

Auf den Spuren der Raubritter II - „Zum Raubschlossfelsen“

(versteckt am 01.05.2014 durch Jeannette von „die vier Wilkauer“ in Zusammenarbeit mit Gastplacerin Beate)

Ort:	98716 Geschwenda
Startpunkt:	Parkplatz für Wohnmobile am Sportplatz, Gaststätte „Kickelhähnchen“ Anschrift: Kickelhähnchen 16
Koordinaten:	50°43'50.05"N, 10°48'49.23"O
Ausrüstung:	Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch und festes Schuhwerk
Schwierigkeit:	(*---) leicht
Gelände:	(***--) mittel bis schwierig, teilweise führt die Streckenführung an einem Bergpfad entlang, aber es gibt auch an dieser Stelle eine leichtere Alternativvariante. Einige mittlere Anstiege sind dabei.
Länge:	ca. 7 km; ca. 3 h (ohne Pausen)

Info:

Auf dem Dörrberg südwestlich von Geschwenda befand sich mit der Alteburg (auch Raubschloss genannt) ein Stützpunkt zur Kontrolle und Sicherung der Handelsstraße zwischen Geraberg und dem Thüringer Wald über den Pass Schmücke. Um 1150 ist die Burg von den Käfernburger Grafen als Geleitshaus für die Handelskarawanen, die von Erfurt über den Thüringer Wald nach Süddeutschland zogen, gegründet worden. Anfang des 20. Jahrhunderts wurden die Gebäude und Mauern weitestgehend abgetragen.

Um das Raubschloss ranken sich einige Sagen. So soll der Burggraf und seine Tochter Katharina Anna einst im 13. Jahrhundert, als nach der Zeit der Ludowinger Thüringen praktisch regierungslos war, von den Raubrittern vertrieben worden sein. Die Raubritter überfielen von diesem günstigen Platz die Handelskarawanen und raubten sie aus. Die Bauern aus dem Neudorf, der wahrscheinlich ersten Ansiedlung des Ortes Geschwenda, wurden zu Frondiensten gezwungen.

So erhielt die Burg den Namen "Raubschloss". 1290 ließ Kaiser Rudolf I. durch seine Truppen und die Erfurter Bürgerwehr die Burg zerstören. Die Raubritter wurden in Erfurt enthauptet. Das Neudorf, das als Zwischenlager für die Raubritter diente, wurde eine Wüstung.

Soweit die Geschichte vom "Raubschloss", welche aber durch keinerlei Urkunden belegt ist.

Hinweise:

Dies ist eine Boxentriologie: „Auf den Spuren der Raubritter I-III“. Zu dieser Boxenreihe gehören auch die Box I „Raubritters Stein der Weisen“ und Box III „Die Kammerlöcher-Raubritters Versteck“. Aus diesem Grund solltest Du den ausgefüllten Clue sorgsam aufbewahren, da es sein kann, dass bestimmte Werte für eine weitere Box verwendet werden.

Am Ende des Clues findest Du eine Tabelle, in die Du die gesammelten Variablen eintragen kannst. Dieses Mal haben wir auf viele Variablen verzichtet, da auch der Weg für den einen oder anderen anspruchsvoll ist und man so die Natur besser erleben kann.

Clue:

Stelle Dein Letterboxmobil in der Nähe des Parkplatzes für Wohnmobile ab. Von dort aus siehst Du den Eingang der Gaststätte „Kickelhähnchen“. Doch bevor Du einkehrst, solltest Du die Tour in Angriff nehmen, denn mit vollem Bauch kannst Du nicht auf den Spuren der Raubritter wandeln...

Wenn Du Dich umgesehen hast, beantworte schon

Frage 1: Wie hoch liegt das Kickelhähnchen?

Antwort 1: = _____ ü NN (= Variable A)

Beim Umsehen hast Du sicher schon den Schilderbaum gesehen. Stelle Dich an diesen und nimm den Weg in

Richtung 1: $A/2-15 = \text{_____} /2-15 = \text{_____} ^\circ$! Du kannst auch statt den Hauptweg, den kleinen Pfad oberhalb zwischen den Blaubeerbüschen nehmen, solange er an diesem parallel entlangführt.

