Kampf behaupten musst. Vielleicht versuchen dich gewiefte Geschäftemacher übers Ohr zu hauen oder du musst einen misstrauischen Obervogt mit deinem Charme bezirzen.

In diesen Fällen entscheiden Sieg oder Niederlage in einem Duell oder einer Prüfung, an welcher Stelle du weiterlesen darfst.

Ziel des Abenteuer-Spielbuches «S' Böögge-Gheimnis»

Die wichtigste Aufgabe dieses Buches besteht darin, dir die Geschichte und die Geografie des Kantons Zürich in einigen Episoden näherzubringen und dich gewissermassen am damaligen Leben der Zürcher teilnehmen zu lassen. So lernst du nicht nur Fakten, Namen und Jahreszahlen auswendig, sondern kannst gewissermassen die Geschichte unserer Vorfahren auf Gefühlsebene «begreifen».

In diesem Buch hast du ein Rätsel zu lösen, welches dir im Verlauf der Geschichte gestellt wird. Dabei wirst du als Lösungshinweis in jedem Kapitel einen speziellen Ort, ein geeignetes Versteck im Kanton Zürich, erfahren. Hast du alle Kapitel gelesen, kannst du an diesen Orten nach Hinweisen zur Lösung suchen. Alle Hinweise zusammen ergeben ein erneutes Rätsel, das du nur noch zu knacken brauchst.

Kurzversion nur mit dem Einstiegs-Band

Wenn dich die Aussicht auf einen Einstiegsband und sieben zusätzliche Büchlein abschreckt, denke an Harry Potter. Da gibt es noch viel mehr zu lesen!

Du kannst jedoch auch nur den Einstiegsband geniessen. Bereits nach Kapitel 4 kannst du aussteigen und dich «Sieger der Geschichte» nennen, der das Geheimnis des Bööggs gelüftet hat. Das Kapitel 5 ist dann sozusagen eine Zugabe und wichtig, wenn du dem Bögg auch wirklich helfen willst: Denn den Böögg gerettet hat nur, wer das Abschlussrätsel nach den sieben Bänden lösen konnte!

Spielregel Abenteuer-Spielbuch

Persönliche Fähigkeiten

In diesem Abenteuer-Spielbuch warten viele Gefahren und entscheidende Kämpfe in vergangenen Zeiten auf dich. Um diese zu bestehen, stehen dir verschiedene Fähigkeiten zur Verfügung. Du bist **stark**, **intelligent** und **charmant**.

Noch vor Spielbeginn kannst du selber bestimmen, mit welchen Fähigkeiten du besonders erfolgreich sein willst und welche Fähigkeit eher deine Schwäche ist. Du kannst dir genau 4-mal 7 Punkte zuteilen. 4 steht für die vier Himmelsrichtungen, in denen deine Abenteuer auf dich warten, und 7 für die heilige, keltische Zahl Sieben, die gemäss keltischer Weisheit zu heroischen Taten herausfordert.

Wie verteilst du diese Stärkepunkte? Je sieben Punkte kannst du auf deinem Kontrollblatt als Stärke in den Fähigkeiten Intelligenz, Charme und Kampfkraft notieren.

Die restlichen sieben Stärkepunkte kannst du frei auf diese drei Fähigkeiten verteilen. Dabei kannst du alle sieben Punkte auf die gleiche Fähigkeit legen. Dann wirst du jeweils mit mindestens 14 Punkten in einen Kampf oder ein Duell mit dieser Fähigkeit starten. Du kannst die vierten sieben Punkte jedoch auch aufteilen und so verteilen, dass zwei oder sogar alle drei deiner Fähigkeiten mehr als 7 Punkte stark sind.

Kämpfe, Duelle und Proben

Die nachfolgenden Regeln für allerlei Auseinandersetzungen wirken auf den ersten Blick sehr kompliziert. Doch das täuscht. Zudem musst du nicht alles jetzt schon verstehen. Kehre jeweils zur Regel zurück, wenn eine bestimmte Aufgabe ansteht und du nicht weisst, wie du genau spielst.

Kraft-Duelle, Intelligenz-Duelle, Charme-Duelle

Die Stärke von Intelligenz, Kraft und Charme benötigst du beim Ausführen von Duellen. Im Verlauf deines Abenteurers triffst du auf Kraft-, Intelligenz- oder Charme-Duelle. Manchmal kannst du auch wählen, mit welcher dieser Fähigkeiten du einen vor dir stehenden Gegner überlisten und besiegen willst.

In jedem Fall muss dir aber klar sein, welche Art Duell bei dieser Auseinandersetzung zu lösen ist. Denn du darfst nur die Stärkekpunkte verwenden, die du zu dieser Fähigkeit auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert hast.

Oft bekommst du auch angegeben, ob und wie viele Punkte du zusätzlich zu deiner Grundstärke in diesem Kampf verwenden kannst. Dein «Gegner» erhält ebenfalls eine bestimmte Punktzahl zugewiesen.

Schreib die beiden Stärken nebeneinander auf ein Blatt. Im Beispiel startet dein Gegner mit 11 Punkten, du jedoch nur mit 10! Nun würfelst du abwechselungsweise mit einem Spielwürfel. Die gewürfelte Augenzahl wird fortlaufend abgezogen. Es beginnt immer der Gegner. Das heisst: deinen ersten Wurf ziehst du beim Gegner ab, dann bei dir, u.s.w.

Wer zuerst 0 Punkte aufweist oder ins Minus geraten würde, hat das Duell verloren.

DU	GEGNER
10	11
-1	-3
<hr/>	<hr/>
9	8
-6	-6
<hr/>	<hr/>
4	5
-1	-3
<hr/>	<hr/>
1	3
<hr/>	<hr/>
0	0

GEWONNEN

Geschicklichkeitsprüfung

Diese Aufgabe wird dir gestellt, wenn du z. B. einen Weg suchen musst oder etwas aus deiner Tasche zu klauben hast. Die Aufgabe erledigst du mit einem Spielwürfel. Dabei funktioniert das Spiel nach dem Prinzip von «Schere-Stein-Papier». Wenn du einen Spielpartner hast, könnt ihr natürlich auch ein gewöhnliches «Schere-Stein-Papier» mit versteckten Händen spielen.

Zuerst würfelst du für deine Aufgabe einmal, danach für dich einmal. Dabei drehst du den Würfel nach dem Wurf immer so, dass die kleinere der beiden sich gegenüberliegenden Seiten oben liegt. Oben liegen also nur 1, 2 oder 3. Würfelst du 4, 5 oder 6, drehst du den Würfel einfach um. Einfacher geht's mit einem Dreierwürfel, der 1, 2 und 3 je zweimal aufgezeichnet hat.

Wer hat gewonnen? Es gilt:

3 (4)	⇒	2 (5)	(3 schlägt 2)
2 (5)	⇒	1 (6)	(2 schlägt 1)
1 (6)	⇒	3 (4)	(1 schlägt 3)

Eine Geschicklichkeitsprüfung geht immer über mehrere Runden. Du hast bestanden, wenn du mehr Siege erzielen kannst als deine Aufgabe, verloren jedoch, wenn die Aufgabe öfters siegt.

Dabei musst du nicht unbedingt alle Runden auswürfeln. Wenn eine Partei so viele Siege errungen hat, dass die noch ausstehenden Würfelrunden nicht mehr ausreichen, um der andern Partei ein Aufholen an Anzahl Siegen zu ermöglichen, ist die Geschicklichkeitsprüfung entschieden.

Gewonnen hat, wer bei ...

3 Runden	2 Siege	
5 Runden	3 Siege	
7 Runden	4 Siege	errungen hat.

Das funktioniert also gleich wie im Hockey-Play-Off. Da wird auch «Best of seven» gespielt, aber eine Mannschaft kann schon nach dem 4. Spiel Sieger sein, wenn sie alle Spiele gewonnen hat.

Prüfung – Glück oder Pech?

Nicht immer kannst du nur mit deinen Fähigkeiten gewinnen, oftmals benötigst du, wie auch im richtigen Leben, eine Portion Glück. Wird im Text verlangt, dass du dein Glück testen sollst, gehst du folgendermassen vor:

Wähle eine Nummer aus diesem Buch, eine Zahl für die Anzahl Zeilen (Linien) und eine Zahl für die Anzahl Wörter auf dieser Zeile. z.B. 43 / 5 / 3. Schreibe diese drei Zahlen auf ein Blatt.

Nun suchst du im Buch die gewählte Stelle auf. Der Anfangsbuchstabe des so ermittelten Wortes gibt dir an, ob du Glück (Konsonant) oder Pech (Vokal) hast.

- Zuerst suchst du die gewählte Nummer auf. Natürlich hast du eine Nummer gewählt, die in diesem Buch auch verwendet wird.
- Nun zählst du von dieser Nummer an die Anzahl Zeilen nach unten ab, die du dir vorgenommen hast. Dabei kann es vorkommen, dass du bereits zur nächsten oder übernächsten Nummer gelangst, wenn der gewählte Abschnitt sehr kurz ist. Doch das ist egal.

- Der letzte Schritt ist nun das Abzählen der Wörter. Auch hier kannst du vielleicht auf die nächste Zeile gelangen.
- Jetzt bist du bei einem Wort angelangt. Der Anfangsbuchstabe dieses Wortes gibt dir an, ob du Glück oder Pech hast.
 - **Glück** hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des gewählten Wortes ein **Konsonant** ist.
(b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)
 - **Pech** hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des Wortes ein **Vokal** (a,e,i,o,u) oder ein **Umlaut** (ä,ö,ü) ist.

Gegenstände und Geheime Botschaften

In diesem Buch brauchst du nicht, wie du es vielleicht von anderen Abenteuer-Spielbüchern her gewohnt bist, Gegenstände aufzusammeln und Geheime Botschaften zu notieren. Hier geht es einzig um das Erleben der Geschichte des Kantons Zürich und um das Lösen der gestellten Rätsel.

Vorzeitiges Ende

Triffst du in der Geschichte auf den Satz **«Dein Abenteuer ist zu Ende!»,** ist das gleichzeitig eine Aufforderung, das Abenteuer nochmals zu wagen.

Es ist nicht nötig, das ganze Abenteuer nochmals von vorne zu lösen. Es genügt, wenn du zur letzten so fatalen Entscheidung zurückkehrst und es dieses Mal besser machst.

Bist du durch ein verlorenes Duell, eine ungeschickte Handlung oder einfach nur durch Pech in diese Situation geraten, brauchst du diese Aufgabe nicht nochmals zu bewältigen, sondern gehst einfach als Sieger durch dieses zweite Duell.

Erreichst du ein vorzeitiges Ende, notierst du dir das jedoch auf deinem Abenteuer-Protokoll. So kannst du zum Schluss dieses Abenteuer-Spielbuches mit deinen Freundinnen und Freunden vergleichen, wer sich erfolgreicher durch das Buch gekämpft hat.

Denn merke dir: Es gibt viele Möglichkeiten, vorzeitig aus dem Abenteuer zu fallen, jedoch nur eine, das grosse Rätsel zu lösen und das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Lesedisziplin

Um dir deine Leselust an diesem Abenteuer-Spielbuch nicht zu vermiesen, solltest du sehr diszipliniert lesen. Wenn du dich für einen Weg entschieden hast, lies auch diesen Weg, und nur diesen! Wenn du einen Kampf verloren hast, lies auch bei der Nummer weiter, die für die Verlierer vorgesehen ist.

Es ist nämlich eine grosse Versuchung, nicht bei der eigenen Fortsetzung weiterzulesen, sondern zuerst erfahren zu wollen, wie es dort weitergeht, wo man sich dagegen entschieden hat. Ganz speziell Disziplin braucht es nach einem verlorenen Duell. Es geht jedoch viel an Spannung in diesem Abenteuer-Spielbuch verloren, wenn man eine Niederlage nicht akzeptiert und zu schummeln beginnt!

Spielende

Hast du alle sieben Epochen der Zürcher Geschichte aufgesucht, alle Aufgaben erfolgreich bestanden und mit allen Menschen aus längst vergangenen Zeiten gesprochen, stehen auf deinem Abenteuer-Protokoll sieben Zürcher Orte, an denen du einen Lösungshinweis finden kannst.

Suche diese Orte auf und schau dich dort um. Kannst du nicht im Kanton Zürich direkt reisen, kannst du auch im Internet nach den Hinweisen forschen.

Wenn du aber mit dem ZVV zu den erwähnten Orten im Kanton reisen kannst, um so besser! Doch denk daran: Da es sich hier um ein Geschichtsbuch handelt und die Verstecke zum Teil vor Hunderten von Jahren angelegt wurden, musst du dich sehr genau umsehen, hinter Steine schauen, unter Mauervorsprünge kriechen oder andere Techniken anwenden.

Beachte aber die Regel, dass du immer anständig suchst, nicht in private Gärten trittst und kein hohes Gras niedertrampelst.

Die Lösungshinweise stellen dir ein weiteres Rätsel. Im Epilog am Ende von Band 7 wirst du erfahren, wie dieses zu lösen ist. Es liegt aber ganz alleine an dir, diesen Text zu entschlüsseln!

Viel Spass beim Lesen, Lösen und Erleben der Geschichte unseres Kantons und der Welt des Bööggs und seines Geheimnisses.



Material

Bevor du mit dem Lesen des «Böögge-Gheimnis» beginnen kannst, musst du dir noch einige Hilfsmittel bereitlegen.

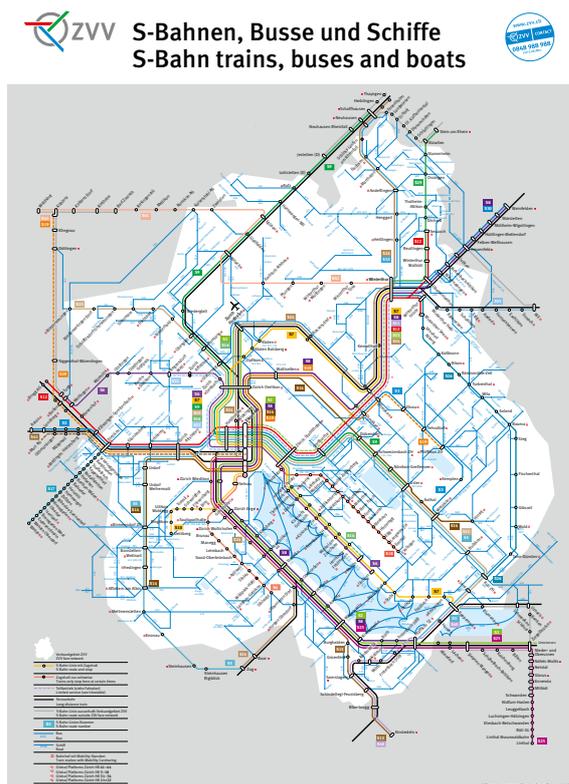
- Text «S' Böögge-Gheimnis» als e-Book oder Ausdruck
- Abenteuer-Protokoll
- Schreibzeug und Notizpapier
- normaler Spielwürfel mit 6 Augen
- Masstab & ein Stück farbiger Nähfaden
- Schulkarte Kanton Zürich
- Liniennetzpläne des ZVV

ganzer Verbund

Stadt Zürich

Stadt Winterthur

online oder als Prospekt



Prolog

«Nenn mich «Buch der Druiden», wenn du willst. Doch du musst nicht! Das ist alleine deine Entscheidung! Eines musst du jedoch wissen! Bereits dieser Name ist eine Lüge, genauso eine Lüge wie vieles in diesem Buch. Denn nur eines ist hier gewiss: Wer die Wahrheit finden will, muss durch tausend Lügen sehen und verstehen, worin die Wahrheit dieser Lüge besteht. – Diese Weisheit kannten schon vor mehr als tausend Jahren keltische Druiden und sie wussten ihr Geheimnis zu wahren, bis zum heutigen Tag, bis zu dir! Denn du, genau du, bist das auserwählte, ungewöhnliche Kind, das dazu geboren wurde, dieses Geheimnis der Worte zu klären, die Weisheit in diesen Sätzen zu ergründen und aller Welt kund zu tun, was war, was ist und was einmal sein wird!»

Mit grossem Unverständnis starrst du auf den wirren Text in diesem uralten Buch, welches vor dir auf deinen Knien liegt. Du kannst weder die altertümlichen Schriftzeichen noch die Sprache, in welcher der geheimnisvolle Text geschrieben steht, verstehen. Doch zu deinem Glück muss vor vielen Jahren schon einmal ein Wissenschaftler dieses Buch in Händen gehalten und versucht haben, den Text zu entschlüsseln. So findest du auf einigen Seiten in Deutsch gekitzelte Übersetzungen, die dir beim Lesen sehr viel weiterhelfen.

Dennoch bist du etwas wütend auf dich. Weshalb nur hast du dich vom Verkäufer an diesem Flohmarktstand zum Kauf überreden lassen? Weshalb konntest du dem unbändigen Drang, genau dieses Buch zu besitzen, nicht widerstehen? Nun sitzt du hier am Rande des Marktes mit einem in echtes Schweinsleder gebundem Buch und mit Schriftzeichen geschrieben, die du nicht zu entziffern vermagst. Und dennoch findest du einfach keine Kraft, dieses Buch wegzulegen. Es bleibt wohl für immer bei dir.

Auch abends in deinem Zimmer lässt das Buch in deiner Tasche dir keine Ruhe mehr. Tausend Fragen jagen durch deinen Kopf und rauben dir den Schlaf.

«Wie kann ein Buch eine Lüge sein? Wie soll ich die Wahrheit in der Lüge erkennen? Was ist mit dem Satz: Du wirst zwischen den Tagen in andere Zeiten fallen, gemeint?» Da nur Fragen, jedoch keine Antworten durch deinen Kopf brausen, fasst du endlich einen Plan. Morgen wirst du einen Fachmann aufsuchen, der dir deine Fragen beantworten kann. Dieser beruhigende Gedanke lässt dich endlich zur Ruhe kommen. Mit dem geheimnisvollen Buch der Druiden unter deinem Kopfkissen schläfst du schliesslich ein.

Am nächsten Tag sitzt du im Landesmuseum in Zürich einem Professor gegenüber, der völlig gebannt auf das Buch, welches vor ihm auf dem Tisch liegt, starrt. Soeben hast du ihm das Buch der Druiden vorgelegt und wartest nun auf seine Einschätzung. Doch da kommt lange Zeit nichts, kein Kommentar, keine Einschätzung, keine Bewegung. Nichts! Endlich durchbricht der Mann seine Reglosigkeit.

«Jetzt verstehe ich!» Ehrfurchtstvoll nimmt der Professor das Buch an sich, streichelt liebevoll über das Schweinsleder des Einbandes und stammelt immer wieder: «Ich habe es gewusst, immer gewusst!» «Was haben Sie gewusst?», unterbrichst du nach einiger Zeit den völlig in seine Andacht in das Buch versunkenen Herrn. «Weshalb kennen Sie dieses Buch?»

«Setz dich mal hin, mein Kind!», deutet der Herr auf einen Stuhl vor seinem Arbeitstisch. «Das da!», erklärt er und zeigt auf das Buch, «ist das unglaublichste Buch, das je ein Mensch in den Händen halten konnte. Bei meinen Nachforschungen über den Ursprung unserer schweizerischen helvetischen Kultur bin ich immer wieder auf Hinweise ge-

stossen, denen zu Folge ein einziges, keltisches Buch bestehen soll. Offenbar hat vor vielen hundert Jahren ein keltischer Druiden im Dreieck der Flüsse Thur, Eulach und Töss gelebt und sein Wissen in einem Buch zusammengefasst. Dieses Buch soll 330 Jahre vor dem Auszug der Helvetier verfasst worden sein. Mithilfe dieses Buches könnte man alles Keltische erklären und vielleicht sogar die geheimen Zauberkräfte der Druiden wieder lebendig werden lassen. Unglaublich! Und jetzt halte ich es selber in meinen eigenen Händen. Ich kann das gar nicht richtig begreifen!»

Ihr beide sitzt da und starrt gebannt auf das kleine Buch. «Was willst du nun tun?», möchte der Professor endlich von dir erfahren. «Denn eines musst du wissen: Dieses Buch wird dich nicht mehr loslassen. Du wirst mit diesem Buch unglaubliche Abenteuer erleben und Gefahren bestehen, welche du dir heute noch gar nicht vorstellen kannst. Du wirst Menschen kennen lernen, die wir Normalen nie zu Gesicht bekommen werden und an Orte reisen, die für mich für ewig unerreichbar bleiben werden.»

Und dann spricht der Professor etwas aus, was deine Gedanken noch lange Zeit beschäftigen wird: «Du, genau du, bist das auserwählte, ungewöhnliche Kind, das dazu geboren wurde, die Geheimnisse unserer Welt zu klären und den Menschen im Heute, im Morgen und auch im Gestern beizustehen und ihnen zu helfen. Zeig dich dieser Aufgabe würdig!»

Nun stehst du wieder auf der Strasse vor dem Landesmuseum und bist so klug als wie zuvor! Ja, was willst du nun tun?

Da hörst du von der nahen Stadt her freudiges Lärmen, glückliche Stimmen und ausgelassenes Feiern. Richtig! Heute ist ja das grosse Zürcher Frühjahrsfest, das Sechseläuten. Da wolltest du ja schon lange immer mal hin!



卜 丰 丰 卜

卜 丰 丰

卜 丰 丰 卜 丰 丰



Kapitel 1

- 1 Gebannt starrst du auf das Treiben vor dir auf dem Platz. Auf der freien Fläche vor dem Zürichsee, eingekesselt zwischen Opernhaus, Mascotte und der Tramhaltestelle am Bellevue, wohnst du einem ganz besonderen Schauspiel bei. Du hast nämlich einen der ganz seltenen und heiss begehrten Tribünenplätze auf dem Sechseläutenplatz ergattern können und bist nun live mit dabei, wie die Zürcher Zunftleute den Böögg und damit den Winter verbrennen.

Doch dieses Schauspiel will dir gar nicht gut gefallen. Im wilden Galopp treiben bunt gekleidete Reiter ihre Pferde um einen hoch aufgeschichteten Scheiterhaufen, den die Männer nur wenige Minuten zuvor in Brand gesteckt haben. Laut über den Platz schallende Blasmusik wiederholt immer wieder den gleichen Melodieverlauf. Das «Tätätä täteritä täteritä!», der Trompeten und Posaunen spornt dabei die Reiter zu immer wagemutigeren Temporitten an. Das Publikum auf den Tribünen johlt und applaudiert und lässt sich von dieser ganz speziellen Stimmung begeistern und mitreissen.



Du jedoch bist gar nicht fasziniert von diesem schaurigen Schauspiel. Zum einen tun dir die Pferde leid, die hier unter engen Verhältnissen und ohrenbetäubendem Lärm rund um einen brennenden Holzstoss galoppieren müssen. Doch noch viel mehr als die Pferde sorgst du dich um den Böögg! Zuoberst auf dem Scheiterhaufen steht er auf einer kleinen Plattform hoch über der Spitze des Reisighaufens auf dem Sechseläutenplatz. Irgendwie sieht er so traurig und hilflos aus, der Böögg.



Klar weisst du, dass diese Figur nur aus Lumpen gefertigt und mit Stroh und Feuerwerkskörpern vollgestopft ist. Dennoch tut dir dieser putzige Schneemann mit seinem Weidenkörblein auf dem Kopf und der wuchtigen Tabakspfeife im Mund irgendwie leid. Weshalb müssen sich die Menschen daran ergötzen, wie die Flammen ihn langsam umlodern und schliesslich verzehren? Weshalb müssen sie die Zeit stoppen, bis die Feuerwerkskörper in seinem Innern laut explodieren und schliesslich seinen Kopf in Fetzen zerreißen? Du findest dieses ganze Schauspiel einfach nur unmenschlich und widerlich.

Ganz entsetzt schaust du jedoch auf den Böögg, als die ersten Flammen seinen weissen Rock umzüngeln. «Hat er sich tatsächlich leicht bewegt?», schiesst dir ein furchtbarer Gedanke durch den Kopf. «Das kann doch nicht möglich sein!» Doch deine Augen täuschen dich nicht. Je näher die Flammen der Figur auf dem Scheiterhaufen kommen, desto wilder ruckt und zuckt der Böögg auf seinem feurigen Platz. Ein erstauntes Stöhnen und Wispern aus dem Publikum verrät dir, dass auch andere Zuschauer die unglaublichen Bewegungen auf dem Scheiterhaufen bemerkt haben. Du träumst also nicht. Der Böögg versucht tatsächlich, aus seinem feurigen Gefängnis zu entfliehen. Doch irgendwie getraut er sich nicht vom Fleck. ➡ 15

2 Mit Gusti Graf von Elgg, triffst du auf den grössten Fan des Zürcher Sechseläuten. Er stellt sich dir spontan, laut und sehr von sich überzeugt gleich selber vor: «Da staunst du wohl, gutes Kind! Du stehst vor dem grossen Gusti, Graf von Elgg! Seines Zeichens der grösste Fan des Sechseläutens. Ich bin immer hier, wenn es dem putzigen Kerl da oben an den Kragen geht. Ich liebe dieses Fest: die eleganten, kraftvollen Rosse in ihrem rasanten Galopp um den Holzstoos, die prachtvollen Kostüme der Zünfter, die freundlichen Gesichter aller Prominenten, Stars und Sternchen, wie sie so unbescheiden und volksnah durch die Stadt schreiten. Niemand ist sich zu schade, hier ein Schwätzchen zu halten, dort ein Blumensträusschen in Empfang zu nehmen und sich mit dem Volk zusammen zu freuen am Fest. Sag mir mal! Wo in der Welt gibt es das noch, dass der Bundespräsident und die Minister einfach so durch die Strassen spazieren und dem Volk die Hände schütteln? Ich sags dir! Hier in Zürich, am Sechseläuten. Ich finde das einfach grossartig!» Gerade als Gusti Graf kurz seinen Redeschwall unterbricht um endlich etwas Luft zu holen, benützt du die Gelegenheit und verdrückst dich in die Menge.

Klar, du findest es auch ein ganz wunderbares Fest, aber weshalb ein so alter und bestandener Mann derart ausflippen kann, bleibt dir aber dann doch schleierhaft.

⇒ 24



3 Als du auf dem Plätzchen vor dem Bahnhof Stadelhofen ankommst, ist vom Böögg schon nichts mehr zu sehen. Doch dass er hier vorbeigekommen sein muss ist unverkennbar. Überall stehen die Menschen in kleinen Gruppen zusammen und tauschen sich über das soeben Erlebte aus. «Schneemann, ein Verkleideter am Sechseläuten, dummer Jungenstreich!» Die wildesten Vermutungen und Erklärungsversuche hallen dir in den Ohren wider. Doch darum magst du dich nicht kümmern, denn du weißt, dass hier vor wenigen Minuten der echte Böögg vom Scheiterhaufen durchgerannt ist. Die Frage ist nur: Wohin?

Da kommt dir ein glücklicher Zufall zu Hilfe, denn du schnappst einen Gesprächsfetzen auf, der dich sicherlich weiterbringen wird. «7 und 7, das passt zu mir! Das hat dieser Irre immer wieder gejubelt und ist dann in den Zug gesprungen», hörst du eine Frau ihrer Kollegin berichten.

Du lässt deine detektivischen Fähigkeiten spielen und stellst fest: «Ich würde in so einer Situation bei meinen Freunden, bei Meinesgleichen Schutz suchen.» Damit ist für dich klar, wohin du dich wenden wirst. Ein kurzer Blick auf dein Smartphone und eine kurze Internet-Recherche bestätigt deinen Entschluss.

- Du fährst nach Winterthur. ⇒ 17
- Du fährst nach Bassersdorf. ⇒ 8
- Du fährst nach Stäfa. ⇒ 12

4 Du triffst auf Arnold Möckli, einen der unzähligen Ehrengäste am Zürcher Sechseläuten. Er trägt noch immer einen grossen Strauss der verschiedensten Blumen, welche ihm seine Fans entlang der Umzugsstrecke durch die Innenstadt hinaus zum Sechseläutenplatz zugesteckt haben. Gerade gibt er ein Interview für eine lokale Fernsehstation.

Mit markigen Worten erklärt Arnold Möckli: «Die Frage ist doch: Um was geht es hier? Es ist nicht einfach der Böögg, der abgehauen ist, sondern mit ihm unsere Traditionen, unsere Werte. Wo kommen wir denn hin, wenn jeder einfach abhaut, dem es nicht mehr gefällt in seinem Job? Jeder hat in unserer Gesellschaft seine Rolle zu spielen und daran soll er sich tunlichst halten. Zum Sterne küssen nochmal! Der Böögg soll sich gefälligst verbrennen lassen, schliesslich gehört das zum Fest wie die Zunftwurst und der feine Tropfen dazu. Ich lass mir von so einem Feigling meine Wurst jedoch nicht vermiesen. Ich nicht!», poltert er in bester Politiker-Art weiter.

Erstaunt über so wenig Einfühlungsvermögen gegenüber dem armen Böögg lässt du den Polterer und Politiker Arnold Möckli rechts liegen und suchst dir einen neuen Gesprächspartner.

⇒ 24



5 Wie sehr du dich auch abmühst, es will dir einfach keine Idee einfallen, wie du den bemitleidenswerten Böögg vom brennenden Scheiterhaufen runterholen kannst. Du bist beinahe am Verzweifeln, als ein ohrenbetäubender Knall über den ohnehin schon lauten Platz donnert.

«Heute geht alles sehr schnell und wir dürfen uns auf einen perfekten Sommer freuen!», jubelt die Menge, als der Kopf des Bööggs bereits nach rekordverdächtigen 5 Minuten 21 Sekunden mit einem lauten Böllerknall zerbricht und in tausend Fetzen über den Sechseläutenplatz rieselt.

Doch du jubelst nicht, denn du hast versagt, jämmerlich versagt sogar. Der Böögg war ganz alleine auf dich angewiesen und du hast ihn nicht retten können. Traurig und niedergeschlagen schleichst du vom Festplatz des Zürcher Frühlingsfestes. Für dich ist dieses Abenteuer schon beendet, bevor es richtig begonnen hat. So kannst du das «Böögge-Gheimnis» natürlich nie lösen.

Streich auf deinem Abenteuer-Protokoll ein erstes unglückliches Ende an und starte nochmals einen Rettungsversuch für den Böögg auf dem Scheiterhaufen der Zürcher Zünfte.

6 Baar befindet sich tatsächlich ausserhalb des Kantons Zürich, nämlich im Kanton Zug. Zudem liegt hier auch eine Haltestelle der S 24. Aber bist du auf der Fahrt eingeschlafen? Bis hierher hat dein Zug schon zwölfmal angehalten. Hier ist bereits die 13. Station seit Bassersdorf.

Da du aber schon einmal hier bist, stattest du den Höllgrotten, einer wunderschönen Tropfsteinhöhle, einen kurzen Besuch ab.

Geh zurück und löse diese Aufgabe besser! ➔ 22



7 Perfekt! Du bist an einem wunderschönen Fleckchen Erde angekommen. Das Städtchen Schaffhausen am Fusse des Munots, einer Rundburg mit mächtigem Turm, begeistert dich mit engen Gassen und verwinkelten Plätzchen, mit unzähligen reich verzierten Erkern und bemalten Häusern. Auch kannst du einige Zunfthäuser entdecken und du erfährst so, dass auch in Schaffhausen, gleich wie in Basel, Konstanz und eben in Zürich im Mittelalter die Handwerkszünfte grossen Einfluss auf das Leben in den Städten genossen.

Doch leider bist du falsch hier. Du bist mit dem Zug in nördliche Richtung gefahren. Merke dir: Auf einer Karte ist Norden immer am oberen Blattrand, Süden dagegen unten. Zudem ist die Kantonsgrenze auf der Schulkarte dick rot eingezeichnet. Liegt sie wie hier in einem Fluss, ist sie jedoch nicht durchgehend vermerkt, dennoch ist sie vorhanden.

Leider endet dieses Abenteuer hier für dich. Dir sind zu viele Fehler unterlaufen. Beim nächsten Versuch gelingt dir diese Aufgabe sicherlich besser.

8 Bravo! Du hast toll recherchiert. Tatsächlich vernimmst du am Bahnhof Bassersdorf, dass vor kurzer Zeit ein verkleideter Fasnachtsböögg im Kostüm eines Schneemannes aus dem Zug gestiegen sei. Als du von weiter her aus dem Dorf Stimmengewirr und Freudenjauchzer vernimmst, eilst du dorthin.

Was du zu sehen bekommst, raubt dir beinahe den Atem. Mitten auf einer Wiese, die mit einem blauen Strassenschild als Sechseläutewiese angeschrieben ist, steht ein klitzekleiner Scheiterhaufen mit einer riesigen Böögg-Puppe darauf. Doch diese Puppe erinnert in keiner Weise an den Schneemann aus Zürich.

Rund um den bereits brennenden Holzhaufen herum reiten und galoppieren keine stolzen Zünfter auf temperamentvollen Pferden, sondern ziehen einige Spassgruppen mit selbst gezimmerten Wagen oder anderen Jux-Vehikeln ihre Runden. Die Zünfter tragen auch keine traditionellen Namen wie ihre Vorbilder in Zürich, sondern heissen «Zum gestutzte Schluch» (Feuerwehrlaute), «Zum spiessigen Holmen» (Turnverein), «Zum Zauberkraut» (eine Frauenzunft) oder «Zum stumpfe Rüepli» (Büezer und Arbeiter).

Dir wird klar, dass das hier keine ernsthafte Veranstaltung ist, sondern ein Spass, das Alternativ-Sechseläuten von Bassersdorf! Dieses ist seit 2004 nicht mehr aus dem Dorfleben wegzudenken und gehört damit zu einer der jüngsten Traditionen im Kanton Zürich.

Doch den Böögg kannst du auch hier nirgends entdecken. Jetzt bist du auf dein Glück angewiesen. Du testest dein Glück mit deiner ersten Glücksprobe.

- Das Glück ist auf deiner Seite. ⇒ 22
- Das Glück ist dir leider nicht hold. ⇒ 13

9 Mittlerweile hat die Hitze des brennenden Reisighaufens den Saum des Rockes angesengt. Die braunen Flecken am Kleid des Bööggs verfärben sich bereits schwarz und es ist nur noch eine Frage von Sekunden, bis die ersten Flammen aus dem Kleid des Bööggs züngeln. Nun liegt es ganz an dir, ob der Böögg gerettet werden kann oder ob er mit den Flammen und dem Geknalle der Feuerwerkskörper untergeht.

Du vertraust in dem nun folgenden Duell gegen die geheimen Kräfte, welche den Böögg wie einen Gefangenen auf dem Scheiterhaufen festhalten, ganz

auf deine Intelligenz. Zusätzlich zu deinen Intelligenzpunkten, welche du dir beim Start in dieses Abenteuer gutgeschrieben hast, darfst du noch 10 Zusatzpunkte addieren. Die geheimen Kräfte als deine Gegner starten mit 17 Punkten.

- Du gewinnst dieses Duell. ⇒ 19
- Du verlierst dieses Duell. ⇒ 5

10 «Dolce, wer will Dolce? Hier gibt's süßes, echt italienisches Soft-Ice. Hergestellt nach einem Geheimrezept meiner Nonna aus Kalabrien!», flötet eine hübsche, junge Frau, die nach allem aussieht nur nicht nach Italienerin. Als du sie mutig fragst: «Hast du den Böögg gesehen?», zieht sie eine vor Ekel angewiderte Grimasse und stöhnt: «Wäh! Nasen-Poppel kommen mir nicht in die Waffel!»

Verständnislos schüttelst du ob so viel Unwissenheit den Kopf. Offenbar haben sich auch am Rand dieses Zürcher Festes Geschäftemacher installiert, die nur am Profit interessiert sind und über den wahren Wert des Anlasses keinerlei Wissen verfügen. Ohne Soft-Ice, gibt es so etwas Künstliches überhaupt in Italien?, begibst du dich zum nächsten Gespräch. ⇒ 24

11 Die Gespräche auf dem Sechseläutenplatz waren alle sehr informativ oder auch nur lustig. Doch weitergebracht hat dich keines. Noch immer weißt du nicht, wohin der Böögg entschwunden ist und weshalb er überhaupt abhauen konnte.

Ziemlich verspätet machst du dich nun endlich auf zum Bahnhof Stadelhofen. ⇒ 3

- 12 Bravo! Du hast gut recherchiert. Tatsächlich war Stäfa lange Jahre so quasi der Heimatort des Bööggs. Hier hat der Stäfner Böögg-Bauer Heinz Wahrenberger während 50 Jahren eine Stoffpuppe, die dem echten Böögg zum Verwechseln ähnlich sah, gebaut und nach Zürich gebracht.

Doch heute triffst du den Böögg nicht hier an. Weshalb auch? Seit 2016 wird der Böögg fürs Sechseläuten von Lukas Meier in Zürich Oerlikon gebaut. Du unternimmst einen weiteren Anlauf. ➔ 3

- 13 Du bleibst auf dem Sechseläutenplatz in Bassersdorf und versuchst einige der Festbesucher nach dem Zürcher Sechseläuteböögg und seinem Verbleib zu befragen. Doch du erhältst keine einzige vernünftige Antwort. Stattdessen werden dir nur witzige Anekdoten, freche Sprüche und spassige Geschichten präsentiert.

Als du spät in der Nacht immer noch in Bassersdorf umherirrst und nach einer Spur vom richtigen Böögg suchst, akzeptierst du endlich, dass ohne das nötige Glück kein Abenteuer erfolgreich zu bestehen ist.

Damit endet hier dein Abenteuer. Zum Trost feierst du mit den Bassersdorfern ein fröhliches Sechseläuten und lachst noch beim Einschlafen in den frühen Morgenstunden über all die Witze, Spässe und Neckereien dieses so fröhlichen Dorfes im Zürcherland.

- 14 Du triffst mit Lukas Meier auf einen netten, sympathischen und sicherlich auch sehr kinderliebenden Mann. Doch im Moment scheint er ziemlich zerknautscht und völlig am Boden zerstört zu sein. «Weg, er ist einfach weg! Ich kann das kaum verstehen!», stammelt er unablässig. «Schon vorhin, als ich auf den Platz kam, wunderte ich mich über den Böögg. Ich hätte schwören können, dass ich ihm eine blauweisse Fliege in den

Farben unseres Gastkantons umgebunden hatte. Aber nun stand er da oben, nackt! Nichts um den Hals! Kein Tuch, kein Fliege, einfach nichts!)

