

RAUBSCHLOSS-LETTERBOX

(versteckt am 24. Mai 2008 von Wanderratte & Spiky) 49°32'22.00"N 8°41'30.00"E

Stadt: 69469 Weinheim/Bergstraße

Startpunkt: Wanderparkplatz Raubschloss, Gorbheimertal

Anfahrt: => Bahn: HBF dann Buslinie 638, 681, 682

Haltestelle Turnerbad

Auto => B38 Richtung (touristische Ziele) 2 Burgen, dann

B3 Richtung 2 Burgen, Gorbheimertal, Müllheimertalstr.,

am Turnerbad TSG 1862 rechts zum [P]

Empfohlene Landkarte: Schatzkarte; wer es einfach mag:

Topographische Karte 1:25000 "Bergstraße-Weschnitztal"

Ausrüstung: Leeres Wasserbehältnis, Kompass, Logbuch, Stift, Stempelkissen, Stempel, Proviant und die Schatzkarte.

Schwierigkeit: (***) mittel

Gelände: (**) mittel

Länge: 10 km / ca. 3,5 h - 5 h (je nach Intensität der Erkundungen und Pausen)

Besonderheiten: Der Weg führt durch den Exotenwald und den historischen Weinheimer Schlosspark.

Hundebesitzer benötigen eine Leine und Kotbeutel. Es gibt im Laufe der Strecke zahlreiche Schilder und Karten, an denen es sich gut orientieren lässt. Bei Dunkelheit wird der Schlosspark geschlossen. Der Eintritt ist kostenlos.

In der Box liegt ein kleiner Münzbeutel, welcher sich freut falls jemand eine alte oder "wertlose" Münze (zB aus dem Urlaub) einlegen möchte.



Schon früh hat Weinheim mit seinen Nachbarn einen treffenden Slogan zu ihrer „Landschaft“ gefunden: „Vielfalt auf kurzen Wegen“. Das beschreibt das charakteristische Merkmal der Landschaft: Innerhalb des Stadtgebietes, von West nach Ost betrachtet, sind Rheinebene, Bergstraßenhänge und Vorderer Odenwald eng miteinander verwoben.

Auf dem höchsten Punkt der Waldabteilung "Bannholz", finden sich Reste einer Burganlage. Nur ein einziges Mal wird das heute sog. "Raubschloss" in den schriftlichen Quellen erwähnt, und zwar 1303 als alte Burg im Besitz eines Angehörigen der Adelsfamilie Swende. Es scheint sich um eine Ministerialenburg (Dienstmannensitz) gehandelt zu haben, die aber wahrscheinlich wieder aufgegeben wurde. Das "Raubschloss" ist eine eiförmige Anlage mit einem größten Durchmesser von ca. 60m und einer Breite von ca. 30 m. Die Anlage ist von einem umlaufenden Hanggraben und vorgelegten Wall umgeben. Reste einer Steinbehauung sind obertätig nicht erkennbar. Wahrscheinlich handelte es sich um eine Turmburg.

Es soll hier ein Ritter gehaust haben, der den durch das Gorbheimertal ziehenden Kaufleuten aufgelauert hat.



Begleite den ruhelosen und nächtens umher irrenden Geist des Raubritters auf einer letzten Runde und löse alle Aufgaben, um am Ende mit dem verborgenen Schatz belohnt zu werden.

CLUE:

Verlasse den "Kutschenplatz" in nördlicher Richtung.
An der Kreuzung gehe ins Bannholz nach Links.

Bald biegt ein Wanderweg bergan zum Exotenwald.
Er führt Dich zur "Quelle". (Schatzkarte I.)

= (A) Merke Dir den **Namen** und fülle dein Wasserbehältnis, es wird beides später noch benötigt.

1

16

Folge dem Hauptweg weiter Richtung Schlosspark vorbei an den exotischen Bäumen.

Für die Aufgabe am Hexenturm fehlen noch 2 wichtige Zutaten. Sammle dazu ausschließlich abgestorbenes Pflanzenmaterial von der Erde.

