

# Heidelsburg

(versteckt Juni 2012 durch Gute Idee - Version vom 03.05.2020)

**Ort:** 67714 Waldfishbach-Burgalben  
Nähe Clausensee

**Start:** Parkplatz vor der Hundsweiher-Sägemühle.  
(In Waldfishbach-Burgalben Richtung Leimen bzw. Campingplatz Clausensee K32. Am Parkplatz befindet sich der Rettungspunkt 6712-906. Außerdem steht eine Infotafel über den Brunnenwanderweg dort.)  
Startpunktkoordinaten: [49.272215,7.697511](#)



**Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen und Logbuch, während der Vegetationsperiode lange Hosen

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

**Gelände:** (\*\*---) nicht Kinderwagen tauglich

**Länge:** ca. 11,0 km; 3,5 - 4 Std

**Hinweis:** Bei allen Rechnungen gilt Punkt vor Strich.

Einkehrmöglichkeiten: Pizzeria Da Memo + Eiscafe Hauptstraße 64 (nähe Kreisel Richtung Bahnhof) Montag Ruhetag.  
Hotel-Restaurant Zum Schwan - Hauptstraße 119  
Donnerstag Ruhetag

Die Heideburg ist eine ehemalige Verteidigungsanlage im westlichen Pfälzerwald, die auf die Römerzeit zurückgeht. Von der Burg sind noch die Reste von zwei Toren sowie von Treppen, Mauern und einer Zisterne erhalten.

Die Burgruine liegt auf einem Felsrücken des *Drei-Sommer-Berges* in 340 m ü. NN rechts oberhalb des Schwarzbachtals.

Auf dem steil zum Schwarzbachtal abfallenden Höhenrücken befand sich eine durch natürliche

Buntsandsteinfelswände ergänzte ovale Ummauerung mit großen Quadern, die eine ältere Konstruktion aus Holzpfählen verstärkte. Innerhalb dieser Mauern erstreckte sich das Castrum, das durch zwei Tore von Westen und Osten zugänglich war. Heute sind nur noch Rudimente der Verteidigungsmauer zu erkennen. Die Funktion einer Vertiefung im Bereich der Ringmauer ist unklar; möglicherweise war es eine Zisterne. Im Heimatmuseum von Waldfishbach-Burgalben befindet sich ein Rekonstruktionsmodell der gesamten Anlage.

Die Bezeichnung „Heideburg“ weist etymologische Verwandtschaft zu „Heiden“ auf und entstand erst im Mittelalter, als der Bau schon seit Jahrhunderten verfallen war.

Eine lokale Quelle aus Waldfishbach erwähnt die Ruinen um 1600.

1990 kam die Anlage in den Besitz der staatlichen Forst- und Schlösserverwaltung des Landesamtes für Denkmalpflege.



Wer Lust und Zeit hat kann zu Beginn, am Ende und zwischendurch einen Ausflug zum Naturdenkmal Seelenfelsen machen. Der Seelenfelsen ist ein ca. 600m langes Felsmassiv. Ein schmaler Pfad führt dich direkt unterhalb des Massivs entlang. Orientiere dich am Besten an der Karte des Brunnenwanderwegs.

## CLUE

Am Parkplatz angekommen, alle deine Utensilien im Gepäck, geht's los um die ersten Werte zu sammeln.

Um Koordinatensystem **I** zu füllen brauchst du einige Werte:

Punkt A:

x-Achse = Welche Station ist der Holzmacherbrunnen?    \_

y-Achse = Welche Station ist Hänsel und Gretel?    \_

Punkt B:

x-Achse = Wie weit ist es nach Maria Rosenberg? Nimm die erste Ziffer!    \_

y-Achse = Wie weit ist es zur Heidelsburg? Nimm die letzte Ziffer!    \_

Punkt C:

x-Achse = Die größte Ziffer der Standort-Nr WAD...    \_

y-Achse = Die erste Ziffer der Höhenangabe.    \_

Zeichne die Punkte ein und verbinde A mit B und B mit C.

