

Stadt Wald Fluss Version August 2019



Stadt: 75365 Calw

Parkplatz: kostenlose Parkplätze in Calw sind rar. Einige gibt es in der Straße: Unterer Welzberg oberhalb des Calwer Friedhofs. Die Zufahrt ist allerdings nur für Anlieger gedacht. Ansonsten gibt es mehrere, wenn auch zeitlich begrenzte bezahlpflichtige Parkplätze im Freien oder Parkhäuser (Bahnhof, Kaufland, Lederstraße), welche sich ebenfalls in der Nähe des Startpunktes befinden.

Startpunkt: Platz vor dem Brauhaus Schönbuch (Untere Brücke / Auf dem Brühl)

Koordinaten: N 48°43'02.80", E: 8°44'17.80"

Empfohlene Landkarte: keine

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Kamera, gutes Schuhwerk, genügend Proviant und Kondition und ein bisschen Zeit zum Genießen der Landschaft und Verweilen in der Calwer Altstadt

Schwierigkeit: (---) Gelände: (*-****)** Von allem etwas: Asphalt in der Stadt, ein klein wenig Waldbahn und vor allem viele, mitunter durchaus steile und/oder enge Pfade.

Es ist Trittsicherheit gefragt, die Box sollte bei oder nach Regen- und Schneefällen nicht gelaufen werden, teils erhöhte Rutschgefahr, definitiv nicht kinderwagentauglich. Ob der Länge und der unterschiedlichen Beschaffenheit des Geländes ist eine gewisse Kondition vonnöten.

Die Tour führt Dich durch Calw und über die oberhalb der Stadt gelegene „Eichhalde“ bis ins Rötelbachtal bei Kentheim und wieder zurück.

Länge: ca. 13-14 km, ca. 5-6 Stunden (ohne Besichtigungen in Calw), je nach Tempo & Pausenbedarf

Einkehrmöglichkeiten: Jede Menge in Calw, jedoch keine auf der Strecke. Es gibt aber ausreichend Picknickplätze unterwegs.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6

Calw:

Die große Kreisstadt Calw mit ca. 23.000 Einwohnern liegt etwa 20 Kilometer südlich von Pforzheim und 35 Kilometer westlich von Stuttgart im Nagoldtal. Sie zeichnet sich durch eine Vielzahl von Fachwerkhäusern und Sehenswürdigkeiten aus, welche Du teilweise auf dieser Tour passierst. Zu erwähnen sind hier insbesondere die Nikolauskapelle auf der Nikolausbrücke, das Geburtshaus von Hermann Hesse, das Hermann Hesse Museum, das „Haus Schnauffer“, das Salzhaus, die Stadtkirche, der historische Marktplatz und das Calwer Rathaus, welches aktuell jedoch restauriert wird.

Eine Übersichtskarte zur Innenstadt von Calw kannst Du Dir [hier](#) runterladen.
Nimm Dir Zeit bei der Erkundung, es lohnt sich wirklich.

Clue:

Vom Startpunkt aus überquere die Nagold über die Brücke Richtung Innenstadt. Auf der linken Seite erblickst Du eine Infotafel zum Spielplatz. Hier kannst Du die ersten Werte sammeln.

Bis zu welchem Alter dürfen Kinder diesen Spielplatz benutzen? Notiere die Angabe als Deinen Wert **A** = ____

Bis wieviel Uhr darf der Spielplatz benutzt werden? Notiere die Stundenangabe als Wert **B** = ____

Laufe über den Spielplatz an der Nagold entlang. Auf der rechten Seite kannst Du zwischenzeitlich das angeblich schönste Fachwerkhaus Calws, das „Haus Schnauffer“, in etwa 30 Metern Entfernung erblicken. Dieses kannst Du dir entweder jetzt oder natürlich auch nach der Tour noch näher anschauen. Gleich nach dem Spielplatz erreichst Du ein 8-eckiges Gebäude auf Stelzen. Kurz davor steht auf der rechten Seite eine Infotafel zur „Villa Wagner“. Finde heraus, wie viele Bände die „Notabilia Calvensia“ umfasst und notiere diese Zahl als Wert **C** = ____.

