

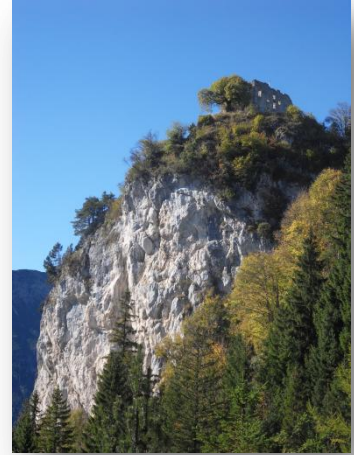
# Falkenstein "Castrum-Pfronten" - Letterbox

(versteckt im Oktober 2014 von den Weingartner-Edel-Hobbits)

Die Ruine Falkenstein ist die höchstgelegene Burgruine Deutschlands. Im 11. Jahrhundert waren es strategische Gründe, auf dem 1277 Meter hohen Vorberg der Hochalpen eine zwar kleine, aber praktisch uneinnehmbare Burg zu errichten. Das Gebiet um Pfronten gehörte seinerzeit zum Besitz des Hochstifts Augsburg. Die fürstlichen Bischöfe konnten mit diesem Bauwerk die damalige Haupthandelsstrasse von und nach Italien auf viele Kilometer überblicken und somit auch kontrollieren und bewachen.

Die erste urkundliche Erwähnung der Burg, unter dem Namen "castrum Pfronten", stammt aus dem Jahre 1290. Im Volk wurde die Burg ursprünglich als "Manzenschloss" bezeichnet ("manze" ist ein altes, nicht mehr gebräuchliches Verb für hexen und zaubern). Da die Burgherren aber gerne die Falkenjagd ausübten und sich deshalb im Schloß eine Falknerei befand, wandelte sich im Lauf der Jahrhunderte der Namen in Falkenstein.

Diese Tour führt, nach einem Abstecher zur Burgruine Falkenstein, über den Zirmgrat entlang der deutsch/österreichischen Grenze.



**Stadt:** 87629 Füssen-Roßmoos (Landkreis Ostallgäu / OAL)

**Anreise:** B310 aus Richtung Pfronten: Ausfahrt Ortsteil Roßmoos - der Straße folgen bis zum Maibaum. B310 aus Richtung Füssen: Ausfahrt Ortsteil Wiedmar – an der ersten Kreuzung links auf die Brücke über die B 310, nach der Brücke links halten Richtung Maibaum

**Koordinaten:** 47°34'38.5, 10°36'37.0 - Parkplatz beim Schützenhaus

**Karte:** Mayr Wander- und Bikekarte Reutte, Tannheimer Tal. 1:25.000 ISBN: 978-3854914440

**Ausrüstung:** Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, festes Schuhwerk (evtl. Badesachen)

**Es wird ein „Grenzsteinscheibe“ benötigt – Bastelvorlage siehe separate Datei!!!**

**Schwierigkeit:** (\*\*---) Grenzsteine und Himmelsrichtungen erkennen

**Gelände:** (\*\*\*) teilweise schwierige Wurzelpfade, lange Tour, nicht kinderwagentauglich.

**Bei Schnee und Eis suche dir eine andere Tour aus.**

**Länge:** 13 km / 5.5 h ohne Pausen

Für den Rückweg muss etwa 1,5 km auf einem asphaltierten Radweg, entlang einer Straße, zurückgelegt werden. Wir haben leider keine bessere Alternative gefunden.

**Einkehrmöglichkeit:** unterwegs [Berghütte Salober Alm](#) – Öffnungszeiten sind saisonabhängig, Montag: Ruhetag.

**Grundsätzlich gilt:**

Buchstabenwandlung: A=1,...,Z=26

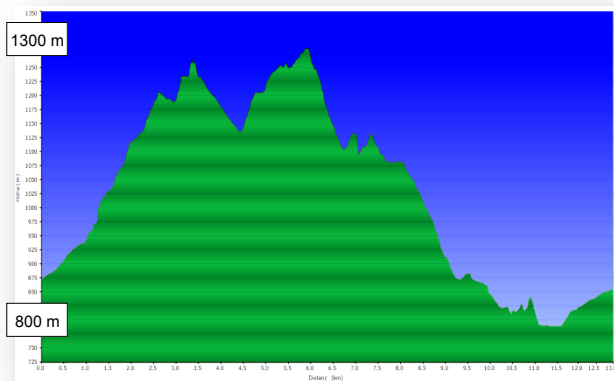
Umlaute: ä=ae, ö=oe, ü=ue / ß=ss

Punkt vor Strich-Rechnung / Klammerregeln beachten!

