



Hornisgrinde Letterbox

(platziert im Juli 2014 durch Die Kruppi's)

Ort:	77889 Seebach
Parkplatz:	Ausflugslokal Seibelseckle
Startpunkt:	Wanderparkplatz Seibelseckle
Koordinaten:	N48°35.761´E8°13.051
Gelände:	(--***) Waldwege und Pfade
Schwierigkeit:	(---**)
Länge:	7 km
Dauer:	2,5 – 3 Stunden ohne Pausen
Material:	Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift, Kompass
Wanderkarte:	Wanderkarte Hornisgrinde vom Schwarzwaldverein
Einkehr:	Seibelseckle, Hornisgrindeturm

Nicht Kinderwagentauglich

Nicht Fahrradtauglich

Info

- *Gutes Schuhwerk ist unbedingt erforderlich.*
- *Bevor du losläufst lese im Forum die letzten Beiträge.*
- *Es besteht immer die Möglichkeit, dass eine Box verloren ging.*
- *Bei schlechtem Wetter sollte man auf diese Tour verzichten.*

Hornisgrinde-Aussichtsturm und Bismarckturm

Die Hornisgrinde ist mit 1.164 m ü. NN der höchste Berg des Nordschwarzwalds. Der 1910 fertig gestellte Hornisgrindeturm war seit der Beschlagnahmung durch die deutsche Luftwaffe und später durch das französische Militär nahezu 60 Jahre für die Öffentlichkeit verschlossen. 2005 wurde er nach umfangreicher Renovierung wieder als Aussichtsturm zugänglich gemacht. Geöffnet ist er in den Ferienzeiten täglich, sonst Sa, So, Feiertag von 1. November bis 30. April 11 – 16 Uhr, von 1. Mai bis 31. Oktober 10.30 – 17 Uhr, jedoch nur bei günstiger Witterung und guter Sicht. Der Bismarckturm wurde bereits während der Zeit des Kanzlers Otto von Bismarck errichtet - daher der Name. Der Turm war jedoch über längere Zeit hinweg nicht mehr benutzbar. Erst in den neunziger Jahren des letzten Jahrhunderts wurde der Turm renoviert und wieder zugänglich gemacht. Der Zugang ist jetzt jedoch nicht mehr über die alte Treppe im Turm, sondern über eine außen am Turm neu montierte Wendeltreppe. Auf der Plattform wurden vier Panoramatafeln montiert, die dem Besucher die sichtbaren Berge und Täler erklären. Der Bismarckturm ist frei zugänglich. Es wird kein Eintritt erhoben.

Der Dreifürstenstein ist eine Buntsandsteinplatte, die sich am südöstlichen Rand der Hochfläche befindet. Er stammt aus dem Jahr 1722 und markierte die Grenze zwischen der Markgrafschaft Baden, dem Herzogtum Württemberg und dem Fürstbistum Straßburg. Heute stellt der Punkt die Gemarkungsgrenze zwischen den badischen Gemeinden Sasbach, Seebach und der württembergischen Gemeinde Baiersbronn dar. Mit einer Höhe von 1151 m ü. NN ist der Dreifürstenstein der höchste Punkt Württembergs.



Dreifürstenstein

Clue

Vom Parkplatz suche dir einen Weg unter dem Viadukt der Schwarzwaldhochstraße hindurch und folge dem markierten Weg in den Wald.

Am Wegweiser oberer Lenderswald folge dem Pfad aufwärts, (Markierung ist der Schwarzwaldhut mit 5 roten Dubben) Richtung Hornisgrinde.

Du kreuzt bald einen befestigten Weg und folgst weiter dem Pfad aufwärts bis zum nächsten breiten Forstweg.

Folge ab hier weiter der Markierung nach links ca. 12 Minuten (in der Kehre halte dich nach rechts aufwärts) bis zum Wegweiser „Lenderswald“

An der Himmelsliege an der du vorbeikommst, kannst du eine Rast einlegen und die Beine baumeln lassen.

Hinter dem Wegweiser suche in den Heidelbeeren den oben roten Grenzstein.

Auf der Rückseite notiere die zweistellige Zahl als Wert A. $A = _ _$

Weiter in Nord-Ost aufwärts Richtung Hornisgrinde. Nach einer weiteren Himmelsliege, auf dem Pfad weiter aufwärts bis zur Straße.

Der Pfad führt dich nun hinter den Leitplanken entlang zu einem Wegweiser, quere hier die Straße und suche den großen roten Sandsteinblock. Nimm dich aber vor der bunten Kuh in acht.

König Neptun mit seinem Dreizack ziert diesen Stein. Wie viele barbusige Nixen schauen aus dem Wasser? $B = _$

Zusatzzahl für die Letterbox 50 Willkommen im Club. Wert B passt im Sudoku an die Stelle 11.D

Hier besteht nun die mehrfache Möglichkeit sich mit Nahrungsmitteln jeglicher Art zu versorgen.

Suche dir nun einen Weg nach rechts um die Herberge und umrunde gegen den Uhrzeigersinn den Sagenumwobenen See. Nach der Hälfte kannst du eine Quelle bewundern die unter einem Nadelbaum entspringt.

Nach der Seeumrundung, vor der Herberge rechts hoch durch den Biergarten zum befestigten Weg.