Biege anschließend nach dem Gebäude auf Stelzen nach rechts ab, überquere einen kleinen Platz Richtung Eisdielen und wende Dich dann in der Fußgängerzone nach links. Wenn Du auf der rechten Seite eine größere goldene Brezel siehst, biege dorthin ab. Nach einem kleinen ersten Anstieg, kommst Du auf einen größeren Platz. Gehe die Stufen vor Dir hinauf und stoppe am Summloch. Dies kannst Du jetzt erst einmal ausprobieren und dich auch stimmlich auf den weiteren Weg einstellen. Beachte die dazugehörige Bedienungsanleitung. Schau aber, dass Dir die Puste nicht jetzt schon ganz ausgeht...

Wenn Du vor dem Summloch steht, siehst Du links einen Brunnen. Wie viele Wasserhähne sind dort zu sehen? Notiere dir die Anzahl als Wert **D** = ____.

Die Kirche, die Du siehst, kannst Du entweder jetzt oder auch später am Ende der Tour besichtigen, ebenso das sich in der Nähe des Brunnens befindliche Hermann-Hesse-Museum.

Info: Hermann-Hesse-Museum

Im historischen Stadtpalais „Haus Schüz“ mit Blick auf den Marktplatz Calw und das Geburtshaus des Dichters ist 1990 das Hermann-Hesse-Museum eröffnet worden. Es zeigt die umfangreichste öffentlich ausgestellte Sammlung über den am 02. Juli 1877 in Calw geborenen Literaturnobelpreisträger von 1946. Hesse gilt als weltweit meistgelesener deutschsprachiger Autor des 20. Jahrhunderts.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6

Auf zwei reichhaltig ausgestatteten Stockwerken wird ein großer biographischer Bogen über Leben, Werk und Wirkungsgeschichte des Dichters von den ersten schriftstellerischen Versuchen bis zu „Steppenwolf“ und „Glasperlenspiel“ gespannt. Auch der Maler Hesse ist mit eindrucksvollen Bildern vertreten.

Es ist in den Sommermonaten Dienstag bis Sonntag von 11-17 Uhr, in den Wintermonaten von 11-16 Uhr geöffnet.

(Quelle: [Calw: Hermann Hesse Stadt - Hermann Hesse Museum](#))

Vom Summloch aus geht's weiter in $C + A - D = \underline{\quad} + \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Du kommst zu einem weiteren Brunnen, wo Du Deinen vorherigen Brunnenwert überprüfen kannst. Zähle zur Sicherheit also auch hier die Wasserhähne. **D** = $\underline{\quad}$

Gegenüber dem Brunnen siehst Du das eigentlich sehr repräsentative Rathaus der Stadt. Ein Stück weiter auf der linken Seite findest Du das Geburtshaus eines berühmten Sohnes dieser Stadt. Notiere Dir die Hausnummer als Wert **E** = $\underline{\quad}$.

An den Markttagen (Mittwoch und Samstag) musst Du vielleicht ein wenig suchen. Am Ende des Platzes gehe an einer überdachten Info-Station in ca. $C - B = \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ Richtung des Schriftzuges „Metzgerei Jourdan“ und biege davor rechts ab, wenn Du nicht vor hast Ball zu spielen. Du läufst an drei „gestandenen“ Bürgern der Stadt vorbei und erreichst den nächsten Brunnen.

Vom Brunnen gehe ca. $2*B + D + E = 2*\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ Schritte „Richtung Gültlingen“, bis Du vor einem Herrn mit Hut stehst. Schau Dich um und notiere das fehlende Wort des Titels der Skulptur „Zwischen „xxx“ und Aufbruch“. Wandle die Buchstaben des gesuchten Wortes in Zahlen um (A = 1, B = 2), addiere die Werte, bilde anschließend die Quersumme und erhalte so Deinen Wert **F**.