1. Den Zapfen eines Mammutbaumes

Info: Die Zapfen der Riesenmammutbäume öffnen sich erst nach einem Waldbrand. Nachdem alle konkurrierenden Pflanzen verbrannt sind, können die Samen ungestört in der nährstoffreichen Ascheschicht keimen.



An der x-förmigen Wegekreuzung nimm den Weg halb rechts, der leicht bergab geht. Sammle 2. abgestorbenes Blattmaterial einer Lilien-Magnolie.

Du gelangst an einen übermannshohen Gedenkstein für Christian Freiherr von Berckheim. (II.)

Um dem Raubritter-Geist seine Ruhelosigkeit zu nehmen, erledige die Aufgabe dem Gründer des Exotenwaldes, über den Zustand des auch für den Raubritter wichtigen Waldes zu berichten.

= (B) Notiere hierfür das **2. Wort** der obersten Zeile für später.

Die Katz läuft nun hinab zum Hexenturm. (III.)

Info: Am Rande des Gerberbachviertels, an dem heute unterirdisch fließenden Grundelbach gelegen, stehen die Überreste des im 13. Jahrhundert erbauten Hexenturms; ein ehemaliger Doppelturm, worauf der noch in halber Höhe sichtbare Verbindungssteg hinweist.

Beim Hexentanz:

Im Bannwald bei Weinheim befindet sich der Geiersberg, zu dem an Walpurgis die Hexen der ganzen Umgebung fliegen. Vor allem die Hexen aus dem Weinheimer Hexenturm sind dabei - sie schmücken sich mit Federn, haben Männerhosen an und schwingen sich so auf die Besen, um zum Hexentanzplatz zu reiten. Kurz vor dem Gipfel des Geiersberger Kopfes liegt ein großer Findling, der mit einer dicken Moosschicht bezogen ist. Hierauf steht der Teufel, der mit einem Zauberstab fröhlich den Hexentanz dirigiert. Eine Stunde, bis Mitternacht, dauert der Wilde Tanz; um Punkt Mitternacht sind die Hexen dann alle wieder verschwunden.

Lege das gesammelte Pflanzenmaterial auf Ihre Stufen, so wird Sie Ihren Walpurgistrank brauen können und Dich als Belohnung sicher durch den Bannwald geleiten.

= (C) ___ Zähle die Fenster an der gerundeten Fläche!

Oh je, ...wie geht es weiter? Das Antlitz der Stadt hat sich in den letzten Jahrhunderten verändert. Suche in der Nähe einen Hinweis auf das Müllheimer Tor.

Hier findest Du einen steinernen Eingang und den Pfad der 1000 Farne zum blauen Hut. (IV.)

Löse am blauen Hut: Die höchste Zahl auf dem Schild lautet:

= (D) _ _ _ _ _

Info: In der Nähe lassen sich zahlreiche Heilpflanzen betrachten, denn gegen (fast) alles ist ein Kraut gewachsen.



Suche nun in NW Richtung die größte Zeder im kleinen Schlosspark. (V.)

In deren näherer Umgebung erhältst Du einen Hinweis auf den Stadtschreiber Johann Kolnbacher, der im April 1576 verstarb.

Notiere den Tag.

= (E) _ _

Zurück im gr. Schlosspark suche das Mausoleum im südlichen Ende. (VI.)

Betrete die Vorhalle und schaue hinauf zur Kuppel. Rufe nun **3** mal das Wort des Gedenksteines (B), ohne die Totenruhe zu stören und es zeigen sich Dir Eulen und Fledermäuse.

Notiere die Anzahl beider Tierbilder.

= (F) _

Verlasse den Schlosspark nun durch das nahe Tor und begib Dich bergan.

