

# Hahnenbachtal - Box

(Versteckt im Mai 2012 von Pega, Holger und BalrogQ)

**Ort:** 55606 Rudolfshaus bei Kirn

**Startpunkt:** Parkplatz des Restaurants Forellenhof - Rheinhartsmühle

**Navi Adresse:** 55626 Bundenbach, Rheinhartsmühle

**Koordinaten:** N 49° 50'20.60 E 7° 23'40.00

**Schwierigkeit:** (\* \_ \_ \_)

**Gelände:** (\* \* \_ \_) 3-4 Steigungen und nicht für Kinderwagen geeignet

**Länge/Dauer:** 3 - 4 h gemütlich ohne Pausen und ohne Besichtigungen

**Landkarte:** wird nicht benötigt

**Ausrüstung:** das Übliche; Für Neugierige ist eine Taschenlampe, sowie ein wenig Eintrittsgeld empfehlenswert

**Verpflegung:** Es gibt schöne Picknickmöglichkeiten, ein Kiosk unterwegs und den Forellenhof zu Beginn und am Ende (\*\* Haus)

**Das Besucherbergwerk, das dazugehörige Museum und die Keltensiedlung haben geöffnet von April bis Ende Oktober und kosten Eintritt, sind jedoch für das Lösen des Clues nicht zwingend erforderlich.**

## **Info:**

*Ein Auszug aus Wikipedia:*

*„Im oberen Abschnitt zwischen Hausen und Rudolfshaus fließt der Hahnenbach durch ein tief eingeschnittenes, landschaftlich sehr reizvolles Tal, das nur zu Fuß erreichbar ist. Mehrere stillgelegte Schiefergruben befinden sich in diesem Talabschnitt ebenso wie die Hellkirch oder die Wüstung Blickersau. Oberhalb einer Flusskehre erhebt sich hier die Ruine Schmidtbürg, ehemals die größte rheinische Burganlage. Ihr direkt gegenüber liegt auf der anderen Seite des Bachs die rekonstruierte Keltensiedlung Altbürg.“*

*Man findet in diesem Talabschnitt Zeugnisse vieler Epochen auf engstem Raum. Alleine das Tal ist bereits bewundernswert, auch ohne die zahlreichen Sehenswürdigkeiten. Diese geben natürlich, je nach Interessenlage, einen zusätzlichen Reiz. Auch wenn die Anreise für viele etwas länger wird, ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall. Man kann ohne Probleme einen Tagesausflug mit diesem Angebot gestalten. Wir wünschen viel Spaß beim Entdecken dieses schönen Fleckchens Erde.*

## **Clue:**

Am Anfang des Parkplatzes vom Forellenhof befindet sich ein Infopunkt mit mehreren Tafeln.

Sucht dort die mittlere Entfernung zum Soonwaldsteig. Die beiden Ziffern ohne Komma bilden den **Wert A:** \_ \_

In welchem Jahrhundert entstand (eventuell) die Rheinhartsmühle? Das Jahrhundert ist euer **Wert B:** \_ \_

Rechnet nun  $(B - A) * A = \_ \_$  und startet in diese Richtung. Geht zwischen ein paar Garagen hindurch und an einem Altglascontainer vorbei. Dem Weg folgt ihr über die Brücke.

Wie viele Stufen führen euch auf die Brücke? Die Antwort ist euer **Wert C:**  $\_$

An der folgenden T-Kreuzung geht es weiter in  $320^\circ$ . Die nächste Abzweigung bleibt unbeachtet, auch der erste Stollen eurer Wanderung bleibt euch verschlossen. Schon bald entdeckt ihr zwischen den Bäumen euer erstes Etappenziel. Folgt dem Weg bis zu einer weiteren Gabelung, an der ihr in  $340^\circ$  den Berg hochgeht. Ihr erreicht die erste Sehenswürdigkeit dieser Tour: die Schmidtburg. Diese ist eine der ältesten, größten und bedeutendsten Burganlagen des Hunsrücks, aber seht selbst. Ende des 18. Jahrhunderts diente die Burg übrigens dem Räuberhauptmann Schinderhannes als Unterschlupf. Übrigens ist noch heute der untere Bergfried im Sommer bewohnt.