$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \Rightarrow QS = \underline{\quad} = \mathbf{F}$

Genieße den Blick auf die Nagold und gehe anschließend ein paar Schritte zurück, zu einem weiteren Wahrzeichen der Stadt, der kleinen Nikolauskapelle. Schau durch das Türfenster (von außen nach innen natürlich ☺). Im inneren der Kapelle kannst Du auf einem Stein drei Buchstaben erkennen. Notiere diese, wandle sie in Zahlen um (A=1, B=2...) und bilde von der Summe ebenfalls die Quersumme. Du erhältst Deinen Wert **G** = $\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \Rightarrow QS = \underline{\quad}$

Info: Nikolauskapelle

Die Nikolauskapelle wurde ca. 1400 auf der Nikolausbrücke erbaut. Die spätgotische Kapelle erhielt die Schutzpatrone Christopherus und St. Nicolaus. St. Nicolaus ist der Schutzpatron für hohes und stürmisches Wasser. Die Kapelle ist 1460 erstmals urkundlich erwähnt. 1926 wurde sie unter dem berühmten Künstler und Bildhauer Ernst Yelin (1900-1991) grundlegend renoviert. In den beiden Nischen in Front der Kapelle wurden Figuren von einem Tuchhändler und einem Flößer eingearbeitet. Die alten Skulpturen von Christopherus und St. Nikolaus wurden entfernt. Man vermutet, dass dies in der Reformation geschah.

(Quelle: [Calw und Hermann Hesse - Die Nikolauskapelle](#))

A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6

So, ab jetzt wird's ein wenig sportlicher. ☺

Weiter geht's in Richtung Westen, die Metzgergasse hinauf. An der T-Kreuzung angekommen, überquere vorsichtig die Straße und laufe nach rechts weiter, bis Du zu einer Infosäule über den Stadtgarten kommst. Folge hier dem „Hermann-Hesse-Weg“. Wenn Du Zeit und Lust hast, kannst Du hier auf einigen Tafeln Gedichte des Poeten nachlesen oder erstmalig entdecken.

Noch im Park siehst Du auf der rechten Seite, etwas weiter oben eine Laterne mit D = ____ Wegweisern. Verlasse hier den Stadtgarten Richtung „Zavelstein“, überquere am Parkplatz vorsichtig die Straße und laufe die Treppe hinauf („Panoramaweg“). Es geht rechts vorbei am Literaturgarten mit Jahreszeitengedichten. An der nächsten Gabelung folge dem „Panoramaweg“, gehe nicht nach „Alzenberg“.

An der darauffolgenden Gabelung verlässt Du den „Panoramaweg“ schon wieder. Über einige Stufen kommst Du zu einer weiteren Kreuzung. Überquere die Brücke zu Deiner Linken und gehe bis zur Kreuzung mit einer Infotafel zum „Wald,- Wasser- und Wiesenpfad“. Behalte die eingeschlagene Richtung bei, ignoriere die Abzweige und folge dem Pfad über Stufen weiter aufwärts. Du gelangst an einen Forstweg. Halte Dich hier links, nur um gleich darauf weitere Stufen auf der rechten Seite bergan zu nehmen. Du gelangst schließlich zum „Gimpelstein“, einem Aussichtspunkt, an welchem Du erst einmal Pause machen und die Aussicht genießen kannst.

Nachdem Du Dich ausgeruht hast, gehe noch ein ganz kleines Stückchen bergan, nur um gleich (rechts von Dir siehst Du eine Hütte mit Insektenhotel) in den linken Weg einzubiegen. An der folgenden T-Kreuzung mit einigen Stufen halte Dich rechts in Richtung $2 * C + D + F = 2 * ___ + ___ + ___ = ___^\circ$. Im Zweifel folge den Schildern zum Genießer- und WWW-Pfad (nein, nicht WormserWanderWölfe, sondern Wasser-, Wald- und Wiesen ☺).

