

Der Taubenkopf ist mit 604 m Höhe eine der höchsten Erhebungen der Haardt (Pfälzer Wald). Er hat einen freien Gipfel mit Fernblick nach Norden (zur Hohe Loog) und nach Osten in die Rheinebene. Wenige Berge dieser Höhe sind so nah vorgeschoben in Richtung Rheinebene bei gleichzeitig fehlender Bewaldung.

## Taubenkopf - Letterbox

Schwierigkeit: (\*\*\*--), Gelände (\*\*\*--); nicht für Kinderwagen geeignet; **bei vereisten Wegen ist die Boxensuche nicht zu empfehlen.**

Länge: ca. 9 km; ca. 3,5 Stunden

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift

Empfohlene Karte: Topographische Karte Naturpark Pfälzerwald  
Oberhaardt Blatt 6, Maßstab 1 : 25.000

Einkehrmöglichkeit in der Klausenthalhütte in Parkplatznähe. Geöffnet Dienstag bis Sonntag von 10.00h bis 18.00h, im Sept./Okt. täglich. [www.klausenthalhuetten.de](http://www.klausenthalhuetten.de).

Parkplatz: Nähe Klausenthalhütte (Neustadt a.d.W. Ortsteil Diedesfeld); Höhe ca. 230 m; in Diedesfeld in die Weisse Kreuzstraße bzw. Weißkreuzstraße einbiegen und der Ausschilderung Klausenthalhütte folgen. Der Parkplatz kommt kurz vor der Hütte. Es ist im Zweifelsfall der östlichere Parkplatz.

**N49.316107, E8.112356**

Bleibe im Zweifelsfall auf Deinem Weg, wenn nichts anderes angegeben ist.

**Bevor Ihr auf die Suche geht, löst das nachfolgende Rätsel bereits zuhause.**

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
M				7						
N		9		1						
O					3	6				
P	4	9	4		8		5			
Q	2									
R	7	1		6						
S					3	8	5			
T			2							
U										
V										

## Anleitung für das Lösen des Rätsels:

Im Rätsel kommt jede Zahl zweimal vor. Gehe horizontal und vertikal und verbinde so gleiche Zahlen, ohne dabei die Wege der anderen Zahlenpaare zu kreuzen. Wenn Du das Rätsel richtig gelöst hast, ist jedes Kästchen ohne Zahlen von einer Verbindungslinie durchzogen. Nachfolgend findest Du ein Beispiel mit Lösung.

### Beispiel:

**Aufgabe**

1		4				3
2						
	6			1		
		5		3		
		2				
	5					4
			6			

**Lösung**

1		4				3
2						
	6			1		
		5		3		
		2				
	5					4
			6			

## Umsetzung bei der Boxensuche in der Natur:

Du wirst Dir beim Suchen der Letterbox vorstellen, entlang einer bestimmten Verbindungslinie zu laufen und die entsprechenden Richtungswechsel an Abzweigen, Gabelungen, Kreuzungen, Wegspinnen etc. vorzunehmen. Im Lösungsbeispiel müsstest Du, um von der oberen 1 zur unteren 1 zu gelangen, erst nach rechts, dann nach links und schließlich nach rechts abbiegen. Du nimmst in der Natur immer die erste Möglichkeit, einen Richtungswechsel **auf einen Weg bzw. einen deutlichen Pfad** vorzunehmen. **Die einzige Ausnahme ist der allerletzte Richtungswechsel, der querfeldein Richtung Box verläuft.** Auch kurze Linien, wie im Lösungsbeispiel zwischen den beiden Einsern, sind wichtig, um alle Richtungswechsel darzustellen. Die Verbindungslinien sind **nicht maßstabsgetreu** im Verhältnis zu Längen von Wegstrecken in der Natur; d.h. es geht nur um die Reihenfolge von Richtungsänderungen und nicht um die Darstellung von Entfernungen.