Du wunderst dich weniger über diesen Umstand. Irgendwie dämmert in deinem Kopf der Gedanke, dass da oben auf dem Scheiterhaufen gar keine Puppe, sondern der echte Böögg stand. Und ein echter Schneemann trägt schliesslich keinen Halsschmuck! Irgendwie muss der echte Böögg anstelle der Puppe dorthin gelangt sein. Weshalb und wie bleibt dir jedoch ein Rätsel. «Doch dieses Geheimnis werde ich lösen!», machst du dir selber Mut und machst dich auf zu weiteren Erkundungen. ⇒ 24

- 15 «Spring!», schreist du entsetzt und schiesst auf der Tribüne von deinem Platz auf. Plötzlich ist es dir egal, dass tausende Augenpaare auf dich gerichtet sind und in wildem Wechsel zwischen dir und dem nun wild zappelnden Böögg hin und her wechseln. «Spring endlich!», krähst du nun beinahe wahnsinnig vor Angst.

Allen ist nun klar, dass zwischen dir und dem Böögg auf dem Scheiterhaufen eine geheimnisvolle Verbindung besteht. Doch darüber verlierst du im Moment keine Gedanken. Wichtig ist dir jetzt alleine die Rettung des Sechseläutebööggs. ⇒ 9

- 16 Du triffst auf einen völlig verstörten Zunftmeister Stöckli. In zittrigen Worten und zwischenzeitlich immer wieder nach Atem ringend erklärt er dir, dass sich in der über 100-jährigen Geschichte des Sechseläutens noch nie etwas derartig Ungeheuerliches ereignet hat.

«Seit 1893 feiern wir jedes Jahr das feierliche Verbrennen des Bööggs. Dabei hat sich schon vieles ereignet, glaube mir!», wispert dir der aufgebrachte ältere Herr

zu. «Der Böögg fiel schon oft vom Scheiterhaufen, einmal kippte er sogar in den See. Der Kopf explodierte auch schon nicht wunschgemäss und kullerte stattdessen über die Wiese. Einmal haben jugendliche Scharlatane den Böögg entführt und 1921 hat ihn ein Lausbengel schon in der Nacht vor dem Fest in Brand gesteckt. Aber abgehauen! Abgehauen! Nein, abgehauen ist der Böögg noch nie!»

Zunftmeister Stöckli spricht und plappert sich so in Rage, dass du seine weiteren Worte kaum mehr verstehen kannst. Deshalb wendest du dich einem anderen Gast des Festes zu. ⇒ 24

- 17 Bravo! Du hast gut recherchiert. Tatsächlich wird auch in Winterthur jeweils ein Böögg verbrannt. Doch dies geschieht nicht am Sechseläutentag, sondern als Abschluss der Fasnacht. Dieser Brauch hat zwar den selben heidnisch-keltischen Ursprung wie das Böögge-Verbrennen am Sechseläuten, aber dennoch fühlt sich der Zürcher Böögg hier nicht heimisch.

Du unternimmst einen weiteren Anlauf. ⇒ 3

- 18 «Weißt du was? Das ist mir eigentlich ziemlich egal!», erwidert dir der junge Mann mit Bart und langen Locken auf deine Frage nach dem abgehauenen Böög. Etwas netter zeigt sich dagegen seine Begleiterin, die sich dir als Lukretia, die Freundin des angesprochenen Anatole's, vorstellt. «Weißt du, wir sind nicht wegen des offiziellen Festes hier. Wer interessiert sich denn für so etwas? Das Fest ist doch nur für die Reichen, die Politiker und Wirtschaftsbosse, die Showgrößen und Halbberühmtheiten. Das einfache Volk darf dabei am Rande stehen, zuschauen, Applaus klatschen und brav Blumensträusschen verteilen. Nein, für so was sind wir nicht zu haben!»

«Weshalb seid ihr dann hier?», willst du überrascht wissen. «Trara! Die grösste Grillparty der Stadt!», lacht Anatole geheimnisvoll. Dann erfährst du, dass nach Abschluss des Festes die Glut des Feuers noch die ganze Nacht über weiter glimmt. «Tja, und von der Glut holen wir uns dann ein Stück und machen es uns mit einigen Würsten und vielen Freunden gemütlich», zwinkert dir Lukretia zu und verrät dir so eine ganz neue und sehr sympathische Weiterentwicklung des Zürcher Frühlingfestes.

Dieser Abschluss für das Volk ist in den letzten Jahren spontan entstanden und hat sich ständig weiter entwickelt. «So entstehen Traditionen!», lacht Anatole und verweist damit darauf, dass auch das traditionelle Sechseläuten, wie jedes andere Fest, einmal zum ersten Male stattgefunden hat. ⇒ 24

- 19 «Ja!», schreist du begeistert auf, als der Böögg einen riesigen Satz nimmt und vom Scheiterhaufen zu Boden springt. Du bist stolz auf dich, dass dir die Rettung des Bööggs gelungen ist. Du bist aber auch stolz auf dich, dass dir die Idee mit deinen telepathischen Fähigkeiten eingefallen ist. Du hast einmal gelesen, dass man an etwas, das man unbedingt erreichen will, einfach unheimlich intensiv denken muss, damit es auch gelingt.

So hast du den Böögg einfach tief angeschaut und eindringlich gedacht: «Spring! Spring Böögg und flieg zu Boden. Du bist weich! Du bist gepolstert! Dir wird nichts geschehen.»

Und so ist es dann auch eingetroffen. Mit einem riesigen Satz landet der Böögg mitten unter den verdutzten Zünftern. Und ehe jemand richtig bemerkt, was da Unglaubliches vor sich geht, nimmt der Böögg Reissaus

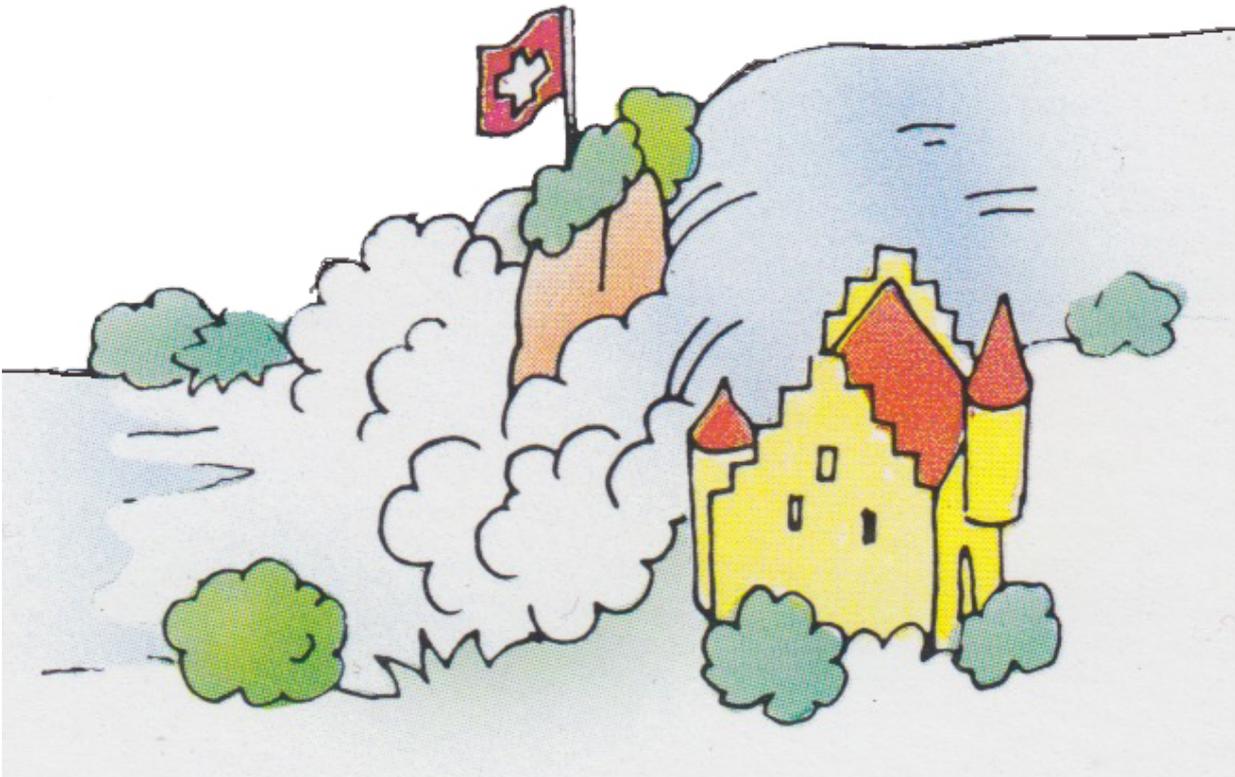
und entschwindet in der Menge in Richtung Bahnhof Stadelhofen.

- Du nimmst sofort die Verfolgung auf und versuchst, dem Geheimnis des Bööggs auf die Spur zu kommen. ⇒ 3
- Du bleibst zuerst auf dem Sechseläutenplatz und befragst einige der hier anwesenden Leute. Vielleicht kann dir jemand einen Hinweis auf das Geheimnis des Bööggs geben. ⇒ 24

20 «He, du da!», fährst du den Böögg grob an. Doch dein Stil ist nicht das Passende. Bevor du dich versiehst, nimmt der Böögg wieder Reissaus und hetzt die unzähligen Treppenstufen zum Schloss hinauf. Flink wie ein Wiesel hetzt du dem Böögg hinterher. ⇒ 28

21 Zu deinem grossen Glück steht neben dir eine alte Frau, die ebenfalls in der Station Schloss Laufen den Zug verlassen will. Sie fragst du, was der rote Punkt auf dem Liniennetzplan ZVV bei der Station Schloss Laufen zu bedeuten hat. Sie lacht und erklärt, dass hier der Zug nur zu gewissen Zeiten anhält. «Wer will schon in der Nacht den Rheinfall besichtigen?», lacht sie in sich hinein.

Doch als du den Zug verlässt, kommt dir die Welt doch vor wie mitten in der Nacht. Zudem ist vom Rheinfall überhaupt nichts zu sehen. «Klar!», lachst du dir zu. «Dieser Bahnhof liegt ja in einem Tunnel tief unter dem Schloss.» Als du dich nach oben begibst, kommst du aus dem Staunen nicht mehr heraus. ⇒ 30



Schloss Laufen mit dem Rheinflall

22 Entschlossen kehrst du zum Bahnhof zurück und beschliesst, den nächstbesten Zug zu besteigen. Als du auf dem Perron wartest, ist es eine S 24, die als erstes einfährt. Du steigst in den Zug und geniesst die Fahrt durch die Frühlingslandschaft. Doch bereits die vierte Station liegt ausserhalb des Kantons Zürich, weshalb du schnell aussteigst. Wo befindest du dich?

- Du befindest dich in Neuhausen. ⇒ 27
- Du befindest dich in Baar. ⇒ 6
- Du befindest dich in Spreitenbach. ⇒ 31

- 23 Das nun folgende Charme-Duell kannst du mit 8 zusätzlichen Punkten beginnen. Dein Gegner startet jedoch mit 20 Punkten in dieses Duell.
- Du gewinnst dieses Duell. ⇒ 32
 - Du verlierst das Duell. ⇒ 37
- 24 Du schaust dich auf dem Platz um und planst, wen du alles nach dem Geheimnis des gerade abgehauenen Bööggs befragen willst.
- Zunftmeister Stöckli von der Zunft zum Weggen ⇒ 16
 - Gusti Graf von Elgg – Sechseläuten-Fan ⇒ 2
 - Pierrina Dolce Gabani, Soft-Ice Verkäuferin ⇒ 10
 - Eine rothaarige Fernseh-Moderatorin ⇒ 29
 - Arnold Möckli, Ehrengast ⇒ 4
 - Lukas Meier, Böögg-Bauer ⇒ 14
 - Anatole und Lucretia, Zaungäste ⇒ 18
 - Du hast hier auf dem Sechseläutenplatz genug Leute befragt und das Wichtigste erfahren. ⇒ 11

25 Vorsichtig schaust du den Böögg an und versuchst noch einmal deine telepathischen Fähigkeiten vom Sechseläutenplatz einzusetzen. «Vertrau mir! Glaub mir, ich kann dir helfen!», denkst du dir einmal, zweimal, mehrere Male und immer heftiger und eindrucklicher. Und da! Dir stellen sich die Nackenhaare auf und vor Freude könntest du leise aufschreien. Der Böögg hebt tatsächlich seinen rechten Arm und streckt ihn dir vorsichtig entgegen. Auch du streckst nun deinen rechten Arm aus und versuchst den Böögg sachte zu berühren.

Da platzt plötzlich mit viel Geschrei und noch mehr Geschubse und Drängeleien eine Schulklasse auf die Plattform. Alle wollen sie zuerst zuvorderst an der Mauer stehen und versuchen, das Wasser des in die Tiefe tosenden Rheins mit den Händen zu fassen. Du lässt dich durch diese Störung kurz aus deinen Gedanken bringen. Als du dich wieder dem Böögg in der Ecke bei der Felswand zuwenden willst, ist er weg.

«Weg, fort, verschwunden!», stöhnst du auf. «Das kenne ich doch!» Lange jammerst du jedoch nicht und schnell jagst du die unzähligen Treppenstufen zum Schloss Laufen hoch. «Einen anderen Weg kann der Böögg ja nicht genommen haben», machst du dir selber Mut. ⇒ 28

26 Im nun folgenden Kraftduell verfügst du über zusätzliche 12 Punkte. Der Böögg startet jedoch mit 25 Punkten in dieses Duell.

- Du gewinnst den nun folgenden Ringkampf. ⇒ 47
- Du verlierst den Kampf gegen den Böögg. ⇒ 34

27 In Neuhausen bist du so müde, dass du dir ein Hotelzimmer suchst und beschliesst, am nächsten Morgen die Suche nach dem verschwundenen Böög wieder aufzunehmen.

Zum Glück hast du Ferien, genügend Geld in der Tasche und auch den Mut, eine Reise alleine durch den Kanton Zürich anzutreten.

Am nächsten Morgen triffst du bereits um 08:30 gut erholt und gestärkt am Bahnhof Neuhausen ein. Hier nimmst du die S 33 und fährst eine Station in Richtung Süden und damit wieder zurück in den Kanton Zürich.

- Du gelangst zum Schloss Laufen am Rheinfall. ⇒ 21
- Du gelangst nach Schaffhausen. ⇒ 7

28 Auf der wilden Hatz nach oben merkst du, dass du diese Prüfung nur mit Hilfe deiner speziellen Fähigkeiten wirst bestehen können. Welcher deiner Fähigkeiten traust du am meisten?

- Du setzt auf deine Kraft. ⇒ 26
- Du wählst deinen Charme. ⇒ 23
- Du vertraust auf deine Intelligenz. ⇒ 49

29 Vor dem Mikrofon der Live-Übertragung im Schweizer Fernsehen überschlägt sich die Moderatorin beinahe vor Begeisterung. Scheinbar ohne zu atmen, leider für dich auch ohne auf deine Fragen zu achten, plappert und labert, quaselt und faselt, schwätzt und babbelt, palavert und schwafelt die junge Frau munter drauf los. Sie preist das Ereignis des vom Scheiterhaufen fliehenden Böögg als das grösste Ereignis seit der Mondlandung und dem ersten Konzert von Lady Gaga an. Fortan schaue die ganze Welt auf Zürich und das un-nachahmliche Fest des Sechseläuten. Als die völlig ausgeflippte Reporterin gar ins Mikrofon kräht: «The Böögg makes Zurich great again!» wird es dir zu viel und du flüchtest von diesem Ort des Grauens. ➔ 24

30 Du befindest dich mitten in einer anderen Welt aus einer längst vergangenen Zeit. Die Anlage des Schlosses Laufen am Rheinfall fasziniert dich ungemein. Das alte Gemäuer, die Zinnen, das Kopfsteinpflaster und der lauschige Innenhof versetzen dich in die Zeit der Ritter und Burgen im Mittelalter. Im Schlossmuseum erfährst du, dass bereits im Jahre 858 auf dem Felsen über dem Rheinfall eine Burg erwähnt wurde. Der Name des Schlosses stammt auch vom Rheinfall, der damals noch «groses Lauffen» hiess. Besonders fasziniert dich die Jugi im Schloss. Hier kann man in einer alten Rüst-kammer aus dem 9. Jahrhundert übernachten.

Die Fahrt hinunter zu den Aussichtsplattformen am Rheinfall bewältigst du jedoch mit einer modernen Er-rungenschaft. Der auf allen Seiten verglaste Panora-malift bietet dir einen atemberaubenden Rundumblick über den Rheinfall und die Flusslandschaft nach Wes-ten. Überwältigend auch der Blick ganz unten am Wasser. Wie eine sich immerzu bewegende weisse Wand donnern die Wasserfluten des Rheins über die

Felsstufen. Die Gischt des zweitwasserreichsten Wasserfalles Europas hüllen dich ein in einen nebligen Schleier und eine feuchte, mystische Schutzschicht. Plötzlich spürst du, dass du nicht alleine bist auf der untersten Plattform am Rheinfall. ⇒ 36

- 31 Spreitenbach befindet sich tatsächlich ausserhalb des Kantons Zürich, nämlich im Kanton Aargau. Zudem liegt hier auch keine Haltestelle der S 24. Wie hast du nur den Streckenplan des ZVV gelesen?

Geh zurück und löse diese Aufgabe besser! ⇒ 22

- 32 Noch während dem Laufen ziehst du dein Smartphone aus der Tasche und wählst die Nummer des Schlossmuseums. Zerknirscht weinst du ins Telefon, du hättest deinen Freund tief beleidigt und er sei nun auf der Flucht, womöglich sogar in akuter Gefahr. Er sei leicht an seinem Schneemannkostüm zu erkennen, erklärst du unschuldig. Auf dein Flehen hin verspricht dir der Portier, deinen offenbar leicht verwirrten Freund schonend anzuhalten.

Als du endlich oben ankommst, siehst du den Böögg tatsächlich in einen Ringkampf mit einem ziemlich beliebten älteren Herrn verwickelt. Mutig ziehst du den Böögg zur Seite und flüsterst ihm zu: «Wir müssen reden miteinander.» ⇒ 44

- 33 «Halt!», unterbricht der Schneemann plötzlich seinen Redefluss. «Nicht alles auf einmal! Komm mit mir mit durch unseren Kanton und ich erzähle dir Stück um Stück meine Geschichte und verrate dir mein uraltes Geheimnis. Wer weiss! Vielleicht bist ja gerade du das auserwählte und begnadete Kind, das mir helfen und mich retten kann.» ⇒ 38

34 Kaum hast du den Böögg auf der Treppe eingeholt, wirfst du dich von hinten auf seinen massigen Körper. Doch der Böögg ist viel geschickter und wendiger als du erwartet hast. Nach wenigen Sekunden schon liegst du am Boden und der schwere Körper der riesigen Gestalt drückt dich zu Boden. Wütend drückt dir der Böögg seinen Reisigbesen quer über die Brust und hält dich damit gefangen. «Lass mich bloss in Ruhe, du unsägliches Kind, du Nervensäge und Quälgeist!», faucht dich der Schneemann bitterböse an. Dann steht er auf und lässt dich einfach auf dem harten Kiesweg liegen.

Dieser Misserfolg liegt dir schwer auf dem Magen. Wie willst du nun weiter vorgehen?

- Du wagst einen erneuten Versuch mit einer anderen deiner Fähigkeiten. ⇒ 28
- Klug wie du bist, schleichst du von der Stätte deiner peinlichen Niederlage und suchst ausserhalb des Schlosses Laufen weiter nach dem Böögg. ⇒ 40

35 Wie du dich auch anstrengst, es will dir einfach keine rettende Idee einfallen. Tagelang sitzt du im Keller fest. Niemand sucht hier etwas, weshalb dich auch niemand hier finden wird. Als du ausgehungert und beinahe verdurstet in Bewusstlosigkeit fällst, ist dein Leben in akuter Gefahr.

Doch wie ein Wunder entdeckt dich ein Museumsforscher, der zufällig hier Gesteinsproben aus der Mauer entnehmen wollte, und lässt dich ins Spital bringen. Deine panische Beteuerung, in einem Zürcher Dorf, in einer Flussschleife gelegen, warte der Sechseläuteböögg auf dich, wird von den Ärzten als Folge des

Flüssigkeitsmangels und als Beginn einer geistigen Verwirrung gedeutet. Diese Einschätzung verlängert deinen Aufenthalt im Spital um Monate.

Hier endet dein Abenteuer.

36 In der hintersten Ecke, tief an den Felsen gedrückt, steht er, der Böögg! Aus tiefen Augen starrt er dich an. Du weißt nicht recht, ob er Angst hat vor dir oder ob er wütend ist über die Störung durch dich. Doch eines weißt du: Näher als jetzt kommst du der Lösung des Geheimnisses des Böögg's nicht mehr so schnell. Nun brauchst du dein ganzes Geschick, um mit dem Böögg Kontakt aufnehmen zu können. Die nun folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 5 Runden.

- Du zeigst dich als geschickt genug. ⇒ 25
- Oh nein! So ungeschickt! ⇒ 20

37 «Haltet den Dieb!», schreist du laut die Treppen am Rheinfall hinauf. «Schnappt ihn euch! Packt ihn an seinem weissen Rock!» Völlig uncharmant versuchst du, den Böögg zu beschuldigen und ihn so einholen zu können. Doch dein Plan misslingt!

Als du oben beim Schloss Laufen ankommst, thront da ein uniformierter Mann beim Treppenaufgang und wirft dir zornige Blicke entgegen. Dann haut er dir sogar eine kräftige Ohrfeige runter und brummelt: «Dich werde ich lehren, anständige Damen zu beschuldigen!» Tatsächlich steht neben dem Mann eine alte, noble Dame in einem weissen Pelzmantel. Vom Böögg fehlt jede Spur.

Dieser Misserfolg liegt dir schwer auf dem Magen. Wie willst du nun weiter vorgehen?

- Du wagst einen erneuten Versuch mit einer anderen deiner Fähigkeiten. ⇒ 28
- Klug wie du bist, schleichst du von der Stätte deiner peinlichen Niederlage und suchst ausserhalb des Schlosses Laufen weiter nach dem Böögg. ⇒ 40

38 Dann gibt dir der Böögg eine Wegbeschreibung mit, wo er dich zum nächsten Gespräch treffen möchte. «Du triffst mich in einem Dorf im Kanton Zürich, nicht weit von hier. Es liegt in einer Flussschlaufe. Du gehst zuerst nach Süden und dann leicht westwärts. Ich werde dort auf dich warten.» Mit diesen Worten steht der Böögg auf und schreitet dann durch die Mauer nach draussen. Dich lässt er alleine zurück. ⇒ 45

39 Du kennst die Anlage am Rheinfall schon gut genug und weisst, dass der Weg nach oben mit dem Lift schneller ist als über den langen Treppenaufstieg. Als du jedoch Minute um Minute vor der verschlossenen Lifttüre wartest und der Aufzug noch immer nicht bei dir anhält, dämmert dir langsam, dass der Böögg diesen Weg sicherlich auch genommen hat. Als du endlich oben ankommst und aus dem Lift steigst, ist tatsächlich vom Böögg weit und breit nichts mehr zu sehen. Unglaublich, aber der Kerl hat dich wirklich überlistet!

Dieser Misserfolg liegt dir schwer auf dem Magen. Wie willst du nun weiter vorgehen?

- Du wagst einen erneuten Versuch mit einer anderen deiner Fähigkeiten. ⇒ 28
- Klug wie du bist, schleichst du von der Stätte deiner peinlichen Niederlage und suchst ausserhalb des Schlosses Laufen weiter nach dem Böögg. ⇒ 40

40 Wie geschickt und genau du auch um dich blickst, wie intensiv du nachdenkst und die Umgebung studierst. Nichts verrät dir, wohin der Böögg geflüchtet sein mag. Du hast seine Spur definitiv verloren.

Damit endet hier dein Abenteuer.

41 Als sich deine Augen endlich an die Dunkelheit im Keller gewöhnt haben, beginnst du den Raum nach etwas Brauchbarem zu durchsuchen. Da entdeckst du ein altes, lieblos weggeworfenes Feuerzeug. Auch Stroh und ein Stück alte Zeitung kannst du entdecken. Und da so alte, historische Gebäude sicherlich über einen Rauchmelder verfügen, entzündest du kurzerhand ein kleines Feuer mit sehr viel Rauch.

Kurze Zeit später öffnet sich tatsächlich die Türe und der Hauswart, mit einem Feuerlöscher und einer Atemschutzmaske ausgerüstet, stürmt in den Keller. Er ist so intensiv mit dem Löschen deines Feuerchens beschäftigt, dass er nicht bemerkt, wie du aus dem Keller schleichst und dich schleunigst aus dem Staub machst. ⇒ 46

42 Du kennst die Anlage am Rheinfall schon gut genug und weißt, dass der Weg nach oben mit dem Lift schneller ist als über den langen Treppenaufstieg. Du hast Glück, soeben steigt eine jüngere Dame mit einem Hund auf den Armen aus dem Lift. Noch bevor sich die Türen wieder schliessen, schlüpfst du in den Aufzug und gleitest nach oben. Dein Herz macht vor Freude einen Luftsprung, als du den Böögg immer wieder nach Luft schnappend die Treppen hinaufhetzen siehst. Nun musst du nur noch oben am Ende der Treppen auf den armen Kerl warten.

«Wir müssen reden miteinander», erklärst du dem Böögg aufmunternd, als dieser atemlos und völlig perplex über deine Anwesenheit oben auf der Treppe beinahe zusammenbricht. ⇒ 44

- 43 Hier in Alten ist alles ruhig und beschaulich. Das kleine Dorf ist erst seit 1868 mit einer Brücke über die Thur zu erreichen. Früher musste man eine Fähre benützen. Die heutige Brücke sieht zwar uralt aus in ihrem Stil als gedeckte Holzbrücke, ist jedoch erst 25 Jahre alt. 1992 musste die erste Brücke ersetzt werden. Die Stahlbrücke war bereits durchgerostet. Das Dorf hat ungefähr 300 Einwohner und ist keine eigenständige Gemeinde, sondern gehört zu Kleinandelfingen.

Den Böögg triffst du hier nicht an. Alten liegt zwar südlich des Rheinfalls, aber leider östlich, nicht westlich wie gefordert. Versuche es nochmals. ⇒ 46

- 44 «Einverstanden! Aber nicht hier!», gibt dir der Böögg zur Antwort. «Ich kenne da einen versteckten Ort!» Damit geht der Böögg auf die dicke Schlossmauer zu, nimmt dich fest in seine Arme und schreitet durch die Mauer hindurch wie durch eine Nebelwand. Ihr befindet euch plötzlich in einer halbdunklen Waffenkammer des Schlosses, unsichtbar und nicht zu hören von all den Menschen im und ums Schloss Laufen am Rheinfall.

«Du wirst noch viel mehr Unerklärliches erleben, wenn du mir wirklich helfen willst», nimmt der Böögg deine Verwirrung auf und beginnt dann mit einer Erzählung, wie du sie dir auch in den kühnsten Träumen nicht ausdenken gewagt hättest. ⇒ 33

- 45 Wie willst du nun aus diesem Raum entkommen? So wie der Böögg schaffst du es nicht. Ohne seine Hilfe kannst du nicht durch Mauern gehen. Zudem kannst

du an den Türen und Toren, die in diesen abgelegenen Keller führen, rütteln und poltern so lange du willst. Niemand hört dich, niemand vermisst dich, niemand wird dir zu Hilfe eilen!

Du bist alleine auf dich und deine Intelligenz gestellt. Im folgenden Duell startest du mit 5 zusätzlichen Punkten. Der verschlossene Keller als dein Gegner startet mit 15 Punkten ins Duell.

- Du gewinnst das Duell. ⇒ 41
- Du verlierst das Duell. ⇒ 35

46 «Gerettet!», jubelst du und machst dich auf zum vereinbarten Treffpunkt mit dem Böögg.

- Du begibst dich nach Rheinau. ⇒ 50
- Du reist nach Buchberg. ⇒ 48
- Dein Ziel ist Alten an der Thur. ⇒ 43

47 Kaum hast du den Böögg auf der Treppe eingeholt, wirfst du dich von hinten auf seinen massigen Körper. Doch der Böögg ist viel geschickter und wendiger als du erwartet hast. Nach wenigen Sekunden schon liegst du am Boden und der schwere Körper der riesigen Gestalt drückt dich zu Boden. Mit letzter Kraft gelingt es dir, den Weidenkorb, das Zainli auf seinem Kopf, wegzuschleudern.

Als sich der Böögg nach seinem Kopfschmuck umsehen will, entreisst du ihm seinen Reisigbesen und bringst den armen Kerl damit völlig aus der Fassung. «Hör auf!», fleht dich der Schneemann an und schaut dich dabei mit grossen, traurigen Augen an.

«Alles klar, Herr Böögg! Ich will Ihnen ja nur helfen»,
gibst du cool und siegessicher zur Antwort. «Wir müssen
reden miteinander.» ⇒ 44

- 48 Buchberg liegt prächtig hoch über einer Schlaufe des Rheins. Von weit her sind die Kirche und die umliegenden Reben zu sehen. Doch so alt wie sie scheint ist die Buchberger Kirche nicht, denn 1972 brannte sie beinahe vollständig nieder.

Alt sind jedoch noch die Beschläge und Scharniere eines ganz besonderen Stückes auf dem Estrich der Kirche. Dort kann ein Pestsarg aus dem 17. Jahrhundert besichtigt werden. Das besondere daran: Der Sarg konnte von zwei Männern auf den Schultern getragen werden, wobei der Sarg an einem Stecken zwischen den Männern hing. Über dem offenen Grab konnte dann einfach der Sargboden geöffnet und der Leichnam in die Gruppe befördert werden. Damals starben so viele Menschen, dass Säрге Mangelware waren und man diesen Sarg immer wieder benützen konnte.

Doch hier bist du falsch. Buchberg liegt zwar in einer Flussschlaufe und auch südwestlich des Rheinfalls, aber nicht im Kanton Zürich. Das SH auf der Schulkarte verrät dir, dass du dich hier im Kanton Schaffhausen befindest. Versuche es noch einmal. ⇒ 46

- 49 Im nun folgenden Intelligenzduell verfügst du über zusätzliche 10 Punkte. Der Böögg startet nur mit 12 Punkten in dieses Duell.
- Du gewinnst das nun folgende Duell. ⇒ 42
 - Trotz der guten Ausgangslage verlierst du das Duell gegen den Böögg. ⇒ 39

50 In Rheinau bist du an der richtigen Stelle angekommen. In einer engen Flussschleife liegt seit vielen Jahrhunderten das sehr einflussreiche Kloster. Es verfügt als einzige Kirche neben dem Grossmünster Zürich und der Stadtkirche Winterthur über zwei Türme. Lange Zeit war im Kloster eine psychiatrische Klinik untergebracht. Heute ziehen sich Musiker hinter die Klostermauern zurück, um zu üben und Konzerte zu geben.

Auf deinem Rundgang durchs Dorf entdeckst du Häuser mit stolzen Treppengiebeln, den sogenannten Ritterhäusern und oberhalb der Oberstadt Überreste der ehemaligen Stadtmauer.

Unten am Rhein bei der Holzbrücke nach Deutschland liegt das Gasthaus «Zum Salmen», im Jahre 1691 errichtet. Auf diesem Handelsplatz wurde neben vielen anderen Gütern auch der Salzhandel aus den Tiroler Bergwerken nach Zürich kontrolliert.

Doch der Böögg hat dich nicht wegen des Klosters und des mittelalterlichen Städtchens nach Rheinau geholt.

⇒ 51

Kapitel 2

- 51 «Komm mit, ich zeig dir was!», begrüsst dich kurze Zeit später der Böögg, der wie aus dem Nichts kommend plötzlich neben dir steht. «Weißt du, hier liegen meine kulturellen Wurzeln. Du musst wissen, ich bin ein alter keltischer Brauch!» Mit dieser Aussage überrascht dich der Böögg nun wirklich.

Auf deinem Rundgang zusammen mit dem Böögg über die beiden Halbinseln «Au» auf der schweizerischen und «Schwaben» auf der deutschen Seite erfährst du, dass viele Feuerbräuche in unserer Region auf keltisches Brauchtum zurückgeführt werden können. Funkensonntag in Vorarlberg oder das Verbrennen von Puppen an der Fasnacht ist eigentlich der selbe Brauch wie das Sechseläuten in Zürich.

«So gesehen bin ich ein Kelte», stellt sich dir der Zürcher Böögg in einem ganz neuen Licht vor. «Aber das weißt du ja, du hast ja das Buch.» Plötzlich verstehst du, weshalb du dich so gut mit dem Sechseläutenböögg verstehst. Das Buch der Druiden!

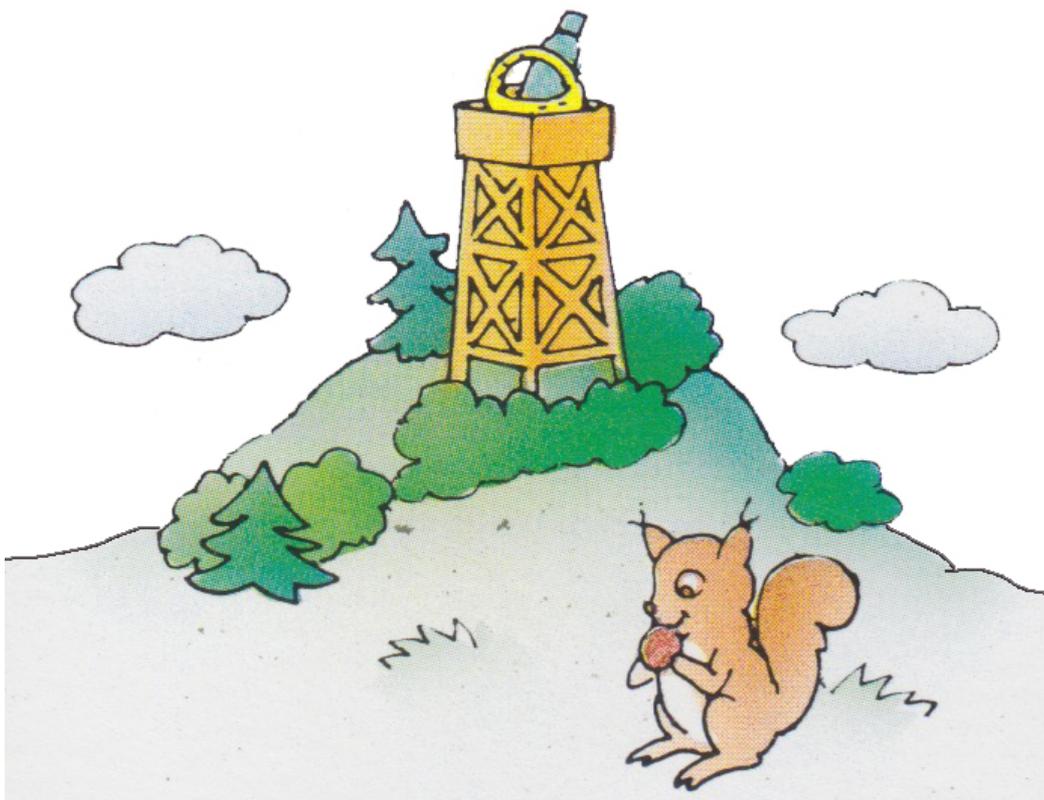
Dann breitet der Böögg seine Arme aus und zeigt über das Land in den beiden nebeneinander liegenden Rheinschlaufen: «Und hier siehst du einen der bedeutendsten Siedlungsplätze der Kelten in unserem Land. Das Oppidum von Altenburg-Rheinau.» ➔ 63

- 52 Du stehst vor dem verschlossenen Eingang zum Schloss Elgg. Aus der Schule weißt du, dass seit dem 12. Jahrhundert hier eine Burg stand, welche auch schon viel grösser und mächtiger war. Da die Anlage schlecht gepflegt wurde, stürzte der obere Teil des Bergfrieds ein und die Ringmauer, die Ecktürme und Nebengebäude der Anlage wurden nach und nach abgeris-

sen. Seit 1712 befindet sich das nun ziemlich bescheiden wirkende Schloss Elgg im Privatbesitz der Familie Werdmüller und darf weder verkauft noch besichtigt werden. Das gibt auch die Tafel am Beginn der mächtigen Baumalle wider, welche den Damm über den einst tiefen Burggraben säumt: «Betreten verboten!» Wie willst du nun zum Böögg gelangen?

- Du vertraust auf deine Kraft. ⇒ 60
- Du vertraust auf deine Intelligenz. ⇒ 79
- Du vertraust auf deinen Charme. ⇒ 68

53 «Bravo! Hier bist du richtig», begrüsst dich der Böögg, als du im Wald oberhalb der Gemeinde Buch am Irchel eintriffst. Vor dir erhebt sich ein metallener Aussichtsturm über die höchsten Wipfel des Waldes. Von seiner obersten Plattform in 28 Meter Höhe geniesst du einen fantastischen Rundblick vom Schwarzwald bis zu den Glarner Alpen. Der heutige Turm wurde 1983 errichtet und ersetzt einen älteren Turm aus dem Jahr 1930. Die Spitze des insgesamt 63 Meter hohen Turms wird heute als Antenne benutzt.



Deine nächste Reise führt dich 11 km nach Osten und 300 m nach Norden.

- Du gelangst zur Mörsburg. ⇒ 70
- Du kommst nach Hettlingen. ⇒ 65
- Dein Ziel ist die Kirche in Wiesendangen. ⇒ 59

54 Erstaunt und fasziniert setzt du dich neben den Böögg unter den Birnbaum und hörst gebannt zu. Der seltsame Kerl neben dir zeigt dir dann, wie du durch geschicktes Blättern im Buch der Druiden frei im Raum reisen kannst.

«Blätterst du oben, geht's nach Norden, blätterst du am unteren Rand, führt dich dein Weg nach Süden. Und hier, am rechten Rand blätterst du, wenn du nach Osten reisen willst.» «Und was, wenn ich nach Westen will?», zeigst du dich schlau und versuchst theatralisch am linken Rand, dem Buchrücken, zu blättern.