Wenn Du nach einiger Zeit, ca. 65 Schritte vor einer umgekehrten S-Kurve, an einen großen Felsen auf der rechten Seite gelangst, der sich **direkt am Wegesrand** befindet, laufe D = ____ Schritte zurück und suche dort **Hinweis 3** für die **Bonus-Box**. Merke ihn Dir bzw. fotografiere diesen und verstecke alles wieder gut. Den Hinweis bitte **nicht** mitnehmen.

Weiter geht's über einen Forstweg hinweg. Jetzt ist es nicht mehr weit, bis Dein letztes Stündlein geschlagen hat... ☺ Hier kannst Du richten, ausruhen, Dich informieren oder schaukeln.

Info: Das Schafott

Das Schafott ist die ehemalige Hinrichtungsstätte der Stadt Calw. Bis 1818 fanden hier Hinrichtungen und die Calwer Hexenverbrennungen statt. Die Bevölkerung der Stadt Calw nahm daran mit großer Begeisterung teil.

(Quelle: [Calw und Hermann Hesse - Das Schafott](#))

Im Anschluss biege nach der Infotafel nach links ab. Du gelangst zu einem Schotterweg. Hier geht's wieder links und anschließend gleich wieder links, dorthin, wo Pferde nicht hindürfen.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6

Den kleinen Abzweig nach links, den Du nach einiger Zeit erreichst, ignoriere und Du gelangst zu einer Wegspinne. Hier nimmst Du den Charlottenweg abwärts.

An der nächsten Gabelung halte Dich rechts in ca. $2 \cdot C - A = 2 \cdot \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Zur Bestätigung, dass Du richtig bist, begleitet Dich ein „Nordic Walker“.

Gehe weiter, links am Hochsitz vorbei. Überquere die anschließende Kreuzung, der bekannten Gestalt hinterher. Am Forstweg mache eine Links-Rechts-Kombination und halte Dich dabei Richtung Süden.

Ignoriere im weiteren Verlauf den Abzweig nach rechts und gehe weiter bis Du an eine schiefe T-Kreuzung gelangst. Dort findest Du auf der linken Seite einen auffälligen Stein mit Kreuz auf der Oberseite. Von dessen Südseite notiere Dir die Buchstaben. Wandle diese, wie gewohnt, in Zahlen um ($A=1...$) und addiere die beiden Werte. $\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$, Dein Wert **H** = $\underline{\quad}$.

Gehe nun Richtung Westen. Ignoriere den ersten Abzweig zur Rechten, notiere Dir aber noch schnell den Namen des Weges, auf welchem Du Dich gerade befindest. $\underline{\hspace{2cm}}$. Die Anzahl der Buchstaben von Vor- und Nachnamen bilden Deinen **Bonuswert 4** = $\underline{\quad}$.

An der nächsten Gabelung mit Steinen in der Mitte, halte Dich links. Den Grasweg, der bald darauf von links einbiegt, ignoriere. Du gelangst zu einer Bank auf der rechten Seite. Unmittelbar davor biegt ein kleiner Pfad von rechts ein. Suche den schmalen „Fussweg“ (**schau genau**) gegenüber der Bank und folge diesem hinab zum Forstweg. Weiter geht's in Richtung $3 \cdot H + G = 3 \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Bald entdeckst Du linker Hand kurz hintereinander zwei Felsen nahe am Wegrand. Kurz darauf, auf der rechten Seite, ein Baum mit blau-weißer-Markierung. Nimm hier den Pfad bergab in Richtung $7 \cdot H = 7 \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$.

Genieße die Landschaft auf diesem märchenhaften, vermoosten Pfad, überquere den Forstweg und halte Dich weiter in Richtung Wasser. Dieser Pfad ist eventuell nicht gleich auf den ersten Blick zu erkennen. Am Wasser angekommen, kannst Du entweder die glühenden Füße kühlen oder Dich gleich weiter auf den Weg Richtung „Öländerle“ machen.

