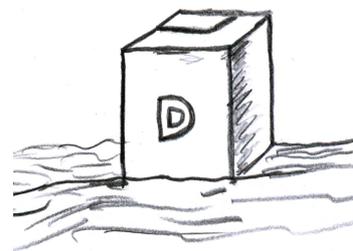


Letterbox: Von Stein zu Stein

(versteckt im Juli 2012 by John Favour)



- Stadt/Ort: zwischen Mußbach und Deidesheim
- Startpunkt: Ausflugslokal

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
- Empfohlene Karte: Bad Dürkheim und Umgebung (1 : 25.000)
- Ausrüstung: Schreibzeug (Bleistift und Radiergummi empfohlen), Stempel und Stempelkissen, Kompass, Logbuch, **Fernglas**, Picknick-Verpflegung,
- Schwierigkeit: mittel – hoch
- Gelände: mittel – schwer (steile Abschnitte zu Beginn, Querfeldeinpassagen, nicht für Kinderwägen geeignet, Kondition erforderlich, nix für quengelige kids)
- Länge: 11 km
- Dauer: 4,5 h (ohne Rast- und Ruhezeiten)
- Hinweise: Einkehrmöglichkeit nur zu Beginn und am Ende der Tour; ein Streßts muss gelöst werden; September – Oktober Sammeltasche für Kastanien mitnehmen.

Info:

Im Pfälzerwald findet man eine Vielzahl von Steinen, die von Menschenhand bearbeitet wurden. Die meisten sind Grenzsteine aus Zeiten der Hain- bzw. Hartgeraiden und aus bayerischer Zeit. Aber auch Gedenk- und Hinweissteine – insbesondere Rittersteine des PWV – zieren so manchen Weg. Einige Vermessungssteine und wohl nur wenige Wegweisesteine komplettieren das Ensemble der steinernen Zeugen einer vielfältigen Geschichte der Pfalz. Diese Letterbox ist den stummen Wegbegleitern gewidmet.

Clue:

Startpunkt ist ein populäres Ausflugslokal zwischen Mußbach und Deidesheim. Es ist bekannt für seinen herrlichen *Blick* in die Rheinebene und seine schöne, mit Zierreben überwachsene Besucherterrasse. Alljährlich findet zu Ostern im benachbarten Schützenverein ein Schießwettbewerb der besonderen Art statt. Der Erfolg der Schützen kann man an der Anzahl eines bestimmten, in der Regel bemalten Lebensmittels erkennen. Für alle, die noch immer nicht den Ausgangspunkt erraten haben, hier seine Koordinaten:

N 49° 23.954

E 008° 10.054

(Hinweis: Anzeige auch über google maps. Eingabe ins Suchfeld: loc: N 49° 23.954 E 008° 10.054)

Vom Ausflugslokal startend folgst Du dem südlich gelegenen, anfangs mit Sandsteinen gepflasterten Weg bergauf. Nach ca. 100 – 110 Schritten ab Pflasterungsbeginn siehst Du rechts einen Gedenkstein. In welchem Monat des Jahres 1985 wurde er aufgestellt?

1. Lösungswort: _____

Gehe links am Stein vorbei, die Treppen hinauf und dann in Richtung 270° den Berg hinauf. Nach ungefähr 5 Minuten erreichst Du einen Fahrweg. Überquere ihn und folge weiter Deinem Weg bergauf. An der nächsten Querung halte Dich links - Weg-Nr. 3. Folge weiter diesen Weg bis Du nach 10 – 15 Minuten einen weiteren Gedenkstein erreichst (N 49° 23.873 E 008° 09.262). Er ist zwei politischen Größen des 19. Jh. gewidmet. Notiere Dir den zweitgenannten Politiker.

2. Lösungswort: _____

Gehe den Weg weiter in Richtung 235°. An der nächsten Kreuzung bleibe auf der Wegmarkierung Nr. 3. Nach einiger Zeit erreichst Du eine Rechtskurve (N 49° 23.829 E 008° 08.812). Verlasse nun Deine Wegmarkierung und folge der Kurve nach rechts. An der nächsten Querung halte Dich links und gehe bergauf. Du nimmst an der danach folgenden Kreuzung den Weg in 40° Richtung. 3 Minuten später gabelt sich der Weg. Laufe rechts weiter (weiße Punktmarkierung). Weitere drei Minuten später triffst Du auf einem Fahrweg. Gehe links bergauf (weiß-blaue Balkenmarkierung) und in der bald folgenden Rechtskurve verlasse den Fahrweg und laufe den kleinen Pfad den Berg hinauf.