Abkürzungen: QS: Quersumme, MZ: Mehrzahl

Kleinbuchstaben kennzeichnen Buchstaben und Wörter

Großbuchstaben stehen für Zahlenwerte.



## CLUE

Folge vom Maibaum aus der Straße in nordwestlicher Richtung (Wegweiser „Falkenstein“) und bleibe auf dieser Straße bis zu einer Gabelung/Querstraße im Ort. Hier befindet sich rechts ein Hof mit Pferdekoppel.

Wende dich an dieser Gabelung nach links (Richtung SW) und bleibe auf dem asphaltierten Weg. Beim grün umrandeten Adler nimm den Weg ganz links. Verlasse den folgenden Hohlweg durch das Gatter und gehe auf der Viehweide auf dem asphaltierten Weg weiter. Du triffst auf einen Schotterweg, dem du nach links folgst. Dein bekannter Wegweiser weist dir auch hier den Weg. Nach den folgenden Viehgattern betrittst du den Wald. Am Waldrand erkennst du eine Infotafel mit mehreren pflanzlichen Waldbewohnern. Am oberen Rand dieser Tafel ist das Blatt eines Baumes abgebildet.

Wie heißt der Baum?

⇒ **a** = \_ \_ \_ \_ \_

Wandle die Buchstaben in Zahlen um  
und bilde davon die Summe.

⇒ **A** = \_ \_

Vom Ergebnis bilde die Quersumme

⇒ **QS(A)** = **B** = \_

Folge dem Weg weiter in südöstlicher Richtung.

An der folgenden Gabelung des Forstweges mit Bank und Kreuz halte dich rechts. Auf dem weiteren Weg nach oben ignoriere abzweigende Pfade.

Du kommst an eine Gabelung mit einem Wegweiser zu deinem bekannten Ziel. Folge dem Weg um die Kurve steil nach oben. Nach etwa 160 Höhenmetern (gefühlte mindestens das Doppelte) quert an einer schiefen Kreuzung ein Schotterweg. Der Weg nach links ist durch eine Schranke gesperrt. Du wechselst unter Beibehaltung deiner bisherigen Richtung auf den Asphalt – wie soll es anders sein, es geht weiter nach oben.

Du erreichst einen großen Platz an dem sich mehrere Wege treffen. In südlicher Richtung erkennst du einen Grenzstein. Merke dir den Ort da du nach dem Besuch der Ruine Falkenstein hierher zurückkehren wirst.

Für den Weg zur Ruine kannst du zwischen zwei Varianten wählen. Die bequemere Variante ist einfach der Straße nach oben zu folgen. Die Straße ist gebührenpflichtig und eine Ampelregelung sorgt dafür, dass auf dieser engen Straße der Verkehr immer nur auf eine Richtung beschränkt ist. Das Wandern auf dieser Straße wird somit wenig vom Verkehr beeinträchtigt.

Eine Pfadalternative findest du, wenn du etwa 30 m der Straße nach oben folgst und dann nach einer großen Wurzel auf der linken Seite auf einen ausgeschilderten Pfad wechselst. Der Pfad umgeht ein größeres Stück der Straße.

Für den Rückweg nach der Besichtigung solltest du auch eine dieser beiden Varianten wählen. Der Einstieg in die Pfadvariante von oben ist ziemlich steil und sollte nicht unterschätzt werden.

Egal welche der beiden Varianten du wählst, du wirst nach dem Zusammentreffen der beiden Wege, in einer Rechtskurve der Straße, einen ersten Blick ins Vilstal werfen können. Kurz nach der Kurve gehen links Stufen hoch zu einer Gedenkstätte – gehe hinauf.

Wie heißt dieser Platz hier oben? Der Name besteht aus 3 Wörtern.

Wandle die Anfangsbuchstaben der 3 Wörter in Zahlen und addiere die Zahlen.

