

LB - 3. Lange Nacht im Vogtland - Dreieckrunde

(platziert im Dezember 2014 durch „raederboss“ / tagtauglich gemacht & überarbeitet Juli 2016)

Ort: 08228 Rodewisch
Startpunkt: siehe Starträtsel (ebenso Anfahrt und Koordinaten)
Ausrüstung: Rotlichttaschenlampe!!! (nachts), Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Bibel oder Bibel-App, lange Hose
Schwierigkeit: (***) mittel
Gelände: (***) mittel mit Anstieg, teilweise Pfade, nicht kinderwagentauglich
Länge: 5,5 km, ca. 2,5 Stunden des Nachts oder 2 Stunden des Tags

Clue:

Wir gehen davon aus du hast den Fahnenmast gefunden?!...dann stell dich mit dem Rücken ran, peile 20° und, vorausgesetzt du kannst dich von ihm losreißen, laufe 26m in die gepeilte Richtung. Wenn es gut läuft solltest du dich jetzt auf einem Weg befinden. Deine erste Peilung + 60° ist die weitere Laufrichtung.

Bleibe auf diesem Weg und du siehst nach ca. 270m links vom Weg eine Lichtung. Du bleibst auf diesem Weg. Vom Ende der Lichtung (MZ64) sind es noch ca. 500m bis zu einem Abzweig mit einer Birke.

Du bist fit und unternehmungslustig, deshalb nimmst du natürlich den Weg nach oben und lässt die Birke rechts stehen. Nach ungefähr 100m könnte der weitere Weg unklar werden.

Sei wachsam und schau ob dir nicht jemand den Weg zeigt. In der Nacht hilft dir deine Taschenlampe. Am Tage folge den Böcken aus Matthäus 25,33.

Direkt nach der Durchquerung einer Schonung triffst du auf einen Weg, den du in MZ56 folgst.

Nach genau 62m stehst du auf einer Kreuzung, hier solltest du dir vorstellen du bist eine Kuh, wie in 1.Samuel 6,12. Nach noch einmal einem Drittel dieser Strecke solltest du dich an einer Y-Gabelung wiederfinden.

Befindest du dich in einem Kiefernwald, dann geh nach rechts!

Befindest du dich in einem Fichtenwald, dann geh nach links!

Nach ein paar Metern kommst du an die nächste Kreuzung. Folge dort den Schafen aus Matthäus 25,33!

Lass die großen Fichten zu deiner linken und die kleineren Birken und Buchen zu deiner rechten. Wieder im Hochwald zurück geht der Pfad zwischen einer eingezäunten Schonung und einem kleinen Felsmassiv hindurch. Da ihr euch im Naturschutzgebiet Steinberg befindet wird es auch Zeit mal ein paar davon zu sehen!

Weiter dem Pfad folgend wird dieser wieder etwas breiter zu einem Weg und du kommst bald an eine T-Kreuzung. Dem Stufenpfad der Royal Rangers gemäß geht es einen Steinwurf weit bergauf weiter. Und schon stehst du auf der nächsten Gabelung. Um dich herum befinden sich viele große Bäume. Von der Summe des Buchstabenwertes der Baumart (Einzahl): _ _ _ _ _ ziehe noch eine Zahl ab die du in 1.Könige 7,1 findest. Das Ergebnis ist deine nächste MZ: _ - _ = _°.

Schlängele dich den Weg entlang und folge den hier angebrachten Wegzeichen weiter bergauf bis du an eine kleine Kreuzung kommst, an der insgesamt drei Schilder an zwei Bäumen, die ganz nah bei einander stehen, zu finden sind. Die Summe aller Buchstaben auf den Schildern = **Variable A:** _ schreibst du dir auf und gehst weiter in MZ53.

Folge dem Pfad bis zu einem recht lichten Ort. Vor der letzten Stufe findest du links etwas worüber sich Ortsunkundige sehr freuen.

Ermittle die Quersumme aus der Zahl unter „Steinberg“. = **Variable B:** _

(Obercrinitz x Lengenfeld) – Bärenwalde + Wildenau = **Variable C**: __

Nun kannst du, natürlich auf eigene Gefahr, auf den Turm steigen und die (nächtliche) Aussicht über das Vogtland und dem Erzgebirge genießen.

Vergiss aber nicht dabei die Stufen im inneren des Turms zu zählen! = **Variable D**: __

Falls du es doch vergessen hast, dann halte dich an 2.Mose 32,30!!!