An einer Gabelung mit einem vermoosten Baum auf der rechten und einem Baum mit einer weißen „12“ auf rotem Grund auf der linken Seite, gehe Richtung $C + H = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$.

So, aber jetzt. Actionkamera bereit? Dann bitte ansetzen zur Bachüberquerung. Pass bitte auf, dass Du Dich nicht verletzt. Nachdem sich Dein Puls wieder beruhigt hat, folge dem Pfad weiter. Der Bach sollte nun zu Deiner Linken sein. Kurz darauf siehst Du auf der rechten Seite auf einem vermoosten Felsen ein 5-stämmiges Ahornbäumchen. Gehe dorthin und suche – Vorsicht Muggels – **Hinweis 4** für die **Bonusbox**. Fotografiere ihn und verstecke alles wieder gut. Auch hier gilt, den Hinweis bitte **nicht** mitnehmen.

Weiter geht's bis zu einem Forstweg, dem Du nach links folgst. Nach einiger Zeit gelangst Du an einen Schilderbaum.

Einschub: Wenn Du Lust hast, kannst Du Dir noch die lediglich ein paar hundert Meter entfernte Candiduskirche ansehen. Sie ist eine der ältesten Kirchen Süddeutschlands und wirklich sehenswert.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6

Für das Finden der Box ist ein Abstecher dahin aber nicht notwendig. Du solltest hierfür ein zusätzliches Zeitfenster von ca. 25-30 Minuten einplanen.

Folge dem bisher eingeschlagenen Weg weiter abwärts, halte Dich an der Gabelung links. Gehe die Straße („Rötelbachweg“) weiter abwärts und Du gelangst an eine viel befahrene Verkehrsstraße. Schräg links auf der anderen Straßenseite kannst Du die Candiduskirche bereits erblicken.

Gehe nach der Besichtigung zurück zum Schilderbaum, von welchem aus Du zur Candiduskirche aufgebrochen bist.

Vom Schilderbaum gehe in die Richtung, in welcher die Summe aller Kilometerangaben ohne Nachkommastellen 31 beträgt.

So, jetzt zweimal durchatmen und auf geht's. Nach einem „kleinen“ Anstieg gelangst Du auf einen etwas breiteren Weg. Halte Dich kurz rechts, nur um gleich auf der linken Seite wiederum die Stufen zu erklimmen. Du gelangst nach einigem Zickzack an eine imposante Felsenformation.

Na, denn ma rinn in die gute „Stube“. Aber Vorsicht: Hast Du gestern zu gut getafelt, könnte es beim Durchgang etwas... ähm... eng werden. ☺ Hast Du die Enge durchschritten und die sich daran anschließende Felsformation im Uhrzeigersinn umrundet, wende Dich an der Gabelung an einer Kehre scharf nach rechts. Oben angelangt, gehe zum Geländer und notiere vom großen Stein die Jahreszahl. _____. Die Quersumme ist Dein Wert **I** = _____. Gehe anschließend bergauf zum Forstweg. Kurz durchschnaufen, dann gehe Richtung **gelbe Raute und „Brückle“**. Es geht zum Glück nur ganz sachte bergauf.

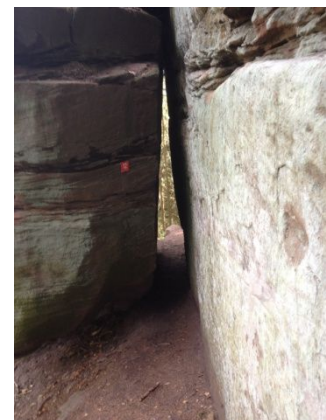
Den im weiteren Verlauf links einbiegenden Weg gegenüber des Hochsitzes ignoriere, aber zähle vom Hochsitz noch die Sprossen, auch die kaputten, als Deinen **Bonuswert 5** = _____.

