



Letterbox- Rothenburg ob der Tauber 2

(platziert im November 2014 durch Die Kruppi's)

Ort:	91541 Rothenburg
Parkplatz:	Parkplatz 1 am Spitaltor, F-Hörner Weg, gebührenpflichtig
Startpunkt:	Spitaltor
Koordinaten:	N 49°22.261 E 10°10.922
Gelände:	(* * - - -)
Schwierigkeit:	(* * - - -)
Länge:	ca. 7,5 km
Dauer:	2,5 Stunden
Material:	Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift, Kompass
Wanderkarte:	geht ohne
Einkehr:	In der Altstadt genug Möglichkeiten

- Gutes Schuhwerk ist unbedingt erforderlich.
- Bevor du losläufst, lese im Forum die letzten Beiträge. Es besteht immer die Möglichkeit, dass eine Box verloren ging.
- **Nicht Kinderwagentauglich**

Info

Die Wurzeln von Rothenburg liegen in Detwang, einem heutigen Stadtteil von Rothenburg. Diese Pfarrei wurde um 970 von dem Adligen Reiniger errichtet.

1356 wurde die Rothenburg teilweise durch ein Erdbeben zerstört.

Graf Heinrich von Rothenburg vermachte die Burg dem Kloster Comburg.

Heinrich V., der diese Schenkung nicht bestätigte, gab den Besitz an seinen Neffen

Konrad III. Dieser erlangte 1137 die Königswürde und errichtete die Reichsburg .

Die Erhebung von Rothenburg zur Reichsstadt erfolgte am 15. Mai 1274

Im Dreißigjährigen Krieg wurde die Stadt am 30. Oktober 1631 von 60.000 Mann unter General Graf von Tilly eingenommen. Nach einer Legende leerte der damalige Bürgermeister Georg Nusch auf Befehl General Tillys 3,25 Liter Wein auf einen Zug und bewahrte damit die Stadt vor der Zerstörung. Aus diesem Anlass findet noch heute jährlich das Festspiel „Der Meistertrunk“ statt.

Nachdem 1650 die letzten Soldaten die Stadt verlassen hatten, versank die Stadt in eine Art Dornröschenschlaf. Die Entwicklung stand praktisch still, und die Stadt verlor ihre Bedeutung. Dies ist der Grund, warum sich die Stadt bzw. ihre alte Bausubstanz in einem dermaßen gut erhaltenen Zustand befindet.

Von 1500 bis 1806 lag die Stadt im Fränkischen Reichskreis.

1803 wurde die Stadt ein Teil Bayerns.

Kurz vor Ende des 2. Weltkriegs, am 31. März 1945, wurden etwa 45 % der Bausubstanz Rothenburgs durch den Angriff der US - Luftwaffe beschädigt oder zerstört. Nach Kriegsende beteiligten sich die Amerikaner mit Spenden am Wiederaufbau, wie noch heute die Spendertafeln am Wehrgang belegen.

Hinweis

Die Rothenburg 2 Letterbox ist nur ein Teil des Stempels, und zwar die linke Hälfte. Also beim Stempeln beachten. Den 2. Teil des Stempels, die rechte Hälfte, findest du in der Rothenburg 1 Letterbox von NeuVoPi.

Clue

Verlasse den Parkplatz an der Einfahrt und gehe zur Stadtmauer der du nach links folgst. Nach einem Rechtsbogen kommt die Einfahrt in die Altstadt durch die Spitalbastei, einer alten siebentorigen Verteidigungsanlage. Von oben betrachtet sieht die Bastei aus wie eine übergroße 8.

Links vom Tor findest du eine kleine Infotafel mit der Bauzeit der Bastion : _ _ _ _

Wert A ist gleich die Summe der ersten und letzten Ziffer mal der zweiten Ziffer. A = _ _

Nur wenige Meter weiter geht es rechts über eine Fußgängerbrücke an der Spitalbastei außen entlang in die Altstadt.

