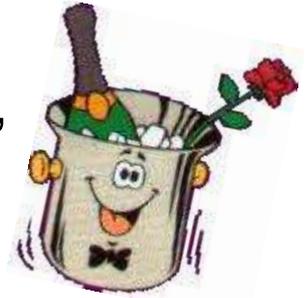


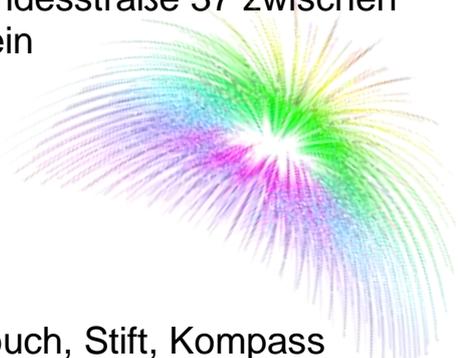


Silvester Letterbox 2018 /19 Oder: *Sieben mal, Sieben mal,* das ist meine Lieblingszahl

(platziert am 31.Dezember 2018 durch Die Kruppi`s)



Ort: Bad Dürkheim Bundesstraße 37
 Parkplatz: Waldgaststätte Saupferch, Bundesstraße 37 zwischen
 Bad Dürkheim und Frankenstein
 Koordinaten: N49°26.375` E8°03.090`
 Gelände: (* * - - -)
 Schwierigkeit: (* * * - -)
 Art der Wege: Waldwege und Pfade
 Länge: ca. 5,1 km
 Dauer: 2 Stunden oder weniger
 Material: Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift, Kompass
Kreuzschlitz Schraubendreher für den Fall der Fälle
 Wanderkarte: Topographische Karte Mittel- u. Unterhaardt mit Bad Dürkheim
 Einkehr: Waldgaststätte Saupferch



- Trittsicherheit ist notwendig
- Gutes Schuhwerk ist unbedingt erforderlich.
- **Nicht Kinderwagen tauglich**



Info

Erwarte nichts besonderes, es ist einfach nur eine Wanderung durch den Pfälzer Wald. Du solltest allerdings einen Kreuzschlitz Schraubendreher im Rucksack dabei haben.



Clue

In der Nähe des Parkplatzes wo der Weg zur Hütte sich gabelt steht ein Pfosten mit weißer Kugel. Am Pfosten erkennst du zwei schwarze Ziffern deren Quersumme Variable A ergibt.



A = _

Laufe Richtung Hütte und daran vorbei, zähle dabei die weißen Glaskugeln die im Dunkeln leuchten.

B = _

Nach den Gebäuden folge geduldig dem ebenen Pfad in das Dreibrunnental. Am Ende des Pfades gehe zum gelben Pfosten und nehme von dessen Nummer eine der beiden Ziffern als Variable C. Welche bleibt dir überlassen, du musst nur eine Entscheidung treffen, für den Fall der Fälle merke dir die andere Ziffer.

C = _



An einem Baum suche das Schild das dir die Richtung nach Weidenthal vorgibt. Ein Wort ist abgekürzt (_____) Das Kuckucksbähnel hält dort. Was du eventuell denkst bevor du das Schild gesehen hast wird nicht richtig sein. Ausgeschrieben hat das Wort wie viele Buchstaben?  D = _

Den Bach überquere nicht, folge stattdessen dem schweißtreibenden Pfad in Richtung.

A * B * C - D * D - A * B - A - A - A = _ * _ * _ - _ * _ - _ * _ - _ - _ - _ = _ _ _ °

Bald kreuzt du einen Forstweg. Gleich nach dem Forstweg sind links an einem Nadelbaum 2 Ziffern deren Summe Variable E entspricht. Solltest du Unsicherheit verspüren so nimm die Summe der beiden Ziffern rechts des Pfades am Laubbaum als Variable E. Du musst halt eine Entscheidung treffen, für den Fall der blablabla.     E = _

Am nächsten Forstweg weiter in E * E - E - E = _ * _ - _ - _ = _ _ °

Folge dem Weg für ca. A = _ Minuten. An der Gabelung links halten und die Kreuzung geradeaus queren, von den umgefallenen Bäumen lass dich nicht aufhalten, sollten diese noch auf dem Weg liegen.

Da die einen große Schritte die anderen kleine Schritte machen, manche zügig laufen während andere vor sich hin trotteln solltest du nach der Kreuzung auf den rechten Wegrand achten. Verpasse nicht den Baumstumpf mit der gemerkten Ziffer für den Fall der blablabla. 

Nun weiter auf dem Weg A * A + A + A = _ * _ + _ + _ = _ _ Schritte zu einem weiteren Baumstumpf rechts des Weges mit einer bekannten Ziffer.

Schaue dich nun um, suche die zwei großen Achtung!!

Laufe B * B - B = _ * _ - _ = _ _ Schritte dazwischen hindurch. 

Peile nun nochmals in 

A * B * C - D * D - A * B - A - A - A = _ * _ * _ - _ * _ - _ * _ - _ - _ - _ = _ _ _ °

Gehe nun A * B - C - D = _ * _ - _ - _ = _ _ Schritte

Um den Waldmeister am Boden mache einen Bogen, dann sind es wohl E Schritte mehr.

Die Kiste zu öffnen sollte kein Problem sein, falls doch nimm das Werkzeug.

Happy Letterboxing
Die Kruppi`s



A	B	C	D	E



Rückweg

Von der Box zurück zum Hauptweg (nicht über den Waldmeister) und diesem weiter in der Ursprünglichen Richtung folgen. Der Pfad der rechts abzweigt mit der Nummer 3 ist dein Weg zum Startpunkt, also diesem immer folgen bald nur noch abwärts.