Mache es dir jetzt auf einer der hier stehenden Bänke gemütlich und rechne:

$(A + B + C + D) - 21 = (_ + _ + _ + _) - 21 = _ = \text{Variable E}$

So, die müden Knochen ein wenig erholt???...dann suche: „Vergiss’n Staaberg net!“ aus Kupfer Von da aus peile 312° und folge diesem Weg bergab, bis zu einer Kreuzung die dir eventuell bekannt vorkommt ;) Stelle dich an den Baum mit den beiden Schildern und peile in $E^\circ = _^\circ$. Juhuuuu...Hier ist genau der Start zum Wegkroki!!!...Viel Spaß damit!

###**Kroki**###

Folge dem geraden Wegstück auf dem du dich befindest ca. $B \times 10 - C = _ \times 10 - _ = _ \text{m}$ bis du auf der linken Wegseite einen alten, unbenutzten Wegweiser findest (schaue gut hin).

Direkt vom Wegweiser aus peile $E \times 2 - D / 10 = _ \times 2 - _ / 10 = _ \text{ Grad}$ und geh bis zum Pferdchen!

Links vom Pferdchen gehe in Richtung $(C - 1) : 3 = (_ - 1) : 3 = _ \text{ Grad}$ und stoppe nach genau $A - 27 = _ - 27 = _ \text{ m}$. Stelle dich dort bergab neben die mannshohe Zersplitterung und gehe noch QS von $C = _ \text{ Meter}$ in $C + C = _ + _ = _ \text{ Grad}$ zu einem nicht zersplitterten, niedrigen aber breiten Seinesgleichen...

Du hast das Final in einem ordnungsgemäßen Zustand vorgefunden? Dann verlasse es auch wieder so...und verwische deine Spuren!!!

Rückweg:

Gehe zurück bis zum Pferdchen, streichle es kurz und dann starte zu einem überaus gewagten Sprung über den riesigen Graben auf den Weg.

Falls du das ohne Schaden überlebt haben solltest, dann peile (MZ-Westen minus der Anzahl der Himmelsrichtungen) und folge diesem Weg bis zum geliebten, überaus großen und echt sehenswerten Fahnenmast :)

Dort kannst du die nächste Runde anfangen oder den Weg vom Starträtsel zurückgehen, um wieder zum Parkplatz zu kommen.

Variablensammlung:

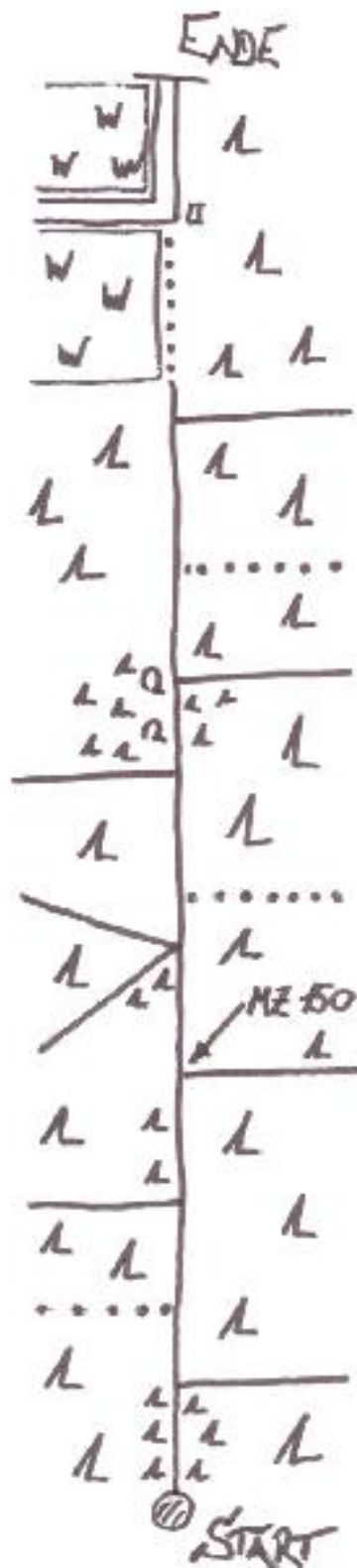
A	B	C	D	E

KROKI

3. LEH



DREIECKRUNDE



LEGENDE

- == - FAHRWEG (UNBEFESTIGT)
- - WALDWEG / WANDERWEG
- - PFAD
- H H - HOCHWALD
- Q L - DICHTER WALD MIT LAUBBAUMRAND
- L L - KLEINE BÄUME
- - SCHILD
- W W - WIESE

Wer sich mit dem vorhergehendem (Weg-) Kroki so gar nicht anfreunden kann, hat hier noch eine Hilfe → den Kompass-Kroki:

