

## Laut(r)er Spaziergänge - Die Bruchbud vum Ritter

- Ort: 67655 Kaiserslautern  
Startpunkt: von Kaiserslautern Richtung Hochspeyer, nach dem Ruheforst kommt rechts eine Einfahrt mit Radweg-Markierung und Rettungspunkt 6513 - 490  
Direkt dort parken
- Ausrüstung: neben den üblichen Letterboxutensilien ist ein Fernglas sehr empfehlenswert,  
im Zielgebiet eventuell lange Hosen
- Schwierigkeit: (\*\*---), nicht kinderwagentauglich  
Länge: ca. 6 km  
Einkehr: Quack oder Licht-Luft, beide Entersweiler Strasse.

Der dritte Spaziergang führt uns in den Stiftswalder Forst. Der Weg vom Stiftswalder Forsthaus aus ist eine beliebte Spaziergang-Route, am Wochenende ist hier bei schönem Wetter recht viel los. Wir erkunden die Gegend aber aus der anderen Richtung.

Die Bruchbud gehörte tatsächlich dem Ritter ohne Kopf, der im zweiten Laut(r)er Spaziergang und so auch im Gedicht dieses Clues den Sagenstoff liefert - diesmal statten wir ihm also zu Hause einen Besuch ab :-)

Obwohl wir bis auf eine kleine Ausnahme auf den Wegen bleiben, würden wir so nah am Forsthaus von Erkundungen in der Dämmerung abraten - ebenso müssen Hunde angeleint bleiben - Jagdgebiet.

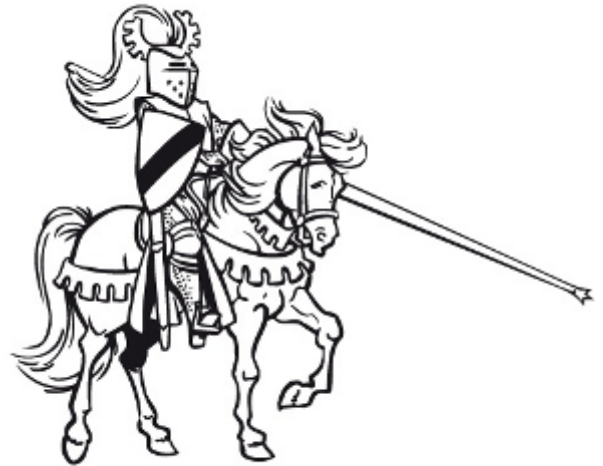
Simone Wolfgang von schmoni  
Die Bruchbud vum Ritter

In einer alten Bruchbud  
bei uns im Lautrer Walde  
lebt auf ner bebaumten Halde  
der Ritter ohne Kopf

Merbodo, so wird er genannt,  
hat sich da wohl in was verrannt  
ein richtig Guter ist er nicht,  
treibt Steuern ein, der Bösewicht.

Ihr könnts Euch denken, hierzuland  
hat Feinde er so allerhand.  
Die waren ziemlich aufgebracht,  
haben ihn besucht spät in der Nacht.

Der Mob hat gar nicht lang gezackert,  
und ihm die Bud grad abgeflackert.  
Merbodo war nun recht empört,  
er fand, das sich das nicht gehört.



Jetzt sitzt er da in seiner Bud  
Die nicht mehr gut aussehen tut.  
Kein Haus, kein Freund, rein gar nichts mehr  
Da fällt dem Kerl das Leben schwer.

Der Ärmste tat uns schrecklich leid,  
drum schenkten wir ihm dann zu zweit,  
ein Gästebüchlein, klein und fein  
und schrieben ihm was Nettes rein.

Ihr lieben Letterboxer nun,  
könnt für den Ritter auch was tun,  
Damit er nicht mehr einsam ist  
Lauft hin und schreibt ihm ein Gedicht.

Am Parkplatz sind der Wege drei,  
die Mitte ists, habt Spaß dabei.

In zweihundertundsechzig Grad  
Führt der Kompass Euch zum rechten Pfad.

Des Ritters Hund hier Wache hält,  
ob dieser Weg Euch nun gefällt?  
Es heißt, das Viech wär riesengroß  
Drum folget ihr dem leichten Los



Bald steht ein ungleich Liebespaar,  
ein Dicker und ein Dünner da,  
Der Dicke zeigt den richtgen Weg  
Den ihr nun munter weitergeht

Recht schnell kommt ihr nun an drei Wege  
Der Linke ists, den nehmt ihr rege.  
Eine Weile geht es nun gradaus  
Wir hoffen, das macht Euch nix aus.

Doch aufgepasst, gebt bloß gut acht,  
bevor der Weg ne Linkskurv macht  
ne Schneise führt den Hang hinauf  
machts besser nicht im Dauerlauf.

Wir hoffen, ihr kommt oben an,  
nach rechts folgt ihr dem Bergkamm dann

Ihr könnt Euch freuen, bald geht's bergab,  
lauft weiter nur und macht nicht schlapp  
Verkürzen könnt ihr bald den Weg,  
sobald ihr links nen andern seht.

Der neue Weg bringt uns alsbald,  
zu Ritters schöner \_ \_ \_ \_ \_

Weiter geht's zur Ritterbud,  
doch nicht direkt, das geht nicht gut  
nun ratet mal, wies weitergeht  
ein ganzes Stück zurück des Wegs

3x geht es nun linksherum  
- wo Tisch und Bänke stehn haltet ein -  
Schaut euch dort mal genauer um,  
dann seht ihr einen \_ \_ \_ \_ \_



Nun lauft ihr weiter gradeaus  
DIREKTen Weg zum Försterhaus  
Doch Vorsicht das ihrs richtig seht,  
den nächsten linken Weg ihr geht

Nun können die Gedanken ruhn,  
sehr lange gibt es nichts zu tun  
der schmale Pfad sich lange windet  
bis den großen Weg er findet

Die Ritterbud ist nicht mehr weit,  
wenn ihr am großen Kreuze seid  
Den Weg zur Bud weist nun ein Stein  
So endet hier nun unser Reim ....

1. Wort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

2. Wort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

Erkundet die Anlage, ist ja schon recht verwildert hier.

Wandelt die Wörter in Zahlen um und rechnet alle ZIFFERN zusammen. Das Ergebnis teilt ihr durch zwei und erhaltet x

Sucht Euch dann den Platz außerhalb der Burg, von dem aus ihr den Stein in der Mitte der Burg in Richtung  $(x-10)^\circ$  anpeilen könnt. Ihr müsst dazu die vorhandenen Wege nicht verlassen.

Wort / Buchstabe

(2/9) (1/3) (1/11) (2/10) (1/5) (2/7) (1/5) (2/4)

x Schritte

Links könnt ihr einen Stumpf entdecken, die Box zu finden ist dann nicht mehr schwer.