Von dem Ergebnis bilde die Quersumme  $\Rightarrow \mathbf{C} = \_ \_$

Nachdem du die Aussicht von dieser Gedenkstätte genossen hast, verlasse den Ort, indem du am Kreuz vorbei dich wieder hinunter zur Straße orientierst.

Wenn du die Straße erreicht hast, folge dieser etwa 30 m aufwärts bis links ein bequemer Spazierweg zur Mariengrotte abzweigt.

Folge dem Weg und zähle dabei die Laternen auf der rechten Wegseite:

bis zum Abzweig rechts nach oben ?  $\Rightarrow \mathbf{D} = \_ \_$

... und bilde von **D** die Quersumme  $\Rightarrow \text{QS}(\mathbf{D}) = \mathbf{E} = \_$

die restlichen Laternen bis zur Mariengrotte?  $\Rightarrow \mathbf{F} = \_$

### Mariengrotte

Vor über 100 Jahren schilderte eine Frau aus Pfronten dem damaligen Pfarrer von St. Nikolaus, Josef Anton Stach, ihren Traum von einer "Grotte am Falkenstein". Bei einer Erkundung wurde diese Grotte, die für weidende Schafe eine Schutzstelle war, gefunden und als Lourdes-Grotte ausgestaltet.

Die überlebensgroßen Statuen (Mutter-Gottes und die hl. Bernadette) sind ein Werk des Pfrontners Theodor Haf, Bildhauer in München.

Als am 3. September 1889 die Marienstatue in der Lourdes-Grotte aufgestellt wurde, verunglückte am selben Tag der damalige Pfrontner Pfarrer und Initiator der Marienaufstellung Josef Anton Stach am gegenüberliegenden Aggenstein tödlich.



Nach der Besichtigung der Mariengrotte wähle den Weg nach oben. Über Treppenstufen erreichst du das Gasthaus Falkenstein. Zuvor kommst du beim Untergeschoss des Gasthauses am Museum Falkenstein vorbei. Hier kannst du dich über die Pläne Ludwigs II für die bauliche Umgestaltung der Ruine Falkenstein zu einer romantischen Märchenburg informieren.

### Ludwig II und der Falkenstein

1883 erwarb König Ludwig II. von Bayern die Ruine, um an ihrer Stelle eine romantische Märchenburg in der Art Neuschwansteins zu errichten. Die Planung wurde anfangs dem Bühnenbildner Christian Jank übertragen, der auch die Entwürfe des Schlosses Neuschwanstein gefertigt hatte. Der erste Entwurf Janks wäre jedoch weder räumlich noch architektonisch realisierbar gewesen.

Wegen der chronischen finanziellen Probleme des Bayernkönigs reduzierte Janks Nachfolger Georg von Dollmann 1884 das Projekt drastisch und fertigte den Entwurf einer kleinen gotischen Borganlage mit einem hohen Hauptturm. Der erboste König kündigte daraufhin den Vertrag mit Dollmann und gab den Auftrag an den Regensburger Architekten und Oberbaurat Max Schultze weiter.

1885 ließ Schultze eine Wasserleitung und einen neuen Burgweg anlegen. Sein Entwurf wäre wohl realisiert worden, da er Ludwigs Vorstellungen von einer „Raubritterburg“ am nächsten kam. Im Gegensatz zu Janks utopischer Phantasiearchitektur waren Schultzes Entwürfe technisch und räumlich auf dem Gipfel des Falkenstein umsetzbar, hätten den König aber in weitere finanzielle und politische Schwierigkeiten gebracht.

Das Schloss blieb jedoch ein Traum, da König Ludwig 1886, zusammen mit seinem Leibarzt, im Starnberger See ertrank. Bis zu seinem Tod waren nur die Zufahrtsstraße und eine Wasserleitung fertiggestellt, dann wurden die Bauarbeiten eingestellt.

Vom Vorplatz des Gasthauses führt ein Weg hoch zur Ruine Falkenstein. Ein Besuch dort oben lohnt sich allein schon wegen des tollen Rundumblicks ins Vilstal, Richtung Pfronten und zu den Seen rund um Füssen.



Außerdem solltest du dort oben noch eine Aufgabe lösen.

