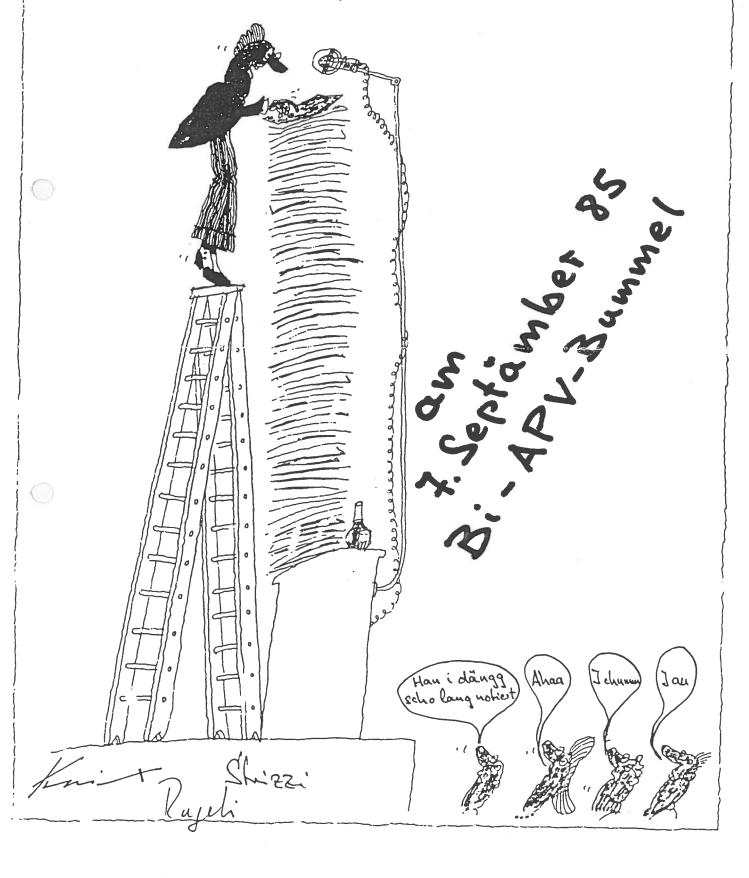
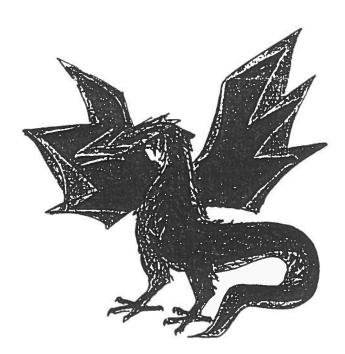
" MEINE SEHR VEREHRTEN DAMEN UND HERREN, ICH MÖCHTE MICH KURZ FASSEN..."



APV-BUMMEL 7.SEPT. 1985



Liebe APV-ler

Leider können wir Euch in diesem Jahr nicht zu einem gemütlichen Bummel einladen, sondern müssen Euch zu einem heldenhaften Kampf auffordern gegen ein grausiges Ungeheuer, das unsere Region bedroht. Nur noch Bischofsteiner Altpfadis zusammen mit ihren "Holden", die als Köder für die Bestie äusserst wertvoll sind, können die Rettung bringen.

Der Plan ist geschmiedet:

- 1. Ueberblick über die bedrohten Gebiete
- 2. Einnehmen des Trankes der Unsterblichkeit
- 3. Jagd auf das Ungeheuer
- 4. Gewaltige Siegesfeier

Mitbringen:

Heldenmut/ Lebendige Erinnerung an die Kräfte und Postur, die Du vor -zig Jahren besessen hast/ Die Reffe, mit der Du das Verlorene ersetzt hast

Antreten:

Samstag, 7. September 1985, 13.00 h Mustermesse/ Sonnenuhr

Abtreten:

Je nach Zustand und Grad der Verwundung

Anmeldung:

