

Heureka 5 Mystery

(Placed im Mai 2008 vom Sachsen)

Stadt : ????????????????

Startpunkt: Parkplatz im Ort (am westlichen Ortsausgang befindet sich ein großer Parkplatz)

Empfohlene Karte: ??????????????

Ausrüstung: Kompass; Schreibzeug ; Stempel ; Stempelkissen ; Logbuch ; **Bandmaß!**

Schwierigkeit : 3

Gelände : 2 (leicht bis mittel)

Dauer : ca.3 Stunden / 8km

Hinweise : Heureka 5 besteht aus 2 Teilen .



Teil1

Zuerst gilt es unseren Startort zu finden . Hier hilft uns das Internet (Wikipedia) weiter.

Eines der Ziele unserer Reise ist die Burgruine Löwenstein , auch bekannt als Lindenschmitt.

Lindenschmitt war ein bekannter Raubritter über den es mehrere Gedichte gibt.

Eines stammt von **Achim von Armin**. Findet es und druckt es Euch aus.

(Achtung : hier bei der Suche Lindenschmitt mit dt schreiben.)

Jetzt mit Hilfe dieses Zahlencodes und des Gedichtes den Startort finden:

6-1-1 / 5-4-2 / 18-2-3 / 5-2-4 / 25-2-5/ 2-1-6 / 12-1-7 / 4-1-8 / 2-1-9 / 6-1-10

(Hinweise: Lindenschmitt erschwerte seinen Suchern die Verfolgung in dem er die Pferde falsch herum beschlug auch Ihr müßt "umdenken".

Jede 3er Zahlengruppe steht für einen Buchstaben

Die Überschrift und die Verse 11-14 werden nicht gebraucht.)

Zur Burg Löwenstein gilt es im Vorfeld noch 2 Werte zu ermitteln:

1. Wieviele Burgen befinden sich in unmittelbarer Nachbarschaft (Wert A ..x...)

2. Wann war die Burg im Besitz der Puller von Hohenburg (die letzte Zahl streichen = Wert B (.xxx.)

Teil 2

Auf dem Parkplatz suchen wir zuerst das Jahr-2000-Bäumchen.

Von hier peilen wir B° und marschieren in diese Richtung los. Nach ca.10 min biegt nach rechts ein Weg (rotes Kreuz) ab , den wir gleich einschlagen werden. Vorher geht es nochmal 20m zurück.

Hier steht ein Grenzstein die Zahl auf seiner südwestlichen Seite ist unser Wert C(xx). (Schräg gegenüber : die Schweizer Fahne an einem Baumstamm)

Jetzt aber immer dem roten Kreuz folgen , bis wir zu einer auch manchem Letterboxer gut bekannten Gaststätte kommen. An der kleinen Waldkreuzung geht es nach S, ca 500 Meter am Strassenrand lang (... die Strasse ist aber kaum befahren!). Am Lokal warten dann einige Rätsel auf uns.

Im Hof des Restaurantes steht eine markante Laterne , wieviel Birnen hat sie (Wert D..x...)

An der Laterne peilen wir **C:A°** und betreten einen Abenteuerspielplatz der Extraklasse.

Hier suchen wir zuerst den diebischen Raben (seht Euch das Wappen genau an!)

Von hier D°peilen . Wieviel Zähne hat der Bildhauer dem steinernen Tier gegönnt , das vor uns steht ?

Das wäre Wert E..x.. .

In 15° zückt gerade ein Ritter sein Schwert wie lang ist die Klinge in cm (Wert F....xx....)

Bevor wir den Park in NO-Richtung verlassen zählen wir noch die Gespenster , die die Rutschbahn bewachen. Wert G ..x...

An der nächsten Gabel wählen wir den Weg mit dem roten Punkt (n. links) und folgen diesem 20 stramme Marschminuten bergan (mindestens) auf einem ständig ansteigenden Pfad bis zu einer großen Wegkreuzung. (Unterwegs erhaschen wir wunderschöne Ausblicke auf den Fleckenstein).