Gleich nach dem Durchgang rechts am Spitaltorturm gehe die Treppe nach oben. Gehe nun durch den Turm und laufe auf der alten Stadtmauer entlang. Achte auf deinen Kopf, da die Dachbalken nicht sehr hoch sind.

Der schmale Wehrgang ist nun eine Weile dein Weg.

Rechts in der Mauer kannst du die Namen von Spendern ablesen die sich am Erhalt der alten Stadtmauer beteiligten.

Kurz vor dem ersten Turmdurchgang suche an der Mauer die Spendertafel „ SFCG Space Frequency Coordination Group _ _ _ _ „
Die Summe der ersten beiden Zahlen ist dein Wert B. B = _ _

Wenige Meter weiter gehe die Treppe hoch, durch den Turm und wieder die Treppe runter wieder auf den Wehrgang.

Nach ca. 50 m suche das Spenderschild vom Filmstudio

„Metro Goldwin Meyer Cinerama Production _ _ _ _ „ Die Summe der ersten und letzten Ziffer der Jahreszahl ist Wert C. C = _

Nun weiter auf dem Wehrgang. Nach dem rechtsknick kommst du zum nächsten Turm, dem Faulturm.

70 Schritte nach dem Turm suche die Spendertafel von M. Neufeld & Co aus Berlin-Zehlendorf _ m .

Für wie viel Meter haben sie die Patenschaft übernommen? D = _

Wert D passt im Sudoku der Letterbox „50 Willkommen im Club“ An die Stelle 12.L und 3.I

Weiter durch den nächsten runden Turm.

Der nächste Turm ist ein eckiger. Kurz danach erkennst du unten an der Giebelseite der heulenden Hütte eine grüne Schlange.

Die Anzahl der goldenen Zähne ist Wert E. E = _

Der nächste Turm ist der Rödertorturm mit Bastei. Weiter auf dem Wehrgang durch einen runden Turm.

Unten erkennst du ein mehrgiebeliges Fachwerkhaus mit überwiegend gelber Farbe. (Prinz Hotel)

Eine Giebelwand zeigt zur Stadtmauer. Zähle an dieser Giebelwand die gleich großen hölzernen X die mit ebenfalls hölzernem Rechteck umgeben sind. (zum Vergleich, es gibt genauso viele Fenster) F = _ _

Weiter durch einen eckigen Turm zum nächsten Turm, dem Galgentorturm. Hier gehe nun links die Treppe runter.

Folge der breiten Galgengasse Richtung Stadt. In 200m Entfernung erkennst du den Weißen Torturm, den du durchschreiten musst.

Gleich nach dem Tor suche rechts das Infoschild vom Weißen Torturm. Wert G ist die Anzahl aller Schriftzeilen minus 1. G = _

Nach dem Turm halte die Richtung und biege an der Kreuzung links ab und folge der Gasse abwärts, vorbei an der Touristinfo und dem Rathaus.

Vom Markplatz weiter die Gasse abwärts (Obere Schmiedgasse) vorbei am Kriminalmuseum zu einem weiteren Torturm (Sieberstorturm).

Kurz vor dem Turm rechts runter zum Kobolzeller Torturm.

Verlasse durch den Kobolzeller Turm nun die Altstadt und wende dich gleich nach links.

Außerhalb der Stadtmauer folge nun dem befestigten schmalen Weg. Nach ca. 50 m erkennst du rechts unten, am Ende einer niedrigen Mauer, einen Sockel auf dem steinerne Kanonenkugeln liegen. Deren Anzahl ist Wert H. $H = _ _$

Weiter auf dem schmalen Weg, nicht links hoch zur Mauer. Nach der Linkskurve kommt dein Weg dicht an die Stadtmauer heran. Rechts ist eine Straße. Hier überquere die Straße zu dem kleinen Parkplatz.

Vom Parkplatz peile in $B * E * H = _ _ * _ * _ = _ _ _ ^\circ$ und folge dem befestigten Weg wenige Meter den Busse und LKW nicht benutzen dürfen.