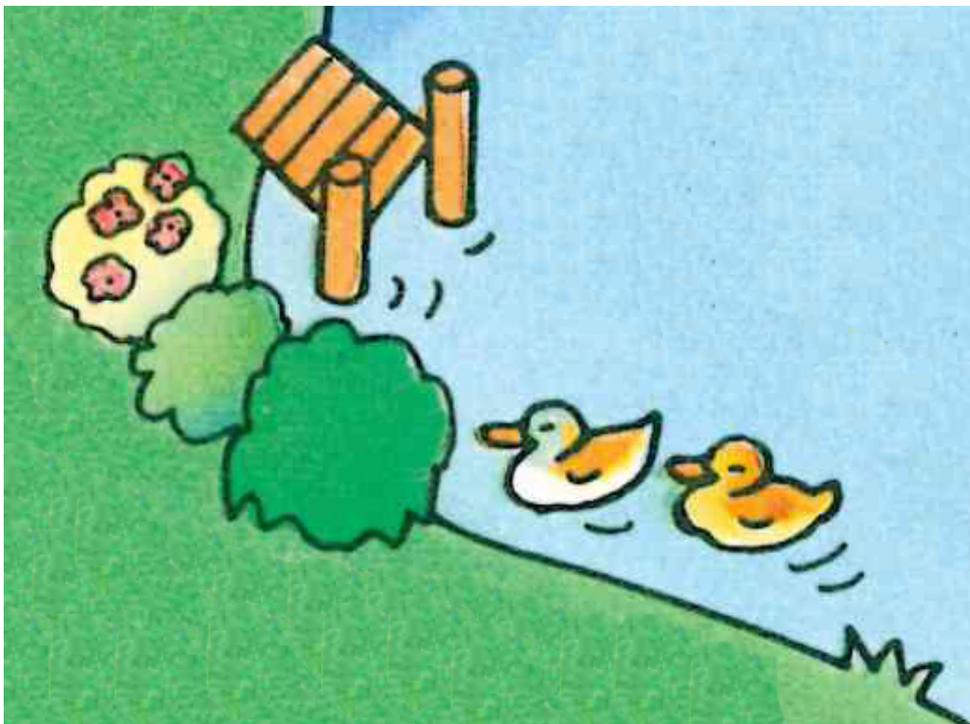
«Du bist witzig!», lacht dich der Böögg schamlos aus. «Kommst du wirklich nicht ohne meine Hilfe auf die Lösung? Da, schau her!», lacht er, dreht kurzerhand das Buch der Druiden um und blättert am linken Rand von hinten nach vorne. «So geht das!» ⇒ 73

55 Hart an der Grenze des Kantons Zürich liegt der Nussbaumersee, einer der drei Seen im Seebachtal. Dir gefällt es hier ausserordentlich gut, kannst du doch äusserst seltene Vögel und Wildblumen entdecken, durch dichtes Schilf rund um den See streifen oder an einem der drei kleinen, versteckten Badeplätzchen ein kühlendes Bad geniessen.

Doch nicht nur dir gefällt es hier sehr gut. Bereits vor mehreren tausend Jahren lebten Menschen hier am Nussbaumersee und bauten ihr Dörfchen auf der Halbinsel Horn.

Doch du solltest eigentlich jetzt gar nicht hier sein. Du hast den Weg nach Norden, statt nach Süden eingeschlagen. Auf dem Rückweg machst du noch einen kleinen Abstecher ins nahe Stammertal und besichtigst die prächtigen Riegelhäuser in Stammheim, einem der schönsten und prachtvollsten Dörfer des Kantons Zürich.

⇒ 70



- 56 Du polterst mit aller Kraft gegen das verschlossene Tor, versuchst das Vorhängeschloss mit einem Stein zu zertrümmern und probierst auch an der hohen Mauer hoch zu klettern. Doch jeder deiner Einbruchsversuche scheitert. Als du im nahen Bauernhof eine Axt entdeckst und gerade zu einem heftigen Schlag gegen das historische Schlosstor ausholen willst, packt dich eine kräftige Hand am Nacken und schleppt dich rücksichtslos von dannen.

⇒ 74

57 «Das ist noch nicht alles! Ich zeig dir jetzt, wie man sich mit diesem uralten Buch frei in Raum und Zeit bewegen kann. Komm, wir setzen uns dort unter jenen Birnbaum und dann mach ich dich schlau», zwinkert der Böögg dir zu. ⇒ 54

58 «Ins Schloss? Du willst ins Schloss?» Die Frau lacht laut auf und meint dann: «Das wollen noch viele, aber das geht absolut nicht. Das Schloss ist privater Wohnsitz. Aber die feinen Herrschaften hausen schon lange nicht mehr hier: Ohne Heizung, ohne Badezimmer und nur mit einer einfachen, geradezu armseligen Küche ausgestattet ist das auch nichts. Da ist jede noch so einfache Mietwohnung bequemer und angenehmer. Glaub mir, da willst du gar nicht hinein!»

Sie stellt sich dann als Wirtin der nahen Schlossschenke vor und spendiert dir zum Trost eine heisse Ovi. Um deine wahren Absichten nicht zu verraten, willigst du zu einer kurzen Pause ein und versuchst später nochmals ins Schloss Elgg zu gelangen. ⇒ 52

59 Wiesendangen ist ein typisches Dorf in der Zürcher Landschaft. Markant ist der Dorfbach, der noch offen neben der Dorfstrasse fließen darf. Am Geländer, das zum Schutz am Bachrand montiert wurde, hängen in den Sommermonaten bunt blühende Blumentröge. Geprägt wird das Dorfbild durch Häuser aus dem 17. Jahrhundert und dem im 12. Jahrhundert erbauten Schlossturm. Besonders gefällt die die Kirche, welche bereits im Jahre 1155 erstmals erwähnt wurde. Die mittelalterlichen Fresken im Chorgewölbe und die Holzdecke im Kirchenschiff sind weit über die Region hinaus bemerkenswert.

Weniger bemerkenswert ist deine Leistung, welche dich nach Wiesendangen geführt hat. Du musst ziemlich ungenau gemessen haben oder hast du am Ende gar geraten? Versuch es noch einmal. ⇒ 53

60 Du versuchst tatsächlich, mit Gewalt ins Schloss Elgg einzubrechen? Gut! Da Gewalt eigentlich niemand gut findet, erhältst du auch keine zusätzlichen Punkte für dein Unterfangen. Du startest nur mit den Punkten auf deinem Abenteuer-Protokoll in das folgende Duell. Die Aufgabe ist so schwierig, dass dein Gegner mit 21 Punkten beginnt. Viel Glück!

- Du gewinnst dieses Kräftemessen. ⇒ 69
- Das Duell geht für dich verloren. ⇒ 56

61 «Bravo!», begrüsst dich der Böögg im historischen Landstädtchen Elgg. «Schau dich hier nur um und komm dann zu mir hinauf ins Schloss. Ich warte in der Gerichtsherrenstube auf dich.»

Auf deinem Rundgang durch die vier Gassen des Fleckens erfährst du, dass Elgg seit 1371 das Stadtrecht besitzt, jedoch nie zu einer klassischen mittelalterlichen Stadt heranwuchs. Stattdessen wurde einfach der Ring der äussersten Häuserzeile eng aneinander gebaut und mit besonders dicken Mauern versehen. Dazwischen durchbrachen 5 einfache Tore diese «Stadtmauern». An der südöstlichen Ecke dieses Gevierts kann man noch den Bogenansatz des ehemaligen Obertores sehen.

Beeindruckend steht mitten im Ort die reformierte Kirche, welche als grösste Landkirche im Kanton Zürich gilt. Sie wurde im Jahre 1516 eingeweiht und besass ursprünglich neun Altäre, die jedoch bereits 9 Jahre später im Zuge der Reformation wieder herausgerissen und zerstört wurden. Unter dem Chor der Kirche kann man in die Krypta, eine Art unterirdische Kapelle, einer Vorgängerkirche hinuntersteigen.

Besonderes Leben herrscht jeweils am Aschermittwoch in den Gassen von Elgg. Bereits morgens um 4 Uhr ziehen die Elgger mit Trommeln und Pfeifen durch die dunklen Gassen. Ab 7 Uhr tun es ihnen dann die Knaben des Fleckens gleich. In historische Militäruniformen gekleidet, mit alten Waffen ausgerüstet und von einer pferdegezogenen Kanone begleitet feiern sie den «Äschli», ein Brauch, der seit 1525 nachgewiesen ist und auf die damals üblichen Umzüge zwecks militärischer Musterung der Jungmannschaft zurückgeht.

Nun machst du dich auf zum Böögg! Was möchte er dir wohl weiteres von seinem uralten Geheimnis verraten? ⇒ 52

- 62 Embrach hat sich in den letzten Jahrzehnten zu einem drei Kilometer langen Strassendorf mit mehr als 10'000 Einwohnern entwickelt. Das ursprüngliche Dorf rund um die markante, ovalförmige Kirche wurde in der Geschichte zweimal von den Eidgenossen geplündert und niedergebrannt. Als bemerkenswertestes historisches Gebäude Embrachs weist das Amtshaus auf die Zeit hin, als das Dorf anstelle des heutigen Bezirkshauptortes Bülach das Zentrum des nördlichen Kantons Zürich bildete.

Doch du solltest nicht hier in Embrach sein, du bist viel zu weit nach Süden gereist. ⇒ 71

63 Und tatsächlich: Jetzt wo du weisst, was es hier zu sehen gibt, entdeckst auch du die Überreste eines uralten Keltenwalls. Zum Teil ist er durchbrochen und mit der Stadtmauer aus dem Mittelalter oder den Bunkern aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges überbaut. Aber er ist in der Landschaft sehr gut zu erkennen.

Auf der deutschen Seite ausserhalb des Städtchens Altenburg ist sogar ein Stück der ehemaligen Palisade, eine sogenannte Pfostenschlitzmauer, wieder aufgebaut worden. Du stehst lange vor dem eindrücklichen Geschichtsmonument still und lässt die Eindrücke auf dich einwirken.

Ein Opidum war ein geschützter keltischer Siedlungsplatz, keine dicht überbaute Stadt innerhalb von Stadtmauern. Da fanden sich auch Wiesen, Felder und Wälder zwischen Fluss und Schutzwall. Überhaupt hat man noch sehr wenige Grabungen und entsprechende Funde aus dieser längst vergangenen Zeit in Rheinau gemacht. Eine Vorstellung, wie das Leben sich damals hätte abspielen können, zeigt dir die Geschichte aus: ➔ «Band 1 – Das Leben im keltischen Dorf», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst.

«He, träumst du?», schubst dich der Böögg unsanft an und reisst dich damit tatsächlich aus tiefen Träumereien los. ➔ 57

64 Wie du dich auch bemühst und dein Hirn malträtiert. Dir will einfach die rettende Idee nicht einfallen. Irgendwie merkst du, dass du im bisherigen Verlauf der Geschichte hättest besser aufpassen müssen, denn der Böögg hat dir früher schon verraten, wie du ins Schloss kommen kannst.

Leider ist auch die Idee, den Schlosswart im nahen Gutshof herauszuklingeln, ihm alles zu erklären und ihn zu bitten, dich zum Sechseläuten-Böögg in der Gerichtsherrenstube vorzulassen, keine gute gewesen. Der überraschte Herr bittet dich ins Haus und sperrt dich dann in seinem Büro ein. Für ihn ist klar, dass du verwirrt sein musst und aus irgend einem Heim entflohen bist. ⇒ 66

65 In Hettlingen triffst du auf ein schmuckes Weinländer Dorf. Die vielen modernen Häuser und Villen rund um den Dorfkern verraten dir aber auch, dass du dich hier sehr nahe an der Stadt Winterthur befindest. Der Name Hettlingen mit der Endung –ingen zeigt dir an, dass diese Siedlung eine Gründung der Alemannen ist, wie es sie im nördlichen Teil des Kantons Zürich ganz viele gibt. Der Sippenführer Hettilo ist der Namensgeber für das Dorf Hettlingen. Wie es sich zur Zeit Hettilos in unserem Land leben liess, erfährst du in: ⇒ «Band 3 – Die Landnahme durch die Alemannen», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst.

Doch jetzt bist du falsch hier. Du hast zu ungenau gemessen. Geh zurück und probier es nochmals. ⇒ 53

66 Du sitzt dem Schlosswart in seinem Büro gegenüber. Der Mann lässt dich nicht mehr aus den Augen und wartet gemeinsam mit dir auf die Polizei und deine Eltern. Oh, wie peinlich werden die Verhöre, Anschuldigungen und Wutreden, die nun auf dich warten.

Als deine Eltern auf der Heimfahrt immer noch wütend, enttäuscht, vorwurfsvoll und nicht minder traurig immer wieder zu langen Begründungen, Strafpredigten und Zornausbrüchen ansetzen, wird dir eines klar: Dein Abenteuer ist nun beendet!

69 «Hoppla! Das ging ja fix!», jubelst du leise auf, als du in den düsteren, überall von Moos und Flechten überwachsenen Innenhof des Schlosses trittst. Ein gezielter Kick mit deinem Fuss an den Riegel des altertümlichen Schlosses genügt und die Türe stand offen. Du schaust um dich und entdeckst linkerhand einen Bogengang und einige ebenerdige Türen. «Das werden wohl die Ställe und Wirtschaftsräume gewesen sein», mutmasst du. «Ich benütze wohl besser die breite und einladende Steintreppe rechterhand. Der Eingang liegt wohl wie bei so manchem alten Schloss nicht im Erdgeschoss.»

Als du dich der Treppe zuwendest und ins Obergeschoss gelangen willst, bemerkst du nicht, wie hinter dir ein kräftiger Mann hinter einer Säule des Bogenganges hervortritt. Den kräftigen Griff an deinen Nacken bemerkst du jedoch sehr wohl. Als du nur Sekunden später vor dem wütenden Schlosswart in der Luft baumelst, bekommst du auch seinen übelriechenden Atem und seine feuchte Aussprache zu spüren, denn nur wenige Zentimeter vor deinem Gesicht faucht er dich an: «Nanu? Was haben wir denn hier für ein hübsches Früchtchen?» Dann klemmt dich der Grobian rücksichtslos unter seinen Arm und schleppt dich mit sich fort. ⇒ 74

70 «Bravo! Du bist erneut korrekt gereist!», jubelt dir der Böög zu, als du auf der Mörsburg bei Stadel ankommst. Du bestaunst ein Gebäude, das eindrücklich zweigeteilt vor dir in die Höhe strebt. Der untere Teil, ein mächtiger Bau aus nackten Steinblöcken errichtet, besitzt Mauern, die bis zu 5 Meter dick sind und aus dem 12. und 13. Jahrhundert stammen. Darüber wurde im 16. Jahrhundert ein freundlich wirkender zweistöckiger Komplex erstellt, der die Mörsburg nun

als prächtige Burg in die weite Landschaft hinaus blicken lässt. Seit 1598 gehört die Mörsburg der Stadt Winterthur, welche hier mehr oder weniger begeistert ein kleines Museum führt.

Deine Reise führt dich weiter und zwar 5.5 km nach Süden und 7.3 km nach Osten.

- Du gelangst auf den Schauenberg. ⇒ 77
- Du kommst zum Nussbaumersee. ⇒ 55
- Du triffst in Elgg ein. ⇒ 61

71 «So, zuerst machen wir nun einige Trainingsreisen», unterbricht der Böögg abrupt seine mystischen Erklärungen. «Ich sage dir, wohin du reisen sollst. Dort angekommen, wirst du viel Wissenswertes zum Kanton Zürich erfahren und auch mich wieder antreffen. Wir starten in der Mitte der Klosterinsel Rheinau. Du reist 11.5 km nach Süden und 1.6 km nach Osten.»

- Du gelangst nach Embrach. ⇒ 62
- Du gelangst zum Turm auf dem Irchel. ⇒ 53
- Du gelangst zur Burg Teufen bei Freienstein. ⇒ 67

72 «Ich geh da jetzt einfach durch!», machst du dir Mut. Du erinnerst dich an die Erklärungen des Bööggs, wie du durch Raum und Zeit wandern kannst: Keine feste Mauer und kein Gebäude kann deinen Weg aufhalten.» Und so geschieht es dann auch! Du kneifst deine Augen leicht zusammen und gehst auf die dicke Schlossmauer zu. Wie durch einen undurchdringlichen Nebel gleitest du durch die Mauer. Kein Stossen, kein Kratzer, kein Schlag behindert deinen Gang. Du bist sprachlos und schaut dich im Schlosshof um.

Der Hof wirkt düster und feucht. Auf dem mit Kopfsteinen ausgelegten Boden und den immer im Schatten liegenden Mauern wachsen Moose, Flechten und einzelne Tüpfelfarne. Hinter dir erhebt sich die dicke Mauer aus unbehauenen, riesigen Steinblöcken in die Höhe. Links von dir erkennst du einen Laubengang mit geschwungenen Bögen und einige Eingänge zu den Ställen und Wirtschaftsräumen. Du jedoch gehst die breite Steintreppe zum Obergeschoss hinauf und gleitest durch die verschlossenen Türen ins Schloss hinein.

Die Räume wirken nicht gerade überaus protzig und reich. Einen Raum jedoch entdeckst du, der mit schönen Möbeln, bunten Stofftapeten und edlem Holzboden gestaltet ist. «Das muss wohl die Gerichtsherrenstube sein. Hier also mussten in früheren Jahrhunderten die armen Bauern von Elgg und Umgebung vor den hohen Herren aus Zürich antraben und auf ein möglichst mildes Urteil hoffen.» ➔ 84

- 73 Dann schaut dich der Böögg sehr ernst an und warnt dich: «Aber aufgepasst! Das Reisen frei im Raum funktioniert nur bei festen Mauern und Gebäuden, nicht jedoch bei Menschen und Tieren. Mit dem Buch der Druiden in der Hand kannst du durch jede Mauer, durch alle Türen und durch jedes noch so verschlossene Tor gleiten, wie wenn es nur ein gemaltes Bild aus Nebel wäre.

Pass jedoch auf! Du darfst auf keinen Fall um Mitternacht mit dem Buch der Druiden reisen. Weshalb das so ist, werde ich dir später zeigen. Das ist eine andere Geschichte. Und noch etwas! Du darfst dieses Buch keinesfalls aus der Hand geben. Wer es einmal benutzt hat, ist für immer daran gebunden. Wie sonst willst du aus dem Raum wieder zurück zu dir gelangen?» Diese

eindrücklichen Worte des Bööggs lassen dich leicht erschauern. Dennoch freust du dich auf das vor dir liegende Abenteuer. ⇒ 71

74 Deine Situation wird dann nicht so übel wie von dir zuerst befürchtet. Der Pächter des nahen Gutshofes ist im Nebenamt auch Schlosswart, denn die Besitzerfamilie wohnt weit verstreut über die ganze Welt in bequemerer Häusern mit fliessend Wasser und Heizung für die kalten Tage. Das Schloss ist zu unbequem und mehr finanzielle Belastung als ein stolzer Besitz. «Dennoch ist das Hausfriedensbruch und Beschädigung fremden Eigentums, was du da angerichtet hast!», poltert der Schlosswart einmal mehr. ⇒ 66

75 «Aber gerne! Bitte tritt ein!», strahlt dich die Frau an. «Du bist heute mein erster Gast», lacht dir die Frau zu. Dann führt sie dich über die Strasse, weg vom Schloss, auf einen schmucken Nebenbau zu, öffnet die Türe und weist dir den Weg hinein. «Willkommen in meiner Schlossschenke!»

Du bist völlig perplex und fauchst dich selber an: «Wie dumm kann man nur sein?» Um nicht negativ aufzufallen und deine wahren Absichten zu verraten, trinkst du zuerst eine heisse Ovi und unternimmst dann einen zweiten Versuch, ins Schloss Elgg zu gelangen. ⇒ 52

76 In Kemptthal findest du dich in einer Industrieanlage aus beigen Backsteinfronten wieder. Im engen Tal der Kempt gelegen, stand hier früher eine Mühle, welche seit 1869 von Julius Maggi in eine Lebensmittelfabrik umgebaut wurde. Bereits ab 1884 halfen seine Fertigsuppen und Würzmischungen mit, die drohende Fehlernährung der Arbeiterschaft zu mildern. Wegen der unendlich langen Arbeitszeiten auch der Frauen und Jugendlichen blieb keine Zeit mehr fürs Kochen. Dank

Maggi konnte die Arbeiterfrau dennoch schnell eine warme Mahlzeit auf den Tisch zaubern. Noch heute ist Maggi in Deutschland eine der beliebtesten Marken für Suppen und Schnellimbisse. In Kemptthal werden heute jedoch keine Suppen mehr hergestellt, sondern Düfte und Aromen für Lebensmittel, Duschgels und Parfüms.

Doch du bist hier falsch. Du hast deine Reise entlang der Bahnlinie nach Norden unternommen. Kehre zurück und wage einen neuen Versuch. ➔ 80

- 77 Hoch über den Tälern der Eulach und der Töss genießt du vom Schauenberg aus eine unglaubliche Aussicht: Nördlich blickst du bei perfektem Wetter bis zum Feldberg im Schwarzwald, im Westen erkennst du die Höhen des Juras, die Berner Alpen und sogar die 147 km weit entfernt liegende Kaiseregg beim Schwarzsee im Kanton Fribourg. Im Osten erkennst du den Bodensee, einige Berggipfel im deutschen Allgäu und sogar einige Höhen im Tirol in Österreich. Und dann der Süden! Das weite Panorama reicht über die Hügelzüge des Zürcher Oberlandes weit hinein in das prächtigste Alpenpanorama.

Die perfekte Lage mit der unglaublichen Aussicht haben die Menschen schon in früheren Jahren benutzt, als auf dem Schauenberg eine Hochwacht stand. Hier wurde bei Gefahr in einer riesigen Harzpfanne ein Feuer entfacht. Von weiteren Hochwachten im Kanton Zürich aus konnte so das Signal gesehen und weitergegeben werden. Auf diese Weise konnten auch ohne Telefon, Funk und Internet die Menschen schnell vor einer drohenden Gefahr gewarnt werden.

Der Schauenberg wurde bereits in der Bronze- und der Eisenzeit als Fluchtort benutzt, wie Funde einer Wallanlage mit Palisade zeigen. Später stand auch eine einfache Burg hier. Aus dieser Zeit stammt der tiefe Halsgraben, der die Spitze der obersten Hügelkuppe in zwei Anhöhen teilt.

Du jedoch, du solltest jetzt nicht hier sein! Du bist zu weit nach Süden gelangt. Auf dem Weg zurück machst du einen kurzen Umweg über das Girenbad am südlichen Fuss des Schauenbergs gelegen. Das schmucke Gasthaus mit Hotel war seit ca. 1500 als Bade- und Kurort nicht nur bei den Stadtzürchern sehr beliebt. In den grossen Holzbottichen im Badehaus wurde noch bis ins Jahre 1968 gebadet, gesungen, gefeiert und Körper und Geist gepflegt. Das «Gyrenbad», das Geier-Bad, ist damit eines der ältesten Wellness-Hotels des Kantons.

⇒ 70



81 Doch der Böögg lässt dir keine Zeit zum Durchatmen und zur Erholung. Deine nächste Aufgabe führt dich 11.7 km nach Westen und 1.2 km nach Norden zu einer in späteren Jahren umgebauten mittelalterlichen Burg.

- Du besuchst das Ritterhaus Bubikon. ⇒ 87
- Du gelangst zum Ritterhaus in Uerikon am See. ⇒ 95
- Dein Ziel ist das Schloss Grüningen. ⇒ 90

82 Leider bist du hier falsch. Du hast dich sicherlich vom rechteckigen Zeichen mit Fähnlein auf deiner Karte hierher locken lassen. Doch das Zeichen steht für eine Bergwirtschaft. Wenn du schon einmal hier oben auf der Scheidegg bist, geniesst du die wunderbare Aussicht und ein einfaches, aber überaus schmackhaftes Picknick aus dem Rucksack. Nach einem kleinen Abstecher zur Mondmilchgubelhöhle, wo du von der uralten Sage des Venedigermannli und seinem reichen Goldschatz erfährst, begibst du dich zurück.

Ein weiterer Versuch wird dich sicherlich zum Ziel führen.

⇒ 93



83 «Komm mit», flüstert dir der Böögg plötzlich ins Ohr. «Ich muss dir noch mehr erzählen. Hier hat es mir jedoch zu viele und vorallem zu viele neugierige Menschen.» Du hast deinen trolligen Begleiter auf deiner Zürichreise gar nicht kommen hören, dennoch bist du erleichtert, dass deine Reise in die Geheimnisse des Böögg's offenbar weitergehen.

Gemeinsam mit dem Böögg begibst du dich an den nur wenige Kilometer südlich gelegenen Lützelsee. Unterhalb der historischen Gebäude des gleichnamigen Weilers setzt ihr euch auf eine Wiese. Lange Zeit schweigt der Böögg und ihr schaut dem Naturschauspiel auf dem Lützelsee zu. Der Wind treibt nämlich einige der hier vorkommenden schwimmenden Inseln vor sich her über das Wasser. «Die Inseln sind wie ich!», meint der Böögg plötzlich nachdenklich. «Auch ich werde seit einigen Wochen nur noch vom Wind hin und her getragen.» Dann setzt der Böögg zu einer für dich unglaublichen Erklärung an. ⇨ 94

84 «Da bist du ja endlich!», begrüsst dich der Böögg und lässt dabei seine blauen, kugelrunden Augen lustig kreisen. «Ich habe diesen Ort gewählt, weil wir hier garantiert lange und ungestört miteinander plaudern können.»

Dann erfährst du vom Böögg ein weiteres Stück seines uralten Geheimnisses. Er sei nämlich durch einen geheimnisvollen siebenteiligen keltischen Stierkopfring vor dem Verbrennen geschützt. Statt seiner lande jedes Jahr eine Stoffpuppe, nur mit Stroh und Lumpen vollgestopft, auf dem Reisighaufen. «Aber dieses Jahr ist etwas schief gelaufen. Plötzlich fand ich mich auf dem Reisighaufen wieder. Weshalb? Ich weiss es nicht. Irgendwie muss die Ruhe des Ringes gestört worden sein und er hat seine schützende Zauberkraft verloren.

Auf alle Fälle geriet ich in Panik, als ich da oben über dem Feuer stand und die Flammen nach mir züngelten.»

⇒ 98

- 85 «Du kannst das! Du bist das auserwählte Kind, das in der Zeit der Vereinigung auf mich treffen und mich aus der grössten Not befreien wird. Ich spür das, ich glaub das, ich weiss das!» Nach einer langen Pause setzt der Böögg dann noch hinzu: «Und zudem hast du das Buch!»

Dieses Argument überzeugt nun auch dich. Deshalb fasst du deinen ganzen Mut zusammen und stellst dem Böögg eine Frage: «Also gut, was muss ich tun? Wie kann ich den jetzigen Besitzer des keltischen Stierkopfringes finden und die Ruhe wieder herstellen?»

«Nur nicht so hastig», bremst der Böögg deine Unternehmungslust. «Zuerst musst du wissen, was es mit der Zeit der Vereinigung auf sich hat. Doch das erzähle ich dir später! Komm, da spaziert jemand dem See entlang.»

⇒ 99

- 86 Perfekt! Hier bist du genau richtig. «Willkommen im Industrieensemble Neuthal!», begrüsst dich der Böögg mit offenen Armen und führt dich dann über das Gelände. «Hier wurden im 19. Jahrhundert in grossen Fabriken von den mausarmen und völlig ausgenützten Arbeitern, Männern, Frauen und Kindern, viele Güter hergestellt, die der Patron der Firma, Adolf Guyer-Zeller, mit seiner eigens erbauten Dampfeisenbahn in die weite Welt hinaus beförderte.» Wie es sich zur Zeit Guyer-Zellers als Arbeiterkind im Tösstal leben liess, erfährst du in: ⇒ «Band 7 – Die Zeit der Industrialisierung», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst.

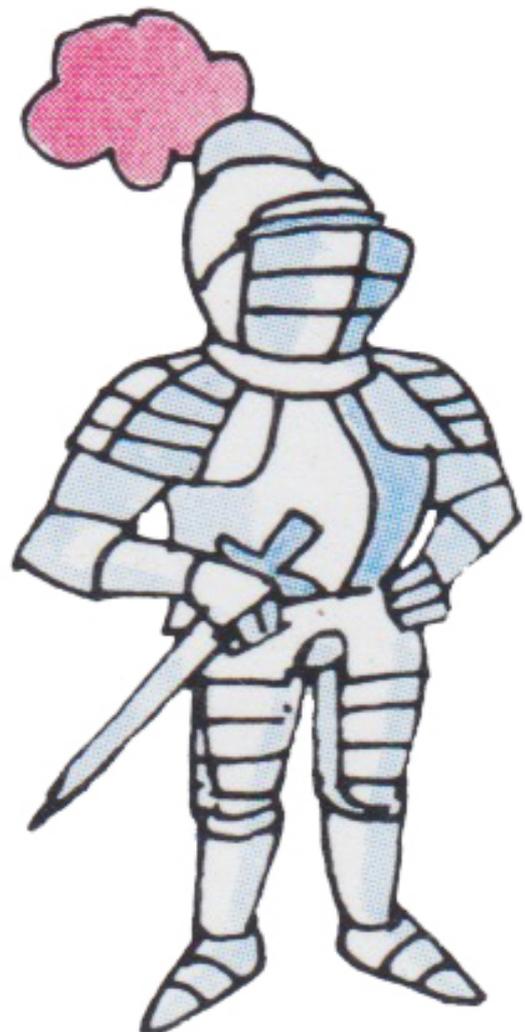
⇒ 92

87 In Bubikon stehst du vor einem ganzen Gebäudekomplex aus dem Mittelalter. Langezogene Gebäude mit Treppengiebeln, Laubengänge mit sandsteinumfassten Mauerbögen, grobverputzte Steinfassaden mit aufgemalten Wappen und über dem Ganzen die Spitze des schmucken Türmchens der Kapelle erinnern dich ganz an eine wehrhafte Burg.

Doch da liegst du falsch. Die Kommende Bubikon, wie das Ritterhaus auch genannt wird, diente im Mittelalter als Pilgerherberge, Schutzort für Armengenoessige und Spital. Die Institution, vom Johanniterorden geführt, war über ganz Europa verbreitet und hatte auch das Ziel, den christlichen Glauben wieder zurück nach Israel, ins Heilige Land, zu bringen. Deshalb wohl auch der wehrhafte Charakter der Johanniter, die so etwas wie religiöse Ritter waren. Hier im Ritterhaus Bubikon befindest du dich in der besterhaltenen Anlage dieses Ordens in Europa.

Auch mit der Wahl deines Zielortes liegst du leider falsch. Du bist viel zu wenig weit nach Westen gereist. Wage einen erneuten Versuch.

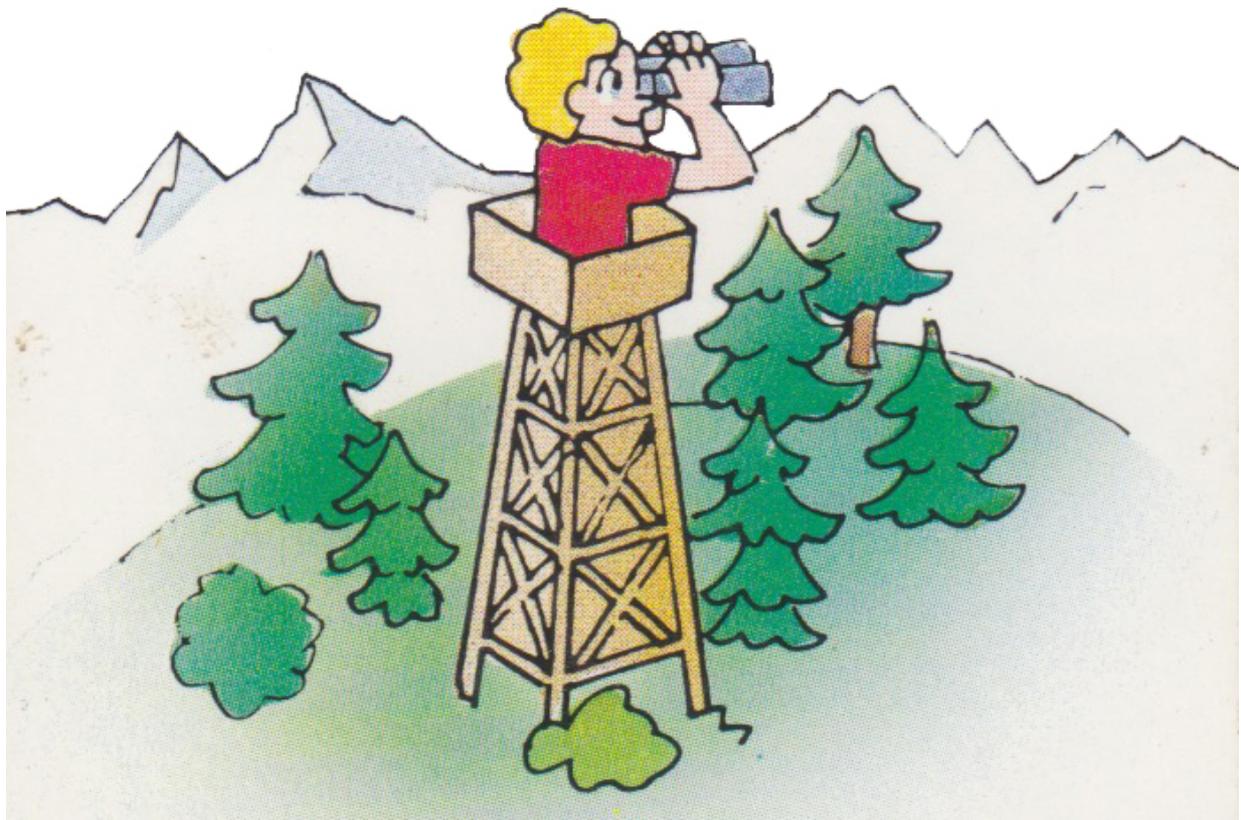
⇒ 81



88 Bravo! Hier bist du richtig. Rund um den Bachtel sind gleich mehrere erratische Blöcke auf der Schulkarte eingezeichnet. Damit bezeichnet man riesige Steine, welche von den Gletschern während der letzten Eiszeit hierher getragen und dann beim Zurückschmelzen liegengelassen wurden. Findling ist ein anderes Wort für diese riesigen Gesteinsbrocken.

Zufrieden über deine Leistung ersteigst du den Aussichtsturm auf dem Bachtel und schaust übers Zürcher Oberland und den Zürichsee weit in die Alpen hinein. Unten im Tal der Jona, denn du hast mittlerweile das Tösstal hinter dir gelassen, entdeckst du Wald. Und da willst du nun hin, denn der Böögg wartet unten im Tal auf dich.

⇒ 96



Aussicht vom Bachtelturm

- 89 «Und nun zu dir!», schaut dich der Böögg flehend an. «Such für mich den Ruhestörer, bring das wieder in Ordnung und sorg dafür, dass ich wieder in Ruhe und Frieden leben kann.» Doch du versuchst den Böögg abzuwimmeln und diese unglaublich schwierige Aufgabe abzulehnen. «Ich kann das nicht, ich bin dazu viel zu schwach!», stammelst du. Doch der Böögg will das nicht gelten lassen. «Papperlapapp!», stösst er nur verächtlich aus. ⇒ 85



- 90 Bravo! Hier bist du richtig gelandet. Das Schloss Grüningen empfängt dich mit einem Besuch des sehenswerten Schlossmuseums. Nach einer kleinen Stärkung im Schlosscafé schlenderst du weiter durch das alte, historische Landstädtchen, Hauptsitz der ehemaligen Landvogtei Grüningen. Willst du lieber den Botanischen Garten besichtigen, das Imkereimuseum oder das Zinnfigurenmuseum? Grüningen hat einiges zu bieten. Es ist auch bekannt für seine Märkte, die dreimal im Jahr viel Volk ins «Stedtli» ziehen.

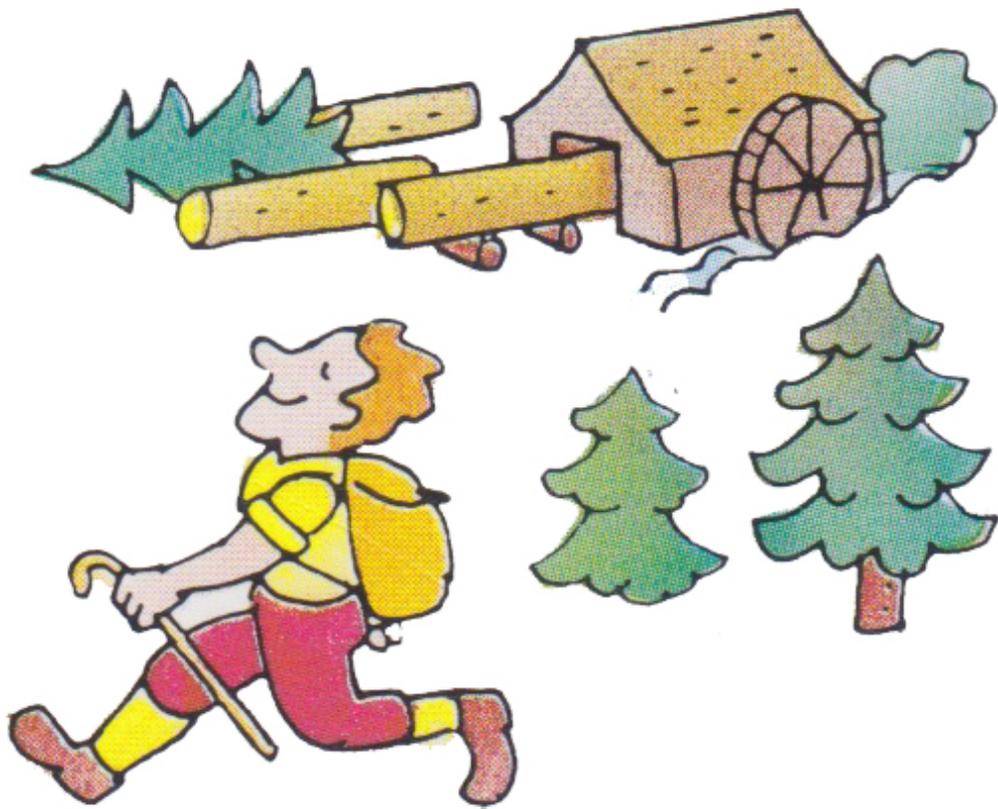
In den engen Gassen Grüningens musst du dich jedoch dicht an die Häuserwände drücken, so wenig Platz bleibt dir auf deinem Spaziergang neben dem Durchgangsverkehr. Da ist es für dich unvorstellbar, dass sich noch bis 1950 die Strassenbahn von Wetzikon nach Stäfa und Meilen durch das Städtchen quetschte. ⇒ 83

91 «Zum Glück kamst du, du auserwähltes Kind! Du hast mich gerettet! Tausend mal Dank dafür! Ohne dich gäbs jetzt den Böögg nicht mehr, gäbs kein Sechseläuten und kein Zürcher Frühlingsfest mehr.» Dein Einwand, man hätte ja wieder einen Stoff-Böögg bauen und verbrennen können, wischt der echte Böögg mit einer unwirschen Handbewegung weg.