Welchen Namen hat der Weg?

3. Lösungswort: _____

(Kontrolle: auf der weiß-blauen Balkenmarkierung bist Du richtig)

15 – 20 Minuten später stößt Du auf einen Fahrweg (bleibe immer auf weiß-blauer Markierung, ignoriere andere Wege). An einer Kiefer erkennst Du ein schwarzes **S** auf weißem Grund. Laufe auf dem Fahrweg in nordwestlicher Richtung weiter. An einer Jagdkanzel (Hochstand) links halten. In der nächsten Rechtskurve verlasse den Weg und folge einem kaum erkennbaren Pfad in Richtung 275° (links vorbei an einem „hölzernen Herzen“). Nach etwa 110 - 130 Schritten hast Du den nächsten Stein erreicht. Es ist der Spielstein (N 49° 24.185 E 008° 07.991).

Mehrere Sagen ranken sich um diesen Stein mit den drei Würfeln und den drei Seseln (Winzermesser). Eine berichtet von zwei Burschen, die an dieser Stelle um ein Mädchen gewürfelt haben sollen, eine andere erzählt die Geschichte von drei desertierten französischen Soldaten während des Spanischen Erbfolgekrieges. Sie wurden gefasst und zum Tode verurteilt. Der Hauptmann jedoch ließ sie um ihr Leben würfeln und nur der mit der niedrigsten Punktzahl kam ungeschoren davon. Auch dies geschah an dieser Stelle. Fest steht allerdings nur eines, nämlich, dass der schon 1543 bezeugte Stein seine wahre Bedeutung noch immer nicht preisgegeben hat. Auch aus einem anderen Grund ist der Spielstein bemerkenswert. Er wurde nämlich nicht in den Stein hinein, sondern aus ihm heraus gehauen.

Sieh nun auf den Stein. Wie viele Augen zeigt der Würfel mit der niedrigsten Punktzahl?

4. Lösungswort: _____

In westlicher Richtung erkennst Du einen Trampelpfad. Folge ihm! Wahrscheinlich wirst Du bald keinen Pfad mehr erkennen – but don't panic – laufe einfach Richtung Westen. Achte auf Deine Schritte und zertrample keine Heidelbeeren oder Schösslinge. Nach ca. 100 Meter erreichst Du einen quer verlaufenden Wanderweg (rot-weiße Balkenmarkierung). Gehe in Richtung 150°. Nach wenigen Metern überquerst Du eine kleine Kuppel. Nun geht es wieder bergab und wieder bergauf. Achte auf eine Eiche, die rechts am Wegesrand steht und die rot-weiße Markierung trägt (danach geht es steil bergab). Kurz vor der Eiche verlasse den Weg in Richtung 225°. Du erkennst in 20 Metern Entfernung einen auffälligen Felsen. Gehe an ihm vorbei und in gleicher Richtung 20 Schritte weiter findest Du eine Bodenplatte, die als Grenzstein zwischen den Waldmarken Deidesheim und Königsbach – Ruppertsberg diente (N 49° 24.069 E 008° 07.999). Welche Jahreszahl ziert den Stein?

5. Lösungszahl (in Ziffern): _____

In Laufrichtung vorne links erkennst Du (mit etwas Phantasie) einen Kleinbuchstaben. Welchen?

6. Lösungsbuchstabe: _____

Kehre nun zum Weg zurück und folge ihm weiter bergab. Nach kurzer Zeit erreichst Du die Knoppenweth (Kuppenweide), auch Kuhplatz genannt. Es handelt sich um einen ehemaligen Waldweideplatz fürs Rindvieh. Du läufst aber weiter auf der rot-weißen Markierung zum ältesten Aussichtsturm des Pfälzerwald-Vereins auf dem Stabenberg (N 49° 23.670 E 008° 08.186). Eine Viertelstunde später erklimmst Du den Turm. Welches beliebte Wanderziel im Pfälzerwald kannst Du in Richtung 210° auf dem gegenüberliegenden Berg erkennen?

7. Lösungswort: _____

(evtl. hilft ein Blick in die Wanderkarte)

Jetzt brauchst Du Dein Fernglas!!! Wie viele rote Ringe hat der Sendeturm neben dem erfragten Wanderziel? Zahl in Buchstaben.

