

Stempelkopf Letterbox

(versteckt im Oktober 2019 von den Bigfoots)

- Stadt/Ort:** 67305 Ramsen
- Start:** Wanderparkplatz „Eiswoog“ (N 49°30'55,4" / E 7°58'53,2")
- Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, starke Taschenlampe
- Länge:** 8 km, 3 – 4 h mit Pausen
- Schwierigkeit:** (* * _ _ _)
- Gelände:** (* * * * _)
größtenteils gute Wege, nicht kinderwagengeeignet,
kleine Kinder sind stellenweise evtl. an die Hand zu nehmen
- Karten:** Grünstadt u. Leininger Land, Bad Dürkheim u. Umgebung oder Enkenbach-Alsenborn, Hochspeyer (1:25000), aber nicht erforderlich
- Einkehrmöglichkeiten: Seehaus Forelle
(<https://www.seehaus-forelle.de/restaurant>)

Der Weg führt unter anderem zum Stumpfwaldgericht, einer Gerichtsstätte der Grafen von Leiningen im nördlichen Pfälzerwald. Es gehört zu den drei kaiserlichen Landgerichten im Wormsgau.



Angeblich war hier schon in der germanischen oder sogar keltischen Zeit eine Gerichts- oder Thingstätte. Das Gebiet des Stumpfwaldes hieß vom 8. bis 13. Jahrhundert „Stamp“, später „Stampf“. 1933 errichtete die Gemeinde Alsenborn ein Denkmal in Form eines Ringes aus neun kleinen quaderförmigen Steinen, den Kleinen Stühlen. Je einer der Stühle steht für die Neunmärker, die neun waldberechtigten Gemeinden der Umgebung. In der Mitte der Kleinen Stühle steht der Große Stuhl, ein Quaderstein, der die Aufschrift „Landgericht der Grafen vom Wormsgau und Herzöge Franken 6.–15. Jahrhundert“ trägt (Wikipedia).

Clue

Schaut auf die Uhr und ihr seht in welchem Wald ihr Euch befindet

Wandelt die Buchstaben in Zahlen $A = 1$, $B = 2$, und bildet die Summe

$A = _ _ _$

und die Quersumme

$B = _$

Geht zur Bundesstraße und folgt dieser in $40 \times B = 40 \times _ = _ _ _^\circ$.

Doch seid vorsichtig und lauft hintereinander, bis ihr nach wenigen Minuten die Straße nach links in den Wald verlassen könnt.

Schnell kommt ihr an einen Punkt, an welchem ihr euch abholen lassen könnt, falls ihr nicht vorsichtig wart 😊.

Notiert die Quersumme der schwarzen Ziffern als

$C = _ _$

die Quersumme der weißen Ziffern als Wert

$D = _$

Und die letzte schwarze Ziffer als Wert

$E = _$

Weiter geht es in Richtung $2 \times A + C = 2 \times _ _ _ + _ _ = _ _ _^\circ$

Nachdem ihr einen ersten Weiher hinter euch gelassen habt, folgt immer dem kleinen Bach und addiert die Hausnummern der Waldbewohner auf der linken Seite, bis ihr einen zweiten Weiher passiert und an einen Abzweig gelangt. Die Summe minus 15 ist euer Wert F

$F = _ + _ + _ + _ _ + _ _ + _ _ - 15 = _ _$

Von der Mitte des Abzweiges in Richtung

$D \times F + (B + E) \times (D - E) = _ \times _ _ + (_ + _) \times (_ - _) = _ _ _^\circ$

bis zu zwei Hochsitzen. Ignoriert abzweigende Wege.

An der Kreuzung bei den Hochsitzen geht in Richtung

$$A + A + C + D + E + F = _ _ _ + _ _ _ + _ _ + _ + _ + _ _ = _ _ _ ^\circ$$

doch zuvor notiert noch die Anzahl der Sprossen des linken, niedrigeren Hochsitzes als Wert

$$G = _ _$$

Folgt diesem Weg bergan, bis zu einem Schild, das auf den Ort hinweist, an welchem sich früher die Holzdiebe verantworten mussten.

Habt ihr den Wegweiser gefunden, folgt diesem bis zu einer T-Kreuzung und sucht in Richtung $2 \times A + F + G - E = 2 \times _ _ _ + _ _ + _ _ - _ _ = _ _ _ ^\circ$ nach der Kiefer von Erwin Beck.