«Ach was! Wenn ich weg bin, bin ich weg! Dann gibt's den Böögg nicht mehr, nicht mehr im Bild und Erzählungen, nicht mehr im Spiel oder Buch und auch in den Köpfen und Erinnerungen der Menschen bin ich dann weg. Nur so lange ich, der echte Böögg, hier im Zürcherland existiere, wird es auch das Sechseläuten und alle Bräuche rund um mich herum geben. Aber wehe, ich verschwinde, dann verschwindet alles rund um mich und meine Figur!» Der tiefe, stählerne Blick des ansonsten so friedlichen, putzigen Kerls schüchtert dich ein und du spürst tief in dir: «Die Lage ist ernst! Noch habe ich den Böögg nicht endgültig gerettet. Was hat es wohl mit diesem siebenteiligen keltischen Stierkopfring auf sich?»

Doch lange lässt dich der Böögg nicht studieren. Er wartet schon mit einer Auswahl weiterer Aufgaben zur Schulkarte für dich auf. ⇒ 80

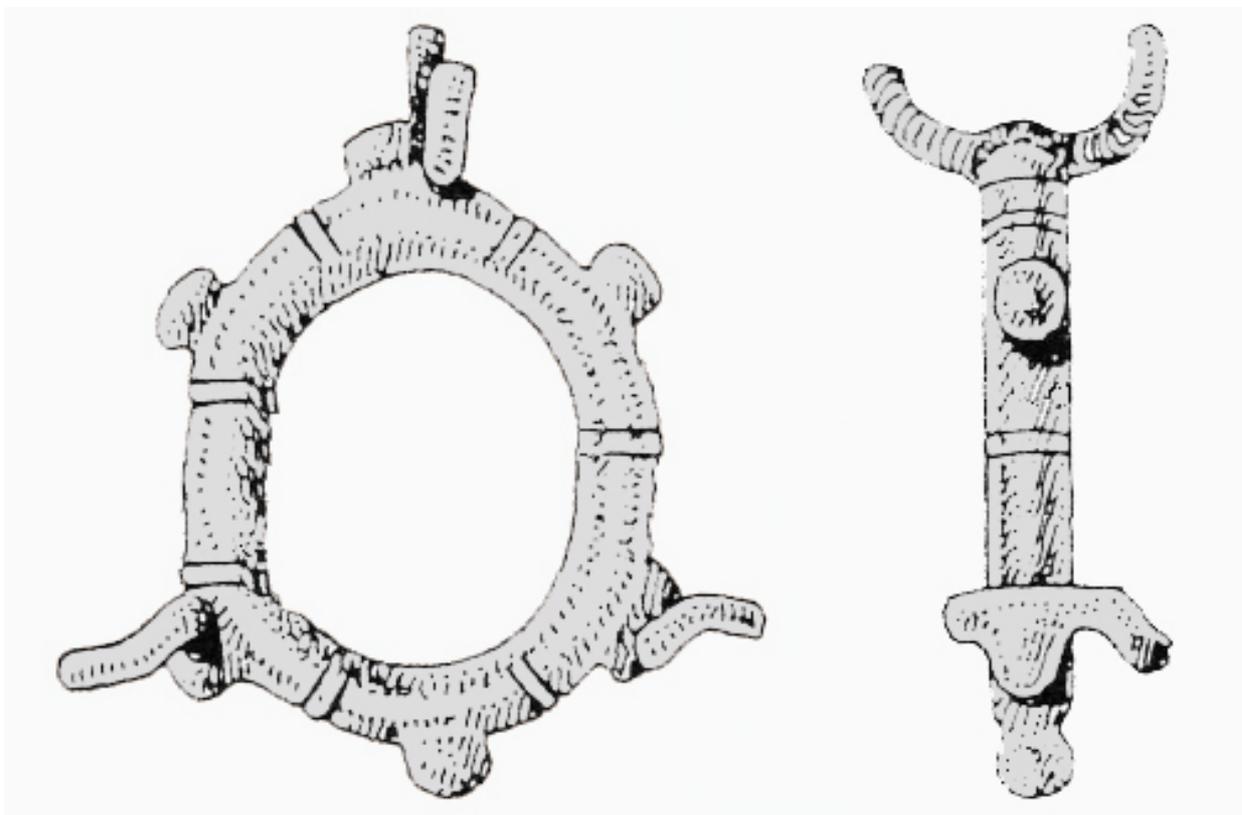
- 92 Weiter entdeckst du auf deinem Rundgang durchs Neuthal die Villa der Besitzerfamilie, machst einen Ausflug in die verwunschene Grotte der dazugehörigen Parkanlage, bewunderst die imposante Anlage der Turbinen-Seiltransmission und steigst als Abschluss deiner Tour den von Guyer-Zeller für die Erholung seiner Arbeiter gebauten Wanderweg über 31 Brücken steil auf die über 900 Meter hohe Hohenegg. ⇒ 93



- 93 Hier begrüsst dich der Böögg und teilt dir mit: «Deine nächste Aufgabe lautet: Gehe zum eratischen Block 7.5 Kilometer südöstlich von hier.»
- Du landest an den Hängen des Bachtels. ⇒ 88
 - Du gelangst an die Abhänge des Allmen. ⇒ 97
 - Du befindest dich in der Nähe der Mondmilchgubelhöhle vis-à-vis des Tössstockes. ⇒ 82

94 «Ich habe dir doch vom siebenteiligen keltischen Stierkopfring erzählt», beginnt der Böögg seine Erklärung. «Dazu musst du wissen, dass der Ring mein Beschützer ist. Solange der Ring in Ruhe weilt und der Besitzer edlen Herzens ist, geht es auch mir gut. Aber wehe, der Stierkopfring gelangt in die Hände eines habgierigen, rachsüchtigen oder verschlagenen Menschen! Dann zeigt der Ring seine ganze magische Kraft und der böse Besitzer wird mit einem Schwall Unglück überschwemmt werden. Ich selber bin dann in solchen Zeiten nicht mehr Herr über mich selber und werde wehrlos hin- und hergetragen. So kam es dann auch, dass ich an Stelle der Puppe auf dem Scheiterhaufen auf dem Sechseläuteplatz prangte und vor aller Augen verbrannt werden sollte.»

⇒ 89



95 In Uerikon direkt am See gelegen triffst du auf eine Anlage mit zwei Häusern und einer Kapelle, die jedoch nicht aus der Ritterzeit stammen, sondern im 16. Jahrhundert von der Familie Wirz, sie waren Amtmänner des Klosters Einsiedeln, als grosse Wohnhäuser erbaut wurden. Das grössere Haus, der sogenannte Burgstall, wird auch heute noch als Wohnhaus benutzt und kann nicht besichtigt werden.

Für dich interessanter ist jedoch das kleinere Riegelhaus, das eigentliche Ritterhaus, denn dieses kann gemietet werden. Das wäre doch mal ein Klassenlager! Das trutzige Haus hat sogar einen eigenen Badesteg, der zur Erfrischung im Zürichsee einlädt.

Auch du könntest jetzt eine Erfrischung gebrauchen, denn du bist falsch hier. Den Weg nach Westen hast du zwar korrekt gewählt, aber dann bist du nach Süden statt nach Norden gereist. Starte einen erneuten Versuch. ⇒ 81

96 Das Dorf Wald erhielt schon 1621 das Marktrecht, entwickelte sich aber nur sehr schleppend zu wirtschaftlicher Stärke. Mit der beginnenden Industrialisierung wurde Wald zu einem Zentrum der Textilindustrie mit bis zu 16 verschiedenen Fabriken. Davon sind heute nur noch zwei in der Textil-Produktion tätig. Die leerstehenden Fabrikgebäude wurden zum Teil in attraktive Wohn- und Gewerbebauten umgebaut und behielten so zwar das ursprüngliche Aussehen, erhielten jedoch eine völlig neue und attraktive Nutzung.

Dass die Luft in Wald besonders gesund ist, wussten auch die Menschen in früheren Jahren. Deshalb pflegten sich Lungenkranke und Asthmatiker in der Zürcher Höhenklinik Wald gesund. ⇒ 81

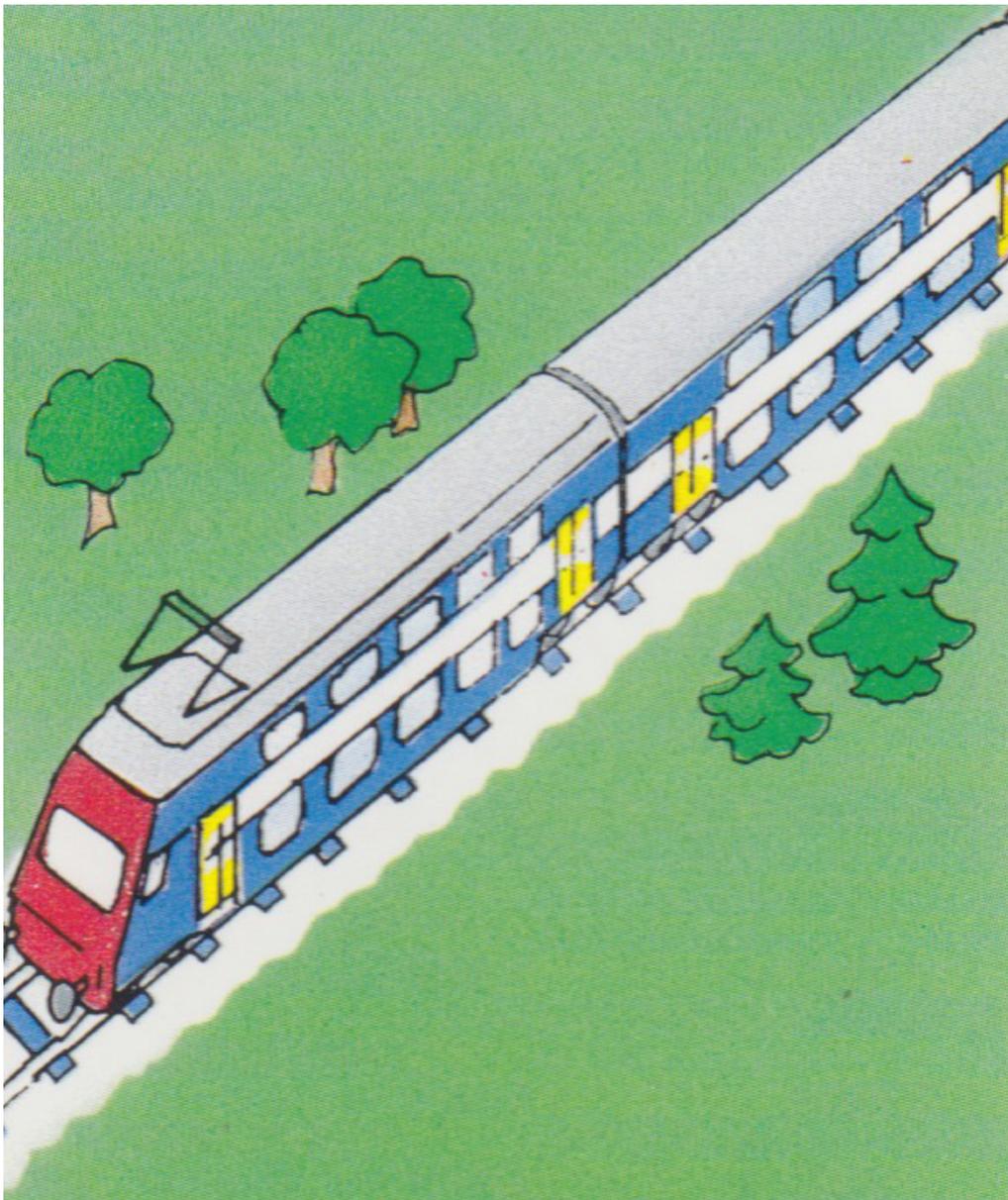
97 Hier bist du leider falsch, denn du hast sicherlich das Zeichen für eratischen Block mit dem Zeichen für Höhle verwechselt. Die Höhle hier am Allmen heisst übrigens Täuferhöhle, weil sich hier die Anhänger der Täuferbewegung vor den Schergen Huldrych Zwinglis nach der Reformation von 1525 versteckten. Der neue Glaube liess damals wenig Spielraum zu und die einstigen Weggefährten und Gesinnungsgenossen Zwinglis wurden von ihm verfolgt und teilweise sogar umgebracht. So wurde etwa Felix Manz im Januar 1527 in der Limmat ertränkt!

Du wirst jedoch nicht verfolgt und kannst deshalb einen neuen Versuch unternehmen. ⇒ 93

98 Nachdenklich und immer wieder seinen riesigen Kopf schüttelnd starrt der Böögg aus dem Fenster des Schlosses. Er lässt seinen Blick über das Städtchen Elgg und das benachbarte Thurgauerland mit dem markanten Schloss Sonnenberg bei Stettfurt, dem weiten Thurtal und den Anhöhen des Seerückens über dem Untersee gleiten. Dann dreht er sich abrupt um, kommt auf dich zu, fasst nach deinen beiden Armen und schüttelt dir kräftig die Hände. ⇒ 91

99 «Du findest mich 20 Kilometer westlich von hier. Dort stell ich dir nochmals einige Testaufgaben», versucht der Böögg dich wieder einmal zu verunsichern. Doch dann setzt er aufmunternd und freundlich hinzu: «Bisher hast du das hervorragend gemacht, du auserwähltes Kind!»

- Du reist weiter zur Luftseilbahn auf die Felsenegg ob Adliswil. ⇒ 107
- Deine Reise führt dich an den Türlerseesee. ⇒ 111
- Dein Ziel ist Rifferswil. ⇒ 102



ten und Ökonomiegebäuden hauste eine grosse Anzahl Dienstboten, Mägde, Handwerker und Wanderarbeiter. Das Leben der einfachen Menschen hier war sicherlich weniger angenehm, denn nebst der Selbstversorgung mussten auch zusätzliche Güter produziert werden. Diese Überproduktionen aus der Landwirtschaft, aber auch aus der hauseigenen Töpferei, wurden in die nahen Städte verkauft.

Wie es sich in Seeb-Winkel und der Römerstadt Viturum, dem heutigen Oberwinterthur, zur Zeit der Römer leben liess, erfährst du in: ⇨ «Band 2 – Die Zeit der Römer um 250 n. Chr.», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst. ⇨ 108

- 102 Rifferswil ist eine ländliche Gemeinde im Knonauer Amt. Nur gerade 10 % der Gemeindefläche sind mit Strassen, Plätzen und Gebäuden überbaut. Der grosse Teil sind Wiesen, Wälder und Gewässer. Hier bestaunst du zuerst das Haus Baer, einen imposanten Riegelbau im Dorfzentrum, sowie die Rennbahn des Windhund-Rennvereins, bevor du den Rest des Tages zwischen den Rhododendren, Azaleen, Farnen und Seerosen des Seleger Moores verbringst.



Seleger Moor in Rifferswil

Ja, du bleibst sogar den ganzen Tag hier, denn du hast keine Eile mehr. Du hast sehr ungenau gemessen und bist dazu auch nicht genau gegen Westen gereist. In dieser Form kannst du dem Böögg keine Hilfe sein. Deshalb endet dein Abenteuer in der Hochmoorlandschaft bei Rifferswil, die der Pflanzenfreund Robert Seleger seit 1953 Stück für Stück in eine nun wunderbar blühenden Parklandschaft verwandelte.

- 103 «Lass dich hier ja nie mehr blicken, du Taugenichts, du Tagedieb und Lumpenpack!» Mit einem heftigen Tritt in deinen Allerwertesten befördert dich Jorge hinaus aufs Pflaster der Bülacher Altstadtgassen. Irgendwie hat er es verpasst, zuerst deine Argumente anzuhören, weshalb du in seiner preisgekrönten Küche herumschnüffelst. Doch so schnell gibst du nicht auf.

Sorgfältig wischt du deine Kleider sauber und benützt für deinen zweiten Versuch den Haupteingang. In der Gaststube wendest du dich einer jungen Frau zu, die sich dir als Annette, Chef de Service, vorstellt. ⇨ 131

- 104 Der goldige Winkel ist tatsächlich ein Gasthaus in historischen Mauern in der Altstadt von Bülach. Aber hier tafelten früher nicht Dichter und Könige aus ganz Europa, sondern schlürften Gefangene ihre einfache Suppe aus dem Blechnapf. In diesen Mauern war nämlich früher das städtische Gefängnis untergebracht. Du bist falsch, geh zurück und starte einen neuen Versuch. ⇨ 108

105 Das ausgedehnte Waldgebiet im oberen Sihltal wurde seit 1985 als Naturpark ausgebaut und im Jahre 2009 als erster Naturerlebnispark der Schweiz eröffnet. Hier wird der Wald in vielen Gebieten sich selber überlassen oder nur sehr zurückhaltend mit Ausholzungen gepflegt. Besucher sind herzlichst willkommen, müssen aber auf den ausgeschilderten Wegen bleiben.

Das war nicht immer so. Im Mittelalter lieferte der Sihlwald enorme Mengen an Bau- und Brennholz in die Stadt Zürich. Dabei wurden keine Wege und Fahrzeuge für den Transport benützt, sondern man liess die gefällten Stämme die Sihl hinunter schwimmen. Flössen nennt man diese Technik.

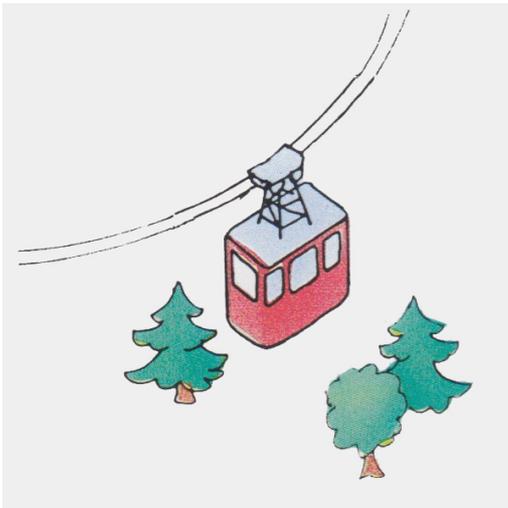
Doch du lässt dich nicht in die Stadt Zürich treiben, sondern kehrst nochmals um ins Säuliamt. Du hast dich nämlich auf deiner Reise verirrt und startest nun einen erneuten Versuch. ➔ 122

106 Du bist auf dem Hausberg der Zürcher, dem Üetliberg, angekommen. Zuerst besteigst du die 178 Treppen hinauf zur Aussichtsplattform auf dem Metallturm aus dem Jahre 1990. Sein Vorgänger, ein Turm, der an die Spitze des Eiffelturms erinnerte, stand schon seit 1894 hier oben. Noch älter ist die Üetlibergbahn, die bereits seit 1875 Gäste aus nah und fern bis 10 Gehminuten unter den Gipfel bringt.

Steigt man dann die letzten Meter bis zum Gipfel hinauf, passiert man verschiedene Wallanlagen der uralten Fluchtburg aus der Bronzezeit oder des keltischen Oppidums. Sogar das Grab eines Fürsten aus der Zeit um 400 v. Chr. wurde auf dem Üetliberg gefunden.

Du hast dein angestrebtes Ziel jedoch nicht gefunden, denn du bist nach Norden statt wie angegeben nach Süden gereist. Geh noch einmal zurück. ➔ 111

107 Hier auf der Albiskette zwischen dem Zürichsee und dem Sihltal auf der einen und dem «Säuliamt» auf der anderen Seite fühlst du dich pudelwohl. Nach einer kleinen Stärkung im Bergrestaurant besteigst du die einzige Luftseilbahn im Kanton Zürich und gleitest behaglich ins Tal nach Adliswil. Auf deinem Dorfrundgang entdeckst du nicht weniger als vier verschiedene christliche Kirchen und als Besonderheit einen hinduistischen Tempel.



Luftseilbahn auf die Felsenegg

Gar keine Besonderheit ist jedoch deine Leistung, welche dich auf die Felsenegg geführt hat. Du hast weder genau 20 Kilometer noch genau gegen Westen gemessen. So bist du dem Böögg keine Hilfe. Deshalb endet dein Abenteuer hier in Adliswil.

108 «So, nun habe ich Hunger und Lust auf ein feines Essen. Kommst du mit nach Bülach? Du findest mich dort in der Stube des berühmten Schriftstellers Goethe. Aber nicht nur er isst dort, auch der Böögg! Merk dir deshalb mein Motto: Speisen wie ein König!», lächelt der Böögg und lässt dich dann verduzt stehen. Wo kehrst du ein?

- Im Hotel «Zum goldenen König» ⇒ 125
- Im Restaurant «Zum goldigen Winkel» ⇒ 104
- Im Hotel Restaurant «Zum goldenen Kopf» ⇒ 113

109 Am Greifensee triffst du auf eines der besterhaltenen Naturschutzgebiete des Kantons. Seine Ufer sind unbebaut, von einem dichten Schilfgürtel umgeben und nur an wenigen Stellen können Menschen ans Ufer gelangen. In den Flachmooren und Riedwiesen, aber auch in den Zuflüssen des Greifensees hat man über 400 Pflanzenarten, 19 Fischarten und über 120 Zugvogelarten nachweisen können.

Doch auch für Tourismus und Naherholung ist Platz am Greifensee. Ein besonderes Spektakel ist sicherlich eine Bootsfahrt mit einem der drei Kursschiffe oder noch schöner, mit dem historischen Dampfschiff «Greif»! Doch leider kannst du diese Dampfschiffahrt heute nicht antreten, denn das Schiff verkehrt jeweils nur an Sonn- und Feiertagen.

Auch dein Treffen mit dem Böög kommt hier nicht zustande. Du hast zu ungenau gemessen und bist leicht nach Osten abgewichen. Geh zurück und starte einen erneuten Versuch. ⇒ 128

110 In Rümlang entdeckst du zuerst nur grosse Lagerhäuser und Lastwagenterminals an. Klar, liegt doch der Flughafen Zürich direkt gegenüber.



Du erfährst hier, dass die ersten Passagierflugzeuge der Schweiz und der damaligen Swissair noch in Dübendorf starteten. Da aber dort auch Militärflugzeuge stationiert waren, musste man während dem Zweiten Weltkrieg eine Alternative suchen. Dabei wurde man auf das grosse Wald- und Riedgebiet zwischen Kloten, Rümlang und Oberglatt aufmerksam. Bereits am 14. Juni 1948 startete die erste Maschine vom neuen Flugfeld Kloten aus nach London. Seither hat sich Zürich-Kloten immer weiter entwickelt und gilt heute als einer der 10 besten Flughäfen weltweit.

In Rümlang triffst du aber auch historische Seltenheiten. In den späten Jahren des 18. Jahrhunderts waren die Rümmlanger so heftig mit Heimarbeit für die Textilindustrie beschäftigt, dass sie ihre landwirtschaftlichen Felder darob stark vernachlässigten. Böse Zungen behaupteten frech, dass die strickenden Männer von Rümlang sogar einen «glismeten Chileturm» hätten. Der Bauer Jakob Gujer aus Katzenrüti, genannt der «Kleinjogg» ärgerte sich sehr über diese Unsitte, die Felder so verlottern und verganden zu lassen. Er liess sich deshalb zum Musterbauer ausbilden, um allen Rümmlangern ein Beispiel zu sein, wie weit man es mit der Landwirtschaft bringen konnte. Kleinjogg war damals so berühmt, dass sogar Johann Wolfgang von Goethe, der grösste Dichter Deutschlands, seinen Hof zweimal besuchte und von ihm in den lobendsten Worten schrieb.

Über dich wird der Böögg jetzt jedoch wohl kaum lobende Worte verlieren, denn du hast falsch gemessen und bist an der falschen Stelle aus der Glatt gestiegen. Geh zurück und probier es noch einmal. ⇨ 115

111 Bravo! Hier bist du richtig. Der Türlensee liegt romantisch eingebettet in der Hügel- und Waldlandschaft des

Reppischtals und regt deine Fantasie an. «Was, wenn hier ein Schatz verborgen wäre?» Tatsächlich ist die Entstehungsgeschichte des Türlersees, eines der bekanntesten und wichtigsten Naherholungs- und Naturschutzgebiete vor den Toren der Stadt Zürich, sagenumwoben.

Eine Sage erzählt, dass an dieser Stelle früher ein prächtiger Hof lag. Die hübsche Tochter des Bauern gefiel dem Herrn auf der nahen Schnabelburg so gut, dass der Vater sich überreden liess, seine Tochter um Mitternacht auf die Burg zu entführen und dem Ritter zu überbringen. Als das hübsche Mädchen bemerkte, was ihr verräterischer Vater mit ihr vorhatte, stiess sie böse Verwünschungen über den Hof aus, worauf Blitze vom Himmel zuckten, Hof und Gut zerstörten und an seiner Stelle einen See entstehen liessen.

Tatsächlich ist der Türlensee durch einen Bergsturz entstanden, als Teile des Aeugsterbergs das Reppischtal überschütteten und den Fluss zum See aufstauten.

Auf dem Campingplatz direkt am südlichen Seeufer gelegen, stellt dir der Böög auch die nächste Aufgabe: «Weiter reist du zuerst nach Süden, dann gegen Osten.»

- Du erreichst Kappel am Albis. ⇒ 118
- Du gelangst auf den Üetliberg. ⇒ 106
- Du reist nach Mettmenstetten. ⇒ 100

112 Du nimmst alle deine Kräfte zusammen und versuchst die zierliche, junge Dame zu überlisten. Im nachfolgenden Kampf kannst du zu deinen ursprünglichen Kraftpunkten noch 6 weitere Punkte dazuzählen. Die junge Frau startet mit 21 Punkten ins nun folgende Duell.

- Du gewinnst den Zweikampf. ⇒ 117
- Du verlierst dieses Duell. ⇒ 124

113 Tatsächlich findest du am Rand der historischen Altstadt Bülachs das Restaurant «Zum goldenen Kopf». Auf der Speisekarte, die offen ausliegt, entdeckst du auch den Hinweis auf frühere Besucher dieses Gasthauses. Nicht nur der Dichter Johann Wolfgang Goethe kehrte hier ein, sondern in längst vergangenen Zeiten auch der schwedische König. Also wird auch der Böögg hier anzutreffen sein.

Dank deiner Fähigkeit, mithilfe des Buchs der Druiden durch Mauern und verschlossene Türen gleiten zu können, siehst du keine Probleme, in dem riesigen Gasthaus unentdeckt nach dem Böögg zu suchen.

Ganz anders sieht das jedoch Jorge, der Chefkoch, dem du durch die dicke Mauer neben dem Hintereingang direkt in die Arme platzst. Jetzt kann dir nur noch eine gehörige Portion Glück helfen, damit du nicht auf der Stelle wieder auf die Strasse befördert wirst.

- Du hast das nötige Glück. ⇒ 126
- Leider hast du heute kein Glück. ⇒ 103

114 In Horgen am Zürichsee triffst du in einer ehemaligen Zollstadt ein. Als es noch keine Strasse über den Hirzel und keine Eisenbahn über den Gotthard gab, wurden hier Güter von und nach Italien von den Saumtieren, welche die Lasten auf schmalen Pfaden über den Hirzel schlepten, auf die Ledischiffe nach Zürich umgeladen. Noch heute steht die alte Sust, Lagerhaus und Zollstation aus dem Jahre 1558, idyllisch am Zürichsee. Du kannst das Haus besuchen, denn in seinen Mauern ist das Ortsmuseum Horgen untergebracht.

Etwas ausserhalb des Dorfes besichtigst du noch ein zweites Museum, das alte Kohlebergwerk Käpfnach. Leider ist es heute für dich geschlossen. Aber da du auf Bildern siehst, dass man als Besucher sogar auf einem kleinen Bergwerkszug durch die alten Stollen fahren kann, ist dir klar, dass du nach Abschluss dieses Abenteuers nochmals hier vorbei kommst. «Wau! Das wird eine coole Schulreise», jubelst du begeistert auf.

Auch der Böögg ist begeistert von dir, denn du bist korrekt in Horgen gelandet. ⇒ 128

115 Nun stellt dir der Böögg eine nächste, besonders attraktive Aufgabe. «Du lässt dich nun ebenfalls die Glatt hinunter treiben. Wir treffen uns dann 16 Kilometer nördlich von hier wieder.»

- Du treibst auf der Glatt bis nach Oberglatt. ⇒ 101
- Du lässt dich von der Glatt bis nach Opfikon treiben. ⇒ 121
- Deine Flussfahrt endet in Rümlang. ⇒ 110



116 So gut gefällt es dir am Zürichsee, dass du gar nicht mehr weg willst? Du hast ihn doch gerade eben mit der Autofähre Horgen – Meilen überquert und der See liegt nun südlich von dir. Aber du bist nicht alleine mit dieser Vorliebe. Das Becken des Zürichsees ist auf beiden Seiten bis weit auf die Anhöhen hinauf bebaut und eine Wohnung mit Blick auf den Zürichsee gilt als besonders chick, aber auch als besonders teuer. Auch als Naherholungsgebiet ist der Zürichsee in unserem Kanton enorm beliebt.

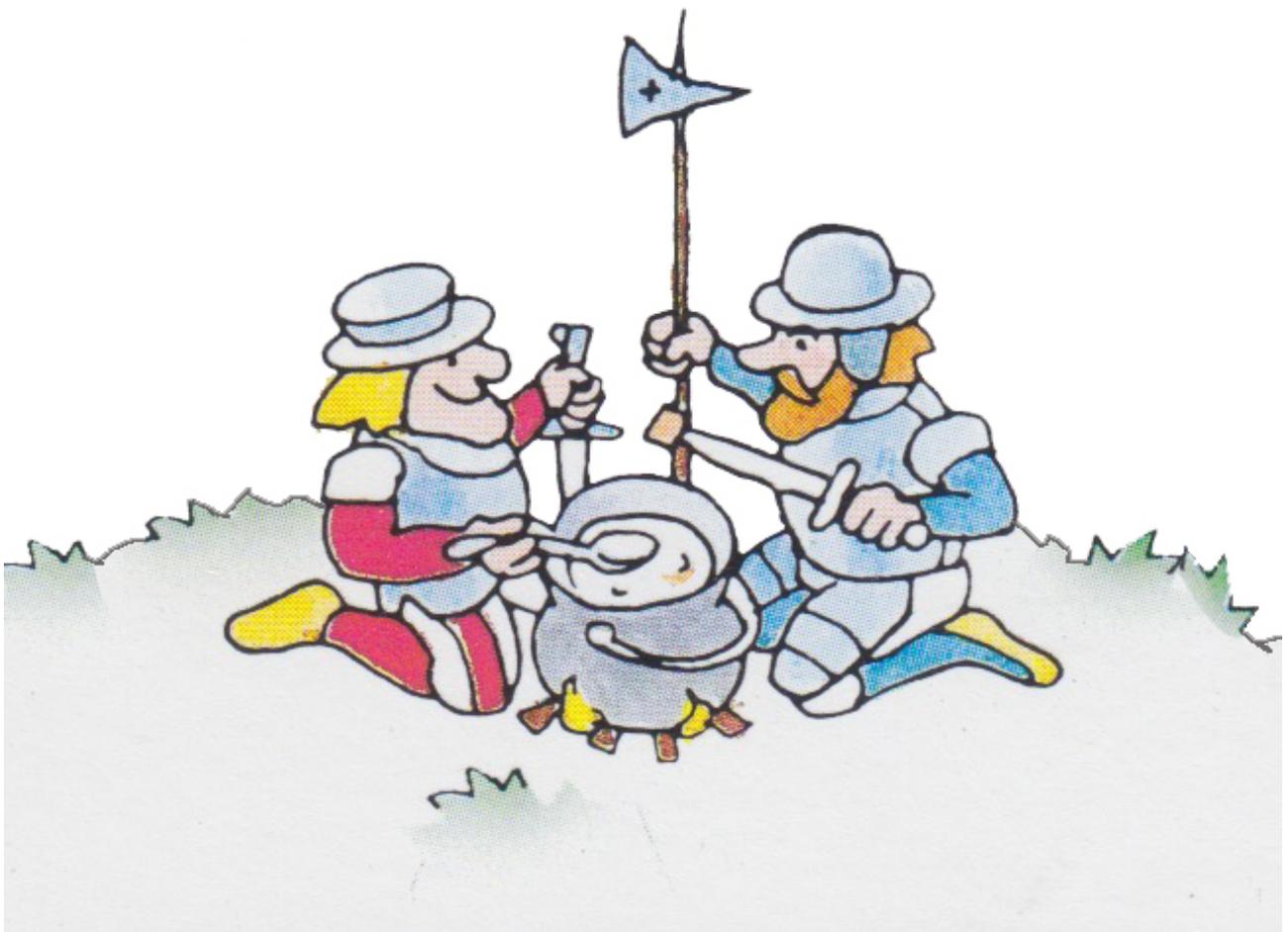
Ein ganz besonderes Erlebnis wirst du jedoch heute, vielleicht sogar gar nie mehr, erleben können. In ausserordentlich langen und kalten Wintern friert der gesamte See zu und man kann die 28 Kilometer bis Rapperswil mit den Schlittschuhen absolvieren. In den letzten 800 Jahren traf dieses Naturspektakel nur in 26 Wintern ein, letztmals 1963, als das Eis auf dem See zwischen dem 1. Februar und dem 8. März während ganzen fünf Wochen frei gegeben war.

Du reist jedoch nicht nach Rapperswil, sondern zurück nach Horgen für einen erneuten Versuch. ⇒ 128

117 Die Chef de Service hat mit allem gerechnet, nur nicht mit deinem Angriff. Ohne Rücksicht springst du der jungen Frau an die Kehle, wirfst sie rückwärts zu Boden und klemmst sie mit deinen Knien auf ihre Oberarme gepresst am Boden fest. «Jetzt sagen sie mir augenblicklich, wo der Böögg steckt!», fauchst du die Frau an.

Diesen Kampf hast du zwar gewonnen, doch gegen die sich nun auf dich werfenden Kellner, Servicemitarbeiter, Hilfsköche und auch vereinzelt Gäste über dir hast du keine Chance. ⇒ 133

118 «Bravo! Hier bist du richtig!», begrüsst dich der Böögg, als du durch Kappel am Albis schlenderst. «Bevor wir weitermachen, musst du unbedingt zwei besondere Stätten besuchen», rät dir der Böögg. Und tatsächlich, im traumhaft gelegenen ehemaligen Kloster Kappel entdeckst du verschiedentlich gemalte Wappen der Familie Gessler von Brunegg. Speziell die Helmzier, ein auf dem Wappen thronender Adlerkopf, scheint dem mittelalterlichen Künstler jedoch so misslungen, dass du unweigerlich an eine bekannte Kinderbuchfigur denken musst. Scherzhaft wird dieser Teil der Klosterkirche denn auch als Globi-Kapelle bezeichnet.



An der Strasse nach Hausen entdeckst du dann ein Denkmal, den sogenannten Zwinglistein. Er erinnert an den Reformator Huldrych Zwingli, der hier 1531 im zweiten Kappeler Krieg der reformierten Zürcher gegen die katholischen Innerschweizer Kantone sein Leben verlor. Etwas glücklicher war der Ausgang des ersten Kappeler Krieges 1529, an den der Milchsuppenstein südlich des Weilers Eberswil erinnert. Die Kriegsgegner verhandelten und kochten sich gemeinsam in einem riesigen Topf die berühmte Kappeler Milchsuppe. Das war bestimmt die sinnvollere Lösung des Problems als sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen.

Wie es sich in Zürich und in der Umgebung Kappels zu Zeiten Huldrych Zwinglis, der Reformation und der Kappeler Kriege leben liess, erfährst du in: ⇨ «Band 5 – Die Zeit der Reformation nach 1525», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst. ⇨ 122

- 119 Der Wildpark Langenberg in Langnau, der grösste «Zoo» für einheimische Tiere im Kanton Zürich, besitzt sogar eine eigene Bahnstation der Sihltal-Zürich-Üetlibergbahn, der SZU. In der weitläufigen Anlage kannst du viele Tiere beobachten, die du in freier Natur niemals antreffen würdest: Bären, Luchse, Wölfe oder Wildkatzen gehören ebenso in unsere Landschaft wie ursprünglich der Elch, Steinböcke, Fischotter oder Biber. Bei einigen dieser Arten ist die Wiederansiedelung bereits gelungen, bei anderen ist sie noch ein Traum. So diskutieren Wissenschaftler aus dem Tierpark Langenegg darüber, das Wisent, auch Bison genannt, auch in der Schweiz wieder anzusiedeln. Platz dazu gäbe es im Kanton Zürich keinen, aber an den Hängen des Weissensteins im Jura finden sich noch genügend grosse Waldflächen.

Leider kannst du nicht allzu lange bei den Tieren im Park verweilen, denn du musst nochmals zurück. Du hast den Weg hierhin falsch gemessen. ➔ 122

120 «Bravo! Hier bist du richtig!», begrüsst dich der Böögg, der zwischen Fällanden und Schwerzenbach am Ufer der Glatt auf dich wartet. Vom Böögg erfährst du dann ganz interessante Fakten über den Fluss, der erst nach dem Ausfluss aus dem Greifensee so heisst, aber dem Glatttal ebenso wie den Dörfern Glattbrugg, Oberglatt, Niederglatt und Glattfelden seinen Namen gab.

