COMOARA DIN PARCUL CAROL

A fost odată ca niciodată; că de n-ar fi, nu s-ar povesti; a fost odată un împărat tare întelept și curajos ce domnea peste un regat plin de veselie și bunăstare. Numele lui era Verde Împărat, iar împărăția se numea, bineînteles, Țara Verde. Cu toate că împăratul reușise să mențină 22 de ani făr de război, exista totuși o mâhnire apăsătoare: nu avea nici un moștenitor. În zadar încercase toate leacurile cunoscute și se sfătuise cu cei mai înțelepți unicorni – copilul mult dorit se lăsa așteptat.

FANTANA ZODIACUL

Însă într-o noapte cu luna plină, împăratesei îi apăru in vis un dragon care o sfătui să se ducă la fântâna zodiacul, să bea apă de sub semnul scorpionului și va naste un fecior cu pletele de aur în nici mai mult nici mai putin de treizeci de zile.

Coordonate: N 44° 25.105 E 026° 05.709
Ștampila: vărsător, metal, sub piatră
Puzzle: A = nr de zodii

FANTANA DRAGON

Împărateasa nu spuse visul nimănui dar facu exact precum o învățase dragonul și… minune mare: în exact treizeci de zile nascu un fecior de-o frumusețe rară. Îi apăru din nou în vis dragonul care o mai sfătui să-i facă botezul exact la fântâna dragonilor căci astfel va fi protejet întreaga-i viața de o forța nevazută.

Coordonate: N 44 24.958, E 26 05.668
Ștampila: stânga fântânii, unde se termina buza bazinului, sub
Puzzle: B = nr dragoni

SCULPTURILE DE PIATRA

Copilul era precum Făt Frumos – creștea într-o zi cât alții într-o lună: așa că repede ajunse la grupa mare la grădiniță, unde avu parte de o companie nemaivăzută: pe lângă pui de unicorn, spiriduși și zâne, erau și doi copii de uriași, mult mai mari atât la stat cât și la sfat decât ceilalți copii de seama lor, însă nu știm de ce prințul nu-i avea deloc la suflet. Așa se făcu că-ntr-o bună zi, pe nepusă masa, îi atinse cu toiagul primit de la bunicul lui (care era și vrăjitor) și... îi transformă în stane de piatră.

Coordonate: N 44 24.915, E 26 05.755
Ștampila: ienupăr orizontal, înăuntru
Puzzle: C = nr degete de la picioare vizibile

STEAGURILE

Zilele pline de voioșie și joacă nemăsurată treceau ca un vârtej iar prințul nostru ajunse repede în clasa a 2a B. Tocmai ce învățase să numere invers de la 10 la 1 în franceză, când învățatoare îl invită în fața clasei și-l puse să numere steagurile ce le vede pe geam. După trei încercări tot nu avea numărul corect, așa că o lua la goană.

Coordonate: N 44 24.866, E 26 05.767
Ștampila: colt scuar, exterior, brad, cutie electrica
Puzzle: D = nr de steaguri

ARENELE ROMANE

Cum treaba cu școala nu merse prea bine, se lipi de un circ și ajunse în… Roma antică. Aici fu fascinat de toată măreția construcțiilor, de frumusețea veșmintelor, de înțelepcinea locuitorilor; însă cel mai mult îl interesau… luptele! Așa că era nelipsit din Arenele Romane unde își pierdea zile și nopți uitându-se la luptele cu gladiatori.

Coordonate: N 44 24.762, E 26 05.559
Ștampila: arenele romane, înauntru
Puzzle: E = nr de ferestre

MONUMENTUL

În tot acest timp împăratul căzu la pat cu imina frântă – unicul lui fiu plecase în lume și își uitase părinții. Dar tot într-o noapte cu lună plină, dragonul îi apăru în vis și împăratului și-l sfătui să construiască în vârful dealului un monument cum nu se mai văzuse, care să aibă niște arce până la cer și în fața căruia să arda un foc veșnic. Știa că asta îi va stârni curiozitatea prințului și așa se va întoarce pe meleagurile natale… și avu din nou dreptate înțeleptul dragon.

Coordonate: N 44 24.697, E 26 05.807
Ștampila: capatul de sus al scărilor, în dreapta (spatele monumentului), sub
Puzzle: F = nr banci pe marmura

CASTELUL

Prințul, acum deja la vârsta majoratului, veni ca hipnotizat să vadă minunea de monument. Însă, spre mare lui suprindere, nu fu impresionat de frumusețea și măreția construcției, ci fu impresionat până la lacrimi de reîntâlnirea cu părinții. Oricât ar fi vrut el să ascundă, îi fusese tare dor de ei și realiză că nu vrea să mai plece niciodată departe de ei. Asă că își construi un mic castel în apropierea monumentul, unde trăi mulți ani alături de părinții lui.

Coordonate: N 44 24.803,E 26 05.891
Ștampila: colt gard, în tufișul de lângă
Puzzle: G = nr turnuri cilindrice

COMOARA ASCUNSA

Numai că... într-o altă noapte cu lună plină, îi apăru și lui în vis același dragon care-l sfătui să caute sub podul ce duce la mica insula din mijlocul lacului și acolo va găsi comoara mult dorită.

*Formula: N 44 24.(C-4)E(3*B), E 26 05.(F-1)G(D/A)*