2 Grenzsteine stehen auf dieser Wegkreuzung , wir suchen uns den höheren und peilen F°.

Leicht bergauf folgen wir dem rot-weiß-roten Schild bis zum



Ritternest.

Hier suchen wir das Schild auf dem verschiedene Punkte der Ruine markiert sind. Unser Ziel ist der Punkt der mit der selben Zahl wie Wert D gekennzeichnet ist. (Tipp: die Kompassnadel auf dem Schild beachten)

Haben wir diesen Punkt entdeckt sehen wir direkt daneben einen Steintrog. Wie breit ist dieser Trog ?

In cm = Wert H ...xx.... (Wert ist durch 10 teilbar)

Jetzt suchen wir noch den Halsgraben.

Bitte durch den Durchgang zurück... Absturzgefahr!!!

In der ganzen Burganlage erhöhte Vorsicht (Geländer etc zum Teil in desolatem Zustand!!!!)

Den Halsgraben passieren wir in östliche Richtung und wählen dann den Weg nach 340°.

Am nächsten Abzweig müssen wir uns an den Raben erinnern.

Was hat er gestohlen ?

Ein Messer ...dann gehts nach links

Einen Schlüssel dann gehts geradeaus

Einen Ring dann gehts nach rechts

Nach 130 Schritten stoppen wir und peilen vom spitzen Stein aus nach 50°.



Jetzt geht es erst gerade , später leicht bergab , vorbei an Bäumen die wie Indianer auf dem Kriegspfad bemalt sind.

1. Abzweig nach halbrechts (Hauptweg)
2. Abzweig geradeaus abwärts
3. Abzweig geradeaus
4. Wo die blaue 1 und die rote 2 eine Buche zieren geht es leicht nach rechts.

Den folgenden Abzweig nicht verpassen!!

Im spitzen Winkel biegt rechts ein Weg ab , der fast zurück führt (weißer Pfeil auf rotem Grund)

Auf diesem Weg gehts weiter: am nächsten Abzweig gerade , also bergab und die nächste kleine Kreuzung überqueren. Jetzt sind wir gleich da. In einer langgezogenen Linkskurve biegt rechts ein kleiner Weg ab.

(Falls wir am rechten Rand unser Auto oder den Parkplatz sehen , sind wir 100m zu weit gegangen.)

Finale:

Jetzt schlagen wir den schmalen Weg ein bis am Wegesrand eine dicke Kastanie steht.(in 4m Höhe ist ein Brett angenagelt.)Hier stoppen und 20m zurückgehen.Nun den Kompass auf den Baumstumpf (rechts)legen und H°peilen. In F:E Metern sehen wir eine dicke Kiefer. Hier schauen wir uns um ,und sehen gar nicht weit entfernt 2 markante Grenzsteine.



Die letzte Peilung von diesen aus : E x C + F° peile n und der schmalen Schneise folgen bis wir links einen Baum mit **G:E** weißen Strichen sehen. Hier liegt , unter einem Stamm , die Heureka 5 verborgen.

Stempelt ab , schmökert ein wenig und lasst auch nicht erwischen. Bitte alles wieder gut verstecken.

Bitte keine Tauschobjekte (ausser hitch-hiker) in der Box deponieren!! Danke!

Rückweg: den Hang nach oben auf den Weg , diesem nach rechts bis in die grosse Kurve folgen.

Hier rechts halten. Rechts sieht man im Tal den Parkplatz. Man kann den direkten Weg bergab nehmen (steil!) oder auf dem Wanderweg zum Ortseingang laufen und an der Strasse scharf rechts abbiegen.

Ich hoffe es hat Spass gemacht?
Dann sehen wir uns bei Heureka 6 wieder.
Schön neugierig bleiben:

der Sachse

.....
A: Anzahl der Burgen
B: Burg im Besitz der Puller (die ersten 3 Zahlen)
C: Grenzstein
D: Laterne
? : Rabe
E : Zähne
F : Schwertlänge
G : Gespenster
H : der Pferdetrog