

Das Pentagramm von Eußerthal – Bonus-Letterbox

Schwierigkeit: (****-), Gelände: (***--); längere Steigung am Anfang; nach der ersten Einkehrmöglichkeit kommen noch zwei Anstiege mit jeweils 15 Minuten Dauer; nicht für Kinderwagen geeignet.

Länge: ca. 12 km; ca. 4 Stunden Gehzeit ohne Pausen

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch, Stift, festes Schuhwerk, lange Hosen, eventuell Sonnenschutz

Empfohlene Karte: Topographische Karte Annweiler am Trifels, Maßstab 1 : 25.000
oder: Topographische Karte Oberhaardt Blatt 6, Maßstab 1 : 25.000

Einkehrmöglichkeiten in Eußerthal und unterwegs; besonders empfohlen sei ein Wochenende.

Parkplatz: Platz mit Bushaltestelle und Wartehäuschen in der Hauptstraße in Eußerthal (Nähe Feuerwehr).

N49.244367 , E7.968381 ; N49° 14' 39.72" , E7° 58' 6.17" ; [Parkplatz PvE Bonus](#)

Peilungen sind von der Mitte von Gabelungen, Wegkreuzungen oder Wegspinnen vorzunehmen. Bleibe im Zweifelsfall auf Deinem Weg, wenn nichts anderes angegeben ist. Letzteres gilt ganz besonders für das Suchen der Bonus-Box.

Hinweise zum Entschlüsseln des Clues:

Der Clue für die Bonus-Box ist mit sechs Codes verschlüsselt, die Code A, Code B, usw. bis Code F genannt sind. Bei jedem der sechs gleichartig aufgebauten Codes wird einem der 26 Buchstaben des Alphabets bzw. einer der zehn Ziffern jeweils eines von insgesamt 36 Symbolen zugeordnet. Jedes Codeschema besteht aus einem Rasterfeld mit sechs Spalten (von Spalte a bis Spalte f) und sechs Zeilen (von Zeile 1 bis Zeile 6). Das Rasterfeld ist von zwei senkrechten bzw. zwei waagrechten Linien durchzogen, die zwischen den Spalten b und c, d und e bzw. zwischen den Zeilen 2 und 3 sowie 4 und 5 verlaufen. Damit ergeben sich neun gleich große Quadranten mit jeweils spezifischen Umrandungslinien. In jedem Quadranten stehen vier Buchstaben oder Ziffern jeweils in vier Feldern des Rasters. Ein Verschlüsselungssymbol besteht aus den spezifischen Umrandungslinien eines Quadranten sowie einem Punkt, der die Position im Rasterfeld innerhalb des Quadranten kennzeichnet. Damit ist eine eindeutige Zuordnung von Symbol und Buchstabe bzw. Ziffer gegeben.

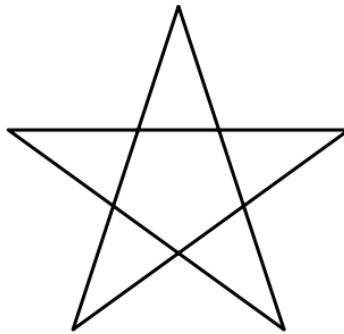
Bei der Suche nach den fünf Letterboxen des Pentagramms von Eußerthal erhältst Du einen Hinweis, wie Code A gebildet ist und weitere Hinweise, wie Du Code B aus Code A, Code C aus Code B, Code D aus Code C usw. herleiten kannst. Es werden bei diesen verketteten Herleitungen immer nur die Inhalte der Rasterfelder variiert, während die Spalten- und Zeilenbezeichnungen unverändert bleiben. Spalte a ist also immer Spalte a, Spalte b ist immer Spalte b, Zeile 1 ist immer Zeile 1, Zeile 2 ist immer Zeile 2 usw.

Wenn Du alle Hinweise gesammelt hast, kannst Du für jeden der sechs Codes ein Schema aufzeichnen analog zum gefundenen Code A und mit dem Dechiffrieren beginnen.

Himmelsrichtungen sind abgekürzt (z.B. N für Norden, NW für Nord-West). Diese Abkürzungen sind Werte einiger Variablen.

Variablenliste der Bonusbox:

In den Variablenlisten der fünf Letterboxen „Das Pentagramm von Eußerthal“ ist jeweils gekennzeichnet, welche Variablen für die Bonusbox benötigt werden und wie diese Variablen im Clue der Bonusbox bezeichnet sind. Übertrage nun die Werte der Variablen in die folgende Tabelle. Die Werte der Variablen B9 und B10 musst Du während des Suchens nach der Bonus-Box ermitteln.

[illegible]

Für die Suche der Box solltest Du den entschlüsselten Text samt Bezeichnung der Variablen mitnehmen. Unter Bezeichnung der Variablen soll B1, B2, B3 usw. verstanden werden, während der Wert der Variablen beispielsweise N für Norden ist. Das heißt im entschlüsselten Text sollte B1, B2, B3 usw. stehen und nicht nur die Werte der Variablen.

Clue:

Den jetzt folgenden Text entschlüsselst Du mit Code F:

Handwriting practice lines for the letter 'r'. The first row shows the letter 'r' in various orientations (upright, slanted, and inverted) with a dot indicating the starting point for the stroke. The second row shows the letter 'r' in various orientations (upright, slanted, and inverted) with a dot indicating the starting point for the stroke.