Obwohl der Fluss durch die starke Überbauung, insbesondere im Nordosten der Stadt Zürich und entlang des Flughafens, in seinem Lauf eingeschränkt und in ein enges Flussbett aus Beton und Steinen gezwängt wird, finden sich in seinem Wasser interessante Fische wie Bachforellen, Barsche und Hechte. Aber auch Biber, Graureiher und Störche kann man an der Glatt antreffen.

Besonders fasziniert dich die Mündung der Glatt in den Rhein. Damit der wilde Fluss im Dörflein Rheinsfelden keine Überschwemmungen und anderes Unheil mehr anrichten konnte, baute man 1822 einen Stollen und leitet den Fluss nun direkt durch die Hügelzüge am Ufer in den Rhein. ➔ 115

121 Die Doppelgemeinde Opfikon-Glattbrugg präsentiert sich dir mit dem Schicksal der meisten Dörfer hier im Glatttal. Der Charakter des ursprünglichen Dorfes ist schon längst verloren gegangen. Das Gebiet zwischen dem aufstrebenden Flughafen und der nahen Stadt Zürich wurde richtiggehend von der Bauwut der grossen Wirtschaftsführer überschwemmt. Gesichtlose In-

dustriebauten, Gewerbehäuser, Wohnsilos und unzählige Verkehrsstränge wie Autobahnen, Parkhäuser und mehrgleisige Eisenbahnen überziehen die ursprünglichen Wiesen und Felder um die Dörfer. In Opfikon entsteht direkt an der Grenze zur Stadt Zürich bis zum Jahre 2020 eine enorme Grossbausiedlung, der Glattpark. Hier werden bis zu 7'000 Arbeitsplätze entstehen und ebenso viele Menschen wohnen. Schon heute kann man weitherum die viereckigen Kuben der ersten Flachdachhäuser dieser Siedlung sehen. Perfekt zum modernen Outfit passt auch der See der Siedlung. Auch er ist viereckig!

Dir gefällt es hier gar nicht. Das ist gut so, denn du solltest auch nicht hier sein. Geh zurück und starte nochmals einen Versuch. ⇒ 115

122 Hier an der Grenze zum Kanton Zug wartet der Böög mit einer nächsten Aufgabe für dich auf.

«Du fährst jetzt auf den Albis-Pass und von der Passhöhe aus noch genau 9.5 km weiter ins Tal hinunter. Hier, nimm dieses Stück rotes Garn. Das kann dir vielleicht noch behilflich sein», zwinkert dir der Böögg verschwörerisch zu.

- Du gelangst zum Wildpark Langnau. ⇒ 119
- Du befindest dich im Sihlwald. ⇒ 105
- Du befindest dich in Horgen. ⇒ 114

123 Übertrieben schüchtern spielst du der Chef de Service das traurige Kind vor. Diese Rolle hast du bei deiner Oma schon oft gewinnbringend einsetzen können und auch Annette kann sich dieser Masche nicht entziehen.

Ohne nachzufragen und lange zu überlegen weist sie dir den Weg zur Goethe-Stube und gibt dir sogar den Schlüssel mit, denn der Saal ist abgeschlossen und wird nur zu speziellen Anlässen benützt. Zum Abschied streicht dir Annette tröstend über deine Haare und flüstert aufmunternd: «Wenn du dich wieder beruhigt und etwas gesammelt hast, kommst du einfach wieder runter. Wir trinken dann noch einen Sirup zusammen.»

Lächelnd eilst du nach oben zur Goethe-Stube und gleitest durch die verschlossene Türe. ⇒ 147

124 Mit allem hast du gerechnet, nur nicht damit. Die blonde Chef de Service ist nämlich nicht nur eine fleissige und geschickte Mitarbeiterin, sondern auch ausgebildete Karate-Lehrerin an der Zürcher Migros Klubschule. Bevor du mit deiner ausgestreckten Faust zum ersten Schlag ansetzen kannst, wirbelt sie dich auch schon herum, legt dich auf den Boden und klemmt dich dort fest. ⇒ 133

125 Wie verzweifelst du auch die schmucke Altstadt des Landstädtchens Bülach durchstreifst, die imposanten Riegelhäuser nach einer passenden Inschrift absuchst oder die Überreste der alten Stadtmauer, die dir immer und beinahe an jeder Ecke begegnen, untersuchst, nirgends kannst du einen Hinweis auf ein Gasthaus «Zum goldenen König» finden. Wie bist du nur hierher gekommen? Hast du wirklich im Internet recherchiert oder einfach nur geraten? Gehe nochmals zurück und probier es besser! ⇒ 108

126 Nachdem dir Jorge seine ganze Wut und seinen Frust über die den ganzen Abend hindurch nur reklamierenden Gäste um die Ohren geschrien hat, beruhigt er sich schnell wieder, entschuldigt sich für seinen Wutanfall und stammelt dann: «Du hast dich sicherlich nur in

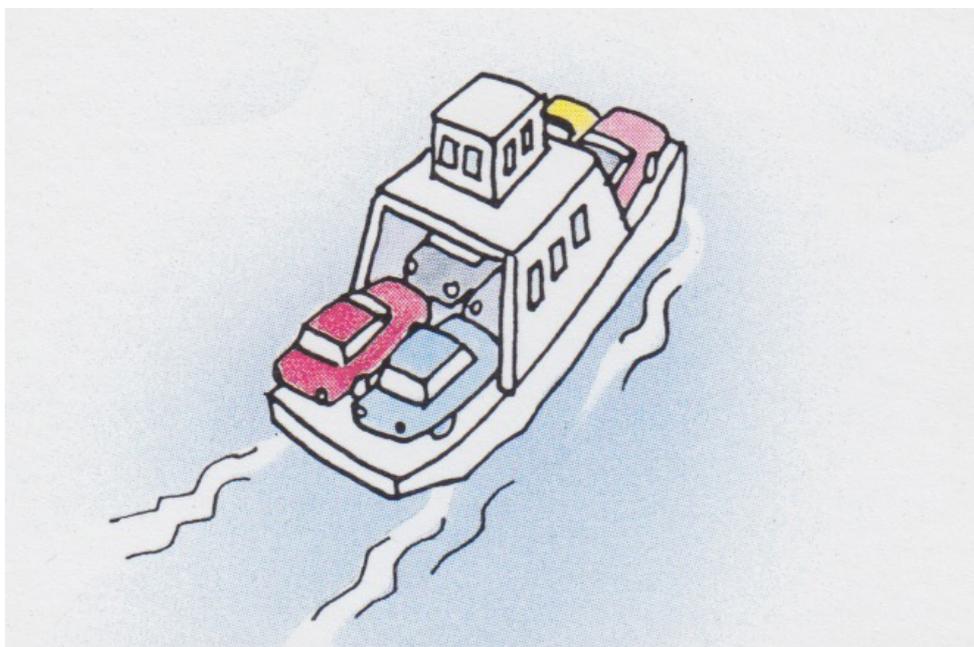
die Küche verirrt. Ich habe dich zwar nicht kommen sehen, aber ...» Dann begleitet er dich reumütig hinaus in die Gaststube und übergibt dich dort einer jungen Frau, welche sich dir als Annette, Chef de Service, vorstellt. ⇒ 131

127 Du nimmst alle deine Kräfte zusammen und versuchst die zierliche, junge Dame zu überlisten. Im nachfolgenden Kampf kannst du zu deinen ursprünglichen Intelligenzpunkten noch 10 weitere Punkte dazuzählen. Die junge Frau startet mit 20 Punkten ins nun folgende Duell.

- Du gewinnst den Zweikampf. ⇒ 134
- Du verlierst dieses Duell. ⇒ 142

128 «Als nächste Aufgabe benützt du die nahe Autofähre und gehst vom angelaufenen Hafen aus schnurrgerade weiter nach Norden. Dort triffst du mich an einem Gewässer wieder an.»

- Deine Reise bringt dich an den Zürichsee. ⇒ 116
- Du triffst auf das Ufer der Glatt. ⇒ 120
- Du erwartest den Böögg am Greifensee. ⇒ 109



131 «Entschuldigen Sie bitte. Können Sie mir sagen, wo der Böögg sitzt? Wir beiden haben uns hier zum Essen verabredet.» Am fragenden, leicht zweifelnden Blick der blonden Frau mit Rossschwanz merkst du, dass du nicht so ohne Weiteres an dein Ziel gelangen kannst.

Auf welche deiner Kräfte willst du vertrauen, um doch noch zum Böögg vordringen zu können?

- Du vertraust auf deine Kampfkraft. ⇒ 112
- Du vertraust auf deine Intelligenz. ⇒ 127
- Du vertraust auf deinen Charme. ⇒ 137

132 Du bist zurecht auf die Lägern geklettert. Mit 859 Metern über Meer ist der Grenzpunkt zum Kanton Aargau gemeint, wo der Weg über den schmalen Bergrat bereits einiges an alpinen Wanderkünsten verlangt.

Bevor du jedoch beim Böögg ankommst, besichtigst du das Städtchen Regensberg, das auf einem Felsporn hoch über Dielsdorf liegt. Die strategisch günstige Lage machte das Städtchen im Mittelalter zum einflussreichen Landvogtei-Sitz. Noch heute besticht die geschlossene Stadtanlage mit dem markanten Rundturm der Burg, die weitherum aus dem Zürcherland gesehen werden kann.

Hier erfährst du auch, dass die Lägern nicht zu den Alpen oder Voralpen gezählt werden, sondern der östlichste Ausläufer des Falten-Juras darstellen. Deshalb verwundert es dich auch nicht, dass der ganze Hügelzug aus Kalk besteht. Weiter führt dich dein Weg über den Lägern-Grat vorbei an der markanten Kugel der Radaranlage, welche für den sicheren Flugbetrieb benötigt wird, und auch vorbei am Restaurant Hochwacht, welches zur Zeit wegen Umbauarbeiten geschlossen bleibt.

Den höchsten Punkt der Lägern mit 866 m. ü. M. hast du bereits hinter dir, als du hoch über Baden die Kantonsgrenze zum Aargau erreichst.

«Gut gemacht!», lobt dich der Böögg, als du völlig ausser Atem bei ihm eintriffst. «Nun gibt's noch eine Zugabe: Du triffst mich bei 853 plus 328 minus 48», blinzelt dir der Bögg schelmisch zu.

- Du begibst dich aufs Hörnli. ⇒ 150
- Dein Ziel ist der Pfannenstiel. ⇒ 144
- Du machst dich auf zum Höhronen. ⇒ 146

133 Das ist eigentlich ganz gut so und es geschieht dir Recht! Im Jahre 2017 ist eine Wirtshausschlägerei doch keine Idee, ein Problem zu lösen. Spare dir deine Kampfkraft klüger für die weiteren Bände dieser Geschichte auf. Dort wird es dann teilweise ruppiger zur Sache gehen als jetzt.

Für dich ist dieses Abenteuer vorerst beendet. Die herbeigerufene Polizei lässt nämlich nicht mit sich spassen und deine Eltern, die dich noch am gleichen Abend auf dem Polizeiposten Bülach abholen müssen, noch viel weniger!

134 Listig fragst du die Chef de Service: «Bei Ihnen speiste doch einst der berühmte Dichter Goethe. In der Schule habe ich erfahren, dass hier im Goldenen Kopf sogar ein Speisesaal nach ihm benannt und der Zeit entsprechend wunderschön ausgestaltet wurde. Darf ich das Zimmer kurz besichtigen?» Zu deiner Erleichterung weist dir die junge Frau den Weg und erklärt, dass die Goethe-Stube nicht bedient wird und nur für Bankette geöffnet werde. Den Schlüssel, den sie dir mit auf den Weg gibt, benötigst du eigentlich nicht. Um jedoch nicht aufzufallen, bedankst du dich höflich und

gleitest im oberen Stock ganz leicht durch die verschlossene Türe. ⇨ 147

135 Der Stadler Berg liegt ganz unten im Zürcher Unterland und trägt, wie so viele Berge im Kanton Zürich, einen Aussichtsturm auf seiner Spitze. Traurige Berühmtheit erlangte der Stadler Berg im November 1990, als eine Passagiermaschine der Alitalia im dichten Nebel in die Nordflanke des Berges knallte, zerschellte und in Flammen aufging. Die beiden Piloten stritten sich noch über ihre wirkliche Flughöhe und ob ein Durchstarten nicht sinnvoller wäre, als der Stadler Berg rasend schnell näher kam.

Dich schaudert bei dieser Geschichte. Vielleicht schaudert dich aber auch über deine «Künste» im Kartenlesen. Der Stadlerberg ist nur 637 Meter hoch. Geh zurück! ⇨ 141

136 Dein Versteckspiel ist ganz schön verwirrend. Immer wieder gelingt es dem alten Herrn beinahe, dich aus dem riesigen Vorhang zu schütteln. Doch er ist sehr vorsichtig, geradezu gehemmt. Sicherlich denkt er, in seinen Stoffbahnen hätte sich eine wildgewordene Katze oder ein verängstigter Fuchs eingeschlichen. Zur Unterstützung deiner Ablenkungsmanöver zischt und fauchst du, so gut wie du es halt kannst. Endlich lässt der Mann von dir ab und will wahrscheinlich Verstärkung holen. Dass er dabei die Türe schliesst und mit dem Schlüssel das Schloss doppelt umlegt, kann dir egal sein. Kurze Zeit später gleitest du unbemerkt und unbehelligt in den frischen Morgen hinaus. ⇨ 149

137 Du nimmst alle deine Kräfte zusammen und versuchst die zierliche, junge Dame um den Finger zu wickeln. Im nachfolgenden Kampf kannst du zu deinen ursprünglichen Charmepunkten noch 5 weitere Punkte dazuzählen. Die junge Frau startet mit 22 Punkten ins nun folgende Duell.

- Du gewinnst den Zweikampf. ⇒ 123
- Du verlierst dieses Duell. ⇒ 129

138 Doch Annette wird dich nicht erwischen. Unbemerkt von allen gleitest du mit dem Böögg durch alle Mauern und Türen des Hotels Restaurant «Zum goldenen Kopf» hinaus auf die Strassen des mittlerweile nächtlichen Bülachs. Müde begeben ihr euch in den heute Nacht unbenutzten Sigristenkeller und bereitet euch aus den Vorhängen der dortigen Bühne ein wohlig warmes, bequemes und urgemütliches Bett. «Gute Nacht, Böögg!», ist das letzte, was du am Ende dieses erlebnisreichen Tages noch sagen magst. Dann schläfst du ein. ⇒ 130

139 Ein Blick auf deine Schulkarte verrät dir, dass damit die Höhe der Berge und Hügel im Kanton Zürich gemeint sein könnte. Eine Strecke von 859 m ist nicht sehr weit, das kannst du sogar von blosserem Auge überblicken. Aber 859 m in der Höhe ist ganz schön hoch! Kein Wolkenkratzer der Welt erreicht bisher diese Höhe. Also musst du einfach die Berge in der Gegend nach dem Böögg absuchen. ⇒ 141

140 «Diese sieben Fragmente sind nun alle an einem historischen Ort im Kanton Zürich versteckt. Wenn du auf der Reise mit mir durch den Kanton gut aufpasst, wirst du am Ende alle Orte der Verstecke kennen. Willst du jedoch die genau Stelle kennen, musst du in die jeweilige Zeit reisen, gefährliche Abenteuer bestehen und

den Menschen in der längst vergangenen Zeit beistehen und helfen. Als Belohnung werden sie dir den genauen Fundort der Ringfragmente verraten. Aber pass auf dich auf! So friedlich wie heute war die Welt früher nicht. Da galt das Leben eines einzelnen Kindes nichts. Das Abenteuer kann für dich ganz böse enden.»

Dann schaut dich der Böögg lange, durchdringend und auch sehr traurig an. «Aber wenn du nicht in die vergangenen Zeiten reisen magst, wird dieses Abenteuer für mich ganz böse enden. Deshalb bitte ich dich: Hilf mir, verzage nicht und reise zwischen den Tagen in die Zeit. Tu's für mich!», fleht dich der Böögg an.

Gerade als du den Schneemann danach fragen willst, wie du bitteschön denn in die Zeit reisen kannst, hört ihr draussen auf dem Gang schlurfende Schritte. Schnell verdrückst du dich mit dem Böögg ins Nachbarzimmer, ohne vorher noch die Überreste der Schlemmerei des Bööggs zu beseitigen. Da ertönt in der Goethe-Stube auch schon der gellende Schrei von Annette, der Chef de Service: «Dieses unartige Kind! Ich habs ja gewusst! Warte nur, wenn ich dich erwische.»

⇒ 138

141 «Mit 859 m kann nur die Höhe eines Berges in der Umgebung gemeint sein!», murmelst du und nimmst deine Schulkarte zur Hand.

- Du reist zum Stadler Berg. ⇒ 135
- Dein Ziel ist die Egg bei Oberweningen. ⇒ 148
- Du kletterst auf die Lägern. ⇒ 132

142 Listig fragst du die Chef de Service: «Sie haben doch hier den König von Schweden zu Gast. Darf ich ihn kurz um ein Autogramm bitten?» Doch mit dieser Frage landest du keinen Volltreffer. «Was willst du wirklich?»

faucht die junge Frau dich an. «So eine plumpe Anmachche habe ich selten gehört. Der König von Schweden **WAR** hier, und zwar schon vor vielen, vielen Jahren.»

⇒ 143

143 Dann geht alles sehr schnell. Annette, nun gar nicht mehr so nett, ruft ihren Chef, dieser die Polizei und die wiederum deine Eltern. Schon in der folgenden Nacht schläfst du wieder in deinem eigenen Bett. Das ist zwar sehr angenehm, aber damit ist dieses Abenteuer für dich beendet.

144 Der Pfannenstiel ist ein Bergrücken entlang des nördöstlichen Ufers des Zürichsees, je nach Betrachtungsweise erstreckt er sich vom Zürichberg im Norden bis nach Hombrechtikon im Süden. Enger gesehen wird mit Pfannenstiel auch nur die höchste Erhebung zwischen Meilen und Egg benannt.

In der Nähe der höchsten Erhebung befindet sich das Ausflugsrestaurant Hochwacht und der «Bachtelturm», ein Aussichtsturm, der von 1893 bis 1985 noch auf dem Bachtel stand, dann aber eingelagert und 1992 auf dem Pfannenstiel wieder aufgebaut wurde.



In schönen, kalten und schneereichen Wintern wird auf dem Pfannenstiel eine Langlaufloipe gespurt, aber auch sonst ist der Pfannenstiel ein sehr beliebtes Naherholungsgebiet.

Doch du kannst dich hier nicht erholen, denn du bist falsch hier. Der Böögg wollte, dass du die weiteren genannten Zahlen dazurechnest. Hol das nach! ⇨ 132

- 145 Wie du dich auch in die Falten deiner riesigen Bettdecke drückst und immer wieder in eine neue Tuchecke gleitest, am Ende wickelt dich der Mann doch aus deinen schützenden Stoffbahnen. «Was haben wir denn hier für ein Balg im Haus? Ja! Ratten, Mäuse und sogar schon einen verirrten Fuchs hab ich hier gefangen, aber ein Kind? Wie kommst denn du hierhin?»

Du bist sprachlos vor Schreck, aber auch sprachlos vor Enttäuschung, denn dir wird klar, dass der Mann dein Abenteuer beenden wird. Doch du täuscht dich. Er kramt aus seiner Hosentasche einen Fünfliber und drückt ihn dir mit den Worten in die Hand: «Geh und kauf dir ein ordentliches Znüni dafür!» Dann öffnet er die Kellertüre einen Spalt breit und lässt dich in den frischen Morgen hinaus. ⇨ 149

- 146 Auch auf dem Höhronen, dem Bergrücken im Dreiländereck zwischen den Kantonen Zürich, Schwyz und Zug, spielt ein Turm eine wichtige Rolle in der Geschichte. Nach 10 Jahre dauernden Protesten und Rechtsstreitereien erbaute die Swisscom 1991 einen 50 Meter hohen Turm mit Richtstrahlantennen. Doch bereits 2003 war die Technik veraltet. Gegen den geplanten Abbruch wehrten sich nun die Architekten und Touristiker, die den Turm erwerben und in einen Aussichtsturm umwandeln wollten. Doch der Swisscom

war das zu kompliziert. 2004 wurde der Höhronenturm gesprengt und wieder zurückgebaut.

Für dich war schon die Rechnung des Bööggs zu kompliziert. Du hast 48 dazugezählt statt abgezogen. Geh zurück und mach das besser! ⇒ 132

147 Mitten im prächtigen Rokoko-Stübchen mit Stuckaturen an der Decke und romantischen, jedoch etwas alttümlich wirkenden Landschaftsgemälden an den Wänden, sitzt der Böögg gemütlich an einem Tisch und hat vor sich ein währschaftes Picknick ausgebreitet. Entschuldigend meint er zu dir: «Mit meinem Aussehen ist es schwierig, in einem Restaurant ein feines Essen zu bestellen. Deshalb begnüge ich mich mit einem feinen Picknick an den schönsten Plätzen des Kantons. Bitte greif zu!»

Mitten im Essen beginnt der Böögg dann ein weiteres Stück seines uralten Geheimnisses zu verraten. «Du hast gefragt, was die Zeit der Vereinigung ist. Dir ist schon klar», schaut dich der Böögg ernst an und fuchtelt dabei mit einem Rüebli, das er gleich verspeisen will, heftig vor deinem Kopf hin und her, «dass man nur vereinen kann, was auch einmal geteilt wurde?» «Ja, ich denke schon», stammelst du endlich in die immer unheimlicher und länger werdende Pause des Bööggs.

«Gut!», meint er zufrieden und beisst genussvoll in eine Tomate, so dass der Saft überall in der Goethe-Stube herumspritzt. «Und genau so wurde auch der sieben-teilige keltische Stierkopfring in seine sieben Einzelteile zerlegt. So sollte es niemals mehr einem Menschen mit unreiner Seele möglich sein, den Ring an sich zu bringen und damit Unglück über sich, aber auch die Menschen und mich selber zu bringen. ⇒ 140

150 Auf dem Hörnli befindest du dich auf einer Alp, die dem Kanton Zürich seit 1929 selber gehört. Hier sollen die kantonseigenen Landwirtschaftsbetriebe ihr Braunvieh ohne grosse Zusatzkosten sömmern und auf die Alp treiben können. Die dazugehörige Bergwirtschaft ist auch im Besitz des Kantons Zürich, der hier aber nicht selber wirtet, sondern einen umtriebigen und fleissigen Pächter anstellt.

In früheren Jahrhunderten führte der Pilgerweg, auch Jakobs- oder Schwabenweg genannt, von Konstanz und Fischingen übers Hörnli weiter ins Tösstal und nach Rapperswil, Einsiedeln und Santiago de Compostela in Spanien.

«Dein Weg führt jedoch nicht so weit!», begrüsst dich der Böögg auf dem Hörnli. «Wir fahren nun gemeinsam ins Tösstal zum Bahnhof Steg. Dort stell ich dir dann eine nächste Aufgabe.»

Dir gefällt das super, denn beim Wirt mietet ihr euch je ein Trottinett, mit denen ihr bequem und voller Elan ins Tal gleitet. Immer wieder lachst du dem Böögg zu, der zwar nicht so geschickt wie du durch die Kurven lenkt, aber auf den geraden Stücken dank seines dicken Bauchs wieder mächtig aufholt und dich jeweils vor Freude jauchzend überholt. Du bist happy und lachst vor Glück: Mit dem Böögg hast du einen tollen Freund gefunden!

⇒ 151

Kapitel 4

151 «Ab hier heisst dein Rätsel 26 plus 835», erklärt dir der Böögg beim Bahnhof Steg, noch ganz ausser Atem nach der rasenden Trottinett-Fahrt vom Hörnli hinunter.

- Du begibst dich nach Pfäffikon. ⇒ 166
- Dein Ziel ist Hinwil. ⇒ 162
- Du reist nach Sternenbergr. ⇒ 157

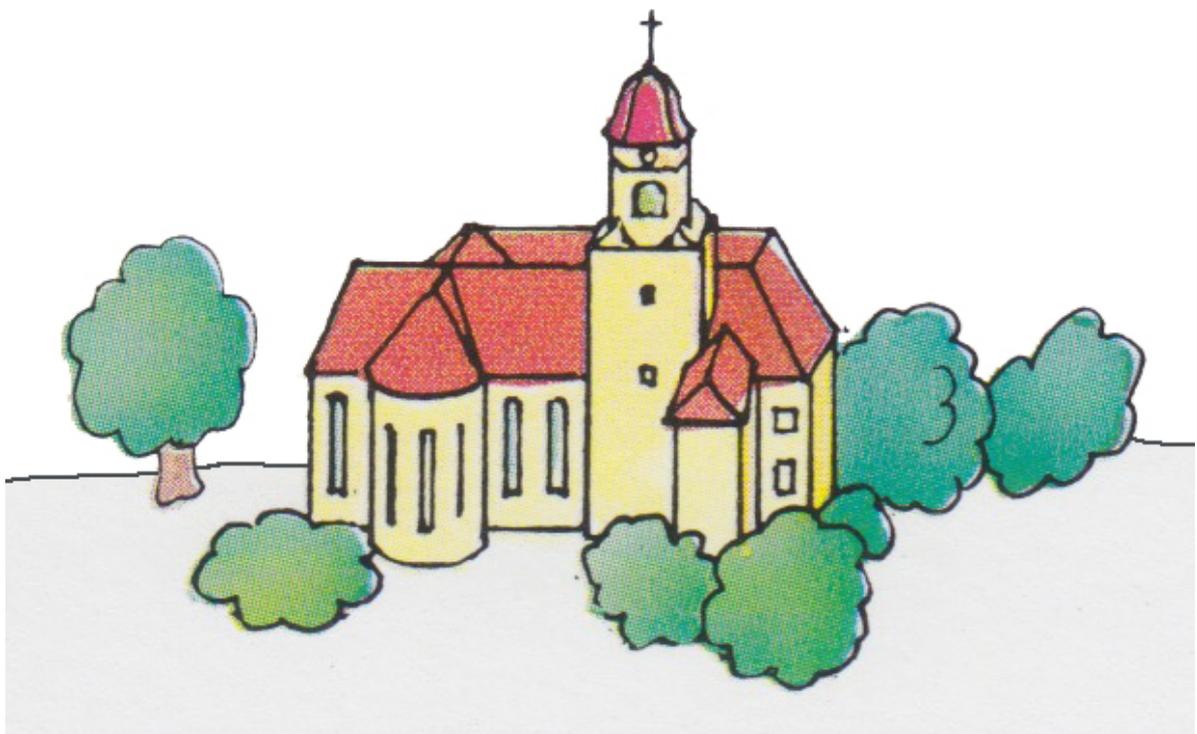
152 In Stäfa am Zürichsee befindest du dich in der einflussreichsten und grössten Gemeinde auf dem Land, allerdings nicht heute, sondern in der Zeit von 1795. Damals geschah in Stäfa jedoch etwas Ungeheuerliches, was als Stäfner Handel in die Geschichte einging.

Nachdem in Frankreich die Revolution ausgebrochen war und alle Menschen Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit geniessen konnten, verlangten die Menschen in Stäfa das gleiche Recht auch in der Schweiz. Sie beriefen sich dabei auf die alten schweizerischen Traditionen. Doch die Stadt Zürich griff hart durch, behauptete, diese alten Rechte gelten schon lange nichts mehr und die Landbevölkerung solle dankbar und genügsam sein. Die Stadt werde in ihrer grossen Gnade auch weiterhin von Zeit zu Zeit der Landbevölkerung einige Wohltätigkeiten zukommen lassen.

Diese Worte unterstrich die Stadt mit 4000 Soldaten, welche Stäfa besetzten. Die politischen Anführer wurden verhaftet, gefoltert und zum Tode verurteilt. Diese Strafen wurden später in lebenslängliches Zuchthaus umgewandelt. Damit zeigte sich in Stäfa, dass mit den herrschenden Klassen der alten Eidgenossenschaft keine gleichberechtigte Ordnung für Stadt und Land, für alle Menschen, verhandelt werden konnte. So lässt sich die Stimmung erklären, als nur drei Jahre später

die Französische Armee die Schweiz eroberte und viele Schweizer darüber jubelten und Freiheitsbäume errichteten. Eine Vorstellung, wie diese Ereignisse sich damals hätten abspielen können, zeigt dir die Geschichte aus: ⇒ «Band 6 – Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst. ⇒ 177

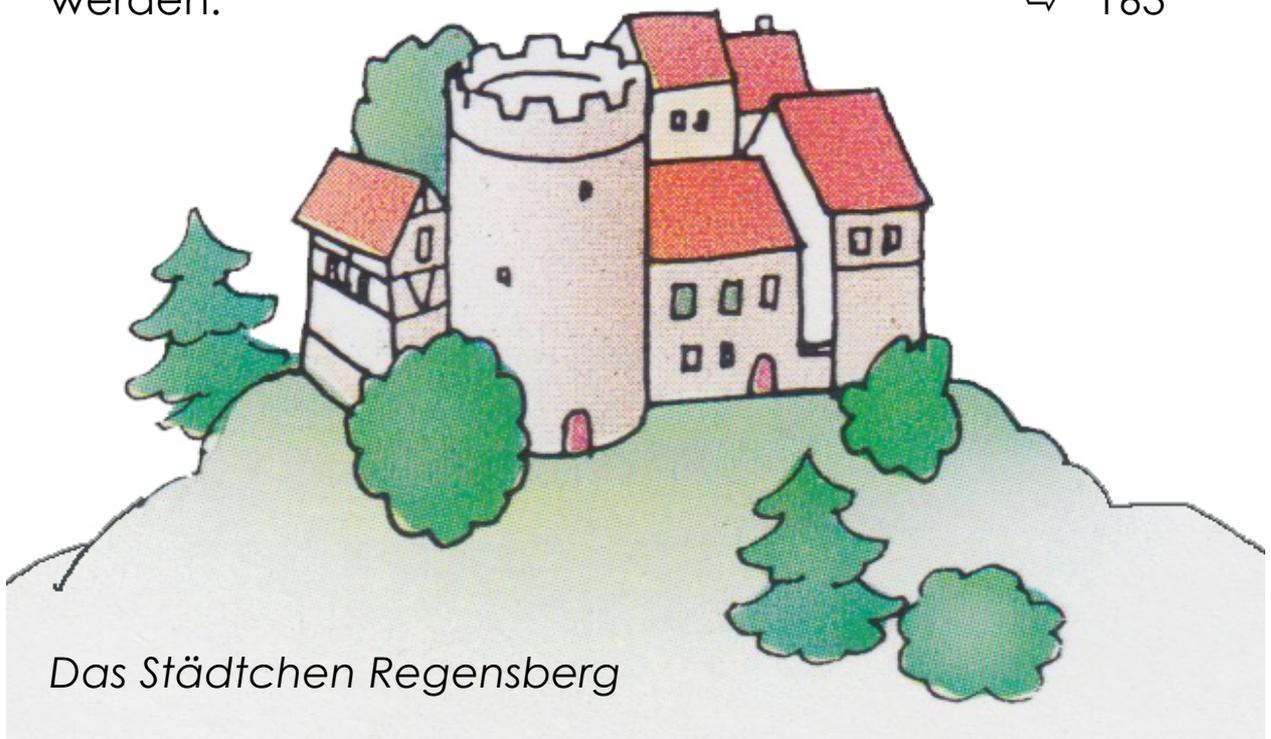
- 153 Schlieren ist die erste Stadt ausserhalb der Stadt Zürich am Lauf der Limmat gelegen. Von weit her sind die Gasanlagen, 5 Kugeltanks und der letzte der historischen Gasometer, zu sehen. Das fasziniert dich und du besuchst kurz das Gasi, das Gaswerk-Museum im Turm des alten Gaswerks. Etwas später schlenderst du nach Norden zur Limmat und suchst die Fähre Maurizius hinüber zum Kloster Fahr. Dabei trällerst du einige der bekanntesten Melodien der Schlieremer-Chind: «Die blöde Ufzgi», «Mir gönd in Zoo» oder «D Burg vo Falkestei».



Das Kloster Fahr

Leider kannst du die Fähre nicht benützen, denn sie verkehrt nur an schönen Sonntagnachmittagen. So kannst du auch das Kloster Fahr nicht besichtigen. Doch das würde hier auch nicht passen, denn das Kloster ist eine Exklave; rundum vom Kanton Zürich umgeben gehört es zum Kanton Aargau. Das Kloster ist mit dem Kloster Einsiedeln zusammen das weltweit einzige Doppelkloster und wird auch heute noch von Nonnen des Benediktinerordens bewohnt. Im klostereigenen Restaurant «Zu den zwei Raben» könntest du einkehren oder sogar ein grosses Fest feiern. Doch dazu fehlt dir heute die Zeit. ⇒ 184

154 Dielsdorf, im Zürcher Unterland gelegen, ist mit ca. 6'000 Einwohnern nur ein grosses Dorf. Dennoch ist es seit 1871 stolzer Bezirkshauptort, da es verkehrstechnisch günstiger gelegen ist als das ehemalige historische Zentrum der Region, das Landvogteistädtchen Regensberg. In der ganzen Schweiz bekannt ist Dielsdorf für die Pferderennen des Rennvereins Zürich, welche seit mehr als 40 Jahren auf der Rennbahn im Grossried, östlich des Dorfes gelegen, durchgeführt werden. ⇒ 163



Das Städtchen Regensberg

155 Der Bahnhof «Hardbrücke» ist dein Ziel. Bravo! Unterhalb dieser stark befahrenen Strassenbrücke hat sich in den letzten Jahren der wichtigste Bahnhof im Westteil der Stadt Zürich entwickelt.

Der Name Hard stammt vom nahen Hardturm, einem an der Limmat gelegenen Ritterturm aus dem 13. Jahrhundert, der heute als privates Wohnhaus genutzt wird. Den gleichen Namen trug auch das abgebrochene und leider immer noch nicht wieder aufgebaute Fussballstadion Hardturm.

Hier stellt dir der Böögg ein weiteres interessantes Rätsel: «Du fährst jetzt zu sechs Stationen im Kanton Zürich. Startort ist immer hier am Bahnhof Hardbrücke. Ich nenne dir die Nummer der Bahnlinie, die Endstation, in welche Richtung du zu fahren hast und die Anzahl Stationen, die du durchquerst. Dort am Zielort angekommen, notierst du dir den entsprechenden Buchstaben der Station; bei der ersten Fahrt den ersten, bei der zweiten den zweiten etc. Alle Buchstaben in der richtigen Reihenfolge gelesen geben dir an, wo du mich wieder antreffen wirst. Aber aufgepasst: Wenn du falsch fährst, gebe ich dir das nicht mehr an. So kann es sein, dass du auch den einen oder anderen falschen Buchstaben aufschnappst. Das Lösungswort, dein nächstes Ziel, wirst du dennoch finden. Alles klar? Na dann, gute Reise!»

Deine erste Reise lautet: S5–Pfäffikon SZ–4.

- Du gelangst nach Uster. ⇒ 170
- Du reist nach Affoltern am Albis. ⇒ 164
- Dein Ziel ist Wetzikon. ⇒ 178

158 Kloten ist dir sicherlich vom internationalen Flughafen, vielleicht auch noch vom Eishockey her bekannt. Doch die Stadt im Glatttal hat viel mehr zu bieten. Bereits seit der Bronzezeit wird dieser Flecken Land von Menschen besiedelt. Im Gebiet der heutigen Kirche konnten sogar Überreste einer römischen Siedlung und eines Kastells ausgegraben werden. Schon damals war Kloten verkehrstechnisch von Bedeutung, kreuzten sich hier doch die Römerstrassen von Vindonissa (Windisch), Brigantium (Bregenz) und Turicum (Zürich).

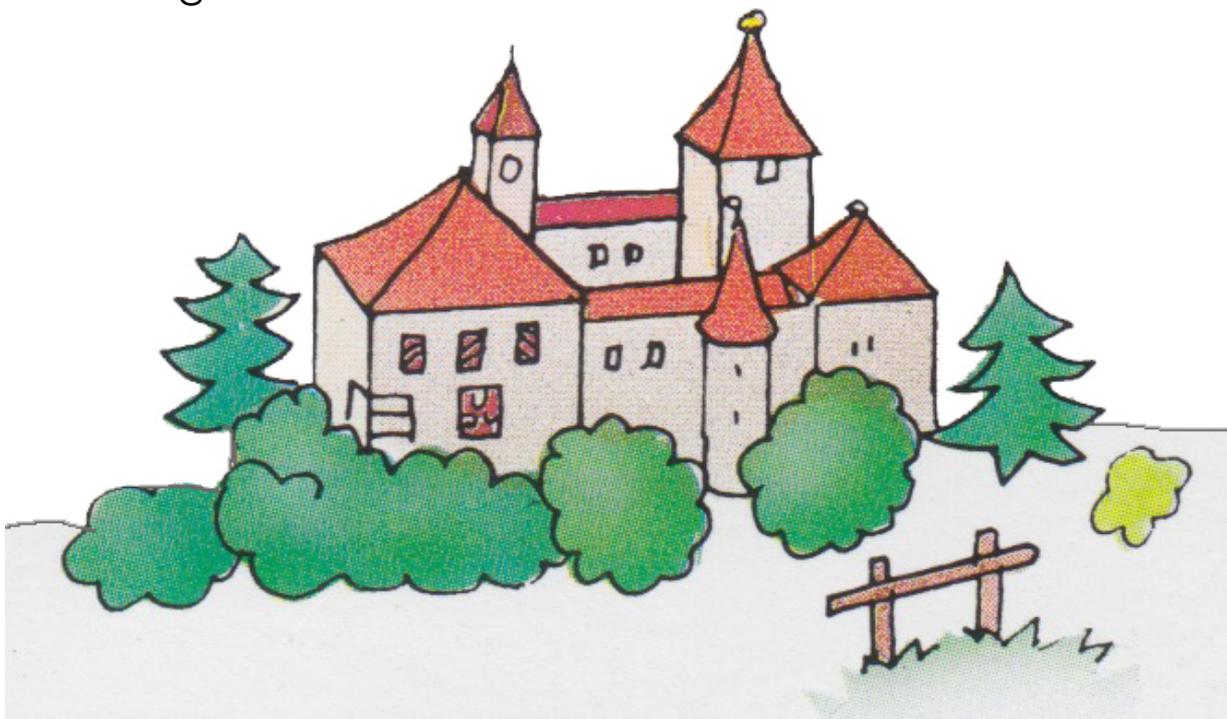
Im Mittelalter stand an der Glatt eine Burg, welche jedoch 1892 abgetragen wurde. In Kloten herrschten zuerst die Kyburger, danach die Habsburger. Seit 1452 gehört Kloten in den Einflussbereich Zürichs. ➔ 177

159 In Rüti willst du die Klosteranlage besuchen, welche nebst Kappel am Albis der bedeutenste und prächtigste Klosterbau ausserhalb einer Stadt im Zürcherland war. Doch du kommst zu spät! Die Klostergebäude fielen am 3. Dezember 1706 einem Grossbrand zum Opfer. Die übriggebliebenen Gebäudereste wurden im Laufe der Jahre umgebaut zur heutigen Kirche oder einfach abgebrochen. Im Ortsmuseum betrachtest du das Modell der ehemaligen Anlage, die im Jahre 1206 gegründet wurde. Aus den später neben dem Kloster erbauten einfachen Hütten entwickelte sich im Lauf der Jahrhunderte der Ort Rüti.