8. Lösungswort: _____

Fernglas vergessen (oder die Eberesche im Sommer im Weg und mittlerweile zu hoch gewachsen)!!! Dann musst Du zur Strafe rechnen. Zähle die Stufen bis zur Plattform des Turmes. Addiere zu dieser Zahl das Baujahr des Turmes. Suche eine Bank, die einem gewissen „Stecke“ gewidmet wurde. In welchem Jahr geschah dies? Subtrahiere die Quersumme dieser Jahreszahl von der

bereits errechneten Zahl. Dividiere nun die gefundene Zahl durch 4, addiere 42 und bilde nun wiederum die Quersumme und Du hast die Anzahl der roten Ringe des Sendeturms.

Jetzt hast Du Dir eine Pause verdient. Hoffentlich hast Du an das Picknick gedacht und Dich und Deine Lieben ausreichend mit Essen und Trinken versorgt. Während Du Dich also stärkst, kannst Du gleichzeitig das erste Rätsel lösen. Viel Spaß dabei!!!

Ergänze das Buchstabenfeld mithilfe der bisher gefundenen Lösungsbegriffe wie folgt:

- 2. Buchstabe des 1. Lösungswortes = B6, D2, H2, H10, K5
- 3. Buchstabe des 2. Lösungswortes = C1, D6, F5, M5
- 4. Buchstabe des 3. Lösungswortes = A10, E6, L4
- 2. Buchstabe des 4. Lösungswortes = D5, I6, M2
- Quersumme der 5. Lösungszahl umgewandelt in einen Buchstaben (1=a, 2=b, 3=...) = B5, K9
- 6. Lösungsbuchstabe = E10, F2, K6 *siehe Umwandlungstabelle am Ende der Beschreibung
- 1. Buchstabe des 7. Lösungswortes = D10, J5
- 3. Buchstabe des 8. Lösungswortes = H5, I4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	E	X		G	O	P	K	N	B	U	X	V	E
2	D	P	F		U		N		U	G	E	S	
3	O	J	A	M	I	A	S	M	C	H	I	E	N
4	J	U	N	E	X	V	A	N		E	K		S
5	O		H		R		C		F			Z	
6	M		B			G	Q	U		T		D	U
7	E	Z	D	E	W	I	S	X	N	M	F	F	V
8	I	V	T	U	M	E	I	D	K	S	E	J	G
9	N	B	D	A	I	S	U	N	C	O		E	R
10		O	E			N	Z		H	N	E	N	D

In diesem Buchstabenfeld findest Du 6 Begriffe aus Fauna und Flora. Sie sind senkrecht und waagrecht versteckt. Finde zuerst diese Begriffe. Sie helfen Dir beim Beantworten folgender Fragen! Etwas „um die Ecke“ denken musst Du allerdings schon☺!! Hinweis: Umlaut ä = ae etc.

- X1. In einem Tier stecken zwei. _____
- X2. Zwei Tiere, getrennt gefunden, ergeben ein Drittes. _____
- X3. Flattermann mit falschen Sehorganen. _____
- X4. Belesener Piepmatz. _____
- X5. Teil eines Tieres, das keines ist. _____

Nach getaner Arbeit folge nun dem schmalen Weg Richtung Gimmeldingen. Es geht durch einen düsteren Nadelwald mit nicht weniger als fünf verschiedenen Nadelbaumarten (Preisfrage außer Konkurrenz: Welche?). Nur 10 Minuten später erreichst Du eine kleine Lichtung mit Schutzhütte (Sängerklause). Nimm den Weg in 210° Richtung und schon bald unterquerst Du einen Strommast. Bleibe auf altbekannter Wegmarkierung (ignoriere einen links abzweigenden Weg) bis sich nach etwa 5 Minuten der Weg gabelt. Du hältst Dich rechts und gehst bergab. Nur 90 Schritte weiter erreichst Du erneut eine Bodenplatte, die als Grenzstein diente (N 49° 23.321 E 008° 08.236). Es handelt sich um den Kaffenstein. Kaffen bedeutet Kerben. Der Kaffenstein ist also ein Stein, in den Kerben eingehauen wurden. Er trennt den Deidesheimer -, Gimmeldinger - und Königsbacher Wald. Das einfache Kreuz ist das Deidesheimer Waldgrenzzeichen, die Raute steht für Gimmeldingen, ebenso wie das G und das Kreuz mit dem Hirschgeweih für Königsbach, wie auch das K. Wenn Du unterhalb des Steines stehst erkennst Du an seinem linken Rand ein

9. Lösungswort:

G						T
----------	--	--	--	--	--	----------

Weiter geht's bergab. Schließlich gelangst Du zu einer Kreuzung, die einer Dame gewidmet wurde. Hier wanderst Du in 50° Richtung weiter. Es geht kurz durch einen lichten Kiefernwald mit Erika- und Heidelbeerenbewuchs. Nächste Kreuzung dann in 20° Richtung laufen. Nach etwa 7 - 10 Minuten geht rechts ein kleiner Weg ab. Ignoriere ihn und gehe gerade aus weiter.