Wie viele Fensteröffnung hat die Ruine  
auf ihrer Südseite im ersten Stock (oberste Reihe)?  $\Rightarrow G = \underline{\quad}$

Zurück am Gasthaus folge der Straße, vorbei am Falken und am Parkplatz abwärts. Weiter über die Straße oder den alternativen Pfad gelangst du nach einiger Zeit zum Wegestern mit dem Grenzstein. Hier Beginn der Einstieg in die Zirmgrat-Wanderung.

Bei dem Grenzstein solltest du dich mit der Grenzstein-Scheibe vertraut machen.

### Funktion der Grenzsteinscheibe:

- Die Scheibe besteht aus 3 Kreisscheiben, die zueinander verdreht werden können.
- Die innere, die kleinste Scheibe hat eine Öffnung.
- Die äußere, die größte Scheibe hat auf ihrer Rückseite zwei Öffnungen.
- Jeder Grenzstein, den du auf deiner Wanderung entlang des Zirmgrats finden wirst, hat eine zweistellige Nummer. Diese Nummer solltest du anhand der Zahlen der beiden inneren Scheiben einstellen. Bitte beachte, dass die **innerste Scheibe** die **Zehnerstelle (x10)** dieser Nummer ist.
- Hast du die Nummer des Grenzsteins korrekt eingestellt, so wird dir im Fenster der inneren Scheibe eine Himmelsrichtung angezeigt.
- Stelle dich nun auf die Seite des Grenzsteins, die durch die Himmelsrichtung angegeben ist (Beispiel: „S“ – Südseite des Grenzsteins).
- Wenn du nun von oben auf den Grenzstein schaust, kannst du den Grenzverlauf, der dort eingemeißelt ist, erkennen.
- Auf der äußeren Scheibe ist der Grenzverlauf, kombiniert mit einer Grenzsteinform dargestellt (geometrische Form  oder undefinierbare Form ).
- Suche das zum Grenzstein passende Bild aus und drehe die beiden inneren Scheiben gemeinsam so, dass die zuvor eingestellte Grenzsteinnummer mit diesem Bild zusammen liegt.
- Mit dieser Einstellung drehe die gesamte Grenzstein-Scheibe um und du kannst in den beiden Fenstern auf der Rückseite zwei Buchstaben erkennen. Um die Buchstaben richtig zu lesen, stelle dir vor du würdest im Zentrum der Scheibe stehen.
- Diese Buchstaben sind Bestandteile von zwei Wörtern, die für das Finden des Zielgebiets wichtig sind.
  - Buchstaben äußerer Ring  $\Rightarrow$  Wort 1
  - Buchstaben innerer Ring  $\Rightarrow$  Wort 2
- Jeder der beiden Begriffe besteht aus 9 Buchstaben. Du wirst auf der Wanderung nur 8 Grenzsteine, die für die Lösung benötigt werden, finden. Die Ermittlung des letzten Buchstabens erfolgt später, sobald du alle Grenzsteine gefunden hast.

**Tipp zur Abfolge der Grenzsteine auf deiner Wanderung:**

Die Grenzsteinnummerierung ist nicht fortlaufend, einige Nummern (Grenzsteine) fehlen. Damit du unterwegs eine Kontrolle hast, kannst du dir bei jedem Grenzstein die Nummer des nachfolgenden Grenzsteins berechnen.

Alles verstanden? Dann kannst du es gleich mal bei diesem Grenzstein ausprobieren  
(zur Kontrolle ist diesmal die Lösung mit angegeben)

Nummer des **1. Grenzsteins**  $\Rightarrow$  **GS1** = \_\_ (66)

Buchstabe (äußerer Ring / **Wort 1**)  $\Rightarrow$  **w1gs1** = \_\_ („B“)

Buchstabe (innerer Ring / **Wort 2**)  $\Rightarrow$  **w2gs1** = \_\_ („A“)

Nummer des nächsten Grenzsteins: **GS1 - C** = \_\_ - \_\_ = \_\_

(die gefunden Buchstaben kannst du in die Tabelle auf Seite 7 eintragen)

Folge vom Grenzstein aus dem Weg in östlicher Richtung. Deine Markierung ist der „rote Punkt“ ●. Der Weg steigt erst leicht an und wird dann zu einem steileren Wurzelpfad.

