

Der Obere Mundatwald ist ein pfälzisch-elsässisches Waldgebiet in der Umgebung von Wissembourg. Seine höchste Erhebung ist mit 561 m die Hohe Derst, in deren Nachbarschaft sich die Ruine der Burg Guttenberg befindet. Im Mittelalter zählte das Waldgebiet zu den mit kirchlicher Immunität ausgestatteten Ländereien des damaligen Benediktinerklosters Weißenburg.

Der Clue führt Euch zur Burgruine und anschließend in Richtung Letterbox.

Mundatwald - Letterbox

Schwierigkeit: (**---)

Gelände (***-)-- nicht für Kinderwagen geeignet; es ist eine ca. 100 m lange Querfeldeinpassage zu überwinden.

Länge: ca. 12 km bzw. ca. 4 Stunden ohne Pausen.

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift

Empfohlene Karte: Naturpark Pfälzerwald Blatt 8 Östlicher Wasgau mit Bad Bergzabern, Maßstab 1 : 25.000

Parkplatz: Von Wissembourg auf der D 334 kommend den Ort Weiler durchqueren und vor dem Ortsausgang rechts in Richtung Centre Equestre Langenberg abbiegen. Den Schildern Centre Equestre folgen. In einer scharfen Linkskehre gibt es Parkmöglichkeiten (ab hier Privatstraße zum Centre Equestre).
N49.041965, E7.913442 ; 49°02'31.1"N 7°54'48.4"E

Bleibe im Zweifelsfall auf Deinem Weg, wenn nichts anderes angegeben ist. Peilungen sind von der Mitte von Kreuzungen, Abzweigungen usw. vorzunehmen, außer es wird ein Peilungspunkt genannt.

Erklärung des Rätsels:

Unterwegs kommst Du zu markanten Kreuzungspunkten verschiedenartiger Wege. Die Grundstruktur dieser Kreuzungspunkte ist in Skizzen dargestellt. Der Clue weist Dich darauf hin, wenn Du an eine solche Stelle gelangen wirst. Deine Aufgabe ist es, eine richtige Zuordnung von Skizze und Stelle herzustellen. Pfeile in jeder Skizze zeigen an, wie Du in die Kreuzungspunkte hinein kommst und anschließend hinaus gehen sollst. Die Skizzen sind nicht in Nord-Süd-Richtung ausgerichtet. Vielmehr „betrittst“ Du die Kreuzungspunkte immer von „unten“.

Clue:

Du findest am Parkplatz ein Holzschild mit einem Namen, den Du Dir merken solltest.

Dein Wert A entspricht der Zahl auf dem Schild Carrefour du Langenberg.

A = _____

Verringere Wert A um 90 und gehe von diesem Schild aus in die somit errechnete Gradzahl. Biege bald den Markierungen folgend ab, bis Du nach ca. 60 Schritten an einem Doppelgrenzstein aufwärts gehst.

Direkt nach der Einmündung eines markierten Pfades von rechts hältst Du Dich an einer Gabelung mit Wegweisern links.

Skizze

Wenn Du bald an N14 F vorbei kommst, bist Du richtig. Für längere Zeit geht es nun beständig mal mehr und mal weniger steil bergan. Du gehst im Zweifel geradeaus und ignorierst Abzweigungen. Auf dem richtigen Weg sollten Dir immer mal wieder M, B, F und D begegnen. Einige Schritte nach Passieren eines Steinhaufens rechts im Wald bleibst Du auf dem steilen Weg.

Ca. 4 Minuten nach einer markanten Doppelbuche (Bild) passierst Du eine kleine Freifläche mit jungen Birken links. Weitere 2 Minuten später an einer unscheinbaren Gabelung bleibst Du oben und ignorierst sogleich einen Hohlweg nach rechts.

Notiere von der Nummer 40 die Jahreszahl und bilde die Quersumme.