Gleich nach dem Durchgang, noch kurz vor dem Selbstbildnis folge rechts dem schmalen Pfad.

Nach ungefähr 50 m links abbiegen auf ein schmales Pfädchen das dich abwärts führt. Besondere Vorsicht ist an den rutschigen Treppenstufen geboten.

Folge dem Pfädchen bis zum Säulengetragenen Dach.

Zähle die Säulen auf beiden Seiten, nur auf dieser Ebene, und notiere als Wert I. $I = _ _$

Gehe nun unter dem Dach hindurch weiter auf dem Pfad und wechsle nach wenigen Metern links auf den befestigten Weg dem du abwärts bis zur naheliegenden Kurve folgst.

Hier befindet sich die Einfahrt zu einem kleinen Parkplatz. Gegenüber der Einfahrt folge dem Wanderweg rechts abwärts. Oberhalb von einigen alten Gebäuden entlang, rechts unten ist schon die Tauber zu sehen, kommst du bald an ein kleines Brücklein mit Dach.

Auf der anderen Seite bemühe deinen Kompass.

Peile in $(A + C + C + D) * B = (_ _ + _ + _ + _) * _ _ = _ _ _ ^\circ$

Der Weg in diese Richtung führt dich dem Wasser entgegen in ein schmales Tal.

Bald überquerst du ein kleines Bächlein. Rechts am Wasser steht eine Infotafel über Uferbefestigungen.

Immer weiter am Wasser (HW4, Weg 5) entlang, die Furt lasse rechts liegen.

Vorbei am leben im Bach und Ufersicherung mit Gehölzen.
 An der Kreuzung (Eine geologische Besonderheit) ist der Weg
 Richtung Wasser der richtige.
 Wieder am breiten Weg (Sohlabsturz und Rampe) gehe weiter dem
 Wasser entgegen bis zur Kreuzung vor einer Brücke.
 (Werkzeugherstellung mittels Wasserkraft)
 Nun musst du krass die Richtung ändern, der Kompass wird dir
 helfen. $E * I + C * G + H = _ * _ + _ * _ + _ = _ _ _ \text{°}$ aufwärts.

Folge nun geduldig (ca. $F = _ _ \text{Minuten}$) dem Pfad bis du eine
 schiefe Kreuzung erreichst.

An der schiefen Kreuzung angekommen musst du leider
 $A * G = _ _ * _ = _ _ _ \text{Schritte}$ zurückgehen.

Peile nun $(G + D) * B = (_ + _) * _ _ = _ _ _ \text{°}$ in den Einschnitt und
 gehe $F + F + E + H = _ _ + _ _ + _ + _ = _ _ \text{Schritte}$.

Wende dich nun nach rechts zur Felswand und gehe noch
 $F = _ _ \text{Schritte}$ in diese Richtung. Direkt am Fuße der Felswand
 unter Steinen verborgen findest du die Letterbox.

Happy Letterboxing Die Kruppi`s

A	B	C	D	E	F	G	H	I

Rückweg

Zurück zur schiefen Kreuzung. Nimm hier den Pfad in 100° (Weg 4) und du
 kommst bald zu einer Pfadkreuzung.

Nun links abwärts bis zu einer weiteren Pfadkreuzung, die kommt schneller als
 du vielleicht denkst, also aufpassen. Halte hier die Richtung vorbei an Bänken
 und Tisch. Schaust du nach links über die Wiesen aufwärts kannst du in der
 Ferne den Spitaltorturm hinter der Stadtmauer erkennen.

Endet dein Pfad an einer T-Kreuzung, nimm den Pfad abwärts, solange bis du
 zu einem befestigten Weg kommst.

Folge diesem bis zu einem Übergang über den Bach, den du auch benutzen
 solltest. Drüben weiter auf dem Pfad der dich bald aufwärts führt. Ignoriere alle
 abgehenden Wege und Pfade.

Oben an der Straße angekommen erkennst du gegenüber die Spitalbastei.