Bis 31. August 1985 mit dem beiliegenden Einzahlungsschein

- Ich komme als einsamer Held = Fr. 48.--
- Ich nehme meine "Holde" als Köder mit = Fr. 96.--
- Ich bin zu feige = Fr. -.--

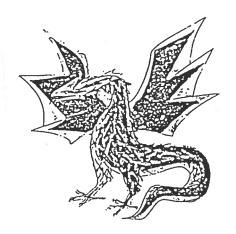
Eventuelle Abmeldungen an Roland Kropf, Birsigstr. 125, Tel. 54 16 56, werden als feiger Rückzug betrachtet

Pujeti

Knit

امنوير





Absolut vertraulich und unter höchster Geheimhaltung Code-Nr.: Bi-APV-BU 85

Liebe Bischofsteiner APV-ler,

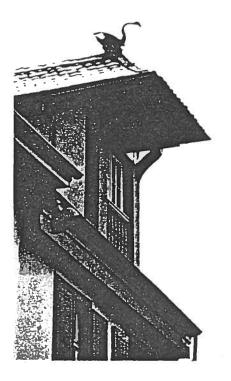
Hier nun der Plan für die heldenhafte Jagd nach dem schröcklichen Drachen-Basilisken-Lindwurm-Ungeheuer, das sich an den verschiedensten Orten unserer Stadt niedergelassen hat. Oft scheint es schon besiegt, ist es aber noch lange nicht. Für 007 ist es die erste Aufgabe, an der er gescheitert ist. Nur noch Altbischofsteiner Nullen können die Rettung bringen. Wissen macht das Biest verwundbar und kann schliesslich tödlich sein.

Jede richtige Antwort entspricht 10 Stichen mit dem Pfadidolch. 140 Stiche bedeuten Tod und Sieg. Jedes Team wählt seine eigene Route.

> Die Jagd endet um 19.00 h im Keller der Lälli-Clique an der St. Albanvorstadt 15

FRAGEN

1.



Der Drache glaubt, auf diesem Berg sei die Strasse mit Nadeln gespickt. Deshalb ist er auf dem Giebel eines Hauses gelandet.

Frage: Wie lautet die Adresse dieses Hauses?

2. Vor hundert Millionen Jahren hätte dies der Drache nie tun können, weil er viel zu schwer war.

Frage: Wie schwer waren damals die grössten Drachen? Antwort in Elefanteneinheiten

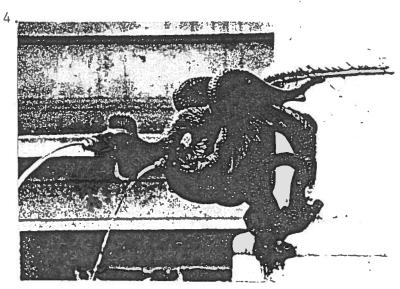
Antwort:



Der Drache gibt sich fromm und lässt sich am berühmtesten Gotteshaus nieder. Der Staat möchte daraus sofort Nutzen ziehen und von der feuerspeienden Kraft profitieren. Er hat deshalb genau vis-à-vis am Platz ein entsprechendes Amt eingerichtet.

Frage: Wie heisst dieses Amt?

Antwort:



Dem Drachen ist allerdings das Feuer ausgegangen. Er speit nur noch vierfach Wasser. Er hat sich deshalb an der Hauptgeschäftsstrasse gleich neben einem Raucherwarenladen niedergelassen, um sich ein Feuerzeug zu kaufen.

Frage: Mit welchen Kreditkarten konnte er da bezahlen?



Der Drachen hat mit lüsternen Augen den "höheren Töchtern" Basels zugeschaut, wie sie zur Schule gehen. Deshalb hätte es ihn beinahe erwischt. Aber Vorsicht, er ist sehr feuergefährlich, denn er hat auf diesem Berg frisch Kohle getankt. Es müsste augenblicklich gelöscht werden können.