Hier rechts ca. 50 Meter weiter zum Wegweiser „Westweg“.

Dein weiterer Weg ist nun links aufwärts, markiert mit der roten Raute.

An der Gabelung rechts halten, Richtung Hornisgrinde.

Wenige Meter vor der nächsten Gabelung steht am rechten Wegesrand ein versteinertes Sofa.

Die Quersumme der Jahreszahl ist dein Wert C. $C = _ _$

An der Gabelung nun rechts weiter. Bald kannst du links die schöne Aussicht über die oberrheinische Tiefebene bis in die Vogesen genießen.

Ein Stück später folge rechts dem Pfad über die Treppe.
Die Anzahl der Stufen, notiere als Wert D.

D = _ _

Dein Weg wird nun ein steiniger sein!!!

An der Pfadkreuzung noch ca. 30 Meter weiter zum nächsten Wegweiser „Katzenkopf“, hier an der Gabelung rechts weiter zum Hornisgrinde Turm.
(gelbe Raute)

Bald hast du rechts einen schönen Ausblick auf den Mummelsee.

Am befestigten Weg angekommen, folge diesem Aufwärts bis zum Hornisgrinde Turm.

Am Hornisgrinde-Aussichtsturm angekommen, suche in der Wand die große Bronzetafel mit der Inschrift „Erbaut im Jahre 1910“.

Von dort gehe rechts um die Ecke und suche den Gedenkstein vom Förderverein Turmbau.

Die Summe der kleinsten und der größten Ziffer der **kleineren** Jahreszahl ist Wert E.

E = _ _

Bei gutem Wetter ist der Kiosk im Turm geöffnet und man kann auch den Turm besteigen.

Nachdem du dich hier ausgiebig umgesehen hast, gehe von der großen Bronzetafel aus weiter in nördliche Richtung auf dem befestigten Weg zum nahegelegenen Bismarckturm.

Du befindest dich hier nun im Hochmoor, die sogenannte Hornisgrinde.

Bleibe zum Schutz des Hochmoores auf dem befestigten Weg.

Den Abzweig rechts nicht beachten.

Am kleinen Bismarckturm angekommen, besteht hier ebenfalls die Möglichkeit der Turmbesteigung über eine außenliegende Treppe.

Die Anzahl der Stufen ist deine Variable F.

Wert F = _ _

In der Nähe des Turmes, von der Treppe aus, suche den Pfad der mit Steinplatten ausgelegt ist. Folge ihm zum Wegweiser in 50m Entfernung.

Hier rechts weiter auf dem Steinplattenweg, an der Ostkante der Hornisgrinde entlang zum Dreifürstenstein.

Links hast du nun Aussicht auf die unberührten Wälder des Biberkessels.

Bald wird der Steinplattenweg zu einem Bohlenweg der durch das Hochmoor führt. Am Ende des Bohlenweges bedecken wieder Steinplatten deinen Weg.

Der Weg führt dich durch eine Rechtskurve in den Wald zum Dreifürstenstein, eine große prachvolle Buntsandsteinplatte.

Stelle dich auf den Mittelpunkt der Steinplatte und bemühe deinen Kompass. Gehe ca. $F + D = _ _ + _ = _ _ \text{ Schritte in } (F + B) * E = (_ _ + _) * _ _ = _ _ _ _ \text{ }^\circ$. Von hier folge dem steinigen Pfad in $A * B = _ _ * _ = _ _ \text{ }^\circ$. Konzentriere dich auf den Pfad, denn dein Weg wird ein steiniger sein.

An der nächsten Gabelung mit Wegweiser weiter in 170° abwärts.

Am Wegweiser an der kommenden Abzweigung in 120° weiter abwärts.

Bald kommt der nächste Wegweiser, halte dich hier links und weiter auf dem steinigen Pfad abwärts.

An einem kurzen lichten Flachstück angekommen erkennst du links des Weges einen Grenzstein mit der Nummer 83 zur Wegeseite.

Zur Letterbox ist es nun nicht mehr weit.

Vom silbernen Pilz auf der rechten Wegeseite gehe noch $C + D = _ _ + _ = _ _ \text{ Schritte weiter abwärts.}$

Da es hier viele Steine und Steinplatten gibt, ist nun genaues arbeiten notwendig. Stelle dich mit dem Rücken zur großen Steinplatte die am linken Wegrand liegt.

Peile nun genau in $(C - B - B) * E = (_ _ - _ - _) * _ _ = _ _ _ _ \text{ }^\circ$ und gehe $E + E + B = _ _ + _ _ + _ = _ _ \text{ Schritte über Stock und Stein.}$ Achte auf die Äste der Nadelbäume, damit du nicht hängenbleibst.

Nun solltest du auf einer ca. 1 x 1m großen Steinplatte stehen. Diese ist mit Tannennadeln belegt. Hangabwärts findest du unter der Steinplatte zwischen 2 Steinen die Letterbox.

Bevor du die Box hervorholst, achte aber auf deine Umgebung!!!

Happy Letterboxing
Es grüßen Die Kruppi`s

A	B	C	D	E	F

Rückweg

Weiter auf dem Pfad abwärts. An den Wegen nach rechts und links halte die Richtung und du kommst bald zum Parkplatz.