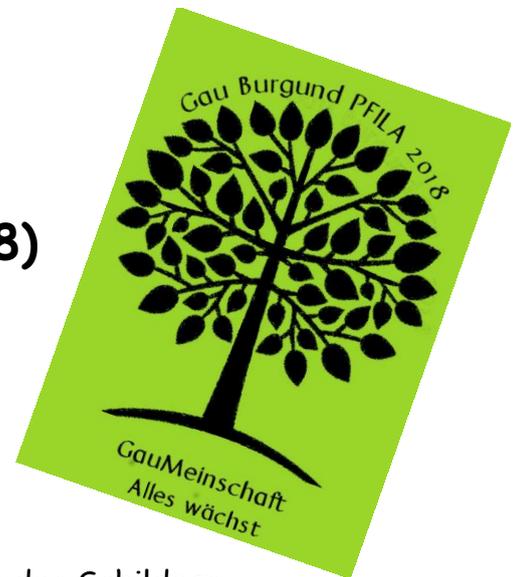




Kloster Nothgottes (CPD - Pfingslager 2018)



Startort: Rüdesheim am Rhein, Ortsteil Wineck

Startpunkt: Kloster Nothgottes, Nothgottesstraße, dann den Schildern bis zum Kloster folgen; Parken am Rettungsschild „RÜD-321“ (Startpunktkoordinaten: N 50° 00.150, E 007° 55.590)

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen und Logbuch

Schwierigkeit: leicht, (QS = Quersumme; es gilt immer Punkt vor Strich; / = geteilt)

im Zweifelsfall folge immer dem Hauptweg, solange bis eine Richtungsänderung erwähnt wird.

Gelände: leicht- mittel, hauptsächlich Wander- und Forstwege

Länge: ca. 5,5 km, ca. 2,0 Stunden + Besichtigungen nach eigenem Ermessen

Einkehrmöglichkeit: unterwegs keine, aber einige in Rüdesheim

Infos:

Diese Letterbox wurde zum Workshop, bei den Pfadfindern Gilde genannt, auf dem Pfingslager 2018 der Christlichen Pfadfinderschaft Deutschlands kreiert, um das Letterboxing zu erklären und Spaß am Wandern samt Schatzsuche zu wecken 😊

Nähere Infos zum Letterboxing findet ihr auf der deutschen Letterboxseite:

www.letterboxing-germany.info

Viel Spaß wünschen Euch die WormserWanderWölfe !!!

Clue:

Vom Rettungsschild erkennst Du den Torbogen. Rechts vom Torbogen findest Du eine Metalltafel mit zwei verschiedenen Jahreszahlen. Subtrahiere die kleinere Jahreszahl von der größeren.

Das Ergebnis notiere als Wert $A = \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$

Gerne kannst Du zuerst das Kloster besichtigen. Besonders die Wandbilder in der Klosterkirche sind sehenswert. Außerdem findet man in der Kirche auch noch einen weiteren Stempel ☺.

Anschließend gehe zurück zum Rettungsschild und dann zum Wegweiser, den Du einige Schritte dahinter findest. Nebenan sind Infos zum Kloster zu finden.

Am Wegweiser peilst Du mit Deinem Kompass nach Norden und folgst dem Weg in diese Richtung. Bleibe immer auf dem Hauptweg bis zu einem treppenähnlichen Bauwerk. Zähle hier die „Stufen“, die nicht für Menschen gedacht sind. Die Anzahl ist Dein Wert $B = \underline{\quad}$.

Nimm Dir anschließend einfach die Zeit und steig mal den kleinen Hang hinauf. Der Weiher ist ein echtes Kleinod und die Infotafeln sind sehr interessant.

Zurück am treppenähnlichen Bauwerk folge dem Weg, den Hirsch und Sau gemeinsam gehen. Solltest Du keine eindeutige Richtung finden, dann hilft Dir ein Blick auf den Kompass. Der Weg der beiden führt in $A / 2 + B \times B = \underline{\quad} / 2 + \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$.

Extra Kohlendioxid brauchst Du bestimmt nicht, aber am „schwarzen Fluss“ solltest du besonders vorsichtig sein. Überquere diesen und folge immer dem Hauptweg. Zur Zivilisation willst Du noch nicht, also laufe zunächst daran vorbei und bei der nächsten Gelegenheit kehrst Du ihr den Rücken. Bleibe so lange auf dem Hauptweg bis Du eine Kapelle erreichst. Vom Text merkst Du Dir die untere Zahl als Wert $C = \underline{\quad}$.

Vom Wegweiser unterhalb der Kapelle nimm den Weg bis zum am nächsten liegenden Ziel. Beim Betreten der Anlage fällt Dir links von Dir ein kleiner Fahnenträger auf.

Suche von hier aus eine große Figur in ca. $A + 2 \times C = \underline{\quad} + 2 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Die Anzahl der Buchstaben auf dem Sockel ist Dein letzter Wert, den Du brauchst $D = \underline{\quad}$.

Durchquere die Anlage grob in Richtung $A - C = \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Auch hier kann man einen Extrastempel ergattern. Verlasse die Anlage nicht neben einem Mühlstein, suche für den weiteren Weg den Heiligen mit Kind.

Folge dem festen Weg aufwärts, aber verpasse nicht die alte und etwas wackelige Holztreppe, die Dich rechts aufwärts führt.

Bleibe der Steigung treu bis Du ganz oben bist. Oben folge weiter deiner Laufrichtung bis zu einem Platz, wo Fussballspielen verboten ist. Diesen überquerst Du und behältst Deine Laufrichtung weiter bei.

Du querst wieder einen „schwarzen Fluß“ und lässt anschließend eine Kapelle und ein Naturdenkmal links stehen.

An der darauf folgenden Kreuzung geht's in $A + B + D = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ weiter.

Du passierst einen Würfel, ein Auto und bleibst an B $\underline{\quad}$ - Stühlen stehen.

Von der Wegmitte laufe $A / B = \underline{\quad} / \underline{\quad} = \underline{\quad}$ Schritte in

$2 \times D + C = 2 \times \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$.

Anschließend peile $2 \times C / B = 2 \times \underline{\quad} / \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ und gehe

$B + D + B = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ Schritte zu einem Baustumpf.

In $3 \times B = 3 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$ Schritten und $C + D = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ findest

Du seinen „Bruder“. Nach weiteren B $\underline{\quad}$ Schritten in $A + B + 2 \times C + D = \underline{\quad} + \underline{\quad} + 2 \times \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ findest Du die Letterbox unter Steinen und Laub versteckt.

Sei vorsichtig beim Bergen der Box und achte darauf, dass Dich niemand sieht. Am besten loggst Du nicht direkt am Versteck.

Hinterher verstecke alles wieder ordentlich, damit auch andere Letterboxer noch lange Spaß an der Tour haben.

Kehre anschließend zum Weg zurück und folge ihm weiter. Du erreichst bald bekanntes Gelände und findest bestimmt den Weg zum Startpunkt selbst...

A	B	C	D

Happy Letterboxing und Gut Pfad !!!