

Bekenner, Haudegen und Eroberer – Teil 1

(placed by NeuVoPi im Dezember 2009 überarbeitet August 2015)

Start: ???
Wanderkarte: sinnvoll (wird aber nicht verraten)
Länge: 5 km
Beschaffenheit: Querfeldeinpassage
Tipps: Ä = ae / QS = Quersumme / iQS = iterierte Quersumme /
wenn a = 17; dann z = 16
Ein

Mitten im Pfälzerwald gelegen findest du deren Gedenksteine. Hier ist dein Startpunkt. Suche dir deinen Weg dorthin selbst aus. Den Rückweg musst du deinem Parkplatz anpassen. Weißt du schon wo es los geht?		
Eine „matställe“ trägt den gleichen Namen wie die Gedenkstätte _____ (Mehrzahl) Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=1) und addiere	A	
Die „matställe“ wurde 1843/44 erbaut und war ursprünglich ein _____ Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=A:10) und addiere	B	
In der Nähe befindet sich ein Aussichtsturm _____ Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=QS B) und addiere	C	
Ein General fand 1794 wahrscheinlich in diesem Gebiet, in einer Schlacht den Tod. Ihm ist einer der Gedenksteine gewidmet. General _____ Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=iQS C) und addiere	D	
Der Berg trägt umgangssprachlich einen anderen Namen als in den Karten eingezeichnet. Wie lautet der Name in den Karten? _____ Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=iQS D+5) und addiere	E	
So, nun solltest du aber wissen wo die Tour startet! An der Gedenkstätte angekommen, gilt es erst einmal einige Werte zu sammeln.		
Ein Gedenkstein trägt auf der Rückseite die Buchstaben N + W. Wer hat diesen Stein erstellt? (nur der Nachname) _____ Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=iQS E) und addiere	F	
Wann wurde der Stein erstellt? _____	G	
Ganz in der Nähe befinden sich zwei gegenüberliegende Steine. Wie heißt der glößere davon? _____ Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=QS G) und addiere	H	
Mit wie vielen stehenden Steinen wird dieser Gedenkstein umrahmt? _	I	



Gehe nun weiter zum größten Gebilde dieser Gedenkstätte. Um deinen genauen Startpunkt herauszufinden, löse noch folgende Aufgabe: Trage die Buchstaben sinngemäß zusammen. **ACHTUNG: hier gilt ä=ä**

Zeile	Buchstaben	Ziffer	Lösung
1	14	-----	
2	15	-----	
3	20	-----	
4	6 + 14	-----	
5	5	1	

Zeile	Buchstaben	Ziffer	Lösung
6	16	-----	
7	3	-----	
8	6	-----	
9	10 + 17	-----	
10	13	-----	

Nun ordne den Zeichensalat und finde die Lösung. Begebe dich da hin und starte deine Letterboxrunde.		-----
Peile in A – I° = _____° und gehe E – B = _____ Schritte zu einer Steinplatte.		
Folge diesem Weg bis du einen Querweg erreichst. Hier gehe links weiter bis du einen Grenzstein auf der linken Seite erreichst.		
Auf der Ostseite des Grenzsteines findest du eine Zahl	J	
Vom Grenzstein aus bewege dich in Richtung D + I + J = _____°		
Wer ist an dieser Stelle vermutlich gestorben?		
Zurück zum Weg. Folge diesem bergan und du kommst nach kurzer Zeit an eine Gabelung. Auch hier wähle die Richtung rechts, zum Turm.		
Wie viele Innenstufen führen dich auf den Turm?	K	
Wie viele Fenster hat der Turm?	L	
Wie viele Ecken hat der Turm?	M	
Weiter geht's! Stelle dich an den ca. 1,5 m hohen Stein neben dem Turm und peile in Richtung L * A = _____°		
Folge dieser Richtung A – K = _____ Schritte und wähle dann den Weg in Richtung B + C = _____° zu einem weiteren Grenzstein.		
Am Grenzstein angekommen gehe in Richtung K – M – 2 * L = _____° zu einem weiteren Grenzstein mit der Nummer J + L = _____		
Von hier aus peile in E + F = _____°. In ca. 250 m triffst du wieder auf einen Weg mit einem weiteren Grenzstein mit dem Haingeraidezeichen Y und der Nummer _____	N	
Folge diesem Weg in westliche Richtung. Nach einer Linkskurve findest du rechts unterhalb des Weges eine Quelle. Suche dir eine Möglichkeit dort hin zu kommen. Früher gab es hier einmal einen Pfad.		
An der Quelle angekommen, folge dem Weg in Richtung A + C _____°.		
Von schräg rechts kommt ein Weg der dich nicht interessieren soll.		
An der darauf folgenden Gabelung beginnt das Finale		
L * M _____ Schritte in J + I = _____°		
H – F – I = _____ Schritte in D + E + C – A + QS B – M = _____°		
Erledige die Büroarbeit. Vergiss nicht, dir den Startpunkt vom Teil 2 zu notieren. Achte darauf, dass dich keine Muggel beobachten. Den Weg zurück wählst du nach eigenem Gusto.		