An der darauffolgenden Gabelung nimm den Weg, der abwärts führt. An der umgekehrten y-Kreuzung mit Schilderbaum angekommen, gehe in die Richtung, aus der der Radler kommt. Kurz nachdem sich links ein „Baumkraken“ über den Felsen gehängt hat, gehst Du rechts bergab zum Wasser. An bekannter Stelle angekommen, überquere den Bach und folge der weißen „12“ auf rotem Grund („Genießerpfad“) diesmal dem Bachlauf entgegen. Du kannst natürlich vorher nochmal deine Füße ins Wasser hängen und kühlen. ☺

An einer Brücke angekommen, wechsele die Uferseite und gehe weiter bachaufwärts. Pass bitte auf Mountainbiker auf. Die dürfen hier zwar nicht fahren, tun es mitunter leider aber trotzdem.

An einer Steinbrücke mit Infotafel angelangt, wechselst Du wieder die Uferseite. Dein Weg steigt nun wieder merklich an.

Überquere den Forstweg und nehme die Stufen nach oben. Den Abzweig links ignoriere, den nächsten breiten Weg überquere. Der weitere Weg wirkt anfangs ein wenig verwildert. Du gelangst an eine Wegspinne mit Hochsitz, den Du rechts liegen lässt und setzt Deinen Weg in Richtung $3 \cdot I + H + F = 3 \cdot ______ + ______ + ______ = ______^\circ$ fort. An der nächsten Kreuzung mit Hochsitz gehe geradeaus weiter.



A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6

An der darauffolgenden Abzweigung mit Bauminselfe gehe rechts. Halte Dich an der Gabelung geradeaus bis zur T-Kreuzung. Biege links ab und gleich darauf wieder rechts zum „Wölflesbrunnen“. Hier kannst Du noch schnell **Bonuswert 6** sammeln.

Beantworte hierzu folgende Frage: Wie viele Jäger gingen auf die Pirsch? **Bonuswert 6** = ____

Gehe weiter bis zum Querweg und halte Dich links, das Wildschweingehege stets zu Deiner Linken, und biege an der nächsten Kreuzung mit zwei Bänken wiederum links ab. Du gelangst an eine Kreuzung mit Bank und Infotafel. Hier kannst Du die letzten Berechnungen vornehmen, denn nun beginnt das **Finale**:

Gehe vom Schild I = ____ Schritte in $H - G = ______ - ______^\circ$, anschließend folge in $C + B + D = ______ + ______ + ______ = ______^\circ$ dem Weg ca. $G * (A + E + F) + G = ______ * (______ + ______ + ______) + ______ = ______$ Schritte. (Achte darauf, dass Dich beim „Abbiegen“ in den Weg möglichst niemand sieht).

Nun solltest Du an einer Stelle stehen, an welcher sich vor Dir der Untergrund ändert.

In ca. $G * C + B + F = ______ * ______ + ______ + ______ = ______^\circ$ siehst Du in ca. $G = ______$ Metern Entfernung einen etwa $C + B + D + E = ______ + ______ + ______ + ______ = ______ \text{ cm}$ hohen Baumstumpf.

Dort, versteckt unter Moos, Holz und Steinen findest Du die „Stadt Wald Fluss Letterbox“. Sei beim Bergen der Box bitte vorsichtig und verstecke nach dem Loggen alles wieder sorgfältig und gründlich. Anschließend begibst Du Dich zurück zum Startpunkt des Finales.

Rückweg :

Biege an der Kreuzung rechts ab und folge dem Weg bis zu einem Info-Rondell über die Gegend. Wähle hier den für Pferde verbotenen Weg in der bisherigen Laufrichtung.

