

Hackelstein Letterbox

placed im Juli 2010 von MaVoLiMi
Rev.1 vom 10.08.2013

Stadt/Ort: 95689 Fuchsmühl/
Steinwald

Bundesland: Bayern (Oberpfalz)

Start: Parkplatz ‚Ausgangs-
punkt zu den Wanderun-
gen in den Steinwald‘ bei
der Kapelle ‚Maria Frie-
den‘



Länge: ca. 4 km
Dauer: Wanderung ca. 1 Stunde + Zeit zum Box suchen
Schwierigkeit: leicht bis mittel (Bei Einzelpersonen ist die Schlusspeilung etwas schwieriger durchzuführen - aber machbar)
Landkarte: nicht unbedingt erforderlich
Fritsch Wanderkarte No. 54 – Steinwald-Stiftland
Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen, Schreibzeug
Einkehr: unterwegs keine Möglichkeit – Gaststätten in Fuchsmühl oder
Tipp: Wirtshaus zur Stieglmühle (www.stieglmuehle.de)

Besonderheit:

Zum Auffinden unserer Box bedarf es eines Lösungscode. Beantworte die im Clue gestellten Fragen (kursiv und in Kästchen angelegt) und notiere die gesuchten Begriffe im Rätselblock (am Ende des Clues). Verwende für den Lösungscode die entsprechenden Buchstaben (siehe Zahl darunter) aus den Lösungen 1-4.

Clue:

Wir starten die Tour an der „grünen Insel“ vor dem Parkplatz. Dort findest du einen großen Stein und daneben einen Pfahl mit Hinweisschildern.

Wie viele Wandersymbole gibt es auf den Schildern? Die Anzahl ergibt **A** _____ .

Was ist "Maria Frieden" für ein Gebäude?
Die Anzahl der Buchstaben ergibt **B** _____ .

Wann wurde das Gebäude erbaut?

____ - ____ nimm die Quersumme aller Zahlen __ . (= C1)

Das Metallschild weist den Weg zum:

(Anzahl der Buchstaben = C2) C 1 - C 2 = C ____ - ____ = ____

Peile jetzt mit deinem Kompass vom Pfahl aus ABC ° ____ ° an und du weißt, welchen Wanderweg du nehmen musst.

Rätsel 1:

Am Anfang des Weges, findest du auf der linken Seite einen Pfahl mit 6 Wegweisern – notiere die beiden ersten Worte des blauen Hinweisschildes. (Ü = 1 Buchstabe)

Schau dich bevor du losläufst noch nach einer Tafel um, die den Weg vom Frankenwald zur Fränkischen Alb beschreibt. Wie heißt der Weg?

----- (Ä = AE) Wandle die Buchstaben in
----- Zahlen um (A=1).

Die Summe ergibt D 1 ____ .

Wie viele "ganze" km sind es von Fuchsmühl/WP Hackelstein bis P Harlachberg?

__ = D 2 D 1 + D 2 = D ____ + ____ = ____

Rätsel 2:

Schau dich noch in dem Pavillon um. Dort siehst du zwei Holzschilder. In welchem Wald befindest du dich?

Gehe auf dem eingeschlagenen Weg weiter und nimm an der nächsten Weggabelung den Weg auf 300 °. Bleibe auf diesem Weg. Du kommst vorbei an zahlreichen ...hügeln.

Rätsel 3:

Welche Tiere bauen Hügel und wohnen darin?

Der Weg führt dich bis zum nächsten ausgeschilderten Abzweig. Folge diesem nach rechts. Wenn du auf den nächsten Weg triffst, halte dich noch einmal rechts. Dort findest du ein Elexier, das dem Menschen Kraft gibt und hoffentlich ewiglich läuft. Der erste Buchstabe des Elexiers weist dir ungefähr die Himmelsrichtung in die du auf dem Weg weitergehen sollst.

(Wenn dein Kreislauf neuen Schwung braucht, mach noch einen Abstecher zum Tretbecken).

Lass unterwegs den nächsten Pfahl mit den Hinweisschildern links liegen und laufe geradeaus weiter.

