

# Bekenner, Haudegen und Eroberer – Teil 2

(placed by NeuVoPi Oktober 2012)

Start: ? ? ?  
Wanderkarte: Naturpark Pfälzerwald, Blatt 5  
Länge: 8,5 km  
Beschaffenheit: Letterboxer bedenke, die Soldaten hatten weder Kinderwagen noch Mountainbikes  
Schwierigkeit: \*\* - - - eine etwas unwirsche Stelle musst du überwinden  
Tipp: Deine Waffen sollen sein:  
Eine Heckenschere und „Prozentiges“.  
Sollte nichts notiert sein, ignoriere abgehende Wege!  
Wenn nicht anders vorgeschrieben, verwende a = 1.

Soldat, du weißt was du zu tun hast.

Begebe dich zum Ritterstein \_\_\_\_\_ (Teil 1) und alarmiere die Kompanie von Oberst Leutnant Besserwisser über den weiteren Verlauf des Kampfes.

Am Ritterstein \_\_\_\_\_ angekommen, notiere:

Welcher Baum wächst direkt hinter dem Stein? Wandle die Buchstaben in Zahlen um und addiere sie zu Wert	A	
Welche Pflanze wächst auf dem Stein? Umwandeln und addieren zu Wert	B	
Ein Stück oberhalb des Steines befindet sich ein Zaun. Zähle die Füllstäbe des Türchens im Tor	C	
Wie viele Reihen Stacheldraht ist über das Tor gespannt?	D	
Und wie viele Straßenlampen erkennst du, wenn du am Tor stehst?	E	

So, genug gesammelt.

Peile nun vom Tor  $D * B + C = \_\_\_ * \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_^\circ$   
und laufe zu einem ca. 30 cm hohen Stein, links neben deinem Weg.

Steht auf dem Stein TP, dann ist deine weitere Richtung SÜDEN. Steht da aber BP, dann musst du in Richtung NORDWEST weiter.

Den ausgesuchten Weg läufst du nun so lange, bis rechts an der Seite ein großer 2, 3, 14, 18, 23 (a = E) \_\_\_\_\_ auftaucht.

Im Umkreis von E \_\_\_\_\_ Schritten suche an einer \_\_\_\_\_ (Ursprung von Wert A) und finde eine Waffe.

---

---

---

**Soldat bedenke, nicht immer ist das erstbeste auch das Richtige!**

**Achte auf die Farben.**

Folge den Markierungen in

$$B * D - C * E - A = \_\_\_ * \_\_\_ - \_\_\_ * \_\_\_ - \_\_\_ = \_\_\_^\circ$$

An einem „Durchfahrt verboten“ Schild ist unterhalb ein grünes Schild angebracht.

Notiere dir das 6. Wort, wandle um (a = D) und addiere	F	
--	---	--

Du kommst an eine Kreuzung mit gelben Hinweisschildern.  
Hier folge dem Weg nach rechts.

Zähle aber zuerst die Buchstaben des 1. Wanderzieles <u>ohne</u> den Bindestrich	G	
--	---	--

Die nächste kleine Kreuzung überquere bis zu einer großen, geschotterten Kreuzung.

Hier geht es für dich in Richtung  $C * G + C = \_\_\_ * \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  weiter.

Du kommst gleich darauf an eine Gabelung. Wende dich hier in

$F - C = \_\_\_ - \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  und marschiere bis zu einem ungleichen Bekenner Paar.

Du findest an dieser Stelle eine vierstellige Jahreszahl. Notiere dir die Quersumme	H	
---	---	--

Folge den Eroberern in  $B + E = \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  bis zum  
 $G : D * 2 = \_\_\_ : \_\_\_ * 2 = \_\_\_$ ten, etwas versteckten Bruder.  
 Hier gehe links weiter durch den dunklen Wald.

Am Grasweg halte dich gerade aus und bei der nächsten Kreuzung rechts.  
 Nach ca. 100m links abbiegen und ab durch die hohle Gasse.

*Hier Soldat, nutze deine Waffen!*

An der Schotterpiste angekommen, behalte deine Richtung für ca.  
 $C * E = \_\_\_ * \_\_\_ = \_\_\_$ m bei, bevor du rechts abbiegst.

Weiter geht dein Weg bergab, an einer „Sperrscheibe“ vorbei bis du dich an der nächsten Gabelung rechts halten kannst und sollst. Passiere eine Kreuzung.



Versuche unbeschadet an der Wache vorbei zu kommen um neue Munition laden zu können.

Bist du unentdeckt geblieben, kommst du im weiteren Verlauf deines Weges an eine große Bank.

Hier und jetzt entscheide dich in welches Waffenlager du gehst.

Nach dem Einkauf gehe zurück zur großen Bank und weiter in Richtung  
 $D * E + E + G + H = \_\_\_ * \_\_\_ + \_\_\_ + \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_^\circ$ .  
 An den zwei folgenden Gabelungen halte dich wie die Soldaten beim Marschieren \_\_\_\_\_ 2, 3, 4,... vorbei an den Kameraden Schubart.

Erneut kommst du an eine „Sperrscheibe“. Hier wähle den Weg links hinauf. Am kommenden Wirtschaftsweg behalte deine Richtung bei.

Soldat...hast du alles richtig gemacht, solltest du bald an einer dir bekannten Stelle aufschlagen.

Hier geht's weiter in Richtung Summe aller Werte von  
 $(A \text{ bis } H * D + D) : 2 = ( \_ * \_ + \_ ) : 2 = \_^\circ$

Genieße nun eine Weile den Weg bis du an einem Grasweg angekommen bist.  
 An dieser lang gezogenen X Kreuzung halte dich in  
 $D * F + A \_ * \_ + \_ = \_^\circ$

In der gleich darauf folgenden Senke, an einem ca.  $C * G * D = \_ * \_ * \_$   
 $= \_ \text{ cm}$  hohen Baumstumpf beginnt die Revanche.

Ab hier folge dem Weg für  $E * G + C \_ * \_ + \_ = \_ \text{ Schritte}$ . Nun peile  
 in  $E * F : 2 = \_ * \_ : 2 = \_^\circ$  eine                      (a = H) 17, 10, 18, 23, 20 an  
 und finde deinen weiteren Marschbefehl in einem Baumstumpf daneben.

A	B	C	D	E	F	G	H