Damit du dich ganz auf den Pfad konzentrieren und den Aufstieg genießen kannst, brauchst du erst mal für längere Zeit nicht nach Grenzsteinen Ausschau halten. Erst wenn du den Grat ganz oben erreicht hast und ins Vilstal blicken kannst, musst du wieder an die Grenzsteine denken.

Also erst mal viel Spaß beim Aufstieg, dem „roten Punkt“ ● folgend. Unterwegs wirst du einige Bänke für eine kleine Verschnaufpause entdecken. Abstecher sind meist Sackgassen und führen zu Aussichtspunkten – du kannst diese Aussichten gerne genießen - bleibe allerdings anschließend deinem Weg treu.

Oben am Grat angekommen folgst du, vorbei an einigen Bänken, dem Gratpfad mit leichtem Auf und Ab weiter. Kurz vor einem längeren Abstieg stellt sich dir der zweite Grenzstein in den Weg.

Nummer des **2. Grenzsteins**  $\Rightarrow$  **GS2** = \_\_

Buchstabe (äußerer Ring / **Wort 1**)  $\Rightarrow$  **w1gs2** = \_\_

Buchstabe (innerer Ring / **Wort 2**)  $\Rightarrow$  **w2gs2** = \_\_

Nummer des nächsten Grenzsteins: **GS2 - C + B** = \_\_ - \_\_ + \_\_ = \_\_

Den Abstieg geht es steil hinab. Hier solltest du auf einen Grenzstein achten, der etwas abseits des Weges auf einem kleinen Hügel steht.

Nummer des **3. Grenzsteins**  $\Rightarrow$  **GS3** = \_\_

Buchstabe (äußerer Ring / **Wort 1**)  $\Rightarrow$  **w1gs3** = \_\_

Buchstabe (innerer Ring / **Wort 2**)  $\Rightarrow$  **w2gs3** = \_\_

Nummer des nächsten Grenzsteins: **GS3 - D / G - F** = \_\_ - \_\_ / \_\_ - \_\_ = \_\_

Die nächsten drei Grenzsteine wirst du ohne weitere Hilfe direkt am Weg finden.

Nummer des **4. Grenzsteins**  $\Rightarrow$  **GS4** = \_\_

Buchstabe (äußerer Ring / **Wort 1**)  $\Rightarrow$  **w1gs4** = \_\_

Buchstabe (innerer Ring / **Wort 2**)  $\Rightarrow$  **w2gs4** = \_\_

Nummer des nächsten Grenzsteins: **GS4 - E** = \_\_ - \_\_ = \_\_

Nummer des 5. Grenzsteins  $\Rightarrow$  **GS5** = \_ \_

Buchstabe (äußerer Ring / Wort 1)  $\Rightarrow$  **w1gs5** = \_

Buchstabe (innerer Ring / Wort 2)  $\Rightarrow$  **w2gs5** = \_

Nummer des nächsten Grenzsteins: **GS5 - F + E** = \_ \_ - \_ \_ + \_ \_ = \_ \_

Nummer des 6. Grenzsteins  $\Rightarrow$  **GS6** = \_ \_

Buchstabe (äußerer Ring / Wort 1)  $\Rightarrow$  **w1gs6** = \_

Buchstabe (innerer Ring / Wort 2)  $\Rightarrow$  **w2gs6** = \_

Nummer des nächsten Grenzsteins: **GS6 - A / D** = \_ \_ - \_ \_ / \_ \_ = \_ \_

Der 6. Grenzstein steht direkt an einem Holzgatter. Bleibe hier auf der bayrischen Seite und gehe nicht durch das Gatter. Dein Weg folgt zunächst ein kurzes Stück einem Zaun und steigt dann wieder an. Der „rote Punkt“ ● ist weiterhin dein Begleiter. Wenn du unterwegs einen Blick über den Zaun wirfst, wirst du auf der anderen Zaunseite wieder einen Grenzstein entdecken. Dieser Grenzstein braucht dich allerdings **nicht** zu interessieren.

Dein nächstes Ziel ist ein Aussichtspunkt mit mehreren Sitzgelegenheiten, der seinem Namen wirklich gerecht wird (schon wieder eine Rast?).

Von den Bänken aus solltest du dich nach Süden orientieren, um in einiger Entfernung den nächsten, etwas unscheinbaren Grenzstein zu entdecken.