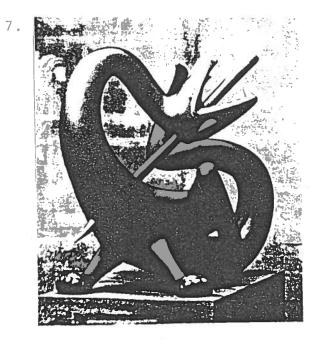
Frage: Wie lautet die Hydrantennummer jenseits des Fussgängerstreifens?

Antwort:

6. Der Drache wütet überall - auch Unterwasser. Du musst ihn überall erkennen.

Frage: Beschreibe das Signet der Tauchschule Basilisk.

Antwort:



Der Drache ist eitel. Er spiegelt sich nicht nur im Brunnenwasser, sondern im ganzen Hof. Das macht ihn lebensgefährlich verwundbar. Er weiss das und hat deshalb entsprechend vorgesorgt.

Frage: Wie lautet das weisse Schild gleich links hinter ihm an der Mauer?

8. Der Drachen bedient sich modernster Mittel. Er hat sogar seinen eigenen Radiosender, durch welchen er mit seinem gefährlichen Brunz über den Aether die ganze Gegend verseucht.

Frage: An welcher Adresse hat er sein Radiostudio?

Antwort:



Hier hockt der Drache gleich neben einem Museum, in welchem solch historische Viecher der Natur für immer eingesperrt werden können. Du hast eine Chance, ihn unschädlich zu machen, musst aber den richtigen Zeitpunkt erwischen.

Frage: Welches sind die genauen Oeffnungszeiten dieses Museums?

Antwort:

10. Aber noch ist der Drache frei. Er hockt auch im Allschwiler Wald, wo friedliche und unschuldige Wölfli und Pfadi sich tummeln.

Frage: Was deutet im Allschwiler Wald auf die Anwesenheit des Drachen hin?



Vom Wald aus fliegt der Drache ab und zu in das Haus, wo ehrwürdige Frauen und Männer nichts anderes tun, als nur zum Wohle unserer Stadt zu raten und zu entscheiden. Der Drache versucht frech und unverfroren von diesem Standort aus, etwas mitzubekommen, um seine eigenen Dispositionen treffen zu können. Wie lange treibt er dieses Spielchen schon?

Frage: Welche Jahreszahl steht an der Säule?

<u>Antwort:</u>

12. Der **Drache** arbeitet mit modernsten Marketingmethoden, um Opfer in seine Klauen zu bekommen. Er hat ein eigenes **Cente**r aufgebaut, um den heutigen Konsumenten zu fangen.

Frage: Welches ist das heutige billigste Tagesmenue, mit welchem der Drache seine Opfer in seine Beiz zu locken versucht?

Antwort:



13. Frage. Obwohl keine Spur von Aberglauben mit im Spiel ist, will es das Unglück, dass hier keine weiteren Angaben zu erhalten sind.

Frage: An welcher Adresse ist diese Wappentafel, in welcher sich der Drache 1675 verewigt hat, angebracht?

14. Du hast auf dieser Jagd zu spüren bekommen, wie gefährlich der Drache ist. Welchen Gefahren Du Dich ausgesetzt hast, soll Dir diese Frage noch mit Schaudern verdeutlichen. Aber Du weisst dann, wie schnell Du in seiner Mittagspause zuschlagen musst.

Frage: Wie lange braucht ein grosser Komodowaran (Drache auf der Insel Komodo in Indonesien) um eine ganze Wildsau zu verschlingen?

Antwort:

15. Ihr habt nun (hoffentlich) das Drachenungeheuer besiegt. Die letzte Frage bedeutet nur noch Aufräumearbeit.

Frage: Wieviel Ochsen braucht es (nach der Legende), um den toten Drachen aus der Stadt zu schleppen?

Antwort:

Namens der heldenhaften, unerschrockenen, unverzagten, sich uneigennützig
aufopfernden, wohl erbleichenden, aber
nie zurückweichenden Helden und Heldinnen,
Ködern und Köderinnen

	 	Vote = = = = = = =	