Im Clue wird angegeben, ab wo Du gemäß der Verbindungslinie (= Wegeplan) zwischen zwei genannten Zahlenpaaren laufen sollst. Die Zahlenpaare sind mit ihren Koordinaten bestimmt. Nachdem Du die Richtungswechsel dem Wegeplan folgend vorgenommen hast, geht es anschließend gemäß Text im Clue weiter. Falls etwas **während** des Ablaufens der Verbindungslinien zu beachten ist, wird darauf unter der Spalte „Beachte“ hingewiesen.

Ansonsten gilt bei der Umwandlung von Buchstaben in Zahlen generell A = 1, B = 2, usw.

**Das Lösen des Finalrätsels (auf Seite 6) nimmt maximal fünf Minuten in Anspruch.**

### Clue:

Von der Mitte des Parkplatzes peilst Du in 280° auf die gegenüber liegende Straßenseite, wo Du einen Adler findest, der sich eventuell hinter Laub versteckt. Verlasse den Parkplatz auf asphaltiertem Weg in die gleiche Richtung, in die der Adler blickt.

ab wo?	Wegeplan	Beachte
<b>Weg nach Verlassen des Parkplatzes</b>	<b>von [Q I] nach [T III]</b>	<b>Der nach Verlassen des Parkplatzes am Ende der Mauer einmündende Weg bleibt unbeachtet.</b>

Bleibe auf diesem Weg bis zu einer Wegspinne mit behauenen Stein und dreieckigem Schild. Vom ersten Wort auf dem Stein wandelst du den zweiten Buchstaben und den fünften Buchstaben jeweils in eine Zahl um. Trage die Zahl für den zweiten Buchstaben im Finalrätsel auf **[eII]** und für den fünften Buchstaben auf **[fVI]** ein.

Stelle Dich vor den behauenen Stein, lese die Inschrift und gehe dann in Deiner Blickrichtung weiter, wobei Du den Stein rechts von Dir liegen lässt. Dein Weg macht bald eine Linkskurve, verläuft nach dem Passieren einer Bank entlang von Weinbergmauern und schließlich geht es auf Beton-Rasensteinen S-förmig bergab.

ab wo?	Wegeplan	Beachte
<b>Weg mit Beton-Rasensteinen</b>	<b>von [P I] nach [P III]</b>	<b>Du musst zwischen 16 und 17 hindurch.</b>

Vorbei an einem Unterstand mit Steintisch kommst Du zu einer Linkskehre des Weges. Schräg rechts voraus steht ein quadratisches Häuschen mit Biberschwanzziegeln. Folge der Linkskehre.

Links kommt nun eine Sitzgruppe mit Kunststoffmöbeln. Hier gilt es, einige Variablen zu ermitteln.

Welches Tier siehst Du über dem Namen des Herstellers der Kunststoffmöbel? A = \_\_\_\_\_

Die Quersumme der Postleitzahl unter dem Herstellernamen ist Variable B. B = \_\_\_\_\_

Die Hausnummer auf demselben Schild ist Variable C. C = \_\_\_\_\_

Von der Vorwahl bildest Du aus der dritten Ziffer (als Zehnerstelle) und vierten Ziffer (als Einerstelle) eine Zahl und wandelst sie in einen Buchstaben um. D = \_\_\_\_\_

Trage im Finalrätsel die zweite Ziffer der Postleitzahl bei **[cV]**, die fünfte Ziffer der Postleitzahl bei **[fIV]** und letzte Ziffer der Vorwahl bei **[dIII]** ein.

Gehe auf Deinem Weg weiter und bald durch das Gatter in den Wald. Ca. 150 m nach dem Gatter kreuzt ein Pfad, dem Du bergan folgst (falls Du an einem Zaun links des Weges ankommst, bist Du zu weit gegangen). Überquere vorsichtig eine Straße und gehe über sechs Stufen weiter bergan. Folge dem Pfad durch einen Rechtsknick, der Dich nach Nord-Ost führt. Achte auf die kommende Pfadgabelung, an der Du Dich rechts hältst und auf dem unteren Pfad bleibst. Du müsstest nun in Deiner Laufrichtung Dein nächstes Zwischenziel erkennen können und erreichst bald einen freien Platz mit toller Aussicht.