(Kontrolle: Du bist auf dem Weg mit weiß-roter Balkenmarkierung)

Kurz danach kommst Du an eine Querung. Folge dem Weg bergab. Vorbei an der Abzweigung zum Wendekreuz und auf weiß-roter Markierung gelangst Du nach einem weiteren Viertelstündchen an die Klausenkapelle. Bald ist es geschafft. Hier findest Du den letzten Hinweis, musst anschließend das Str8ts lösen, um dann endgültig die Box „heben“ zu können.

Gehe zur Stirnseite am östlichen Ende der Kapelle. Dort findest Du einen kleinen Altar. Die wievielte Station des Kreuzganges von Königsbach zur Klausenkapelle (N 49° 23.572 E 008° 09.373) stellt dieser Altar dar?

10. Lösungszahl (in Ziffern): _____

Ergänze nun das Str8ts wie folgt:

- Wandle den letzten Buchstaben des Lösungswortes X1. in eine Ziffer um (a=1, b=2, c=3...)*. Die erhaltene Ziffer = F-IX, H-IV *siehe Umwandlungstabelle am Ende der Beschreibung
- In gleicher Weise wandle den 5. Buchstaben des Wortes X2. in eine Ziffer um. Die erhaltene Ziffer = B-VI, D-VII, E-VIII, F-II, G-III, H-I
- In gleicher Weise wandle den 2. Buchstaben des Wortes X3. in eine Ziffer um. Die erhaltene Ziffer = A-V, C-VII, D-III
- Umwandlung des 1. Buchstabens von X4. Ziffer = B-VIII, G-I, H-III
- Umwandlung des 9. Buchstabens von X5. Ziffer = F-VI, I-VIII
- Umwandlung des 4. Buchstabens des 9. Lösungswortes = B-II, C-IV, E-VI, F-VII, I-IX



Str8ts:

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
A	7			3					
B			7						
C	4				2				7
D	5								
E		5							
F									
G							7		1
H					4				
I			5						

Spielanleitung Str8ts:

Die Zahlen von 1 bis 9 dürfen in jeder Zeile und jeder Spalte nur einmal vorkommen. Die weißen Felder bilden jeweils eine Straße. Die Reihenfolge der Zahlen ist dabei egal, also z.B. 6-4-5 oder 2-6-4-5-3. Die weißen Zahlen in den schwarzen Feldern dürfen in der jeweiligen Spalte und/oder Zeile nicht verwendet werden.

Finale:

Gehe nun (5 x 10. Lösungszahl) = _____ Schritte ab Altar in Richtung D-V x 30° = _____°.

Folge jetzt den Weg in I-V x 10° = _____° Richtung bis Du links des Weges einen Stein u. a.

mit der Zahl (C-VIII minus I-IV) = _____ erreichst. Von ihm aus gehe 5 x B-V = _____ Schritte in Richtung (Summe der Zahlen auf dem Stein) x 75° = _____° zu einer mehrstämmigen Kastanie. Jetzt in Richtung E-VIII x 105° = _____° H-III x 5 = _____ Schritte zu einer Kiefer gehen an deren Stamm Steine die Box verstecken.

Rückweg:

Folge nun der weiß-roten Markierung weiter bergauf. Gute 5 Minuten später gabelt sich der Weg. Du bleibst rechts auf der bekannten Markierung. Bald geht es bergab durch einen Eichenwald. Mit etwas Glück kannst Du zwischen Mai und Juli Hirschkäfer entdecken. An der nächsten Querung hältst Du Dich links und kommst nach 5 Minuten zurück an den Ausgangspunkt.



Umwandlungstabelle Buchstaben - Ziffern

A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9

J	K	L	M	N	O	P	Q	R
10	11	12	13	14	15	16	17	18

S	T	U	V	W	X	Y	Z
19	20	21	22	23	24	25	26