

# AL CAPONE im Pfälzer Wald LETTERBOX *Version 2*

Versteckt im September 2012 von Los zorro viejo

**Startpunkt:** Der südliche Parkplatz bei der Totenkopfhütte, Gem. Maikammer

**Koordinaten:** N 49°19.275, O 8°2.980

**Schwierigkeit:** (\*----)

**Gelände:** (\*\*---) - (\*\*\*) 2 Anstiege, nicht Kinderwagen geeignet.

**Länge:** 12 - 13 km

**Einkehrmöglichkeit:** zu Beginn und am Ende der Tour (Sa, So und Feiertage)



Wir begeben uns heute in die 50er Jahre. In eine Zeit, als der in Lambrecht (Pfalz) aufgewachsene Bernhard Kimmel das Kleinstädtchen in Atem hielt.

Kimmel, der gelernte Tuchweber gründete die 6 köpfige Kimmelbande.



Die südlich der



Stadt durch den Wald führende Straße und ihre Umgebung waren mehr als drei Jahre lang der Tummelplatz der Bande.

Aus Wagestücken und Jugendstreichen entwickeln sich erste kriminelle Projekte. Bernhard

Kimmel wird Anführer der "Al-Capone-Bande",



die vor ihrer Verhaftung - 1961 - jahrelang die Polizei in Atem hält und mit rund 180



Bankeinbrüchen immer wieder Schlagzeilen macht.

Als die gefährlichste "Jugend-Gang" der Adenauer-Ära geht sie in die Kriminalgeschichte ein.



Ihre Beute vergraben die Jugendlichen in Milchkannen im Pfälzer Wald und kehren nach nächtlichen Unternehmungen wieder brav an ihre Arbeitsplätze zurück. Sie betreiben das Einbrechen wie einen Leistungssport, bei dem am Ende das Geld gar nicht mehr so wichtig ist. Kein Tresor ist vor ihnen sicher, und es gelingt Kimmel sogar, ein französisches Waffendepot auszurauben.

Uns begleitet heute der ehemalige Polizist Paule, der bei der ersten in Deutschland gegründeten SoKo, der SoKo-Kimmel dabei war. Er kann uns einiges davon erzählen und auch zeigen.





Begleiten wir also Paule auf den Spuren von Al Capone.....

Clue:

Vom Parkplatz laufen wir über die Zufahrt des Parkplatzes in Richtung



Hütte, bevor wir vorsichtig die



Straße überqueren

schauen wir den markanten Stein auf der rechten Seite genau an.

Auf welcher Seite des Steins finden wir das Wort Römer                      = **A**

und das Wort Metz                      = **B**

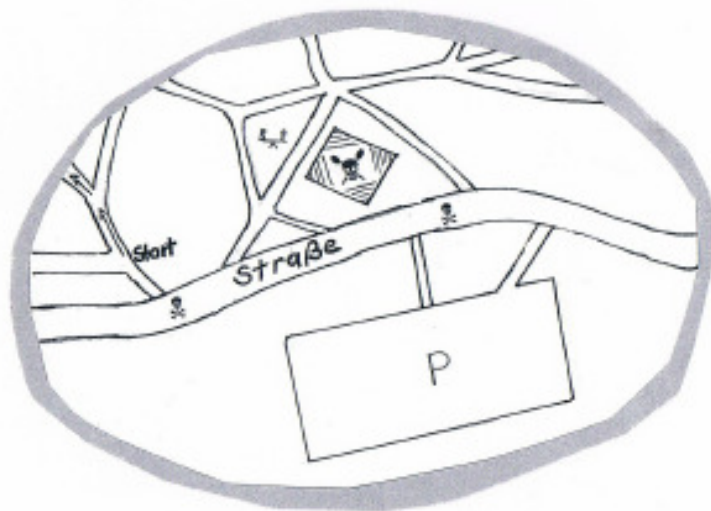
Wir suchen nun in der Nähe des Spielplatzes nach einen hohen Baumstumpf mit 5 Markierungen

Die Oberste ist                      = **C** darunter ist                      = **D**.

Am Eingang der Hütte, hoch oben über der Tür finden wir ein schön gestaltetes Fenstergitter.