Welches Tier findest Du am Gebilde, das 1845 erneuert wurde? E = \_\_\_\_\_

An wievielten Tag im November wurde hier etwas eingeweiht? F = \_\_\_\_\_

Schreibe von der Tafel mit dem Einweihungsdatum das Verb des ersten Satzes im Infinitiv auf (der Infinitiv hat sieben Buchstaben). G = \_\_\_\_\_

Die Anzahl der direkt am Gebäude auf dessen Süd-Ost-Seite stehenden Bänke trägst Du als Zahl im Finalrätsel bei **[bV]** ein.

Suche drei Kreuze im Nord-Westen und gehe von dort aus abwärts bis zu einem weiteren Platz. Nun querst Du vorsichtig hinüber zu den vier herabfallenden Steinen und suchst in deren Nähe den Anfang eines Pfades. Auf diesem anfänglich steilen Pfad behalte für einige Zeit Deine Laufrichtung in ca. 280° bei und folge den Grenzsteinen. Zwischendurch passiert Du nach ca. 10 Minuten einen Hochsitz und darauf einen größeren Grenzstein mit 1830 auf dessen Westseite. Behalte weiterhin Deine Richtung in ca. 280° bei.

ab wo?	Wegeplan	Beachte
<b>Grenzstein mit 1830</b>	<b>von [P V] nach [S VI]</b>	<b>Dein Pfad wird vor dem Richtungswechsel zweispurig.</b>

Nach ca. 10 Minuten gemütlicher Wanderung gelangst Du an eine Wegspinne.

Rechts von Dir siehst Du ein gelbes Schild. Setze die letzten zehn Buchstaben der zweiten Zeile gleich Variable H. H = \_\_\_\_\_

Die ersten zehn Buchstaben des oberen Wortes auf diesem Schild sind Variable I. I = \_\_\_\_\_

Wandle den vierten Buchstaben des hier erwähnten Ortsnamens in eine Zahl um und setze diese im Finalrätsel auf Position **[aI]**.

Gehe jetzt in nördliche Richtung auf einem Pfad bergan weiter bis zu einer weiteren Wegspinne, an der sich ein Grenzstein und eine Bank befinden.

Auf einem Wegweiser stehen die Entfernungen zum Hahnenschritt und zum Totenkopf. Nimm die Nachkommastelle der Entfernung zum Totenkopf und trage diese als Zahl im Finalrätsel bei **[bI]** ein.

Nun steuerst Du von der Wegspinne den 150 m entfernten Gipfel des Taubenkopfs an, um die herrliche Aussicht zu genießen. Auf dem Gipfel findest Du eine aussichtsreiche Bank mit Namen unterhalb eines Schildes.

Die dritte Ziffer der Höhenangabe auf dem Holzschild trägst Du im Finalrätsel bei **[dII]** ein.

Suche in der Nähe ein kleines, weißes Kreuz auf einem Stein. Darunter steht eine Zahl mit vier Ziffern. Addiere die ersten drei Ziffern und subtrahiere vom Ergebnis die letzte Ziffer.

Damit erhältst Du Variable K.

K = \_\_\_\_\_

Subtrahiere die erste Ziffer von der vierten Ziffer und trage das Resultat im Finalrätsel bei **[fIII]** ein.

Während Du Dich auf der Bank entspannst, kannst Du nun das Finalrätsel nach bekanntem Muster lösen.