B = _____

Bald darauf macht der Pfad eine leichte Linkskurve, um 50 Schritte weiter unten in einen Weg einzumünden. Behalte Deine bisherige Richtung bei.

Nach Durchschreiten einer Gruppe junger Kiefern gehst Du etwas später am nächsten Forstweg geradeaus.



Skizze

Skizze

An einem Holzpfosten mit Wandermarkierungen nimmst Du den Pfad nach oben.

Wenn Du auf einen Weg triffst, behältst Du die Laufrichtung bei und folgst den Markierungen.

Links kommt ein interessanter Mundat - Grenzstein, auf dem der Petrischlüssel des Klosters St. Peter in Weißenburg zu sehen ist.

Auf der Seite des Schlüssels kannst Du eine Zahl erkennen. Dividiere die Ziffer der Einerstelle durch die Ziffer der Zehnerstelle.

C = _____

Auf der dem Schlüssel gegenüber liegenden Seite findest Du eine Jahreszahl, deren Quersumme D ist.

D = _____

Setze Deinen Weg fort und ignoriere bald einen Weg von rechts. An der nächsten Gabelung geht es abwärts.

Skizze

Gehe bis zum nächsten Abzweig und von dort hinauf zur Ruine Guttenberg.

Auf der nördlichen Aussichtsplattform stellst Du Dich an die abgesägte Kiefer direkt außerhalb des Geländers und peilst zu einer Kiefer. Steht sie in 25° dann setze E gleich rechts, steht sie in 55° dann setze E gleich links. E = _____

Peile von der Bronzetafel auf der südlichen Aussichtsplattform zum Trigonometrischen Punkt (TP). Befindet sich der TP in 170° dann setze F gleich rechts oder befindet er sich in 200° dann setze F gleich links. F = _____

Verlasse die Ruine durch den Torbogen und nimm am Wegweiser den Pfad nach grob A = _____ $^\circ$.

Skizze

Skizze

Du folgst dem teilweise etwas verwachsenen Weg, bis Du an eine Verzweigung mit Eichen und Kiefern kommst, die schwarz auf weiß 15 und 16 tragen. Hier geht es in $A + B + D = \text{_____}^\circ$ weiter. An einer gleich folgenden Gabelung solltest Du Dich nach E = _____ halten.

Du gelangst an eine Kreuzung mit breiten Wegen, wo Du nach E = _____ auf einen solchen breiten Weg abbiegst.

Links und rechts stehen Bäume mit weißen Strichen. Bald kommt eine Buche mit 16 und grünem Balken. Von dieser Buche aus in 115° stehen eine andere Buche mit 23 und eine Kiefer mit 26. Gehe nun zwischen 23er Buche und 26er Kiefer hindurch querfeldein und halte Dich zwischen Bäumen, die mit weißen Balken gekennzeichnet sind. Nach ca. 100 m triffst Du auf einen deutlichen Pfad, dem Du nach F = _____ folgst.

Bleibe geduldig auf dem Pfad bis zum $C * D / B = \text{_____}$. Weg von E = _____. Stelle Dich an die Einmündung des Weges und peile in $B * D - D = \text{_____}^\circ$. Gehe $B * C + C + C = \text{_____}$ Schritte in die gepeilte Richtung. Anschließend geht es etwas mehr als $B + D + C + C = \text{_____}$ Schritte nach $A - B - B - C * D = \text{_____}^\circ$. Die letzte Peilung führt Dich von der Rückseite des markanten Objektes in $B * D - B - C = \text{_____}^\circ$ und $C + C + D = \text{_____}$ Schritten zur Box.

Stemple unbeobachtet ab und verstecke alles wieder besser als Du es vorgefunden hast.

Rückweg:

Folge weiter Deinem bisherigen Weg. Im Zweifel hilft Dir der gemerkte Name auf dem Holzschild ohne die letzten drei Buchstaben.

A	B	C	D	E	F