Nummer des 7. Grenzsteins  $\Rightarrow$  **GS7** = \_ \_

Buchstabe (äußerer Ring / Wort 1)  $\Rightarrow$  **w1gs7** = \_

Buchstabe (innerer Ring / Wort 2)  $\Rightarrow$  **w2gs7** = \_

Nummer des nächsten Grenzsteins: **GS7 - D + B** = \_ \_ - \_ \_ + \_ \_ = \_ \_

Dieser Grenzstein ist der vorletzte, den du finden musstest. Der letzte Grenzstein befindet sich nahe der Einkehrmöglichkeit. Du kannst jetzt erst mal wieder die Landschaft genießen und auf deinen Weg achten.

Vom Grenzstein aus kannst du in östlicher Richtung die Fortsetzung des Pfades mit dem „rote Punkt“ ● erkennen. Der Wurzelpfad geht bald wieder nach unten und du kommst in einer Senke erneut an ein Holzgatter. Auch dieser Durchgang wird ignoriert.

Dein nächstes Ziel ist ein Aussichtspunkt, den du laut Wegweiser in 5 min erreichst.



Wie heißt diese Aussicht? Multipliziere die Zahl im Name mit der Anzahl der Buchstaben des Namens

$\Rightarrow$  **H** = \_ \_

Vom Aussichtspunkt aus geht es bald, wie soll es auch anders sein, nach unten bis zur Sal-  
ober Alm. Achte unbedingt auf den „roten Punkt“ ● und ignoriere abzweigende Pfade.

Beim Übertreten der Staatsgrenze bei der Alm findest du den letzten Grenzstein.

Nummer des 8. Grenzsteins  $\Rightarrow$  **GS8** = \_ \_

Buchstabe (äußerer Ring / Wort 1)  $\Rightarrow$  **w1gs8** = \_

Buchstabe (innerer Ring / Wort 2)  $\Rightarrow$  **w2gs8** = \_


Jetzt ist der richtige Zeitpunkt zum Enträtseln der gesuchten Wörter.

Der 9. Buchstabe beider Wörter fehlt allerdings noch. Um diese Buchstaben zu bestimmen  
gehe folgendermaßen vor:


Bilde die Summe aller acht Grenzsteinnummern, die du auf dieser Tour ermittelt hast:

$$S_{GS} = \sum_{i=1}^8 GSi = \_ \_ + \_ \_ + \_ \_ + \_ \_ + \_ \_ + \_ \_ + \_ \_ + \_ \_ = \_ \_ \_$$

Bilde von **S<sub>GS</sub>** die Quersumme  $\Rightarrow$  **QS(S<sub>GS</sub>)** = \_ \_

Du erhältst eine zweistellige Zahl, von der du jede Ziffer in einen Buchstaben wandeln soll-  
test. Diese beiden **Buchstaben** musst du jetzt mit den beiden inneren Scheiben der Grenz-  
steinscheibe zueinander einstellen. Es gibt zwei mögliche Kombinationen. Bei der richtigen  
Kombination erscheint im Fenster der inneren Scheibe das Joker-Symbol. 

Jetzt musst du nur noch die Buchstabenkombination auf das Joker-Symbol der äußeren  
Scheibe drehen und du kannst auf der Rückseite die beiden letzten Buchstaben ablesen und  
in die Tabelle eintragen.

<b>GSx</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
<b>w1gsx</b>	_	_	_	_	_	_	_	_	_
<b>w2gsx</b>	_	_	_	_	_	_	_	_	_

Die Buchstaben der beiden Worte sind unsortiert. Du musst sie jeweils umsortieren, so dass  
zwei sinnvolle Begriffe entstehen:

**Begriff 1** (gebildet aus der erste Tabellenzeile [w1gsx]): \_ \_ \_ \_ \_

(Hilfe: Begriff 1 fängt mit dem gefunden Buchstaben an, der am weitesten hinten im Alphabet steht.)

**Begriff 2** (gebildet aus der erste Tabellenzeile [w2gsx]): \_ \_ \_ \_ \_

(Hilfe: den mittleren Buchstaben von Begriff 2 hast du gleich zweimal gefunden.)

Kurz vor dem Erreichen des Zielgebiets wirst du die beiden Begriffe erkennen.