Nach dieser Entspannungspause gehst Du die 150 m zurück zur Wegspinne mit Bank und Grenzstein. Peile vom Grenzstein  $(B - C + K) * F = \text{_____}^\circ$  und gehe auf dem dort verlaufenden Pfad abwärts.

ab wo?	Wegeplan	Beachte
<b>Pfad ab der Wegspinne mit Grenzstein und Bank</b>	<b>von [O V] nach [S V]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der zweite auf dem Wegeplan dargestellte Richtungswechsel kommt in der Natur an einem Abzweig ca. <math>(B * C) - ((K + K) * F) = \text{_____}</math> Schritte nach dem ersten Richtungswechsel und sollte eher als Richtungsentscheidung interpretiert werden.</li> <li>Den dritten Richtungswechsel machst Du an der nun folgenden Wegspinne auf <b>den Pfad</b> und <u>nicht</u> auf den Weg.</li> </ul>

Du folgst nun geduldig dem Pfad bis zum Finalgebiet, das Du erkennst an

A1	A2	I6	H2	E1	E2	I4	H7	E3	H5	I8	I9	G3	I10	E2	I7	G5	I3	I4	E3
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----

Ab hier wendest Du den Wegeplan aus dem gelösten Finalrätsel an. Zur Berechnung der Gradzahl für den zweiten Richtungswechsel setzt Du bei den Koordinatenangaben die Ziffern aus dem Finalrätsel ein.

ab wo?	Wegeplan aus Finalrätsel	Beachte								
Beginne <u>unmittelbar und direkt am</u> gerade gefundenen Erkennungsmerkmal des Finalgebietes (wichtig für die Festlegung bzw. das Zählen der Richtungswechsel).	von der unteren 5 zur oberen 5	<ul style="list-style-type: none"><li>Gehe auf dem Pfad in Richtung<div><table><tr><td>G4</td><td>G5</td><td>G6</td><td>G7</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></div></li><li>Der erste Richtungswechsel kommt gleich nach wenigen Schritten.</li><li>Nach dem ersten Richtungswechsel gehst Du <math>((K + K) * B) + C + F + F = \underline{\hspace{2cm}}</math> Schritte bis zu einer Kiefer, die an Variable D erinnert und rechts von Dir steht.</li><li>Der zweite Richtungswechsel führt Dich <b>querfeldein</b> und zwar in Richtung <math>[dII] * [fVI] * [aI]^\circ = \underline{\hspace{2cm}}^\circ</math>.</li></ul>	G4	G5	G6	G7				
G4	G5	G6	G7							

Gehe ca.  $C * F = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritte querfeldein in diese Richtung zu zwei nebeneinander stehenden, stark verbogenen Kiefern. Von dort siehst Du in  $B * C + F - K^\circ = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$  und ca.  $C + F - K = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritten Entfernung eine weitere, an Variable D erinnernde Kiefer. An ihrem Fuß findest Du die Taubenkopf-Letterbox.

Lasse Dich nicht beobachten, stemple ab und verstecke alles wieder sorgfältig.

### Finalrätsel:

	a	b	c	d	e	f
I						
II						
III						
IV						
V						
VI						

Variable	Wert
B	
C	
D	
F	
K	

Buchsta- ben-Nr.										
Variable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
E										
G										
H										
I										

#### Rückweg:

Gehe zurück zum Erkennungsmerkmal des Finalgebiets und folge Deiner bisherigen Laufrichtung weiter. An einem Forstweg angekommen, behältst Du Deine Laufrichtung bei und gehst abwärts.

An der folgenden Pfadeinmündung hältst Du Dich in östliche Richtung und gehst gleich nach rechts, wo Du auf etwas Kindliches stößt. Gehe weiter und Du siehst kurz danach in Deiner Laufrichtung deutlich einen Pfad verlaufen.

Bleibe auf dem Pfad, beachte Abzweigungen nach links bzw. rechts nicht, bis Du schließlich an eine Kreuzung gelangst. Von dort siehst Du eine Mauer, zu der Du hingehst. Über einige Stufen kommst Du nach oben und biegst nach Osten ab. Du wirst Dein LB-Mobil nun sicher finden.