Nun heißt es noch mal aufgepasst. Auf Deinem weiteren Weg passiertst Du mehrere hölzerne Infotafeln über alte Berufe. Trage diese in die nachfolgende Tabelle ein. (Ä=AE..., ß = ss)

Aus der Tabelle wirst Du, zu gegebener Zeit, den Startpunkt für die Bonusbox ermitteln können.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															

An der Kreuzung nimm den Weg in $H - E = ______ - ______^\circ = ______^\circ$. Gehe nach dem letzten Beruf weiter bis zur Wegspinne und von dort zur „steinernen Bank“. Weiter geht's in Richtung 30° abwärts. An der darauffolgenden Gabelung halte Dich links, Richtung Norden. Überquere anschließend den Forstweg und folge dem schwarzen Pfeil. Du gelangst schließlich an eine Dir bekannte Infotafel. Diesmal gehst Du hier natürlich nach links. Überquere die Brücke und gehe die Stufen rechts hinunter bis zum

A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6

Schilderbaum. Gehe weiter geradeaus hinab, am Gedenkstein und einer Bank vorbei, bis zur schiefen T-Kreuzung.

Jetzt weiter links hoch. Du passierst mehrere Bänke und kommst noch einmal an einen Punkt, von welchem Du eine schöne Aussicht über Calw hast.

Gehe abwärts, Richtung Straße und ignoriere dabei die Abzweige. An der Straße angekommen, wartet auch schon die Königsdisziplin auf Dich. Es gilt die 100 Stäffele bergab zu bezwingen. Sind es wirklich 100? Wenn Du Lust hast, kannst Du gerne nachzählen. Irgendwie kommt man jedes Mal auf einen anderen Wert. ☺ An der T-Kreuzung unten angekommen halte Dich rechts. Wenn Du noch Lust und Zeit hat, kannst Du zu Deiner Linken eine weitere tolle Sehenswürdigkeit von Calw besichtigen.

Info - Der Lange:

Der ehemalige Turm der Stadtbefestigung diente auch als Gefängnisturm. In dem unteren steinernen Teil befanden sich mehrere Gefängnisräume. Im oberen Fachwerkstock wurde eine kleine Wohnung für einen von zwei Wächtern eingerichtet, die hier ehemals ihren Dienst taten. Neben der Betreuung der Gefangenen gehörte zu ihren Dienstpflichten das Ausrufen der Stunden und die allgemeine Wacht über die Stadt. Den Namen der »Lange« erhielt der Turm, weil er der höchste aller Türme war und zudem an einer hochgelegenen Stelle errichtet worden war, was seine Länge optisch noch zusätzlich steigerte. Im »Langen« ist heute ein kleines Museum eingerichtet, das Auskunft gibt über die alte Stadtbefestigung der Stadt und Einblicke vermittelt in die Nutzung des Turmes als Gefängnis. Über zahlreiche Stufen kann man in den Sommermonaten auf den Turm hinaufsteigen, man gelangt vorbei an den Gefängniszellen zur ehemaligen Wächterwohnung, von der man einen schönen Blick über Calw genießen kann.

Öffnungszeiten:

April bis Oktober: Samstag und Sonntag, 14:00 bis 17:00 Uhr

(Quelle: [Calw: Hermann Hesse Stadt - Der Lange](#))

Wer aber doch genug hat, der geht weiter bis zur Kirche auf der linken Seite. Biege nach der Kirche links ab, gehe die breite Treppe runter, am bekannten Summloch vorbei und die folgenden Stufen hinab. Anschließend gehe die Biergasse hinunter, unter der goldenen Brezel hindurch und Du erreichst wieder die Haupteinkaufsstraße. Biege hier links ab und folge der Einkaufsstraße bis zum „Kaufland“. Wende Dich dort nach rechts und Du bist wieder am Startpunkt angelangt.

Hier verlassen wir Dich. Wir denken, dass Du Dein Letterboxmobil von hier aus alleine findest. Wir hoffen, Dir hat die Tour ein wenig gefallen. Bewahre den Clue gut auf. Die gesammelten Extra-Werte benötigst Du später noch für die Bonus-Box.



A	B	C	D	E	F
G	H	I	Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6