Die schöne Natur in der Umgebung lädt dich zu einer kurzen Wanderung durchs Tannertobel und das Schwarztöbeli zum Martinsbrünneli, einer natürlichen Nagelfluh-Brücke über einen Bach, den du südlich von Rüti bei der Autobahneinfahrt entdeckst. ➔ 163

160 Auf den ersten Blick wirkt Effretikon als recht unattraktive Stadt ohne Geschichte und Tradition. Doch ein Gang durch das Gemeindegebiet der Stadt Illnau-Effretikon, wie die Gemeinde korrekt heisst, beweist dich eines Besseren. An vielen Orten triffst du auf kleine Weiler mit uralten, historischen Bauernhäusern wie das Doppelbauernhaus in Horben bei Agasul, das Hotzehuus in Illnau, das Hablützelhaus in Horben oder den Speicher in Kemleten bei Ottikon. Auch andere Bau- und Denkmäler faszinieren dich. Da ist das Schulhaus Eselried in Effretikon, das alte WC-Häuschen beim Bahnhof Illnau oder die gedeckte Holzbrücke über die Töss unterhalb der Kyburg.

Ja, du hast richtig gelesen. Seit 2016 gehört auch die Gemeinde Kyburg zur Stadt Illnau-Effretikon und damit liegt in dieser Gemeinde auch die schönste Burganlage des Kantons, die Kyburg! Du lässt dir bei deinem Besuch in den alten Mauern sehr viel Zeit, besuchst das Museum, schlenderst über den Wehrgang in den Turm, bestaunst die Waffen und Harnische in der Rüstkammer, spielst Landvogt und Gerichtsherr in der Gerichtsstube und lehrst dich selber das Gruseln beim Besichtigen des Kerkers und der Folterkammer.



Die Kyburg

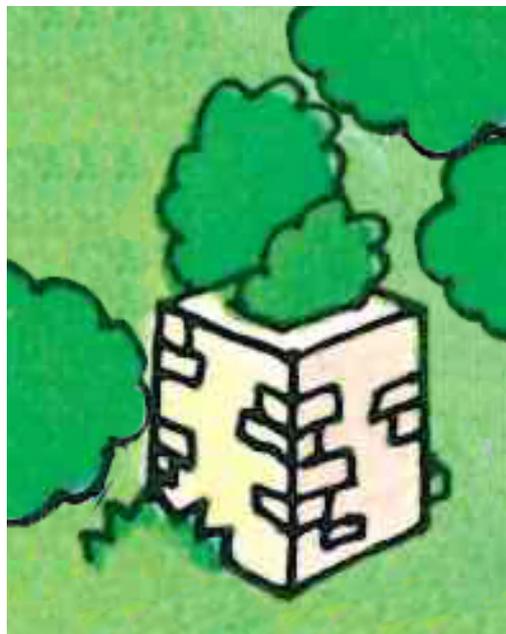
Als du am Abend deinen Besuch auf der Kyburg beendest, stellst du fest, dass damit auch dein Abenteuer zu Ende geht. Du bist fälschlicherweise nach Effretikon gereist. Die S3 war zwar korrekt, aber du bist nur 3, anstatt 3 plus 5 Stationen weit gereist.

- 161 Du verlässt den Bahnhof Glanzenberg und überquerst auf einer einfachen Fussgängerbrücke direkt unterhalb der Autobahn die Limmat. Im nahen Wäldchen neben dem Golfplatz triffst du auf einige Mauerreste. Hier wurde im Jahre 1240 das Städtchen Glanzenberg gegründet. Viel mehr als Teile einer Stadtmauer mit Tor und einigen einfachen Holzhütten wurde jedoch nicht gebaut, denn die angestrebte Brücke über die Limmat konnte nicht realisiert werden. So ging auch das Städtchen Glanzenberg schnell wieder vergessen.

Hast du übrigens gewusst, dass damals, im 13. Jahrhundert, die Limmat weiter nördlicher floss und das Städtchen Glanzenberg damit direkt am Ufer stand?

Mehr Ruinen kannst du auf der anderen Seite der Autobahn besichtigen, denn hier stand die Glanzenburg, die ebenfalls bereits im 13. Jahrhundert wieder verlassen wurde.

⇒ 184



162 Hinwil, Hauptort des gleichnamigen Bezirks im Zürcher Oberland, war bereits in der Antike bewohnt, was einzelne Funde von Überresten eines römischen Gutshofes beweisen. Heute ist Hinwil besser bekannt durch die markante Silhouette der Kehrlichtverbrennung Zürich Oberland. Auch schnelle Autos werden in Hinwil gebaut. Sie stammen von der Sauber Motorsport AG und fahren seit Jahren weltweit in Formel 1 Rennen mit.

Du bist jedoch nicht richtig gefahren. Jetzt ist nicht mehr die Schulkarte gefragt, sondern der Liniennetzplan des ZVV. Befahre also die angegebenen Linien ab Steg. ⇒ 151

163 Deine nächste Aufgabe lautet: S7–Rapperswil–5.

- Weiter geht's für dich in Kloten. ⇒ 158
- Du fährst nach Männedorf. ⇒ 168
- Deine Reise führt dich nach Stäfa. ⇒ 152

164 Du verlässt in Affoltern am Albis die S5 und erreichst so den Bezirkshauptort des Säuliamtes, der natürlich korrekterweise Bezirk Affoltern heisst.



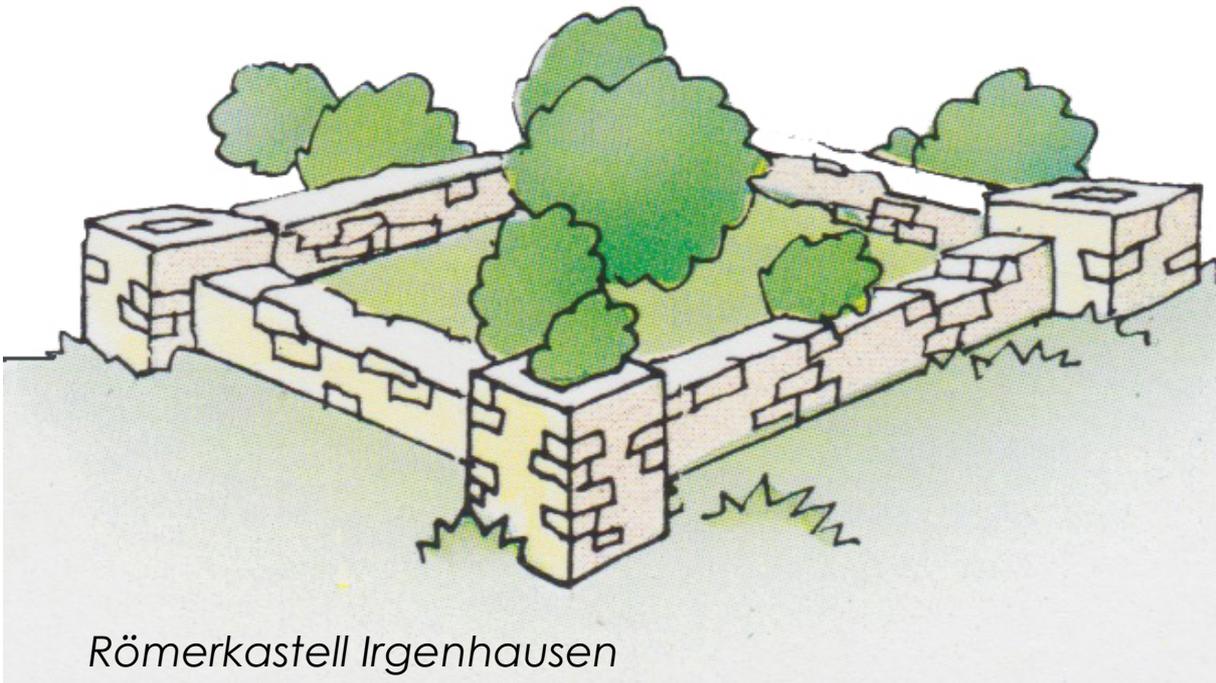
Reformierte Kirche Affoltern

Hier stattest du der reformierten Kirche, die auf einer Anhöhe oberhalb des Dorfes liegt, einen kurzen Besuch ab. Die Kirche wurde 1480 im gotischen Stil erbaut, nach der Reformation jedoch zu einer einfachen, schmucklosen Saalkirche umgewandelt. Besonders markant ist der Turm, der mit Treppengiebel und Fachwerkfenstern aus Sandsteinbögen wie im Mittelalter erschaffen wirkt. Doch dem ist nicht so, denn der Aufbau wurde erst 1861 erstellt und im Stil längst vergangener Jahrhunderte erbaut. Architekt war der deutsche Gottfried Semper, der später mit dem Bau der Opernhäuser in Zürich und Dresden oder dem Burgtheater in Wien weltberühmt wurde. ➔ 173

165 Zollikon galt lange Jahre als eine der reichsten Gemeinden am Zürichsee. Doch heute ist das nicht mehr so und auch die Zolliker müssen gut rechnen, wenn sie sich ein neues Schulhaus oder ein geheiztes Aussenbecken im Schwimmbad bauen wollen. Grund für diesen Reichtum war die sonnige Lage direkt an der Stadtgrenze Zürichs und die prachtvolle Aussicht über den Zürichsee, die viele vermögende Menschen nach Zollikon zog.

Da du etwas Ruhe geniessen möchtest, ziehst du dich in die Wälder Zollikons zurück und bummelst den vielen Bächen entlang. Du entdeckst so den Nebelbach, den Salsterbach, den Wehrenbach, den Rossweidbach und den Stumpenbach. Im Chüele Grund machst du unter dem Dach des Rastplatzes Halt, bevor du dich an die Auflösung dieses Reiserätsels machst. ➔ 188

166 Pfäffikon am gleichnamigen See gelegen ist auch Bezirkshauptort und Wohnort für mehr als 10'000 Menschen. So viele Menschen lebten zur Zeit der Pfahlbauer, im römischen Kastell Irgenhausen oder im mittelalterlichen Flecken nicht am drittgrössten See des Kantons, doch Funde belegen die Besiedlung Pfäffikons schon seit mehreren Tausend Jahren.



Römerkastell Irgenhausen

Da du noch etwas Zeit hast, besuchst du das Schreibmaschinenmuseum und begibst dich nachher zum neu gestalteten Platz am See. Dort triffst du auf einem etwas abseits gelegenen Bootssteg den Böögg an. Hier erfährst du deine nächste Aufgabe: «3 und 5 auf 3 lautet sie kurz und bündig», zwinkert dir der Böögg aufmunternd zu.

- Du reist nach Effretikon. ⇒ 160
- Dein Ziel heisst Hardbrücke. ⇒ 155
- Du reist weiter nach Fehraltorf. ⇒ 172

167 Du betrittst den Stadtgarten und schaust dich um. Niemand ist hier, mit dem du deine Kräfte messen könntest. Dennoch machst du ein grimmiges Gesicht und lässt drohend deine Fäuste kreisen. ⇒ 192

168 Du erreichst Männedorf am Zürichsee, eine Gemeinde, welche lange Zeit nur von Fischern, Bauern und Winzern besiedelt war. Im 19. Jahrhundert wurde es aber international, als das Knabeninternat «zum Felsenhof» ins Gerede kam, da dort auch Russen, Brasilianer und sogar Schwarze unterrichtet wurden.

Moderner und weltoffener zeigte sich Männedorf 1932, als der damals 17-jährige Gerhard Müller den allerersten Skilift der Welt konstruierte und auf dem Albispass in Betrieb nahm. Der Männedorfer Erfinder gründete 15 Jahre später eine eigene Firma und baute Skilifte auf der ganzen Welt. ⇒ 177

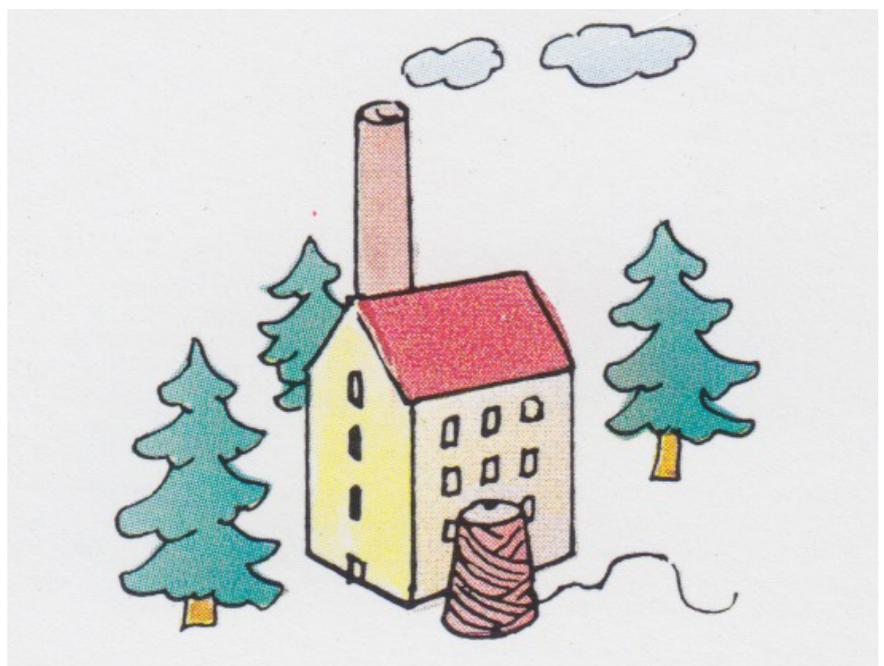
169 Dietikon ist eine Stadt, die schon immer für ihre strategisch wichtige Lage berühmt war. So wurden hier im Zweiten Weltkrieg mitten in der Stadt Bunker und eine Betonringmauer errichtet, um möglichen Feinden den Weg an die Reuss und damit zum Gotthard zu verwehren. Überreste dieser Festung sind noch bei der Kirche und beim Zentralschulhaus zu sehen. Zum Glück wurden diese Wehranlagen nie gebraucht!

Ganz anders war das 1799, als die Franzosen in Dietikon über die Limmat setzten und im Wäldchen gegenüber einen Brückenkopf mit Schanzanlagen errichteten. In den darauf folgenden Kämpfen zwischen Franzosen und Russen wurden die Truppen von General Markow vernichtend geschlagen und der Weg nach Zürich war für General Masséna frei. Noch heute erinnern verschiedene Inschriften hier in der Gegend an diese traurigen Kämpfe. Selbst am «Arc de Triomphe»

in Paris ist Dietikon als Ort einer siegreichen Schlacht der Franzosen verewigt. Eine Vorstellung, wie das Leben der einfachen Zürcher Bevölkerung sich damals hätte abspielen können, zeigt dir die Geschichte aus:
⇒ «Band 6 – Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst.

Nun hast du genug von den Schrecken der Vergangenheit erfahren. Um dich ein bisschen abzulenken und aufzumuntern, besuchst du den Bruno Weber Park, im Wäldchen zur Weinrebe westlich der Stadt gelegen, und erfreust dich an den farbenfrohen und fantastischen Fabelwesen und Skulpturen. ⇒ 184

170 Du verlässt in Uster die S5 und triffst in der drittgrössten Stadt des Kantons ein. Dass du dich in einer Stadt und nicht nur in einem sehr grossen Dorf befindest, merkst du sehr schnell, als du zuerst durch den Stadt- und anschliessend durch den Zellwegerpark flanierst und dabei verschiedenste Kunstobjekte bewunderst. Auch Konzerte gibt es hier sehr unterschiedliche, wie die Plakate für das Orgelfestival, ein Konzert im Jazz-Club, das H2U-Openair oder einen klassischen Liederabend im Schloss Uster zeigen.



*Textilindustrie
In Uster*

Wirtschaftlich war Uster besonders im 19. Jahrhundert sehr erfolgreich, als diese Region eine der führenden Industrieregionen in ganz Europa war. Hier wurden sogar in zwei Automobilfabriken schnittige Autos gebaut und in die ganze Welt verkauft. Entlang der Ustemer Aa standen damals nicht weniger als 30 Fabriken, davon 15 Spinnereien und Webereien, weshalb der Bach auch Millionenbach genannt wird. ⇒ 173

- 171 Das Wappen Herrlibergs, drei übereinander liegende Doppeljoche, erinnert noch heute daran, dass Herrliberg ein einfaches Bauerndorf war. Doch die Lage am Zürichsee liess es wachsen und von den mittlerweile ca. 7'000 Bewohnern sind nicht wenige Millionäre: Bankdirektoren, Wirtschaftsbosse, Sportgrössen, aber auch unbekannte Reiche und Superreiche wohnen in den Villen über dem Dorf.

Die Gemeinde Herrliberg rühmt sich, ein Dorf über fünf Terrassen zu sein. Tatsächlich erstreckt sich Herrliberg von der Seehöhe auf 408 m hinauf bis zum höchsten Punkt beim «verlorenen Blätz» mit 847 m. ⇒ 188

- 172 Fehraltorf ist ein typisches Strassendorf im Kanton Zürich. Hier stehen am Dorfrand riesige Gewerbebauten und Wohnblocks, aber historisch interessante Gebäude findest du hier kaum.

Für Sportbegeisterte, welche Aussergewöhnliches lieben, ist Fehraltorf perfekt: Nach den Wetten auf der Pferderennbahn beim «Fehralturn» kann man mit Sportflugzeugen vom Flugplatz Speck aus in die Lüfte steigen. Du lässt dich von einem freundlichen Piloten sogar auf einen Erkundungsflug mitnehmen, denn du hast jetzt Zeit, viel Zeit sogar.

Dein Abenteuer endet nämlich hier in Fehraltorf, denn du bist falsch gereist. Die S3 war zwar korrekt, aber du bist nur eine, anstatt 3 plus 5 Stationen weit gereist.

173 Deine nächste Reise lautet: S15–Niederweningen–6. Denkst du daran, immer vom Bahnhof Hardbrücke aus zu starten?

- Du kommst in Rüti an. ⇒ 159
- Dein Ziel ist Dielsdorf. ⇒ 154
- In Steinmaur verlässt du den Zug. ⇒ 175

174 Oh, hier bist du völlig falsch! Geh zurück und mach es besser. ⇒ 188

175 Steinmaur im Zürcher Unterland liegt am Eingang zum Wehntal, welches von der Surb nach Westen hin in den Kanton Aargau entwässert wird. So heisst das Wehntal ab der Kantonsgrenze denn auch Surbtal.

In Steinmaur stattest du dem Skulpturenpark einen Besuch ab und wanderst dann über Schöffliisdorf und Schleinikon nach Westen bis Niederweningen.

Dort findest du das Mammutmuseum, in dem einige in der Umgebung ausgegrabene Knochen und Stosszähne von Mammuts ausgestellt werden. Besonderen Gefallen findest du an der Rekonstruktion eines neugeborenen Mammutkalbes, welches 1890 gefunden wurde. Man nimmt an, dass das Tier als Neugeborenes oder sogar noch als Embryo vor ca. 45'000 Jahren im Sumpf von Niederweningen ums Leben kam. ⇒ 163

176 Küsnacht an der Zürcher Goldküste gelegen wurde 2006 von einer Schweizer Zeitschrift zur lebenswertesten Stadt der Schweiz gewählt. Doch das war nicht immer so. 1778 ging über der Region ein so heftiges Gewitter nieder, dass der Küsnachter Bach, der durch das Küsnachter Tobel fliesst und dort auf einer riesigen Fläche Regenwasser aufnehmen kann, zu einem reissenden Fluss anschwell. Zahlreiche Gebäude und Brücken im Ort wurden weggeschwemmt und 63 Menschen fanden in den Fluten ihren Tod. Seither wurden in Küsnacht und im Küsnachter Tobel in vier Bauetappen verschiedene Hochwasser-Schutzmassnahmen errichtet, welche den Ort seit 1946 vor Überschwemmungen geschützt haben.

Wie viele Zürcher auch unternimmst du nun einen gefahrlosen Ausflug ins Naherholungsgebiet Küsnachter Tobel, bestaunst den riesigen Alexanderstein, kletterst hinauf zum Drachenloch und machst einen Abstecher zur Ruine Wulp.

Zum Abschluss deiner Wanderung in Küsnacht besichtigst du das Wehrmännerdenkmal auf der Forch. Im Innern der in den Himmel lodernden Flamme aus Eisen sind die Namen aller Soldaten aus dem Kanton Zürich eingraviert, die während den beiden Weltkriegen 1914 – 1918 und 1939 – 1945 ihr Leben verloren. Irgendwie tröstet es dich, dass alle diese Männer an Krankheiten oder Unfällen starben und nicht wie die Millionen anderer in der ganzen Welt durch Kriegshandlungen, Folter oder andere Gräueltaten.

Doch diese düsteren Gedanken willst du nun zur Seite schieben, denn du machst dich auf zur Auflösung deines Reiserätsels.

177 Deine nächste Aufgabe lautet: S12–Brugg–4.

- Du reist weiter nach Schlieren. ⇒ 153
- Die Bahn fährt dich nach Glanzenberg. ⇒ 161
- Weiter geht's für dich in Dietikon. ⇒ 169

178 Wetzikon im Zürcher Oberland ist mit über 24'000 Einwohnern die sechstgrösste Stadt im Kanton und mit Arbeitsplätzen für mehr als 11'000 Menschen die treibende Wirtschaftskraft im Zürcher Oberland. Das Stadtgebiet umfasst dabei auch die Dörfer Robenhäusen, Kempten, Ettenhausen und Robank.

Wetzikon hat zur Zeit der Industrialisierung wie viele Orte im Zürcher Oberland einen grossen Aufschwung erlebt. Zeugen dieser Zeit sind nebst vielen Fabrikbauten auch die oft sehr prachtvollen Villen der Fabrikantenfamilien. In Wetzikon kannst du einen Hauch dieser gloriosen Zeit spüren, denn jederman kann ein feines Nachtessen in den Stallungen der ehemaligen Villa Gubelmann, in der heute ein italienisches Restaurant untergebracht ist, geniessen.

Du kannst jedoch nicht hier bleiben, denn du steckst mitten in einer Aufgabe. ⇒ 173

179 «Willkommen in Winti, guter Freund!», ruft dir der Böögg begeistert zu, als du in Winterthur aus dem Zug steigst. Du fühlst dich weich, warm und geborgen, als dich der Böögg in seine Arme nimmt und richtig fest knudelt. So lange warst du alleine unterwegs, dass dir diese Berührung richtig gut tut.

Doch lange lässt dich der putzige Kerl nicht in seiner Nähe. «Ich habe dir ein weiteres Stück meines Geheimnisses zu verraten», flüstert er dir leise ins Ohr. «Komm zu mir ins Barockhäuschen "Zum Balustergarten" im nahen Stadtpark.»

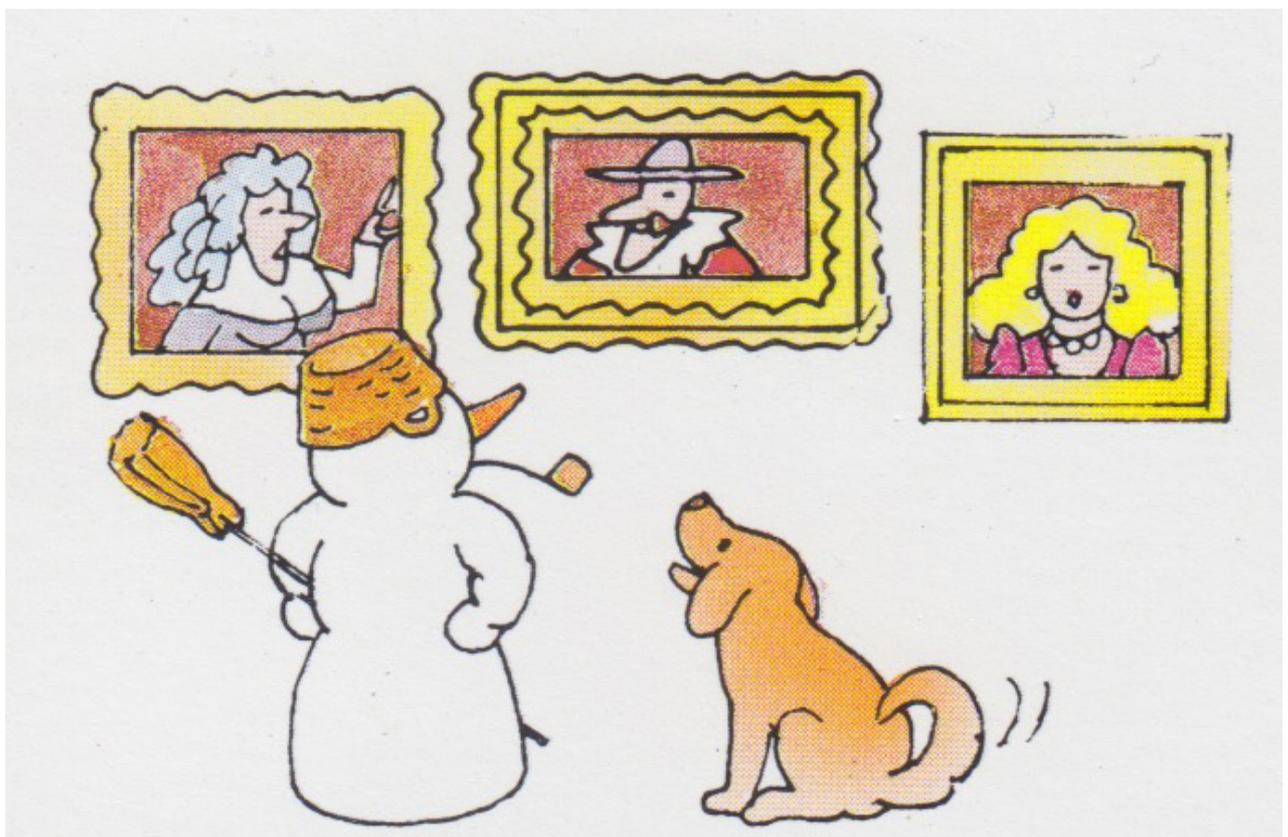
Und schon wieder stehst du alleine da! Nicht einmal ein Rätsel hat dir der Schneemann heute hinterlassen. Du bist also ganz alleine auf dich gestellt. Auf welche deiner Kräfte willst du setzen, um zum Böögg ins Barockhäuschen zu gelangen?

- Du setzt auf deine Kampfkraft. ⇒ 167
- Du vertraust deiner Intelligenz. ⇒ 181
- Dein Charme soll dich weiterbringen. ⇒ 191



180 «He, ihr da! Könnt ihr mir sagen, wo ich in der Nähe ein Barockhäuschen finde?» Doch offenbar sind die jungen Menschen nicht in der Stimmung, jemand anderem zu helfen. Während einer ziemlich zugedröhnt mehr jault denn singt: «Bin ich öpe en Kiosk oder bin ich es Uskunftsbüro?», lallt ein anderer: «Das Rockhaus kenn ich nicht, aber das WC-Häuschen kann ich dir zeigen.» Als der freche Kerl dir so nahe kommt, dass du seinen fauligen, von Alkohol geschwängerten Atem eklig in der Nase spürst, stösst du ihn mit einem kräftigen Schubser von dir. ⇒ 192

181 Auf der Wiese zwischen der Kunstsammlung Oskar Reinhart und dem Kunstmuseum auf der einen, zwischen dem Stadttheater und dem Sommertheater auf der anderen Seite, eilen Geschäftsleute mit dicken Aktentoffern, Frauen mit Einkaufstaschen, Touristen aus aller Welt mit Koffern und Rucksäcken bepackt hin und her. Du fragst dich: «Hat von diesen gehetzten Menschen wohl jemand Zeit für mich?»



Da entdeckst du auf einer Parkbank am Rand eines Kiesweges drei schmutzig gekleidete Männer, jeder mit einer Bierdose in der Hand. Die willst du um Rat fragen. Im folgenden Duell startest du mit zusätzlichen 10 Intelligenzpunkten, die drei Lebenskünstler verfügen über 22 Punkte.

- Du gewinnst dieses Duell. ⇒ 190
- Du verlierst das Duell. ⇒ 156

182 Verdeckt durch die Büsche gleitest du unbemerkt ins Barockhäuschen am Balustergarten und schleichst die Treppe hinauf. Und tatsächlich! Oben, im grösseren der beiden Zimmer, thront der Böögg hinter einem Tisch und strahlt dir freundlich entgegen. Mit einer einladenden Bewegung bittet er dich, neben sich Platz zu nehmen. Dann legt er dir dein Buch der Druiden in die Hände. Mit schicksalsschwerer Stimme setzt der Böögg zu einer weiteren Erklärung an:

«Hör mir gut zu, du auserwähltes Kind! Mit diesem Buch der Druiden vermagst du in der Zeit zu reisen. Hältst du das Buch um Mitternacht geöffnet in deinen Händen, fällst du zwischen den Tagen in die Zeit, die die aufgeschlagene Seite anzeigt. Dabei kommt es auch darauf an, welche Finger du wo auf den Seiten ruhen lässt, so kannst du nicht nur die Jahre, sondern auch die Monate, Wochen und Tage deiner Ankunft bestimmen!»

Die lange Pause, zu der der Böögg nun ansetzt, wirkt für dich beklemmend, beängstigend und beinahe unerträglich. Deshalb durchbrichst du die Stille im Winterthurer Barockhäuschen und fragst: «Kannst du nicht mitkommen, Böögg? Alleine schaff ich das nicht.» Doch der Böögg schüttelt nur traurig den Kopf. «Nein, das geht leider nicht. Mir bleibt das Reisen in der Zeit versagt.» Dann schaut er dich mit seinen kreisrunden,

strahlend blauen Knopfaugen durchdringend an und stammelt: «Glaubst du, ich würde nicht selber in die Vergangenheit reisen und die Ruhe des Ringes wieder herstellen, wenn ich das könnte? Glaubst du, ich würde ein unbescholtenes Kind den Gefahren, Kriegen, Opfern und Nöten aussetzen, welche da auf dich warten?» Immer wieder schüttelt der Böögg seinen riesigen Kopf und stammelt: «Nein! Ich würde dir das nie antun, wenn es einen anderen Weg gäbe.» ⇨ 185

183 Oh, hier bist du völlig falsch! Geh zurück und mach es besser. ⇨ 188

184 Deine letzte Reise lautet: S6–Uetikon–4.

- Du fährst nach Zollikon. ⇨ 165
- Dein Ziel ist Küsnacht. ⇨ 176
- In Herrliberg verlässt du den Zug. ⇨ 171

185 Dann packt dich der Böögg fest an den Schultern und spricht eindringlich auf dich ein: «Du musst das hier nicht tun, wenn du nicht willst! Niemand zwingt dich dazu, niemand verlangt dieses Opfer von dir.» Leise fügt der Schneemann, der dir auf der Reise durch den Kanton so ans Herz gewachsen ist, noch hinzu: «Aber du musst wissen, dass dies der einzige Weg ist mir zu helfen. Du, nur du bist das auserwählte Kind, welches die sieben versteckten Fragmente des keltischen Stierkopfringes finden und wieder vereinen kann. Und nur der wiedervereinte Stierkopfring gibt mir die Kraft und die Ruhe zurück, die ich verloren habe. Ohne diese Ruhe gibt es für mich keine Zukunft! Ohne dich gibt es keinen vereinten Stierkopfring, kein Sechseläuten und auch keinen Böögg mehr.» ⇨ 187

186 «He, ihr da! Könnt ihr mir sagen, wo ich in der Nähe ein Barockhäuschen finde?» Alle jungen Menschen, die vor dir im Kreis auf der Wiese sitzen oder liegen, brechen bei deiner Frage in schallendes Gelächter aus, das sich bei den einen mehr wie glucksen, gackern, meckern oder blöken anhört. Nur eine junge Frau macht sich die Mühe, steht auf und kommt zu dir hin. Dann fasst sie dich an den Schultern und dreht dich sanft um. «Lappi, tue d' Auge uf!», lacht sie dir zu und zeigt auf einen einfachen, zweigeschossigen Bau mit gelber Fassade, der sich hinter Bäumen und Gebüsch am Rand des Stadtparks versteckt. «Aber hinein gelangst du da nicht», mahnt dich die junge Frau, «das Haus wird nur vereinzelt für Feste vermietet und steht ansonsten leer.»

«Ich will ja auch nur schauen», lügst du und verabschiedest dich von der lustigen Gruppe. ⇨ 182

187 Als der Böögg sich leicht von dir abdreht und mit dem dicken Arm über seine Augen wischt, spürst du, wie nah dem drolligen Schneemann, aber auch dir, dieses Gespräch im Winterthurer Barockhäuschen geht. Deshalb ringst du dich zu einer Entscheidung durch.

- «Klar mach ich das, Böögg!», rufst du etwas gar laut und klopfst deinem Freund aufmunternd auf die Schultern. «Sollen sie nur kommen, die Gefahren. Ich besteh sie alle.» ⇨ 193
- «Sorry Böögg, ich kann das nicht. Ich habe weder die Zeit noch den Nerv, mich durch sieben weitere Abenteuer zu kämpfen, nochmals sieben Geschichten zu lesen und dann erst noch im Kanton nach den Ringfragmenten zu suchen.» Etwas gar ruppig, vielleicht, weil du über dich selber am meisten enttäuscht bist, fügst du noch hinzu: «Und wer sagt mir denn, dass ich das

Rätsel überhaupt lösen kann? Wer versichert mir, dass deine unglaubliche Geschichte überhaupt stimmt?»

Dann drehst du dich wütend ab und rufst dem Böögg noch zu: «Hilf dir doch selber!» ⇒ 189

188 So! Das wäre geschafft! Bravo! Wenn die Buchstaben in deinem Lösungswort keinen Sinn ergeben, kannst du zurückreisen und allenfalls bei einem andern Zielort den entsprechenden Buchstaben suchen. Fahre so fort, bis das Lösungswort einen Sinn ergibt. Reise dann an den Ort, den das Lösungswort angibt.

- Du reist an den Ort, wo sich die S6, die S7 und die S8 kreuzen. ⇒ 174
- Du reist an den Ort, an dem die S30, die S33 und die S35 ihren Anfang nehmen. ⇒ 179
- Du reist an den Ort, wo die S8 und die S5 ihren Anfang nehmen. ⇒ 183

189 Tja, das war sie dann, deine Geschichte um das Geheimnis des Bööggs. Du hast alle Aufgaben gelöst, alle Rätsel geknackt und dem Böögg jede Einzelheit seines uralten Geheimnisses entlockt. Du kannst dich nun beruhigt anderen Aufgaben zuwenden, denn du hast dieses Büchlein erfolgreich abgeschlossen.

Natürlich wurmt es dich ein wenig, dass du nun den weiteren Verlauf der Geschichte nicht mehr erfahren wirst, dass du dem Böögg nicht hilfreich zur Seite stehen kannst und dass du all die gefährlichen, sicherlich aber auch sehr spannenden Abenteuer, von denen der Böögg gesprochen hat, verpassen wirst.

Aber du hast Recht: Wer kann dir versichern, dass diese unglaubliche Geschichte des Zürcher Sechseläute-Böögg wirklich stimmt? Wer, wenn nicht du, du auserwähltes, begnadetes und gutherziges Kind mit deiner reichen Fantasie, deiner unbesiegbaren Kampfkraft, deiner unbegrenzten Intelligenz und deinem unwiderstehlichen Charme ist diesem Abenteuer würdig genug?

- Du hast dir deine Entscheidung nochmals überlegt und lässt den Böögg nun doch nicht im Stich. ➔ 193
- Es bleibt dabei. Du beendest hier dein Abenteuer.

190 «Klar können wir dir sagen, wo du das Barockhäuschen findest», strahlt dich einer der Kerle aus seinem mit Zahnlücken übersäten Mund freundlich an. Ein anderer kraut sich an seinem unrasierten Kinn und erklärt dir: «Wir sehen zwar aus wie Penner, sind es aber nicht. Wir geniessen hier nur das Leben und warten, bis wir einem hilflosen Kind zur Seite stehen können.» Dann zeigt dir der dritte der Männer über die Schulter und lacht: «Du bist soeben am Barockhäuschen vorbeigegangen. Siehst du dort das gelbe Haus mit breiter Treppe, leicht hinter den Büschen versteckt? Dort willst du hin, kommst aber nicht rein», wiehert der Rüpel mehr als er lacht. «Ich will ja auch nur schauen», lügst du und verabschiedest dich freundlich von den drei sonderbaren Gestalten. ➔ 182

191 Auf der Wiese des Stadtparks entdeckst du überall kleine Gruppen von jungen Leuten, die rockige Musik hören, ein Bierchen trinken, rauchen und es offenbar sehr lustig haben miteinander. Du suchst dir eine Gruppe aus, die du ansprechen willst. Das nun folgende Duell startest du mit zusätzlichen 5 Punkten zu

deinen Charme-Punkten. Die Jugendlichen starten mit 12 Punkten.