An der Kiefer angelangt, findet ihr, wenn ihr euch aufmerksam umschaut, ein Schild, welches euch den Weg zum Randeck Keller zeigt. Folgt diesem.

Weg Nr. $B + D + E = _ + _ + _ = _ _$ begleitet euch von nun an bis zu einem Rastplatz. Habt ihr die Wegmarkierung

$$C + E - G = _ _ + _ _ - _ _ = _ _ \text{ mal gesehen, solltet ihr das Zwischenziel erreicht haben.}$$

Am Rastplatz angelangt, habt ihr den höchsten Punkt des Weges erreicht und euch eine Stärkung redlich verdient. Von nun an geht es nur noch eben oder bergab.

Nun habt ihr Zeit für ein paar Aufgaben:

$$H = A + C + G - E = _ _ _ + _ _ + _ _ - _ _ = _ _ _ ^\circ$$

$$I = D - E = _ _ - _ _ = _ _$$

$$J = C - D - E = _ _ - _ _ - _ _ = _ _$$

$$K = C \times D + B + G = _ _ \times _ _ + _ _ + _ _ = _ _ _ ^\circ$$

$$L = (E + E) \times B = (_ _ + _ _) \times _ _ = _ _$$

$$M = F / C \times (B - E) = _ _ / _ _ \times (_ _ - _ _) = _ _$$

$$N = C + F - D - E = _ _ + _ _ - _ _ - _ _ = _ _ ^\circ$$

$$O = (G - E) \times (E + E) = (_ _ - _ _) \times (_ _ + _ _) = _ _$$

$$P = (E + I) \times (G - E) = (_ _ + _ _) \times (_ _ - _ _) = _ _ ^\circ$$

$$Q = C - D - I = _ _ - _ _ - _ _ = _ _$$

$$R = (N - G + E) / (E + E) = (_ _ - _ _ + _ _) / (_ _ + _ _) = _ _ ^\circ$$

Seid ihr wieder bei Kräften, folgt dem Weißen Kreuz in Richtung

H = _ _ _°

bis nach einiger Zeit nach rechts Weg Nummer I = _ abzweigt.

Geht diesen bergab, bis ihr auf der linken Seite eine seltsame geformte Buche sehen könnt.
Am Abzweig, J = _ _ Schritte zuvor, in Richtung K = _ _ _° gehen.

Bevor es wieder deutlich bergauf geht, sucht das „Besondere“ und folgt diesem in Richtung Osten.

Bleibt dem gefundenen „Weg“ nun lange treu. Wenn bald darauf die Dunkelheit über euch hereinbricht, habt ihr ja hoffentlich an die Taschenlampe gedacht.
Doch seid vorsichtig, **nicht** die Mitte des „Weges“ verlassen!!!

Auf der anderen Seite des Berges, lauft den eingeschlagenen Weg weiter.

Aufgrund umgestürzter Bäume müsst ihr diesen auch mal kurze Zeit nach rechts verlassen oder ein wenig klettern.

Beim Markierungsstein mit der Nr. L = _ _ (und sonst nix) beginnt das Finale.

Finale

Vom Markierungsstein gehe M = _ _ querliegende Befestigungselemente in Richtung N = _ _°.

Anschließend O = _ _ Schritte in P = _ _° bis zu einem Grenzstein.

Von hier findest du in Q = _ _ Schritten in R = _ _° die Stempelkopf-Letterbox vor einem größeren Sandstein-Findling unter Steinen und Moos.

Achte auf Muggel und verstecke die Box wieder gut, wie du sie vorgefunden hast.

Rückweg

Gehe zurück zum besonderen Weg und laufe diesen in der bisherigen Richtung weiter bis rechts ein kleiner Unterstand zu sehen ist und der Weg stark verwachsen ist. Hier suche den Rundwanderweg Nr. 11 und wandere in wenigen Minuten zum Parkplatz zurück.

Wir hoffen ihr hattet viel Spaß und würden uns über einen Eintrag im Forum freuen.

Happy Letterboxing
Die Bigfoots

Zusammenfassung der Werte

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R

Kleine Hilfe zur Übersetzung

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26