Exotenwald Exkurs: (Wer noch den alten, beeindruckenden Mammutbaumbestand von 1872 bewundern möchte, kann diesen wenige hundert Meter längeren Weg wählen) Gleich hinter dem steilen Katzenlauf, am Info-Holzschild den linken Weg, er führt wieder zur x-förmigen Kreuzung. Hier nun halbrechts bergan, dem Rundweg folgen (Pfade ignorieren), vorbei an div. Mammutbäumen, Schutzhütte, Lebensbäumen und dem alten Mammutbaum Bestand. An der Weggabelung bei der ein roter Strich spitzwinklig abknickt und ein weiteres Wanderzeichen dazu stößt, kannst Du in den Clue „wieder einsteigen“.

Nun wird Dir die besuchte **Quelle** von Nutzen sein. (A)

Folge bergan dem 10 9 8 12 2 13 10

— — — — —

Zum Dank und aus Respekt vor dem nun folgenden tiefen Wald, gib jedem Baum, der Dir den Weg weist etwas Wasser aus der Quelle, solange Dein Vorrat reicht. Der Weg führt einige Zeit weiter, vorbei an Mammutbäumen, großblättrigen Magnolien und Gärten. Dein nächstes Ziel ist eine Wegspinne mit steinernem Wegweiser, einem runden Steintisch sowie einer Hütte (in ca. 20m Entfernung) zum Rasten. (VII.)

Peile beim Steintisch (der Dich in unterschiedliche Richtungen führen möchte, falls Du den Kompass darauf legen solltest) in 60° und gehe 100 Schritte. Ab hier nimm den interessanten Weg mit der Markierung (?) (es ist einer der Geiersberg Wege)

(?) = (C+F)/4



Nach schönen Aussichten passiere eine weitere Schutzhütte. (VIII.)

Nun bist Du mitten im Bannwald. Eine letzte Hilfe sei Dir noch gewährt, falls Du der Hexe die richtigen Kräuter gebracht hast: Du erreichst wieder wohlriechende Douglasien. (Nadeln zwischen den Fingern reiben) Ein tiefer Atemzug an Ihren Nadeln wird Dir bei der weiteren Suche hilfreich sein. Die (?) **Markierung** führt Dich letztendlich weiter zur letzten Hütte für eine Rast mit steinernem Wegweiser und Wegspinne. (IX.)
(hier lassen sich nun alle Rechenaufgaben erledigen)

Schrittlängen Justierung:

An der letzten Hütte von der rechten Steinwand zur Linken.
(Laufe auf dem steinernen Strich im Boden) = 11 Schritte (5+6)

Finale:

C= _____ D= _____ E= _____ F= _____

Gehe vom Mittelpunkt der Wegspinne (D/10)-20 _____ Schritte in (2*E+F) _____ °
Nimm den Pfad in den Wald.

Wo dieser wieder auf einen Weg führt, peile von hier (D-(250*C)) _____ ° und gehe (F*7) _____ Schritte.

Peile dann noch (E*24) _____ ° und gehe (C*12) _____ Schritte. Folge dem Pfad, der hier in den Wald führt, und an dessen Ende der Raubritter nun seine Ruhe finden kann. (X.)
Auf den Felsen findest Du 3 Markierungen.
Peile von der Höchsten.



(2*E*F) _____ ° und (E-C) _____ Schritte zum Baum

(D-(250*C)+C) _____ ° und (C+E+F-1) _____ Schritte zum Baumstumpf

(24*F) _____ ° und (E-1) _____ Schritte zur Eiche

Nun siehst Du in (17*E+F) _____ ° und (F+2) _____ Metern Entfernung einen rundlichen Stein.
Begib Dich dorthin.

Von dort peile (F*3) _____ ° und in (F-C+2) _____ Metern kannst Du den Raubritter Schatz finden.

Achtung vor anderen Wanderern !

Stemple ab und verberge die Box wieder so wie Du sie gefunden hast.

Vielen Dank.....

Rückweg. Gehe den Hang in SW-Richtung ca. 40 Meter steil querfeldein und folge dem Pfad und den Wegen bergab, **oder** begib Dich Richtung 130° zurück zum Raubritter-Pfad und Hauptweg und folge von hier immer den Wegen bergab und Du erreichst nach ca. 8 Minuten wieder den "Kutschenplatz".