- Du gewinnst das Duell. ⇒ 186
- Du verlierst das Duell. ⇒ 180

192 Dadurch werden zwei Stadtpolizistinnen, welche auf ihren Mountainbikes auf Patrouillenfahrt in der Nähe Halt machen, auf dich aufmerksam. Bevor du richtig merkst, wie dir geschieht, landest du bereits auf dem Polizeiposten im Obertor und wartest auf die herbeigerufenen Eltern.

«Begreif endlich», schimpft dich die Polizistin zum x-ten Male aus, «in unserer Stadt wird nicht gepöbelt!» Das realisierst du ebenso gut wie den Umstand, dass dein Abenteuer hier zu Ende geht. «Wer nicht hören will muss fühlen!», tadeln dich auch deine Eltern. «Wann merkst du endlich, dass im 21. Jahrhundert Konflikte nicht mehr mit den Fäusten gelöst werden?»



193 «Ich hab's gewusst!», jubelt bei deinen Worten der Böögg, hält dich an den Armen fest und wirbelt dich vor Freude hüpfend rund um sich herum durch den Saal im Häuschen "Zum Balustergarten". Glücklicherweise fällt ihr euch beide in die Arme und tanzt durch den Raum, die Treppe hinunter und hinaus in den Stadtgarten. Zufrieden stellst du fest: Du und der Böögg! Ihr seid jetzt ein unbesiegbares Paar!

Hand in Hand schlendert ihr zwei über den Rasen des Stadtgartens der Altstadt zu. Für einmal scheint es dem Böögg egal zu sein, dass die Jugendlichen auf der Wiese euch anstarren wie zwei Ausserirdische, sich die Augen reiben und der eine oder andere sich wohl vornimmt, in Zukunft nicht mehr so viel Bier und Schnaps zu trinken oder weniger zu rauchen. Das Bild, das ihr beiden abgibt, ist einfach zu unglaublich.

In der Steinberggasse hinter dem Neumarkt, einem der schönsten Plätze in Winterthur, wird der Böögg schnell wieder ernst und vernünftig. «Bevor du dich an die Abenteuer in der Vergangenheit wagen kannst, musst du dich noch in weiteren Rätseln der Gegenwart beweisen», stachelt dein neugewonnener Freund deine Abenteuerlust weiter an. «Zudem muss ich dir noch einige Tipps im Umgang mit dem Buch der Druiden verraten.»

Die folgenden Aufgaben führen dich kreuz und quer durch Winterthur

⇒ 194

196 Dättnau ist ein noch junges Quartier der Stadt Winterthur. Erst in den 40-er Jahren des letzten Jahrhunderts wurden hier erste städtische Wohnbauten erstellt. Das Dättnauertal liegt etwas abseits und oberhalb von Töss, beinahe vollständig von Wäldern umgeben.

In Dättnau kannst du dich auf einer BMX-Strecke austoben, auf der schon mehrfach Läufe zur Europameisterschaft ausgetragen wurden. Da wundert es dich nicht, dass die erfolgreichsten BMX-Champions der Schweiz hier ihre ersten Fahrten absolvierten.

Einen Buchstaben findest du hier jedoch nicht. ⇨ 209

197 Die Haltestelle Fotozentrum bedient gleich zwei einzigartige Institutionen: Die Fotostiftung Schweiz und das Fotomuseum Winterthur. Sie stehen hier exemplarisch für 18 Museen, welche Winterthur zur Stadt der Museen machen. Aus der ganzen Welt reisen Touristen in die Stadt, um einige der einzigartigen Exponate zu bewundern.

Für dich gibt's hier jedoch keinen Lösungsbuchstaben zu bewundern. ⇨ 199

198 Töss war bis zur Eingemeindung 1922 eine eigenständige Gemeinde, die weltweit bekannt wurde durch die Textilmaschinenfabrik Rieter. Die 1795 gegründete Maschinenbaufirma ist auch heute noch als schweizerische Firma tätig und hat sich, anders als die anderen grossen Winterthurer Firmen wie die SLM, die Gebrüder Sulzer AG oder die Winterthur-Versicherungen, immer als eigenständige Firma behaupten können.

Nicht so gut erging es dem Frauenkloster Töss, welches 1525 als Kloster aufgelöst wurde. Die Gebäude standen nach dem Krieg der Franzosen 1799 lange Zeit

leer, bis sie 1833 von Heinrich Rieter gekauft und abgerissen wurden, um Platz für seine Maschinenfabrik zu schaffen. Nur die Kirche wurde noch viele Jahre als Montagehalle benützt. Auch du bist in Töss wenig erfolgreich, denn hier findest du keinen Buchstaben.

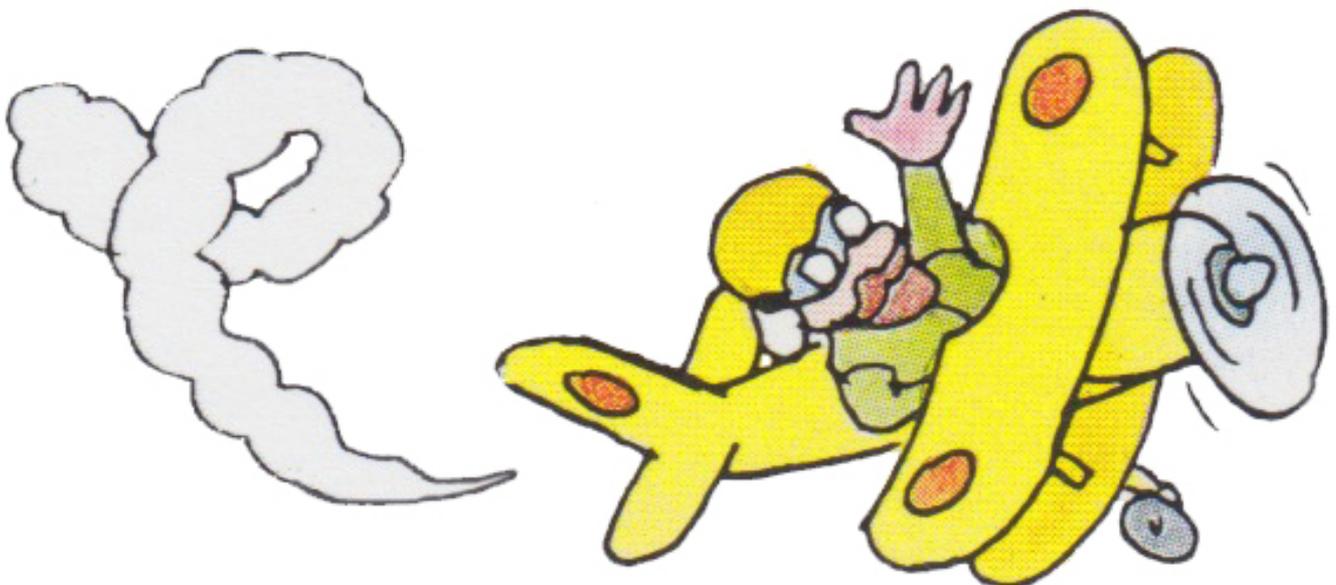
⇒ 215

199 Weiter geht's für dich auf der Linie 2 nach ...

- ... Wülflingen. ⇒ 214
- ... Bahnhof Seen. ⇒ 220
- ... Fotozentrum. ⇒ 197
- Du hast alle Haltestellen aufgesucht. ⇒ 209

200 Das Zürichhorn ist ein Schwemmkegel des Hornbaches und bildet mit seinen Park- und Quaianlagen ein beliebtes Naherholungsgebiet im Zürcher Seefeld.

Doch so ruhig und beschaulich wie heute war es hier nicht immer. 1919 hob das erste Flugzeug vom Wasserflughafen Zürich ab. Nicht wenige glaubten damals, hier würde in Zukunft Zürichs einziger Flugplatz liegen.



Bei deinem Bummel durch die Grünanlagen bestaunst du Skulpturen und Gebäude von einigen der grössten Schweizer Künstler wie Le Corbussier oder Jean Tinguely. Einen kurzen Halt legst du im Chinagarten ein, einem Geschenk der Partnerstadt Kunming. Der Park wird von einer rechteckigen Mauer umgeben und bezaubert dich mit seinen Gallerien, Pavillons, Brücken, Tempeln sowie einer Vielzahl von Sträuchern, Felsen, Wasserfällen, Schriftzeichen, Gemälden und dergleichen. Du fühlst dich sogleich in eine dir bisher völlig fremde Welt versetzt.

Nun realisierst du auch, dass du gar nicht hier sein solltest. Der Zürichsee fliesst in die Limmat, also hättest du nach Norden und nicht auf der Karte nach unten fahren sollen. Mach das besser! ⇨ 207

201 Da es bereits spät ist, sucht der Böögg für sich, und damit auch für dich, ein geschütztes Lager für die Nacht. Unbemerkt von den letzten Touristen gleitet ihr durch die Mauern des Grossmünsters und sucht die Krypta unter dem leicht erhöhten Chor auf. Du erschrickst, als du hinter den Säulen versteckt einen riesigen Mann entdeckst. Doch der Böögg beruhigt dich und erklärt, dass dies nur die Statue von Karl dem Grossen, der um 800 n. Chr. Kaiser der heutigen Staaten Frankreich, Deutschland, Italien, Belgien, Luxemburg, Niederlande, Österreich, Slowenien, Lichtenstein und auch der Schweiz war.

Die Leistungen dieses Mannes faszinieren dich. Wie konnte Karl der Grosse ein so riesiges Land regieren und zusammenhalten, wie überall Klöster, Kirchen und Schulen gründen, einheitliche Glaubensgrundsätze einführen und in allen Teilen seines Reichs Feinde erkennen und bekämpfen? Er hatte ja noch kein Telefon und Internet, keine Flugzeuge und keine Eisenbahnen.

«Ja, und er hatte noch nicht einmal dein Buch der Druiden», ergänzt der Böögg und lenkt deine Gedanken auf die Aufgabe, die dir jetzt viel näher liegt. ➔ 208

202 «Gut gemacht!», lobt dich der Böögg. «Beim Buch der Druiden sind auch die kleinen Dinge entscheidend. Ich zeig dir das gerne, aber nicht hier. Denn das ist die erste Regel: An einem heiligen Ort wie einer Kirche darf man das Buch der Druiden nie aufschlagen.»

Dann zieht der Böögg dich mit sich hinaus auf die Gassen des Dörfli, wie die Zürcher diesen Stadtteil liebevoll nennen. «Ich kenne unten an der Limmat ein gemütlicheres Plätzchen für die kommende Nacht. Hier mussten wir nur zwischenzeitlich untertauchen, bis der Abend in den Wirtshäusern und Gaststuben etwas ruhiger wird und die Gefahr, dass wir entdeckt werden, gebannt ist.»

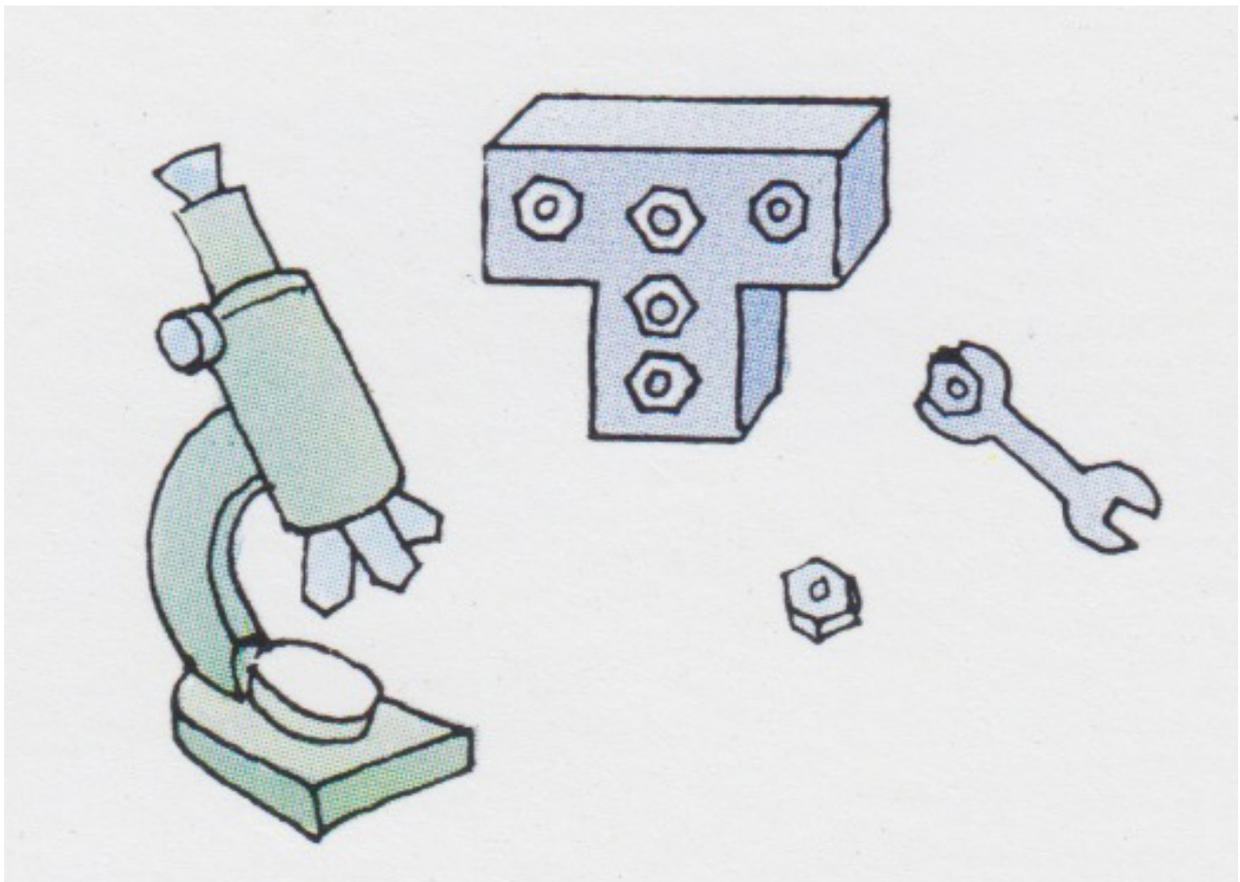
Gespannt auf das, was kommen wird, folgst du dem Böögg ins nahe gelegene Zunfthaus zum Rüden, steigst unbemerkt die Treppen hoch bis unters Dach und gleitest durch die Türe in eine gemütlich eingerichtete Dachkammer. Hier breitet der Böögg ein feines Picknick vor dir aus, beginnt zu schnabulieren und erzählt dir dazwischen Wichtiges zum Reisen in der Zeit.

«Dass du um Mitternacht das Buch der Druiden geöffnet halten musst, weißt du ja schon. Auch den Einsatz der Finger kennst du. Ganz wichtig ist aber auch, dass du intensiv an die Zeit denkst, in welche du reisen willst. Dabei musst du aufpassen, dass dich keine störenden Gedanken plagen. Denkst du zum Beispiel: „Ist das kalt hier!“, landest du schwupps in der Eiszeit. Oder merkst du: „Dieser Steinboden ist mir zu hart.“, wirst du bestimmt in der Steinzeit landen.»

Weiter führt der Böögg noch an: «Auch darfst du das Buch der Druiden nie aus der Hand geben. Denk immer daran! Es ist dein Ticket zurück ins Hier und Jetzt. Ohne dieses Buch wirst du in der vergangenen Zeit gefangen bleiben; verschwunden, vergessen, verloren, vorbei!» Lange bleibst du ergriffen neben deinem Freund im Dachzimmer des Zunfthauses zum Rüden sitzen und lässt die Worte des Bööggs auf dich einwirken. Nein! In längst vergangenen Zeiten willst du nicht verloren gehen.

Liebevoll streicht dir der Böögg übers Haar und flüstert dir gähnend ins Ohr: «So, aber nun schlafen wir zwei Mal ganz schön brav ein. Das war wieder ein langer und anstrengender Tag. Gute Nacht Kind!» «Gute Nacht, Böögg», antwortest du und kuschelst dich in den wohligh weichen und riesigen Bauch des kurligen Schneemanns. ⇒ 224

203 Das speziellste und aussergewöhnlichste Museum in Winterthur ist sicherlich das Technorama.



Hier kannst du ausserordentliche Versuche, spannende Experimente und phänomenale Beobachtung aus der Welt der Wissenschaft geniessen, bis dir im wahrsten Sinne des Wortes die Haare zu Berge stehen. Vor Eröffnung des Museums schüttelten viele Menschen in der Stadt den Kopf und fragten sich, wer denn in so ein Museum gehen möchte. Doch es kam zum Glück anders. Mittlerweile verzeichnet das Technorama über 280'000 Besucher im Jahr und ist weltweit berühmt als einzigartiges Wissenschaftsmuseum.

Du würdest gerne länger hier bleiben, aber du hast eine andere Aufgabe. Zudem findest du hier keinen Buchstaben, was dich ebenfalls weiterrückt. ➔ 209

204 Wollishofen liegt an der südlichen Stadtgrenze und war, wie viele Zürcher Quartiere, noch vor etwas mehr als 100 Jahren ein dünn besiedeltes, beschauliches Dorf von Wiesen, Feldern und Obstbäumen umgeben. Nur unten am See standen grosse Fabriken. Das änderte sich ab 1930 schlagartig, als mit der Siedlung Neubühl erstmalig in der Schweiz eine Flachdachsiedlung mit 121 Häusern und 194 Wohnungen mitten auf eine grüne Wiese gestellt wurde.

In Wollishofen kannst du auch viel alternative Kultur wie Konzerte, Fotoausstellungen, Strassentheater, Poetry-Slams und vieles mehr geniessen. Das ganze Jahr über ist dazu die Rote Fabrik eine heisse Adresse, im August dazu auch die Landiwiese, wo jeweils das Theaterspektakel stattfindet.

Du schlenderst auf dem 281 Meter langen Cassiopeia-Steg bei der Badi Wollishofen über den See und realisierst dabei, dass du gar nicht hier sein solltest. Der Zü-

richsee fliesst in die Limmat, also hättest du nach Norden und nicht auf der Karte nach unten fahren sollen. Mach das besser! ⇒ 207

205 Als zweite Strecke wählst du die Stadtbuslinie 3 bis ...

- ... Rosenberg. ⇒ 216
- ... Stadthaus. ⇒ 195
- ... Technikum. ⇒ 212
- Du hast alle Haltestellen aufgesucht. ⇒ 199

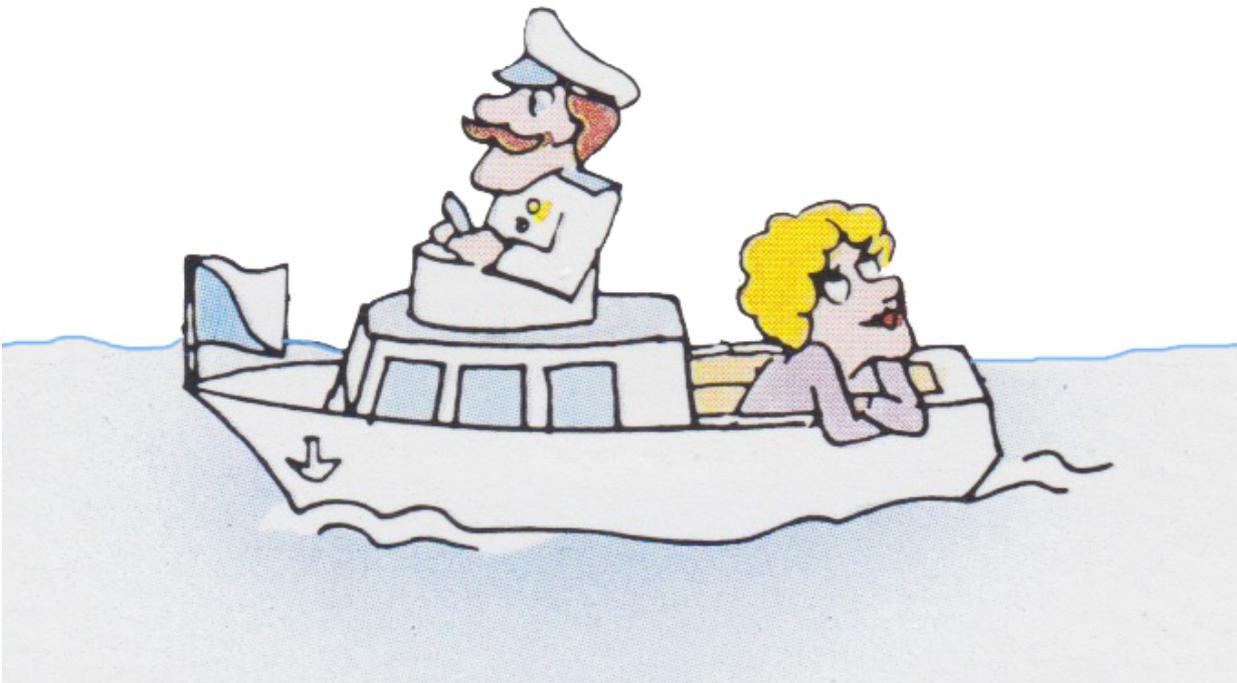
206 Das Albisgüetli ist ein Schützenhaus am Fuss des Üetlibergs gelegen. Hier finden verschiedene Feste und Veranstaltungen statt, darunter ein Country-Festival, ein Oldtimer Treffen oder die Tagung einer grossen politischen Partei.

Geschossen wird im Schützenhaus auch noch, denn hier findet jedes Jahr im September das Knabenschieszen statt, an dem seit 1991 auch Mädchen teilnehmen können. Für die meisten Zürcher besteht das Knabenschieszen aus der Chilbi, die ebenfalls im Albisgüetli aufgebaut wird.

Für dich gibt's hier keine Chilbi, denn du bist mit dem falschen Bus oder Tram zu weit nach Südwesten gefahren. Gehe zurück und mach es besser. ⇒ 222

207 «Eine Schifffahrt in der Stadt, das wärs!», jubelst du und besteigst das nächstbeste Schiff, dass dich eine Station weit das Gewässer hinunter, also in der Fließrichtung des Wassers, mitnimmt.

- Du reist ans Zürichhorn ⇒ 200
- Das Zürichseeschiff bringt dich zur Schiffstation nach Wollishofen. ⇒ 204
- Du besteigst das Boot zum Limmatquai. ⇒ 210



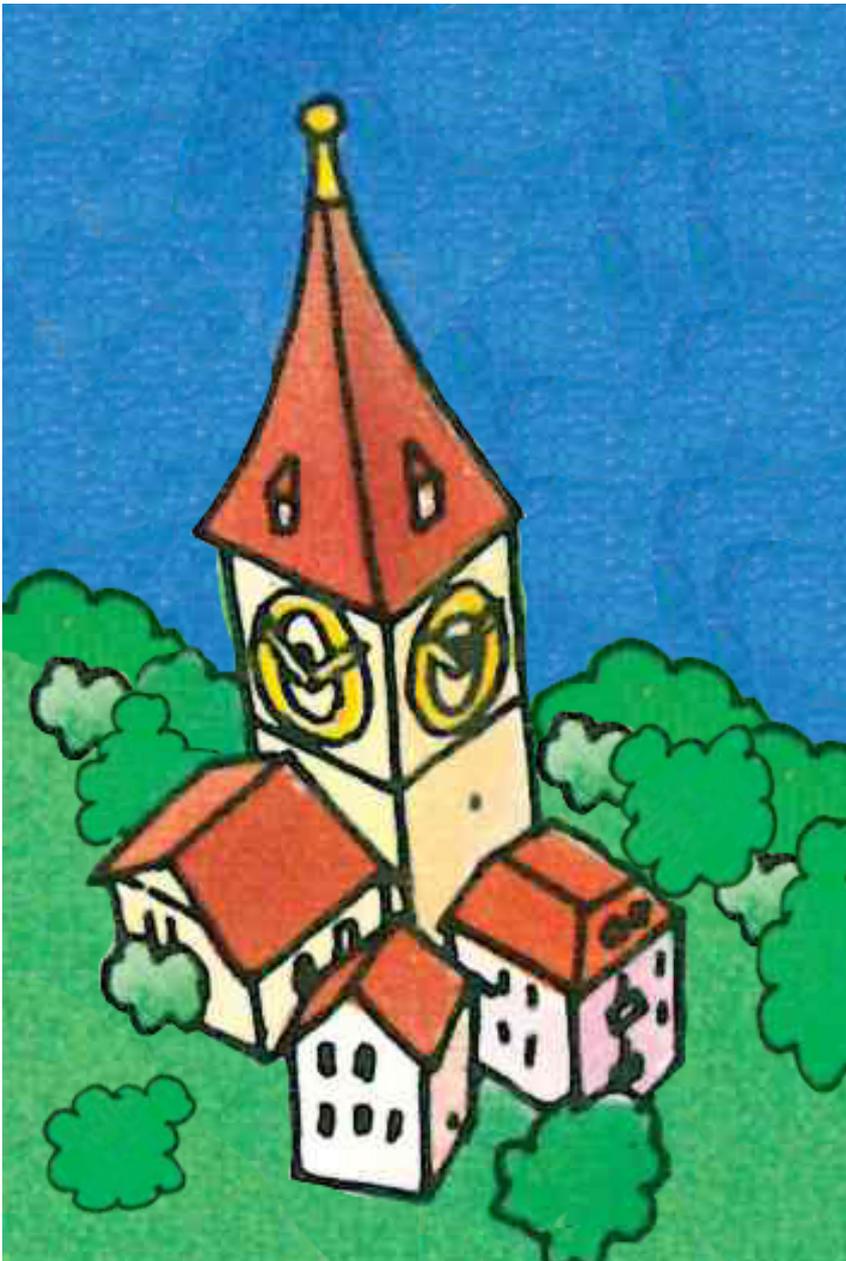
208 «Soll ich dich in dieser Nacht lehren, wie du mit dem Buch der Druiden in den Zeiten reisen kannst?», nimmt der Böögg deine Gedanken auf.

- Nein, du weißt ja schon, wie das geht. Gerne möchtest du deine erste Zeitreise selber ausprobieren. ⇒ 226
- Ja, das wäre eine gute Idee. Du weißt ja schon, wie es geht, aber vielleicht kennt der Böögg noch einen weiteren nützlichen Tipp. ⇒ 202

209 Die letzte Fahrt führt dich auf der Linie 5 ...

- ... zum Technorama. ⇒ 203
- ... zu den Grüze-Märkten. ⇒ 213
- ... nach Dättbau. ⇒ 196
- Du hast alle Haltestellen aufgesucht. ⇒ 222

210 Am Limmatquai befindest du dich im Herzen der Stadt Zürich. Begeistert drehst du dich um deine eigene Achse und entdeckst rundum Sehenswürdigkeiten und Baudenkmäler, die an die ganz grossen Geschichten der Limmatstadt erinnern.



*Turm und
Zifferblatt der
Kirche St. Peter*

Dein Blick schweift über die Rudolf Brun Brücke und die Urania Sternwarte zum Lindenhof, der bereits zur Römerzeit bewohnt war. Daneben entdeckst du die Kirche St. Peter mit dem grössten Zifferblatt Europas, das schlanke, grün leuchtende Turmdach des Fraumünsters mit den wundervollen Glasfenstern von Marc Chagall, das Helmhaus mit der dahinter versteckt liegenden Wasserkirche und als krönenden Abschluss das Grossmünster mit den beiden mächtigen, oben abgerundeten Türmen. Du magst dich nicht satt sehen an all der Pracht und würdest gerne länger hier stehen bleiben.

Doch du wirst unsanft aus deinen Träumen gerissen. Tappsig legt sich dir von hinten eine riesige weisse Pranke auf die Schulter und die wohlbekannte Stimme des Böögg flüstert dir zu: «Da bist du ja endlich. Komm, es ist schon spät!», murmelt dein Freund und führt dich der Limmat entlang in Richtung See. ➔ 219

- 211 Oberwinterthur hiess zur Römerzeit Vitudurum und war in den ersten Jahrhunderten nach Christi neben Turicum der bedeutendste Ort im Kanton Zürich. Überall in Oberwinterthur kann man bei Grabungen auf Spuren der Römerzeit stossen, doch oberflächliche Ruinen, Tempel, Säulen oder andere Bauwerke gibt's hier keine zu sehen. Wie es sich in der Römerstadt Vitudurum zur Zeit der Römer leben liess, erfährst du in: ➔ «Band 2 – Die Zeit der Römer um 250 n. Chr.», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst.

In Oberwinterthur notierst du dir auch den ersten Lösungsbuchtaben, nämlich die Nr 2 im Namen des Ortes. ➔ 215

212 Die Haltestelle Technikum geht auf eine Vorgängerschule der heutigen ZHAW, der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, zurück. Das Technikum wurde als erste Fachschule für Maschinen- und Bauingenieurwesen, aber auch als Kunst-, Geometer- und Handelsschule 1874 eröffnet. Als berühmtester Lehrer unterrichtet im Jahre 1901 Albert Einstein einige Monate als Hilfslehrer in Winterthur.

Eine Tradition des Techs, wie die Schule liebevoll genannt wird, hat sich bis heute gehalten. Viele Studierende besuchen die Abschlussprüfungen wie anno dazumal in Frack und Zylinder, was in den Strassen Winterthurs jeweils ein ganz besonderes Bild abgibt.

Besonders ist für dich auch der Lösungsbuchstabe, der als 6. im Namen der Haltestelle erscheint. ➡ 205

213 Die Haltestelle Grüze-Märkte befindet sich mitten im Stadtquartier Grüze, einem Industrie- und Gewerbegebiet, das erst mit dem Bau des Bahnhofs in den Jahren nach 1855 entstand. Auf dem riesigen Gelände der ehemaligen Giesserei und Maschinenfabrik der Gebrüder Sulzer soll in den nächsten Jahrzehnten ein zweites Stadtzentrum entstehen. Bereits heute sind riesige Neubauten mit Hunderten von Wohnungen errichtet und mit Leben erfüllt.

Noch finden sich aber viele Industriebrachen, wie stillgelegte Fabrikgelände heissen, in der Grüze und können alternativ genutzt werden. Schweizweit bekannt ist zum Beispiel das fantastische Chaostheater von "Karls Kühner Gassenschau". Da musst du unbedingt einmal einen Theaterabend mit der ganzen Familie planen.

Hier findest du auch deinen letzten Lösungsbuchstaben. Es ist der 4. im Quartiernamen. ➡ 209

214 Wülflingen war bis zu seiner Eingemeindung im Jahre 1922 eine eigenständige Gemeinde. Der dörfliche Charakter hat sich im Zentrum von Wülflingen bis heute erhalten. Nur die bis hierhin verkehrende Trolleybuslinie 2, welche 1951 die Strassenbahn ersetzte, hat etwas städtisches an sich.

In der Umgebung Wülflingens besuchst du das Schloss, einen hübschen, weiss verputzten Bau mit Treppengiebeln, und die Burg Alt-Wülflingen im Totentäli, von der jedoch nur noch der 15 Meter hohe Turm zu sehen ist.

Noch mehr staunst du über die Ruine eines ehemaligen Klosters auf dem gegenüber liegenden Beerenberg. Dort lebten im späten 15. Jahrhundert Augustiner-Chorherren und genossen einen so üppigen Lebenswandel, dass sie gefangen genommen und strafversetzt wurden. Mit neuen Mönchen kehrte dann wieder Zucht und Ordnung ein im Kloster Mariazell hoch über Wülflingen. In Folge der Reformation wurde das Kloster 1528 aufgehoben und die Gebäude anderweitig benutzt.

1717 wurde es dann endgültig abgetragen und die Steine wurden zum Bau des Hauses «Zur Gedult» in der Winterthurer Altstadt verwendet. Ja, da braucht es wirklich Geduld, wenn man an diesen riesigen Verlust denkt. Stell dir mal das kleine, romantische Klösterlein Mariazell mitten im lauschigen Wald des Beerenberges vor.



Doch für solche Gedanken hast du jetzt keine Zeit, sondern notierst dir hier den dritten Lösungsbuchstaben, die Nr 7 im Namen des Ortes.

215 Du befährst zuerst die Stadtbuslinie 1 bis nach ...

- ... Töss. ⇒ 198
- ... Oberwinterthur. ⇒ 211
- ... Loki. ⇒ 225
- Du hast alle Haltestellen aufgesucht. ⇒ 205

216 Der Rosenberg ist eine kleine Anhöhe vor den Toren Winterthurs. Hier siehst du weit nach Norden ins angrenzende Weinland hinaus. Für Winterthurer ist jedoch das gleichnamige Einkaufszentrum, der städtische Friedhof oder der Campingplatz mit Minigolfanlage am nahen Schützenweiher bedeutsamer als die Weitsicht bis nach Deutschland. Für dich von Bedeutung ist hier das Fehlen eines Lösungsbuchstabens. ⇒ 205

217 Die Saalsporthalle ist neben dem Hallenstadion in Oerlikon die zweitgrösste Sporthalle der Stadt. Hier werden viele Sportarten ausgeübt, die dich auch als Besucherin interessieren könnten: Handball, Volleyball, Gymnastik, Kunstturnen, Hallenfussball, Tennis, Schwimmen, Tanzen, Unihockey oder Fechten, um nur einige zu nennen.

In der Nähe der Saalsporthalle kannst du deine Zeit auch beim Shoppen in den grossen Einkaufszentren Sihlcity oder Brunau vertreiben.

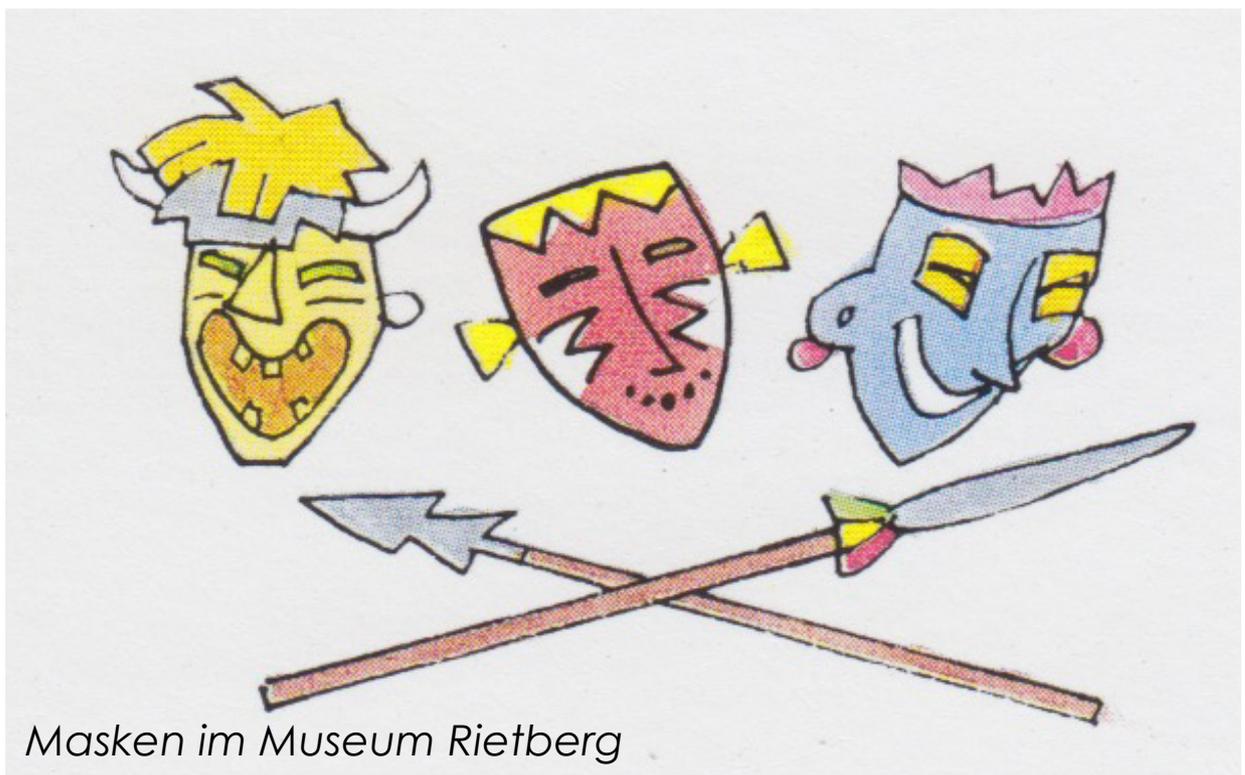
Besser jedoch gehst du zurück und probierst die Aufgabe nochmals, du bist nämlich nach Süden statt nach Norden gereist. ⇒ 222

218 1945 kaufte die Stadt den Rieterpark und die Villa Wessendonck, eine der vielen riesigen Villen, die damals rund um Zürich und am Zürichberg in grosszügigen privaten Parkanlagen standen. In dem prächtigen Gebäude errichtete die Stadt ein einzigartiges Kunstmuseum für aussereuropäische Kulturen und symbolisierte damit, wie weltoffen, tolerant und multikulturell die Stadt Zürich schon vor Jahrzehnten war.

Heute umfasst das Museum Rietberg mehrere Villen und weitere Gebäude im Rieterpark. In den grossen Ausstellungssälen können z. B. hinduistische und buddhistische Skulpturen aus Indien, Miniaturen ägyptischer Gottheiten, die Stele eines Maya-Fürsten, weltberühmte Masken aus dem Kameruner Grasland oder Skulpturen aus chinesischen Grottentempeln besichtigt werden.

Deine Reise lässt dir dazu aber keine Zeit, denn du schlenderst weiter zum See, wo du am Bürkliplatz den anlegenden und weggehenden Zürichseeschiffen zusiehst.

⇒ 207



Masken im Museum Rietberg

219 Bei der Wasserkirche hält er kurz an und erzählt: «Hier an dieser Stelle, auf einer kleinen Insel in der Limmat, sollen um 300 n. Chr. die drei Zürcher Stadtheiligen Felix, Regula und Exuperantius wegen ihres christlichen Glaubens geköpft worden sein.» Dich schauert bei diesem Gedanken, noch mehr jedoch, als der Böög weitererzählt. «Doch die drei nahmen mutig ihre abgeschlagenen Köpfe unter den Arm und liefen von hier 40 Schritte den Hügelzug hinauf. Erst dort oben fielen sie tot zu Boden.» nach einer kurzen Pause fügt der Böög hinzu: «Genau diesen Weg gehen wir nun auch.»