Bald kommst Du an eine Bauminself. Ich glaube, ich sah die Raubritter bergan weg reiten! Schnell folge Ihnen! Vielleicht findest Du auch schon bald ihren ersten Unterschlupf...Er ist überdacht und wird in heutigen Zeiten „Rettungspunkt“ genannt!

An dieser Stelle sind unsere Raubritter in die Richtung mit den insgesamt meisten Kilometern geritten.

Nun folgst Du der Richtung, bis Du zu einer größeren Kreuzung kommst. Hier beantworte noch folgende

Frage 2: Wie viele genießbare Pilze liest Du auf der Infotafel?

Antwort 2: _____ (= Variable B)

Da Du immer noch auf den Spuren der Ritter bist, wende Dich dem südwestlichen Weg. Ignoriere alle Abzweigungen und wähle immer den Weg, der stark bergan verläuft, bis Du die nächste Weggabelung erreichst. Auch hier änderst Du nicht Deine eben eingeschlagene Richtung. (Ein Schild wird Dir die Richtung verraten!)

Nach der ersten Anstrengung erreichst Du eine weitere Wegkreuzung und folgst dieses Mal der Richtung mit den insgesamt geringeren Kilometern.

Alle weiteren Abzweige ignorierend gelangst Du an den Punkt „Alte Burg“.

Frage 3: Wie hoch liegt dieser?

Antwort 3: = _____ ü NN (= Variable C)

Die Ritter sind aber in Richtung neuzeitlichen Lärm entschwinden, immer stark bergab.

Folge Ihnen und halte Dich immer rechts und ignoriere andere Abzweige. Hast Du den richtigen Weg gewählt, dann solltest Du bald auf den Hauptunterschlupf der Raubritter treffen. Sei bitte vorsichtig und lasse Dich nicht von ihnen erwischen! Du kannst Dich erstmal in der Schutzhütte vor ihnen verbergen und dann auf einen günstigen Moment warten, um die Gegend zu erkunden.



Frage 4: Wie viele Jahre hat der dörrbergische Forstmeister Carl Brückner die Mauerreste ausgegraben?

Antwort 4: ____ Jahre (= Variable D)

Frage 5: Wie viele Raubritterburgen gab es damals?

Antwort 5: ____ (= Variable E)

Nachdem Du Deine Werte ermittelt hast, begibst Du Dich bergab in Richtung Tal. Bald kommst Du linker Hand an einem Pfad vorbei. Hier lohnt es sich einen kurzen Abstecher zu machen, um in das Tal der Wilden Gera zu blicken. Sei aber bitte vorsichtig, es kann rutschig sein und begib Dich nicht zu weit auf den Felsen, um nicht versehentlich abzustürzen. (Bitte achte auf Deine Kinder!)

Dann gehe zum Hauptweg zurück und Dein Weg führt Dich immer weiter bergab. Bald erblickst Du in der Tiefe Schienen, wo auch heute noch der Zug verkehrt (Bahnhof Dörrberg).

Bald erreichst Du eine Spitzkehre. Hier kannst Du zwischen zwei Wegstreckenvarianten entscheiden. Variante 1 ist ein wenig sportlicher, da Du Teile von einem Bergpfad erwanderst. Variante 2 ist die leichtere, streckenmäßig die längere und nicht so schöne Alternative.

Streckenvariante 1: Nach dem Erreichen einer Spitzkehre änderst Du Deine Wanderrichtung abrupt und der Wanderweg weiß/grün/weiß ist Dein Wegbegleiter auf einem Serpentinweg bergab. Ich glaube, die Ritter sind ins Tal der „Wilden Gera“ geritten, um wieder reiche Handelsleute zu überfallen. Verfolgen wir sie und schau'n, was sie im Schilde führen!



Später führt Dich Dein Weg unterhalb des gerade beschriebenen Aussichtspunktes entlang. Du musst einige Stufen erklimmen, um wieder bergan am Felsen vorbei auf einen bequemeren Weg zu gelangen. Oben angekommen, wird dieser mit jedem Schritt breiter. Laufe ihn bergab, bis Du zu einer Brücke kommst.

Achtung: Ich habe die Ritter noch gesehen, wie sie diese überquerten!