Du kommst nun an eine Kreuzung. Gehe jetzt auf $(D - 10)^\circ$ weiter.

Von links kommt nach einiger Zeit der „Kreuzsteinweg“. Schau dich genau um, dann findest du einen großen alten Laubbaum mit einem Wanderzeichen in den Farben weiß/blau. Um welchen Baum handelt es sich? _ _ _ _ _

Wandle die Buchstaben in Zahlen um ($A=1$). _ _ _ _ _
Die Summe ergibt **E** _____ .

Lass die Buche ;-) rechts liegen und geh den Weg weiter.

Folge dem Hinweisschild „Gebirgsweg“ auf einem ansteigenden Weg in den Wald. Er führt dich zu unserem nächsten Etappenziel, einem Naturdenkmal.

Wie heißt das Naturdenkmal? _____ Die Anzahl der Buchstaben ergibt **F** _____ .

Steige die Treppe zum Naturdenkmal hoch – zähle die Anzahl der Steintreppenstufen **G** = _____ und die Anzahl der Bretter der Brücke **H** = _____ .

Auf der ‚Plattform‘ angelangt peile in Richtung $(G \times \text{Anzahl der Steintische}^*)^\circ$, wobei du auf der ‚Plattform‘ in genau dieser Richtung am Geländer stehst.

* Upps – die stehen ja unten ;-) – du kannst sie aber auch von oben sehen.

Zu Füßen des Naturdenkmals findest du auf der Peilung einen großen Felsen, den du dir merken solltest.

Steige nun vom Naturdenkmal herab - achte auf Holztafeln.....

Aus welchem Material ist das Naturdenkmal? _____ . Die Anzahl der Buchstaben ergibt **I** _____

Rätsel 4:

Was ist vor 300 Mio. Jahren glutflüssig unter der Erdoberfläche aufgestiegen?

Löse nun das Rätsel, das dir den Lösungscode liefert und dir den Namen für dein Ziel nennen wird.

Laufe nun in Richtung des gemerkten Felsens. Umrunde den Felsen (gegen den Uhrzeigersinn), bis du auf die ‚Rückseite‘ des Felsen gelangst. Stelle dich dort an den ‚Fuß‘ des Felsens neben die Tanne.

Laufe von dort ca. (H) Schritte in Richtung (G°) – dort findest du einen großen auseinander gebrochenen, moosbewachsenen Steinbrocken.
Stelle dich neben den Riss und blicke von dort aus nach

$[(E \times \text{Quersumme } F) + I - 5]^\circ$ _____ °

(etwas nach vorne beugen). Peile an einer Baumreihe vorbei, dort siehst du dein Ziel.

Dieses Ziel kannst du von deiner Position aus nicht direkt erreichen. Bleibe an deiner Position stehen und schicke eine zweite Person voraus.

Sie soll auf den Weg mit dem weiß/blauen Dreieck zurück gehen und diesen dann abwärts laufen.

Sie muss nach links blicken. Dort wird sie etwas zurückgesetzt einen fast rechteckigen Felsbrocken entdecken. Wenn sie von dort an diesem Felsbrocken vorbeischaute, sieht sie unser Ziel.

Wenn sie darauf zugeht, kannst du sie von deiner Position aus kontrollieren und lenken.

Hinter dem Zielobjekt findest du dann – die „Hackelstein-Letterbox“.

Achte auf andere Wanderer!

Wir hoffen, es hat Spaß gemacht.

Bitte verstecke die Box wieder gut. Sollte etwas fehlen melde es uns bitte via mail.

Rückweg: Folge dem Hackelsteinweg bergab (blauer Pfeil auf weißem Rechteck) in Richtung Fuchsmühl, bis zum Ausgangspunkt.



Rätselblock:

Lösung zu Rätsel 1:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Lösung zu Rätsel 2:

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

Lösung zu Rätsel 3:

37	38	39	40	41	42	43

Lösung zu Rätsel 4:

44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56

LÖSUNGSCODE:

41	45	16	4	19	52	31	2	36	9	38	18	37	56	50	51	3	35	14