Noch bevor ihr die Burg richtig erreicht habt, passiert ihr ein Holzschild auf der linken Seite, auf dem drei Wörter geschrieben stehen. Die Anzahl der Buchstaben bildet euren **Wert D:**  $\_ \_$

In der Ruine löst folgende Rätsel:

Wie viele Stufen hat die Küchentreppe? = **Wert E:**  $\_ \_$

Die Anzahl der Buchstaben des nördlichsten Gebäudes bildet den **Wert F:**  $\_$

Nachdem ihr die Burgruine erkundet habt, verlasst das Gelände im Süden über eine steinerne Brücke und macht erst an der kommenden Sitzgruppe halt. Diese hält sich je nach Jahreszeit hinter ein wenig Gebüsch versteckt. Dort geht es weiter in  $4 * D = \_ \_ \_^\circ$  bergab.

An der ersten Gabelung mit Wegweisern haltet euch links, an der zweiten rechts. Oberhalb des Weges könnt ihr bald ein grünes Klassenzimmer entdecken, mit allerhand interessanten Informationen unter anderem rund um das Thema Wasser. Ab hier folgt dem Wasserlehrpfad in nordöstlicher Richtung ( $(B - A) * A = \_ \_^\circ$ ).

Im Verlauf könnt ihr sicherlich das ein oder andere Interessante entdecken, der ein oder andere wird dabei auch seine Taschenlampe bemühen ;-). An der ersten T-Kreuzung geht nach links in Richtung  $(A * D) + C + D = \_ \_ \_^\circ$ , an der zweiten nach rechts in  $4 * D = \_ \_ \_^\circ$ . Zwei kleine Stege werden in Laufrichtung überquert. Kurz nach dem Zweiten wendet euch nach links, bis ihr an einen weiteren Infopunkt kommt. Ihr passiert dabei eine Liegebank.

Wie viele der aufgeführten Fische enthalten einen Umlaut? (ä, ö, ü)

Diese Zahl ist der **Wert G** =  $\_$

Peilt in  $360^\circ$ , dort seht ihr, bzw. könntet ihr die nächsten Schilder sehen. Sucht euch euren Weg dorthin. Von dort geht es ebenfalls weiter in Richtung  $360^\circ$ , an der

kommenden Gabelung nach links. Ihr durchquert eine Furt und schlägt an der kommenden Kreuzung den Weg in Richtung  $(C + D) * A = \_\_\_^\circ$  ein. An den nächsten Gabelungen geht es jeweils nach rechts, bis ihr eine Wegspinne erreicht. Peilt hier  $(C + D) * A + A = \_\_\_^\circ$  und folgt kurz darauf dem steilen Anstieg links, bis ihr eine weitere Ruine erreicht.

Schaut euch in Ruhe um und erholt euch.

Folgende Fragen könnt ihr hier lösen:

Wie groß ist die Gebäudeinnenfläche? = **Wert H:**  $\_\_\_$

Wie dick waren seine Mauern? = **Wert I (ohne Komma):**  $\_\_\_$

Euer Weg führt danach weiter in  $A * H + A * F = \_\_\_^\circ$  und endet auf einer großen Wiese. Dort wendet ihr euch nach links und lauft ein paar hundert Meter am Waldrand entlang, bis ihr zu einer zu überquerenden Brücke kommt.

Drüben angekommen findet ihr euren Weg in  $6 * D = \_\_\_^\circ$ , dem ihr nach oben folgt. Es geht in Richtung Bundenbach. An der ersten Gabelung wendet euch nach links in Richtung  $F * H - H = \_\_\_^\circ$ . Ein abgehender Weg nach rechts hoch wird ignoriert, erst an einer Gabelung mit Schild geht es nach rechts. Jetzt bleibt ihr dem Weg geradeaus den Berg hoch treu, bis ihr an eine Weide/Wiese kommt (links hört der Wald auf).