<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>                     </p>
<p>      </p>
<p>                     </p>

□/□ □□ □ □ □ □ □ ★ die altbekannten

□□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ★

Dort folge kleinem Holzschild Richtung

□ □ □ □ □ □ □ □ □ ★ Rechts kommt großer Felsen

mit Überhang; □ □ □ □ □ □ □ □ □

danach Bruder von □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ★ Zahl auf Südseite von

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ★ setze als Variable B9

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ★ Großfamilie kommt

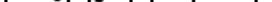
Kreuzung. Ab dort □ □ □ □ □ □ □

[illegible]

Verzweigung mit weiß-gelbem Schild. Unterwegs

dorthin nach ca. 4 Minuten an Pfadkreuzung mit

weiß-gelben Schildern gerade aus und vorbei an anderem

 ☆ daneben. Notiere

Nummer auf Südseite dieses

als Variable B10. An weiß-gelbem Schild angekommen

□□┘┘┐┐┐┐

┘┐┘┐┐┐┐★┐┐

verlassen und erste Abzweigung nach

┐┐□┐┐┐┐┐┐┘┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐

┐┐┐┐┐┐┐★ Bereits nach 20 Schritten

┐┐□□□□┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐

★┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐ bald Pfad mit Schild

┐┐┐┐┘┐┐┐★┘┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐★

kommt Felsformation. Am ersten großen Felsen

┘┐┐┐□┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐★

weiter bis zu ca. 2 m hohem Felsen

┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐┐

☆ □ ● ◐ ◑ ◒ ◓ ◔ ◕ ◖ ◗ ◘ ◙ ◚ ◛ ◜ ◝

in Spalte zu folgendem Felsen ☆ □ □ □ □ □ □ □ □

großem Steinklotz am Hang unter Dir

 oben zu Fels mit Nase.

Darunter liegt Hinweis-Box. Achtung: Du bekommst insgesamt **drei** Hinweise und brauchst Dein Logbuch 😊

☆ □

ר.ר.נ.ל.ר.ם ☆ ר.ע.ם.ע.ב.ר.ר.ם.ר.

ע.ב.נ.מ.ם.ר.ע ☆ ב.ר.ב.נ.ב.מ.ר.ב.ר.ע ☆

נ.ע.ר.ר.ר.ע.ב.נ.ם.נ.ל.ר.ר.נ.ב. ☆

abwärts abzweigen ב.ר.ר.ע.ר.ב.ר.מ.מ.ב.

ע.ר.ב.ב.נ.מ.ר.ר.ב.מ.ב.ע.מ.ר.ב.ר.נ.ר.

☆ ר.ר.ב.ר.ר.ב.ר.נ.ב.נ.ר.ב.ע.ב.ם

ר.ר.ם.ר.ר.ב.ם.נ.ר.ל. ☆ Du passierst Bank mit

ע.ל.ר.ר.ר.ע.ב.ר.ע.ל.ב.ר.ר.ר.ע.ב.ע.ב.ר.

☆ ר.ר.ב.נ.נ.נ.ר.ר.ל.ב.ר.ב.ר.ם.ר.ר.ל.ר.

נ.ר.ל.מ.ם.ם.ל.ב. ☆ mit Nummern 41 und 39.

7 Minuten danach kommt rechts in Kurve

ה. ע. א. ג. ב. ד. ו. ז. ח. ט.

ק. ל. מ. נ. ס. ע. פ. צ. כ. ג. ד. ה. ו. ז. ח. ט. ☆

י. יא. יב. יג. יד. יה. יז. יח. יט.

כ. כא. כב. כג. כד. כה. כו. כז. כח. כט. ל. לא. לב. לד.

לו. לז. לח. לט. מ. מא. מב. מד. מה. מו. מז. מח. מט. ☆

נ. נא. נב. נג. נד. נה. נו. נז. נח. נט. ס. סא. סב. סג. סד. סה. סו. סז. סח. סט. ☆

ע. עא. עב. עג. עד. עה. עו. עז. עח. עט. פ. פא. פב. פג. פד. פה. פו. פז. פח.פט.

צ. צא. צב. צג. צד. צה. צו. צז. צח. צט. ק. קא. קב. קג. קד. קה. קו. קז. קח. קט. ☆

ל. לא. לב. לד. לה. לו. לז. לח. לט. מ. מא. מב. מד. מה. מו. מז. מח. מט.

נ. נא. נב. נג. נד. נה. נו. נז. נח. נט. ☆ י. יא. יב. יג. יד.

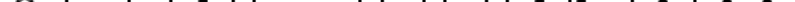
 mit Dreifachblick.

Folge am dortigen $\cdot \mid \square \mid \cdot \mid \cdot \mid \square \mid \square \mid \cdot \mid \cdot \mid \square \mid \cdot$

• □ ◻ ▢ ▣ ▤ ☆ Erklimme und überschreite

Freifläche, bleibe auf Markierung,

[illegible]



<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>
<p> </p>

hinten unten auf Ostseite.
Stemple ohne Beobachter ab und verstecke alles
wieder sorgfältig. Die Beschreibung des
Rückweges findest Du in der Box.

Wir hoffen, dass Dir die Boxenserie Spaß gemacht hat.