Alles gelöst und ausreichend gerastet, dann gehe zurück zum Grenzstein an der Staatsgrenze. Von hieraus folge dem geschotterten Weg in  $\mathbf{C} * \mathbf{D} * \mathbf{F} = \_ * \_ * \_ = \_\_\_\_\_\circ$ .

Es geht in einigen Kehren abwärts. Bald siehst du auf dem Weg nach unten dein nächstes „feuchtes“ Ziel.

Achte in einer scharfen Rechtskurve auf einen unscheinbaren Pfad, der durch ein Holzschild gekennzeichnet ist. Mit dem Pfad kannst du jetzt einen großen Bogen des Schotterweges abkürzen. Du kommst später wieder auf den Weg und kurz danach ans Wasser (Bademöglichkeit).

Dort folge dem Uferweg in  $\mathbf{H} + \mathbf{B} + \mathbf{G} = \_\_\_ + \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_\_\_\circ$  bis zum Parkplatz. Hier musst du dich in nördliche Richtung, vorbei an den Autos durch den Parkplatz orientieren. Folge der Zufahrtstrasse des Parkplatzes bis zu einem Forstweg mit Schranke. Hier gehe in Richtung  $(\mathbf{A} + \mathbf{D}) * \mathbf{B} * \mathbf{F} = (\_\_\_ + \_\_\_) * \_\_\_ = \_\_\_\_\_\circ$ .

An der gleich darauf folgenden Gabelung wähle den Weg in  $\mathbf{A} * \mathbf{D} = \_\_\_ * \_\_\_ = \_\_\_^\circ$ .

Du kannst jetzt einige Zeit auf diesem Waldpfad wandern.

Nach ungefähr **B + D = \_ + \_ = \_\_\_\_** Minuten solltest du auf deiner Wanderung auf die beiden ermittelten Begriffe (Wörter) achten, die in kurzem Abstand am Wegesrand auftauchen (zuerst **Begriff 1** dann **Begriff 2**).

Bei **Begriff 2** hast du den Ausgangspunkt fürs Finale erreicht.

# Finale

Folge nur ein kurzes Stück deinem Weg weiter, bis du am Felsen auf der linken Seite vorbei bist. In Richtung  $\mathbf{D} * \mathbf{F} * \mathbf{G} + \mathbf{A} = \underline{\quad} * \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$  geht es weiter.

Nach  $\mathbf{D}^* (\mathbf{D} - \mathbf{E}) = \_ \_ * ( \_ \_ - \_ ) = \_ \_ \_$  Schritten kannst du auf der rechten Wegseite  $\mathbf{B} = \_ \_ \_$  Buchen erkennen, die dicht beieinander stehen. Von einer der Buchen ist nur noch ein kurzer Stummel übrig.

Von den Buchen kannst du in Richtung  $(\mathbf{B} + \mathbf{C}) * \mathbf{A} - \mathbf{D} = ( \_ + \_ ) * \_ - \_ = \_^\circ$  und  $\mathbf{A} + \mathbf{G} = \_ + \_ = \_$  Schritten Entfernung einen Baumstumpf erkennen. Dort findest du die Box.

<b>A = _ _</b>	<b>B = _</b>	<b>C = _</b>	<b>D = _ _</b>
<b>E = _</b>	<b>F = _</b>	<b>G = _</b>	<b>H = _ _</b>

## Rückweg

Gehe zurück zu den Buchen und dann so lange abwärts, bis du wieder ans Wasser kommst. Folge dem Uferweg in Richtung ( **D - B** ) \* **C** \* **F** \* **G** = ( \_ \_ - \_ ) \* \_ \* \_ \* \_ = \_\_\_\_°. Kurz nach einer Brücke zweigt links ein Fahrradweg zu deinem Startort ab. Lasse dich von den Zeitangaben auf dem Schild nicht irritieren, wir haben ca. 10 Minuten weniger gebraucht. Leider musst du jetzt noch in den sauren Apfel beißen und das letzte Stück auf dem Radweg entlang der Straße zurücklegen. Bald siehst du schon von Weitem den Maibaum, zu dem du ohne weitere Erklärungen zurückfinden wirst

Wir hoffen, dir hat diese Letterbox-Runde Spaß gemacht und würden uns über einen Eintrag im Forum freuen.

Es grüßen die

Weingartner-Edel-Hobbits