*Links und rechts seht ihr immer wieder Gebäudereste, alte Zeugen des früheren Bergbaus. Über das Tal verteilt standen auch einige Achatschleifereien.*

Oben geht es nach links weiter in  $C * D + C = \_\_\_^\circ$ , bis ihr rechts einen Hochsitz seht. In  $3 * E + C = \_\_\_^\circ$  seht ihr eine Schneise, direkt neben einem zweiten Hochsitz. Durch diese Schneise führt euch euer Weg, bis ihr einen freien Platz erreicht. Diesen verlasst ihr, indem ihr das alte Stromhäuschen links liegen lasst. Je nach Jahreszeit versteckt sich dies allerdings gut im Blätterwerk.

Ihr kommt an eine Kreuzung. Hier geht es nach links zwischen den beiden Holzfiguren hindurch. Ihr erreicht den Eingang der Keltensiedlung ‚Altburg‘.

*Info:*

*Bis Mitte des ersten Jahrhunderts vor Christus stand an dieser Stelle eine keltische Kleinburg. Diese wurde rekonstruiert und als Freilichtmuseum ausgebaut. Solltet ihr dieses besichtigen wollen, könnt ihr Eintrittskarten am Kiosk erwerben, welches ihr in circa fünf Minuten erreichen werdet.*

Dazu müsst ihr zurück zu den beiden Figuren und schlägt den Weg in Richtung  $H * A + E + C = \_\_\_^\circ$  ein. Euer nächstes Ziel ist die Besuchergrube Herrenberg und das dazugehörige Fossilienmuseum. Ein Besuch unter Tage lohnt sich und auch sonst kann man bei Interesse viele Informationen rund um den Schiefer (-bergbau) finden.

Ist alles erledigt, geht ihr auf dem asphaltierten Weg weiter. Auf der rechten Seite kommt bald ein Schild, auf dem Höhenmeter angegeben sind.

Diese Zahl ist euer **Wert J**: \_\_ \_\_.

Im Anschluss bleibt ihr dem Asphalt treu und passiert die 30.

Oben angekommen könnt ihr auf der rechten Seite die Schinderhannestränke bewundern. Von dort peilt in  $F * H = \_\_\circ$  und folgt dem kleinen Pfad bergab.

Auf der linken Seite kommt bald ein sich lohnender Aussichtspunkt mit Sitzbank. An der nächsten T-Kreuzung wendet euch nach links. An der kommenden Kreuzung geht es dann in  $A * H = \_\_\circ$  weiter und an der nächsten Gabelung wiederum in  $A * I + H = \_\_\circ$ . Überquert die Brücke und folgt weiter diesem Pfad, auch durch dunkle Ecken hindurch. Ihr kommt an eine weitere Kreuzung.

Hier beginnt das **Finale**:

- Peilt in  $J - G * D = \_\_\circ$  und geht  $6 * I = \_\_$  Schritte bis zu einem Felsen rechts des Weges.
- Dem Weg  $G * D = \_\_$  Schritte weiter folgen, bis rechts eine kleine Schneise kommt (links steht ein dreistämmiger Baum)
- Von der Schneisenmitte geht es  $H \_\_$  Schritte in  $J - 2 * I = \_\_\circ$ , zu einem weiteren dreistämmigen Baum.
- Geht nun  $C \_\_$  Schritte in  $J - 2 * D = \_\_\circ$ .
- Von dort  $D \_\_$  Schritte in  $J + H = \_\_\circ$ .
- Von der Kante aus  $F - C = \_\_$  Schritte in  $2 * H = \_\_\circ$ .
- Vom Baum aus liegt das Versteck in  $A * D + A = \_\_\circ$ , dort wo ein großer Stein den Felsen spaltet.

### Rückweg:

Geht zurück zur letzten Kreuzung und schlagt den Weg in Richtung  $C * H + I = \_\_\circ$  ein.

Wir hoffen, euch hat diese Tour gefallen. Über einen Eintrag im Forum würden wir uns sehr freuen!

Es grüßen Pega, Holger und der BalrogQ

Werteübersicht:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J