So kommt es, dass du die Treppen zum Grossmünster hinauf steigst, welche am Ort gebaut wurde, an dem diese Märtyrer begraben wurden. Die heute noch bestehende romanische Kirche wurde zwischen 1100 und 1220 erbaut, danach jedoch mehrmals umgebaut und verändert. Die auffälligen Turmaufbauten kamen zwischen 1781 und 1787 hinzu.



Grossmünster Zürich

Ein ganz besonderes Jahr für das Grossmünster war 1525, als der als Leutpriester tätige Huldrych Zwingli aus Wildhaus im Toggenburg seine Ideen der Reformation durchsetzen konnte. Der Stadtrat liess damals alle Altarbilder aus dem Grossmünster entfernen und reformierte den Gottesdienst im grossen Stil. Wie es sich in Zürich zu Zeiten Huldrych Zwinglis, der Reformation und der Kappeler Kriege leben liess, erfährst du in:

⇒ «Band 5 – Die Zeit der Reformation nach 1525»,
welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst. ⇒ 201

- 220 Auf der Fahrt mit dem Bus nach Seen fällt dir die stellenweise dünne Bebauung auf. An einer Stelle befinden sich sogar auf beiden Seiten der Strasse nur grüne Wiesen und Felder. Das Dorf Seen wurde zwar bereits 1922 in die Stadt Winterthur eingemeindet, ist aber noch heute nicht mit der Stadt zusammengewachsen.

Das Leben im ehemaligen Bauerndorf war durch Armut und Entbehrung geprägt. Der 1811 in Seen geborene Lehrer, Musiker, Dichter und Naturforscher Heinrich Bosshard, sein Denkmal steht neben der Kirche Seen, beschrieb seine Jugend auf dem kleinen Bauernhof mit nur einer Milchkuh. Der Vater arbeitete als Schuhmacher, die Mutter verdiente als Hausiererin einige Batzen dazu. Schläge waren an der Tagesordnung. Die Frage war nicht ob, sondern nur wann der Vater die Kinder mit der Rute oder einem Seil züchtigte. Das war damals gang und gäbe, man fand sogar, diese Schläge seien gesund für die Kinder, machten sie stark und widerstandsfähig und trieben sie förmlich in die Länge.

Du bist froh, lebst du in einer kinderfreundlicheren Zeit. Das tröstet dich auch über den hier fehlenden Lösungsbuchstaben hinweg. ⇒ 199

221 Als du am nächsten Morgen gerädert und übel gelaunt erwachst, bist du alleine, ganz alleine! Nicht nur der Böögg ist weg, sondern auch Zürich. Unter dir siehst du einen Fluss durch Schilfgürtel und Ufergehölz fließen, aber Spuren von Menschen erkennst du zuerst keine. Da entdeckst du weiter oben am Seebecken einige Rauchsäulen, die zum Himmel hoch steigen. Schnell machst du dich auf und triffst wenig später am See auf eine Pfahlbausiedlung der mittleren Steinzeit. Du musst dich also irgendwo in der Zeit zwischen 5000 bis 4200 v. Chr. befinden.

Noch immer fühlst du dich wie geschlagen vom Schlaf auf dem harten Steinboden der Krypta. Doch wie hart Stein sein kann, bekommst du beim Betreten der Ufersiedlung des Kleinen Hafners zu spüren. Ein Wächter zieht dir sein Steinbeil rücksichtslos von hinten über den Kopf und "begrüsst" so den ungebetenen und gefährlich ungewöhnlich aussehenden Eindringling.

Damit endet dein Abenteuer in den Ufersümpfen des Zürichsees. Vielleicht wäre es klüger gewesen, zuerst auch die Details in der Benützung des Buchs der Druiden zu erlernen.

222 Das hast du perfekt gemacht, bravo! Nun begibst du dich an die Haltestelle mit diesem Namen. Verwende dazu jedoch den Netzlinienplan des ZVV für den ganzen Kanton und danach denjenigen für die Stadt Zürich. Dein Zielort liegt in der Stadt Zürich.

Bei deinem Ziel angekommen, du hast die Bahnlinie ab dem Hauptbahnhof genommen, steigst du in die Buslinie 76 und fährst eine Station weiter nach Norden.

- Du fährst zum Albisgüetli. ⇒ 206
- Du gelangst zum Manesseplatz. ⇒ 229
- Du erreichst die Saalsporthalle. ⇒ 217

223 Der Stauffacher ist ein Verkehrsknotenpunkt vor der Kirche St. Jakob. Der Name stammt vom Schwyzer Landamman Werner Stauffacher, der der Legende nach einer der drei Gründerväter der Eidgenossenschaft und beim Rütlichschwur 1291 mit dabei gewesen war.

An dieser Stelle ausserhalb der mittelalterlichen Stadtmauern lag das Siechenhaus St. Jakob, in dem Aussätziges gepflegt wurden. Hier fand während des Alten Zürichkrieges 1443 die Schlacht bei St. Jakob an der Sihl statt, als Zürich gegen die Eidgenossenschaft im Krieg lag und Bürgermeister Rudolf Stüssi, als einer der letzten Verteidiger der Brücke über die Sihl, sein Leben verlor. Die Stadt wurde schliesslich der Legende nach durch die mutige Tat der Anna Ziegler gerettet.

Einer weiteren Zürchertradition bist du hier ganz nahe. Im Behindertenwerk St. Jakob werden nach altem Rezept die feinen Züri-Tirggel, ein dünnes und sehr hartes Honiggebäck, hergestellt. Beim «Tirggeln» werden vor dem Backen mit zum Teil jahrzehntealten Holzmodellen historische Bilder und Motive in den Teig gedrückt.

Doch du bist falsch hier, denn das Tram 7 fährt nicht zum Stauffacher. Starte einen neuen Versuch. ➔ 229

224 Diese Nacht wird zur ereignisreichsten Nacht deines bisherigen Lebens. Du kannst lange nicht einschlafen und testest deshalb um Mitternacht, wie sich das Reisen in der Zeit anfühlt. Und das fühlt sich gut an, sehr gut sogar!

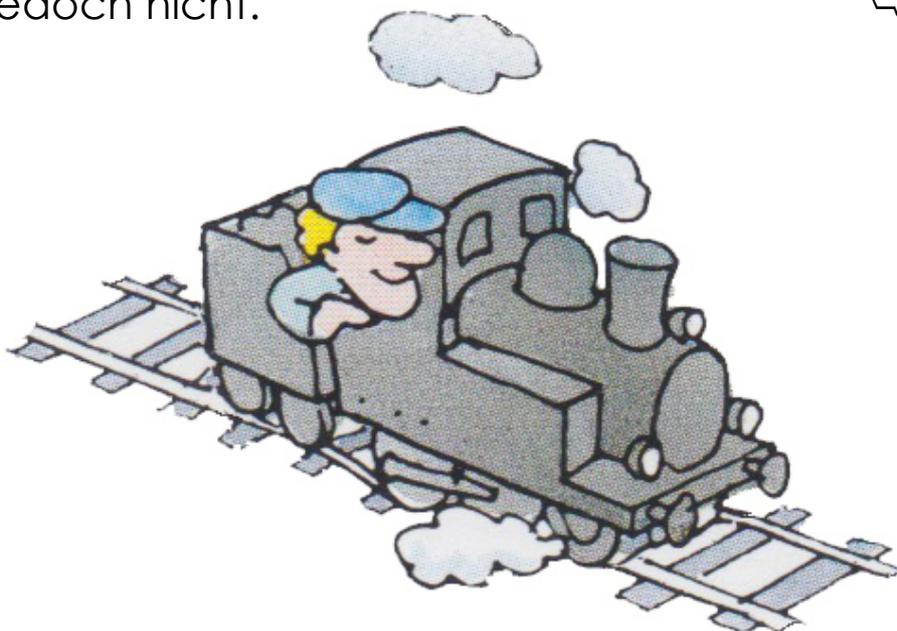
Immer wieder unternimmst du eine Reise und gleich nochmals eine. Du kannst gar nicht mehr aufhören. So kommt es, dass du um 15 v. Chr. mit dabei bist, als die Römer auf dem Lindenhof eine erste Zollstation errichten, 853 das Fraumünsterkloster gegründet wird und im Jahr 1218 Zürich zur freien Reichsstadt wird. Leider kannst du Hans Waldmann nicht davon überzeugen, das Hundeverbot wieder aufzuheben. Als Folge davon gerät er so in Verruf, dass er als amtierender Bürgermeister abgesetzt und am 6. April 1489 an der Hohen Promenade hingerichtet wird. Du gratulierst am 12. Januar 1746 dem Chirurgen Pestalozzi zur Geburt seines Sohnes Johann Heinrich. Deine Vorhersage, der kleine Junge werde dereinst einmal der grösste und einflussreichste Pädagoge der Schweiz werden und seine Werte vom Lernen mit Kopf, Herz und Hand unvergessen bleiben, erstaunen die Zürcher von damals aber sehr.

Geschockt musst du miterleben, wie 1839 eine Demonstration der Zürcher Landbevölkerung auf dem Münsterplatz blutig niedergeschossen wird. Der als "Züriputsch" in die Geschichte eingegangene Vorfall forderte 15 Menschen das Leben. Gemütlicher geht's für dich im Jahre 1847 vorwärts, als du als einer der ersten Fahrgäste mit der Spanisch Brötli Bahn, der ersten Dampfeisenbahn der Schweiz, von Zürich nach Baden und wieder zurück fährst. Elektrisch wird's 1894 bei der

ersten Fahrt mit einem Tram durch Zürichs Strassen. Besonders gebannt lauschst du der Rede des britischen Politikers Winston Churchill, der am 19. September 1946, nur ein Jahr nach Ende des Zweiten Weltkrieges ein geeinigtes Europa, die Vereinigten Staaten von Europa, forderte. In grossen Jubel brichst du auch aus, als 1971 erstmals auch Frauen das Stimmrecht erhielten. Traurig stellst du aber fest, dass damit das Ziel der Gleichberechtigung noch lange nicht erreicht ist.

Für dich ist jetzt vorerst einmal das Ende deiner Zeitreisen erreicht. Da du ganz genau die verflossenen Tage auch wieder zurückreist, landest du genau heute wieder im Zunfthaus zum Rüden und schläfst endlich an der Seite des Bööggs gemütlich ein. ➔ 228

- 225 Loki ist die Abkürzung für Lokomotivfabrik. In den riesigen Gebäuden mit gelbem Sichtmauerwerk wurden früher Lokomotiven und Zahnradbahnen gebaut, die weltweit im Einsatz standen. Heute findet sich hier zusammen mit den anderen Industriebauten im umliegenden Sulzerareal ein völlig neues Stadtquartier mit Einkaufszentren, Restaurants, einem Kino, aber auch vielen Wohnhäusern und alternativem Kleingewerbe und Handwerk. Einen Lösungsbuchstaben findest du hier jedoch nicht. ➔ 215



226 Gelangweilt und etwas missmutig blätterst du immer wieder das Buch der Druiden durch. Doch bis Mitternacht dauert es noch lange. Irgendwann schläfst du dann ein. Die ungemütliche Schlafstatt in der Krypta bestimmt auch deine letzten Gedanken, bevor du in deine Traumwelt entschlummerst.

- «Brrr! Ist das kalt hier in der Krypta.» ⇒ 234
- «Ohjeh! Der Steinboden ist so hart!» ⇒ 221
- «Ich bin so hungrig! Gibt es hier kein Essen?» ⇒ 231

227 «Komm mir ja nicht mit solchen Mätzchen!», faucht dich der eine grob an, als du ihm zwischen den Beinen hindurch entweichen willst. Grob packt er dich am Nacken und zieht dich zu sich hoch. «Was meinst du, Karli?», lacht er seinem Kumpanen fies zu. «Diese kleine Ratte ist vielleicht zu Hause ausgerissen und wird jetzt von der Polizei gesucht.» «Gute Idee, Achim», klopft der zweite Typ deinem Peinger anerkennend auf die Schultern. «Das Pack bringen wir jetzt zur Polizei! Es kann nie schaden, wenn wir bei denen in der Regionalwache City drüben im Amtshaus noch etwas zu Gute haben!»

Als die beiden Kerle in schallendes Gelächter ausbrechen und dich unter den Arm geklemmt wegtragen wollen, siehst du deine Chance gekommen. Wenn du geschickt genug bist, kannst du dich vielleicht aus dem Klammergriff befreien und flüchten. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 7 Runden.

- Du bist geschickt genug. ⇒ 237
- Oh nein! Das kommt nicht gut! ⇒ 241

228 Als du am Morgen erwachst, ist der Platz neben dir leer. Der Böögg hat sich wieder einmal ohne dich verkrümmelt und dir nur eine stille Botschaft hinterlassen. «Oh!», stöhnst du auf, als du eine weitere, dieses Mal die allerletzte Verfolgungsjagd startest. «Geh zum Rathaus», scheint für dich jedoch nicht all zu schwer zu sein.

Auf dem Weg dorthin bestaunst du die prächtigen Zunfthäuser «Zum Rüden», «Zum Safran», «Zum Zimmerleuten» und «Zum Meisen». Wie es sich in Zürich zur Zeit der neuen Zunftordnung, aber auch der grossen Pest und der Judenverfolgung leben liess, erfährst du in:
⇒ «Band 4 – Zürich zur Zeit der Zünfte 1348/49», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst.

Am Rathaus angekommen staunst du über die üppige Pracht des Barockbaus aus den Jahren 1694-1698, der so ganz untypisch ist für das zwinglianische Zürich, in dem Karg- und Schlichtheit das oberste Ziel war und die man auch heute noch auf Schritt und Tritt in Zürichs Gassen an vielen Gebäuden sehen kann.

Auf dem Trottoir vor dem Haupteingang zum Zürcher Kantonsrat, der hier im Rathaus jeweils am Montag tagt, hat der Böögg mit Kreide eine Botschaft hinterlassen: 15 / 4 / 6 / 10 je einmal!

- Dein Ziel ist der Rennweg. ⇒ 232
- Du fährst mit dem Tram zur ETH. ⇒ 238
- Du reist zum Kunsthaus. ⇒ 243

229 Am Manesseplatz fallen dir die vielen Männer auf, die in altertümliche schwarze Anzüge gekleidet sind. Einige tragen sogar einen Hut oder einen Zylinder. Diese Menschen zählen sich zu den Orthodoxen Juden und leben nach sehr strengen Glaubensregeln, die auch die Kleiderordnung betreffen. Das Quartier um den Manesseplatz ist traditionell sehr dicht von Juden bewohnt. Wie es sich in Zürich zur Zeit der neuen Zunftordnung, aber auch der grossen Pest, als Jude in der Stadt leben liess, erfährst du in: ⇨ «Band 4 – Zürich zur Zeit der Zünfte 1348/49», welchen du im Anschluss an diesen Prolog-Band lesen kannst.

Der Name des Platzes geht auf den Ritter und Ratsherrn Rüdiger II. von Manesse (1252–1304) zurück, der als grosser Förderer der Dichtkunst galt. Seine Mannesische Liederhandschrift gilt weltweit als prächtigstes Buch aus dem Mittelalter.

Für deine Weiterreise durch Zürich benützt du den Bus 72 für 8 Stationen und das 7-er Tram für 5 Stationen.

- Du gelangst zum Bahnhof Enge. ⇨ 233
- Deine Zielstation heisst Museum Rietberg. ⇨ 218
- Du steigst am Stauffacher aus dem Tram. ⇨ 223

230 Der Bahnhof Stettbach liegt genau auf der Stadtgrenze zwischen Zürich und Dübendorf, wobei der grössere Teil noch in Zürich liegt. Er wurde erst 1990 zusammen mit dem Zürichbergtunnel für die Neueröffnung der S-Bahn Zürich gebaut. Interessierst vernimmst du hier von den Plänen, den Zürcher Zoo auf dem Zürichberg dereinst von Stettbach aus mit einer Luftseilbahn zu erschliessen.

Doch mit der Luftseilbahn wirst du heute ebensowenig fahren, wie du hier den Böögg antreffen wirst. Du bist zum falschen Bahnhof gereist. Aus irgend einem Grund hast du die Tramlinie 10, die neue Glatttalbahn, schon vor dem Bahnhof Oerlikon verlassen. Nimm das 7-er Tram und den Bus 75 nach Oerlikon. ➔ 242

231 Als du weit nach Mitternacht wieder erwachst, liegt der Böögg nicht mehr neben dir. «Sauber!», denkst du dir wütend. «Hat sich der feine Herr ohne mich auf Nahrungssuche begeben.» Tatsächlich knurrt dein Bauch nun unüberhörbar. Deshalb machst du dich ebenfalls auf, in den Gassen des angrenzenden Niederdorfs etwas Essbares zu kaufen. Schliesslich ist das Dörfli, wie die Zürcher diesen Altstadtbereich liebevoll nennen, für sein ausgiebiges Nachtleben bekannt.

Doch die Strassen und Häuser rund ums Grossmünster sehen total verändert aus; kein Licht durchbricht die dunkle Nacht und nur vereinzelt huschen einzelne Menschen den Hauswänden entlang oder verschwinden in einem der schwarz und gefährlich wirkenden Hauseingängen. «Wo bin ich da nur hingeraten?», schreist du laut und verzweifelt in die schwarze Schattenstadt hinaus.

«Das kann ich dir schon sagen!», haucht dir eine Frauenstimme ins Ohr, die sich leise an dich herangeschlichen hat. «Zürich im Jahre 1817, der Frühling nach dem Jahr ohne Sommer. Das Jahr der grossen Hungersnot im Schweizerland!» Als du dich erschrocken umdrehst, blickst du in das ausgemergelte, gelblich verfärbte und von Ausschlägen übersäte Gesicht einer jungen Frau. «Wir haben Hunger, das Volk hat Hunger. Die Getreideernte vom letzten Jahr, in dem der Himmel immer verdunkelt war und der Sonne keinen Platz liess, reicht nur für die Reichen und Wohlhabenden.

Für uns Bettler gibt's nichts mehr. Die Zürcher Hilfsgesellschaft hat sogar verkünden lassen: „In diesen Zeiten muss der Liederliche, der Bettler und Müssiggänger sich anstrengen lernen, ansonsten soll er ohne Gnade verhungern!“»

Dann erfährst du durch der Frau von der grossen Not der Schweizer in diesen Jahren. Die Textilindustrie liegt am Boden. Alleine im Zürcher Oberland haben innerhalb eines Jahres über 20'000 Menschen ihre Arbeit verloren und haben nun kein Einkommen mehr. «Zu essen gibt's nichts mehr. Man munkelt, dass im Schweizerland schon Tausende an Entkräftung, Krankheiten und Hunger gestorben sind», stammelt die Frau voller Verzweiflung. «Die Menschen kochen sich aus verfaultem Heu eine Suppe, fressen Gras, Schnecken, Brennnesseln und Tannenzapfen und werden doch nicht mehr satt. Für Geld lässt sich nichts mehr kaufen. Und auch ich werde die nächsten Tage nicht überleben, wenn ich nicht im nahen Kloster etwas zum Tauschen einbringen kann.»

Das Schicksal der jungen Frau erweicht dein Herz und ohne lange zu zögern streckst du ihr dein Buch der Druiden entgegen. «Da, nimm dieses Buch! Die Mönche werden darüber so begeistert sein, dass sie dir und deiner Familie über Jahre hinweg Suppe und Brot zukommen lassen.» «Gott vergelts!», stammelt die Frau überrascht und eilt mit deinem Buch von dannen.

Zu spät bemerkst du, dass du zwar eine heldenhafte Tat vollbracht hast, aber nun keine Möglichkeiten mehr besitzt, in dein altes Leben zurückzukehren. Ohne das Buch der Druiden bleibst auch du in der schrecklichen Zeit der letzten grossen Hungersnot in der Schweiz gefangen. Nach leidvollen Wochen zählst

auch du zu den unbekannteren, von der Geschichte vergessenen Opfern der Hungersnot 1816/17.

- 232 Der Rennweg ist mit Abstand die breiteste der alten Gassen im historischen Zürich. Hier wurden jeweils die Pferde zum Rennen gebracht, woher der Name Rennweg abzuleiten ist. Mit "Zum Rennen bringen" wurden früher in Städten Turniere oder Truppenaufmärsche beschrieben, für die natürlich viel Platz benötigt wurde.

An der Ecke Bahnhofstrasse/Rennweg stand früher das einzige Stadttor Richtung Westen und über die Sihl, das Rennwegtor. Damals gab es die Bahnhofstrasse jedoch noch nicht. An ihrer Stelle lag hinter der Stadtmauer ein bewässerter Schutzgraben, der Fröschegraben.

Doch du bist falsch hier gelandet. Mindestens eine Tramlinie hast du benützt, die der Böögg dir nicht aufgeschrieben hat. Geh nochmals zurück! ⇒ 228

- 233 Am Bahnhof Enge stehst du vor der prächtigen, halbrunden Front des Bahnhofgebäudes, das ganz aus Tessiner Granit gebaut wurde. Deshalb heisst der Platz vor dem Bahnhof auch Tessinerplatz.

Auf der anderen Seite des Platzes hat die FIFA, der Fussball Weltverband, ein neues Museum errichtet. Dieses Museum ist wohl ein Traumziel für viele Fussballverrückte weltweit. Hier kann man eine Sammlung einzigartiger Objekte, welche alle eine spannende Begebenheit aus der Geschichte des Fussballs erzählen, bestaunen.

Doch dir bleibt für das FIFA-Museum keine Zeit, denn du musst nochmals zurück. Du bist eine Station zu weit gefahren. ⇒ 229

234 Als du nach Mitternacht wieder aufwachst, beginnst du zuerst nur langsam, doch bald schon sehr intensiv zu frieren. Leider ist es noch dunkle Nacht, weshalb du die Landschaft um dich herum nicht erkennen kannst. Doch eines bemerkst du auch in der Dunkelheit: Du liegst nicht mehr in der Krypta des Grossmünsters, sondern irgendwo auf einem freien Feld. Es ist schweinekalt und wenn du ein paar Schritte tust, knirscht unter deinen Turnschuhen der Schnee.

Mit letzter Kraft vermagst du deinen Körper warm zu halten, bis endlich der Morgen aufsteigt. Und was du nun zu sehen bekommst, haut dich glatt um. So weit dein Auge blicken kann, breitet sich eine endlose, flache Eiswüste aus. Du stehst in Sommerkleidung auf einem riesigen Gletscher. «Sind das dort nicht Elefanten?», denkst du beim Anblick einer Tierherde, welche am Horizont langsam vor dir her trottet. Aber das lange Fell und die riesigen, nach oben gebogenen Stosszähne sagen etwas anderes. Du siehst eine Herde Mammuts über einen eiszeitlichen Gletscher wandern.

Die Kälte vernebelt dir zunehmend deine klaren Gedanken. Immer wieder fällst du vor Erschöpfung in eine dumpfe Bewusstlosigkeit. «Nur weg hier!», flüsterst du dir immer wieder zu. «Nur nicht einschlafen. Morgen bin ich schon irgendwo in einer wärmeren Zeit», versuchst du dir selber Mut zu machen.

Als es endlich wieder dunkel wird und die Zeit gegen Mitternacht zugeht, versuchst du im Buch der Druiden zu blättern um wieder in wärmere Zeiten zu reisen. Doch so sehr du dich auch bemühst, es will dir einfach nicht gelingen. Deine Finger sind schon so gefroren, dass sie nicht mehr imstande sind, dein Buch der Druiden erneut zu öffnen. Verzweifelt versuchst du immer

wieder, die Seiten des Buches auseinander zu schlagen, doch das Buch der Druiden bleibt für immer verschlossen. Weit nach Mitternacht gibst du endlich auf und fällst in einen tiefen, traumlosen Schlaf. Damit endet dein Abenteuer hoch über Zürich auf einem Gletscher der Würm-Eiszeit.

235 Flink wie ein Wiesel huschst du gerade noch ins Tram, als sich die Türen schliessen. Uff! Hier bist du vorerst einmal sicher. Nach einigen Stationen beginnst du dich anhand der Haltestellen zu orientieren. «Kinkelstrasse, Hirschwiesenstrasse, Salersteig», liest du da einige Namen. Beim nächsten Bahnhof steigst du aus.

- Du befindest dich am Bahnhof Oerlikon. ⇒ 242
- Du verlässt das Tram am Bahnhof Wipkingen. ⇒ 245
- Du gelangst zum Bahnhof Stettbach. ⇒ 230

236 In Seebach scheint nicht viel los zu sein. Aber das war nicht immer so. Von 1928-1930 bestand sogar ein Zoo mit Tiershows und Kinderattraktionen auf dem Gelände der heutigen Schrebergärten hinter dem Restaurant «Zur Alten Post». Nebst einem Elefanten waren auch Bären, Krokodile, Fische, Löwen, Waschbären, Papageien und verschiedene Affen ausgestellt.



Als besondere Attraktion gab es eine "Krokodil-Zahnputzete", bei der das bemitleidenswerte Tier auf ein Podest gebunden und dem gefährlichen Räuber mit einem Holzgatter das Maul aufgesperrt wurde. Begleitet von einer kleinen Musikkapelle schrubbte und fegte dann der Komiker Meuer aus Basel mit einer Zweimeter-Zahnbürste die Zahnreihen des wehrlosen Tieres.

Auch du bist wehrlos, weil du 4 statt 3 Stationen weit gefahren bist. Kehre um und versuchs beim nächsten Mal besser zu machen. ⇒ 242

237 Lange Zeit hältst du dich ruhig. Als du bemerkst, dass Karli den Griff langsam lockert und er dich wie eine Jacke cool unter dem Arm geklemmt festhält, startest du einen Zappelangriff, wie wenn ein Hund von Millionen von Flöhen geplagt würde. Der völlig überrumpelte Kerl lässt dich entwischen und ist dann auch zu bequem, dich durch die Menschenmenge auf dem Mühlesteg unterhalb der Bahnhofbrücke zu verfolgen. So gelangst du doch noch zurück zum Central und steigst ins erstbeste Tram ein. ⇒ 235

238 Die Eidgenössische Technische Hochschule Zürich, kurz ETH genannt, ist der ganz grosse Stolz Zürichs, denn die 1855 als Polytechnikum gegründete technisch-naturwissenschaftliche Universität gehört zu den 10 besten Universitäten der Welt. Nicht weniger als 21 Nobelpreisträger sind mit der ETH Zürich verbunden.

Heute reichen die von Gottfried Semper erbauten Gebäude hoch über der Stadt nicht mehr aus. Viele Forschungs- und Lehrtätigkeiten finden deshalb auf dem Högger Berg und an anderen Standorten statt.

Du nimmst das Polybähnli zurück in die Stadt. Am Central wartet die nächste Aufgabe auf dich. ⇒ 247

239 Die Haltestelle Chaletweg liegt unspektakulär in einem Vorortquartier von Zürich. Uralte Industriebauten stehen neben ultramodernen Gewerbe- und Parkhäusern. Dazwischen entdeckst du neu erbaute oder bereits in die Jahre gekommene Wohnhäuser. Am Straßenrand findet sich eine Altstoffsammelstelle, vorne an der Kreuzung ein Elektroverteilkasten und hie und da eine Plakatwand. Nichts deutet darauf hin, dass du den Böögg gerade hier finden könntest. «Oder hat er sich etwa im Kostümverleih des Opernhauses versteckt?», fragst du dich, als du das entsprechende Schild an einem Gartenzaun entdeckst. ⇒ 246

240 In einem geräumigen Büro lässt er sich faul auf ein Sofa sinken und weist dich an, welche Getränke du aus dem nahen Kühlschrank holen sollst. Als du dich sträubst und etwas von Diebstahl und fremdem Eigentum murmelst, lacht der Böögg laut auf: «Nicht doch! Ich bin hier zuhause. Wir sind im Büro des Böögg-Bauers Lukas Meier. Hier gehe ich ein und aus wie du bei dir zu Hause.» Und dann erklärt dir der putzige Kerl, dass sich in diesem Gebäude das Atelier befindet, in dem jedes Jahr mehrere Puppen nach seinem Antlitz gebaut werden. «Sicher ist sicher, sagt mein Chef immer», witzelt dein neu gewonnener Freund und findet es offenbar sehr lustig, dass er gleich mehrmals kopiert und vervielfältigt in Zürich zur Geltung kommt.

Doch dann wird der Böögg wieder ernst, sehr ernst sogar. ⇒ 249

241 Wie du auch zappelst und strampelst, wie du dich auch wendest und drehst; aus Karlis Klammergriff kommst du nicht mehr frei. Auf der Regionalwache der Stadtpolizei Zürich hat man deine Identität schnell festgestellt und ein Anruf zuhause bestätigt, dass du dich schon seit Tagen nicht mehr bei deinen Eltern hast blicken lassen. Nach der Drohung, dich unverzüglich in ein Kinderheim zu stecken, willigen deine Eltern auch sofort ein, dich persönlich bei der Polizei abzuholen. Damit ist dein Abenteuer kurz vor Ende doch noch gescheitert. Schade, denn du warst wirklich sehr gut!

242 Hier in Oerlikon im Nordosten der Stadt Zürich gelegen fühlt man sich weit weg von der Stadt. Das Gefühl stammt wohl daher, dass man sich nicht mehr im riesigen Seebecken und im Limmattal befindet, sondern durch den Zürichberg und den Chäferberg versteckt vom Zentrum entfernt liegt.

Oerlikon war lange Zeit geprägt durch riesige Industriebauten nördlich des Bahnhofs. Aber auch die Unterhaltung hatte hier draussen Platz. So wurde bereits 1912 die offene Rennbahn Oerlikon für Velorennen, 1950 das Hallenstadion für Hockey und Konzerte sowie 1949 die Züspla-Hallen für Ausstellungen und Messen in Betrieb genommen.

Am Bahnhof Oerlikon steigst du am Startort einer Linie in einen Bus und verlässt diesen an der dritten Haltestelle wieder.

- Du fährst zur Haltestelle Leutschenbach. ⇒ 248
- Deine Fahrt endet in Seebach. ⇒ 236
- Du bist an der Haltestelle Chaletweg. ⇒ 239

243 Im Kunsthaus Zürich besichtigst du eine der bedeutendsten Kunstsammlungen der Schweiz. Dabei gefallen dir besonders die Werke von Claude Monet, Pablo Picasso, Andy Warhol und Vincent van Gogh. Aber auch grosse Schweizer Künstler werden im Kunsthaus ausgestellt: Alberto Giacometti, Giovanni Segantini, Ferdinand Hodler oder die berühmte Gotthardpost von Rudolf Koller. Dass nicht nur Klassiker zu sehen sind, sondern auch Kunstwerke der Moderne, merkst du, als du vor den Installationen von Joseph Beuys oder Piplo Rist stehst. «Naja!», bemerkst du dazu trocken.

«Naja!», könntest du jedoch auch zu deiner Leistung sagen, denn mindestens eine Tramlinie hast du gewählt, die der Böögg dir nicht aufgeschrieben hat. Versuch es noch einmal! ⇒ 228



244 ... du reist zurück in die sieben erwähnten Zeiten, suchst nach den versteckten Fragmenten des keltischen Stierkopfringes und führst die Wiedervereinigung herbei.» Lange lässt der Böögg die Kraft dieser Worte zwischen euch wirken. Dann steht er plötzlich abrupt auf.

«Ach, was frag ich denn da. Klar schaffst du das! Du wirst alle Gefahren überstehen, du wirst die wildesten Kämpfe ausfechten, die härtesten Proben bestehen und die tollsten Abenteuer erleben. Du wirst aber auch in die tiefsten Abgründe der menschlichen Seele blicken, die grauenhaftesten Taten unserer Vorfahren erleben und die hoffnungslosesten und schrecklichsten Momente unserer Geschichte miterleben müssen. Aber du wirst das alles überstehen und zurückkehren, zurückkehren mit dem keltischen Stierkopfring, der mir die Ruhe und Selbstbestimmung wieder verleihen wird.»

Du teilst den Optimismus des Schneemanns nicht ganz und wagst deshalb die Frage: «Und was, lieber Freund, wird aus dir, wenn ich es nicht schaffe?» Der ernste, traurige Blick des Bööggs verrät dir seine Antwort schon, bevor er zu sprechen beginnt: «Dann, guter Freund, ist es zu Ende mit mir – und mit dir! Denn ab hier und jetzt ist unser Schicksal unzertrennlich miteinander verbunden. Mich gibt's nicht mehr ohne dich, und dich gibt's nicht mehr ohne mich.»

Lange lange schaust du den Böögg schweigend an und spürst, wie aus seinem Blick eine unheimliche Kraft immer tiefer und tiefer in dich eindringt. Du wirst erfüllt von Kraft und Zuversicht, du platzst beinahe vor Tatendrang und Abenteuerlust und plötzlich schreit es ungebündigt aus dir heraus: «Ja, ich pack das! Ich bin das auserwählte Kind, das diese Aufgabe zur Vollendung bringen wird. Sag mir, was ich zu tun habe!» ➔ 250

245 Zuerst kannst du den Bahnhof Wipkingen von der Bushaltestelle aus kaum erkennen, so unscheinbar und klein sieht das Bahnhofsgebäude aus. Das passt zur Geschichte dieses Bahnhofs, denn die Gemeinde Wipkingen konnte sich bei Eröffnung der Bahnlinie von Zürich nach Oerlikon keinen Bahnhof leisten. Erst 76 Jahre später wurde eine einfache Haltestelle und ein kleines Bahnhofsgebäude errichtet. Zwischenzeitlich erlebte Wipkingen eine Blütezeit, als gleich 4 S-Bahnlinien den Bahnhof bedienten. Doch seit der Eröffnung des Weinbergtunnels 2014 hält nur noch die S24 hier.

Auch du steigst jetzt in die S24 und fährst nach Oerlikon. Aus irgend einem Grund hast du die Tramlinie 10, die neue Glattalbahn, vor dem Bahnhof Oerlikon verlassen. Mach es von nun an besser! ⇨ 242

246 «Willkommen zuhause!», ertönt in diesem Moment hinter dir eine tiefe Schneemann-Stimme. Und tatsächlich: Der Böögg steht leibhaftig vor dir und strahlt dich an. «Hier ist unsere Odyssee durch den Kanton Zürich zu Ende. Du hast alle Aufgaben gemeistert und bist sicher am Ziel angekommen, bravo! Das muss gefeiert werden!» Ohne auf deine Zustimmung zu warten, zieht der Böögg dich mit sich mit und gleitet durch die Wand eines Gewerbehuses in der Nähe. ⇨ 240

247 Doch hier weißt du nicht mehr weiter. Keine Spur vom Böögg und auch kein Hinweis, wohin er dich locken möchte. Als du auf gut Glück das nächstbeste Tram besteigen willst, stellen sich dir auch noch zwei Jugendliche in den Weg: «Na Kleine! Allein unterwegs in der grossen Stadt und keine Ahnung vom Tramfahren?» Als du dich an den beiden Flegeln vorbeischlängeln willst, stellt dir der eine protzig sein Bein in den Weg und lässt dich einfach nicht durch. Nun brauchst

du sehr viel Glück, um diese Situation überstehen zu können.

- Du hast dieses Glück. ⇒ 235
- Leider bleibt dir das Glück verwehrt. ⇒ 227

248 In Leutschenbach sind die Träume ganz vieler Menschen zuhause, denn hier befinden sich die Studios des Schweizer Fernsehens. Auf einem Rundgang durch die Studios, Büros und Technikräumlichkeiten lässt du dich darüber informieren, was es alles braucht, bis die Bilder von Stars und Sternchen in die Stuben von Herr und Frau Schweizer flimmern.

Die Einladung, spontan in einer Quizsendung als Kandidatin aufzutreten, musst du leider ablehnen. Du hast eine andere Aufgabe. Zudem musst du nochmals nach Oerlikon zurück fahren, denn du bist nur zwei, anstatt der verlangten drei Stationen gereist. ⇒ 242

249 «Doch nun ist diese Ruhe, diese Harmonie und mein Innerer Friede gestört. Ich bin nicht mehr der Herr meiner selbst und werde mich im nächsten Frühjahr, beim nächsten Sechseläuten, wohl kaum mehr vom Scheiterhaufen retten können. Es sei denn ⇒ 244

250 Der Böögg ist ganz begeistert über deine Zusage und erklärt dir mit erhabener, vor Ehrfurcht ganz zittriger Stimme, welche Zeiten du aufzusuchen hast. Die Reihenfolge spiele dabei keine Rolle, erklärt er dir. Bevor er dich in deine Abenteuer entlässt, sagt er noch ganz leise: «Dankeschön! Und bitte, kannst du es so einrichten, dass du fünf Tage früher von deinen Zeitreisen zurück bist? Weißt du, es wäre mir sehr angenehm, wenn wir meine Ruhe und Selbstbestimmung schon vor dem diesjährigen Sechseläuten wieder herstellen könnten.»

«Aber das Frühlingsfest ist ja schon vorbei!», entgegnest du unsicher. Da lacht der Böögg laut und befreit auf und erklärt: «Deshalb sollst du ja etwas früher zurück sein! Weißt du, wie peinlich mein Auftritt da oben auf dem Reisighaufen war? Das möchte ich lieber wieder rückgängig machen.»

Nun lachst auch du beim Gedanken an deinen verzweifelten Versuch, den echten Böögg vom brennenden Scheiterhaufen hinunter zu bekommen. Ohne zu zögern versprichst du: «Klar komme ich eine Woche früher zurück. Dann bleibt uns noch genügend Zeit, auch in diesem Jahr eine deiner Puppen-Kopien auf den Holzstoss und ins Feuer zu bringen.»

An diesem Abend wartest du ganz ungeduldig, bis endlich Mitternacht naht. Wohin führt dich dieses erste Abenteuer?

- Das Leben im keltischen Dorf – Rheinau ⇒ Band 1
- Zur Zeit der Römer – Seeb b. Bülach & Oberwinterthur ⇒ Band 2
- Landnahme durch die Alemannen – Hettlingen ⇒ Band 3
- Zürich zur Zeit der Zünfte 1348/49 – Zürich ⇒ Band 4
- Zwingli, Reformation und Kappeler Kriege – Zürich & Kappel a. A. ⇒ Band 5
- Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99 – Dietikon & Kloster Fahr ⇒ Band 6
- Die Zeit der Industrialisierung – Neuthal bei Bauma ⇒ Band 7