Die Jahreszahl darauf ist                      - davon die Quersumme =                      = **E**

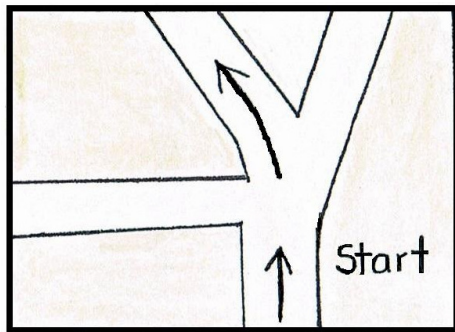
Wir laufen nun in **E** \* 10 =                      °. Paule zeigt uns eine Karte, darauf ist der Startpunkt eingezeichnet



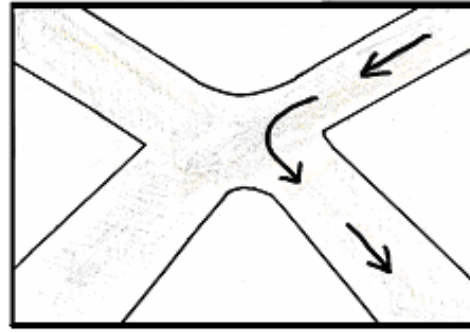


Vom Start folgen wir nun den Bildern 1 und 2

1



2



In einer großen Rechtskehre zeigt uns Paule das erste Versteck von Al Capone.



Er erzählt uns auch, dass die Verstecke für Kohle und Waffen immer an Stellen waren, die man sich gut merken kann. Gerne bei auffälligen Felsen oder markanten Steinen.

Hier in der Kehre finden wir einen großen bemoosten Stein, also ein ideales Versteck. Gefunden? Dann schreibt auf Seite 6 was ihr für



bekommt.

Wir laufen weiter, im Zweifelsfall einfach immer links und bergab.

Auf dem markierten Weg angekommen suchen wir die Markierung

D=

. Dieser werden wir jetzt folgen.



Paule bleibt am Baum mit der Markierung und dem gelben Schild stehen.

Jetzt kommt die Geschichte, die er nicht so gerne erzählt, aber sie gehört nun mal dazu:

Man kann das hier schon einen „Historischen Ort „ nennen, sagt er und zeigt hinüber zum großen Felsüberhang. Etwas darüber ist ein Weg, die Alte Steige, den sind wir damals gelaufen. Al Capone und seine Braut hatten damals nach ihrer Verhaftung

(Im Jahr ? die dritte Zahl = F\_\_\_)

versprochen uns einige Verstecke zu zeigen. Zusammen mit den Beiden und 4 Polizisten ging es zu einem Ortstermin hierher. Als wir da oben hinter dem Felsvorsprung waren bat Al uns darum ihm die Handschellen kurz abzunehmen damit er der frierenden Tilly seinen Mantel geben könne.

Kaum waren die Handschellen gelöst sprang Al den Abhang hinunter und holte sich da oben aus dem Felsversteck eine Waffe.

Es begann eine wilde Schießerei und dabei konnte sich dann auch Tilly befreien.



In einer großen Kehre laufen wir in  $G + G - 10 = \quad + \quad - 10 = \quad^\circ$  weiter.

Wenn in einigen Metern auf der B Seite ein Grenzstein mit KfW kommt, seid ihr richtig.

Kurz bevor der Weg eine sichtbare A= - Kurve macht müsst ihr B= in einen unbenutzten Forstweg abbiegen. Jetzt kann es etwas holprig werden. Nach einer Weile und zwei Linkskurven trifft ihr auf eine

Y- Kreuzung - gehe dem Y nach oben rechts weiter.

Wir laufen nun, nicht weit, bis zu den „Schritten“ in goldenen Lettern. Entgegen der Pfeilrichtung befindet sich in 10-12 Schritten eine kleine Felsnische. Hier muss ein bisschen geklettert werden. Im oberen Bereich hinter Steinen hat Al was versteckt.



Notiere auf Seite 6 was du für bekommst.



Wer möchte kann nun noch dem Hinweis auf dem Stein folgen und eine imposante Felsformation anschauen. Es lohnt sich, ist aber nicht ganz ungefährlich.

Zurück - oder weiter geht es auf dem Weg bis in ca.  $(G * 3) + (E * 3) + H = \quad * 3 + \quad * 3 + \quad = \quad^\circ$  ein Weg abgeht.

Lauft diesen Weg bergab, im Zweifelsfall geradeaus und folgt nun einfach den Hinweisen die ihr in den Verstecken gefunden habt.



A	B	C	D	E	F	G	H



Bitte entfernen euch beim Loggen vom Boxenversteck !





---

nach rechts



---

Wir hoffen, der kleine Ausflug hat Euch Spaß gemacht. Die Geschichte ist zum Teil wahr aber ein Teil ist auch einfach nur erfunden.

*Los* *zorro* *viejo* und *Paule*