Streckenvariante 2: Nach dem Erreichen einer Spitzkehre, behältst Du Deine Richtung bei und folgst dem bequemeren Weg bergab bis ins Tal und unter- oder überquerst Du die Schienen. An der Hauptstraße im Tal angekommen, wendest Du Dich nach links und folgst der Straße durch den Ort, die unterhalb des Bahndammes entlang führt, bis Du wieder durch eine Unterführung auf die andere Seite der Bahnschienen zurückkommst. Nun lauf bergan und Du siehst auf der linken Seite eine Brücke. (Hier enden beide Streckenführungen 1 und 2!)

Die Ritter begaben sich auf dem harten Weg in östliche Richtung. Wenn Du flott bist, erwischst Du sie noch! Indessen murmelt links von Dir ein Bach und schon bald unterquerst Du die große Autobahnbrücke, die Du schon vor dem Raubschlossfelsen beim Gang bergab gehört und gesehen hast.

Laufe noch an der Holzbrücke vorbei und nutze die zweite Möglichkeit den Bach zu überqueren, dabei ändert sich der Weguntergrund! Nun geht es bergauf. An dieser Stelle können Rehe den Weg kreuzen. Also Achtung! Immer die Augen offen halten! Bald kommst Du an einer Hütte vorbei und irgendwann lädt Dich eine Sitzgruppe zum Rasten ein, wie vorher schon unsere Raubritter. Diese tranken Met zur Stärkung...

Genug geruht? Nun nimm den Weg in nordwestliche Richtung am grün eingezäunten Hügel, denn die Ritter sind dorthin verschwunden.

Am nächsten „Schilderwald“ bzw. beim 2. Weg rechts, biegst Du auch rechts ab und behältst Du diese Richtung bei, bis Du an eine Dir bekannte Kreuzung vorbeikommst. Die Ritter sind dieses Mal nicht wieder zu ihrem Unterschlupf geritten, sondern wendeten sich bergab dem Wiesenweg

in Richtung 2: $E - 2 \cdot D = \underline{\quad} - 2 \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ zu!

Nun ist das **Finale** nicht mehr weit!

Bei Deinem Weg bergab ignoriere bitte alle rechten Abzweige und laufe bis Du zu einer Lichtung kommst. Dort suche zwei Grenzsteine auf der rechten Seite und die Suche nach der heutigen Beute der Raubritter beginnt!

Stelle Dich zwischen die beiden Steine und peile in

Richtung 3: $C - A + 2 \cdot B + 4 \cdot D = \underline{\quad} - \underline{\quad} + 2 \cdot \underline{\quad} + 4 \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$!

Nun liegt die Box in $B + 2 \cdot D - 1 = \underline{\quad} + 2 \cdot \underline{\quad} - 1 = \underline{\quad}$ **Schritten** an der Wurzel eines Baumes unter einem Stein zu Deinen Füßen, die die Ritter vor ein paar Minuten versteckt haben!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!!

Du hast die Letterbox „Zum Raubschlossfelsen“ gefunden. Achte bitte bei Deiner „Büroarbeit“ auf Muggel! Dann stemple ab und hinterlasse bitte einen kleinen Eintrag im Logbuch der Box, z.B. wie Dir die Tour gefallen hat. Vielleicht hast Du auch noch einen kleinen Eintrag fürs Forum. Wir würden uns sehr freuen. Lege alle Dinge, so wie Du sie vorgefunden hast, wieder in die Box und verstecke sie wieder gut am Fundort.

Rückweg: Von der Lichtung aus siehst Du in ca. 40° Wanderschilder und eine Sitzgruppe. Dort kannst Du Dich orientieren. Gehe gerade aus und Du wirst bald auf einen Teich stoßen und links davon einen unbefestigten Parkplatz sehen. Über diesen läufst Du und schon kommst Du am Waldbad vorbei. Gehe immer bergan an bis Du an Häusern vorbeikommst und eine Dir bekannte Straße erreichst. Auch dort behältst Du Deine Richtung bei, bis Du das Gasthaus „Kickelhähnchen“ und Dein Letterboxmobil siehst.

Wenn Du richtig bist, solltest Du am „Kussweg“ vorbeikommen!

Die Tabelle für Deine Variablensammlung:

A	B	C	D	E