Jetzt wird erst mal gewandert und die Werte für Koordinatensystem **II** gesammelt. Die Strecke führt auf dem Grasweg entlang der Straße zum Schild Wasserschutzgebiet.

Punkt A:

Punkt A aus **I**

Punkt B:

x-Achse = Vorkommastelle Entfernung nach Clausen    \_

y-Achse = Vorkommastelle Entfernung nach Clausen    \_

Vorbei am Schild führt dich ein Pfad schon bald in den Wald. Den kommenden Forstweg überquerst du. Vorher dreh dich um, da ist ein Schild am Baum.

Punkt C:

x-Achse = Wie weit ist es nach Heltersberg? Nimm die erste Ziffer.    \_

y-Achse = Wie weit ist es nach Johanniskreuz? Teile durch 2.    \_

An der daraufkommenden Gabelung nimm den Weg mit dem Zeichen das dir in Koordinatensystem **I** als Lösung erschien.

An der folgenden Gabelung siehst du rechts eine Grabplatte.



Bei ersten Ausgrabungsarbeiten im 19. Jahrhundert wurde diese Grabplatte freigelegt. Sie zeigt einen Mann mit einer Axt und eine Frau mit einem Korb. Die Axt war das Symbol des römischen Forstverwalters, des „Saltuarius“, und ein gleichlautender Namenszusatz auf einer Inschrift in der Mauer sowie ein entsprechendes Werkzeug wurden auch in der Nähe der Anlage gefunden. Wenngleich schriftliche Quellen fehlen, ob und inwieweit die Römer im Umkreis der Heidelberg tatsächlich organisierte Forstwirtschaft betrieben haben, handelt es sich dennoch um das älteste bekannte

Indiz für Waldadministration in der Spätantike auf germanischem Boden. Touristische Werbematerialien künden daher von der Heidelberg als dem *ältesten Forstamt Deutschlands*.

Die Grabplatte wird heute im [Historischen Museum der Pfalz](#) in [Speyer](#) aufbewahrt. Am Fundort im Bereich der zerstörten Ostmauer befindet sich diese 1876 angefertigte Replik. Das Heimatmuseum in Waldfischbach-Burgalben besitzt einen Holzschnitt, der von einem örtlichen Hobbyschnitzer stammt.

### **Exkursion (ca. 10 Minuten)**

Wenn du links weiter gehst, umrundest du einen Teil der Reste der Heidelberg auf einem schmalen Pfad. Am Wendepunkt hat man außerdem einen tollen Blick hinab ins Tal. Du gelangst dann durch das „Tor aus Quadern“ an den Platz, wo es im Clue weitergeht.

Wenn du gleich weiter gehen möchtest wähle den rechten Weg.

Du kommst an einen Platz mit vielen Quaderförmigen Steinen. Gehe hier zum Pfosten.

Von dort wandere rechts weiter in Richtung der dir bekannten Wegnummer.

Aber halt, du brauchst noch Werte.

Punkt D:

x-Achse = Zahl der oberen Wegmarkierung an der großen, liegenden Buche.    —

y-Achse = Anzahl der gelben Zeichen an der Buche mit den Markierungen.   —

Gehe weiter und lasse alle Abzweigungen unbeachtet bis du an einen Platz mit einer Infotafel kommst. Hier findest du die Werte für die letzten Punkte von Koordinatensystem **II**.

Punkt E:

x-Achse = Wie weit ist es zur Heideburg? Nimm die Stelle vor dem Komma \_

y-Achse = Wie weit ist es nach Geiselberg? Nimm die Nachkommastelle \_

Punkt F:

x-Achse = Nachkommastelle zum Seelenfelsen \_

y-Achse = Nachkommastelle zum Gerstenfelsen \_

Koordinatensystem **II** ist nun vollständig.

Verbinde A mit B, **C mit D** und **E mit F**.

Mit dem Rücken zur Infotafel geht es weiter.

Von hier aus solltest du das Zeichen aus **II** erkennen. Folge ihm. Die nächsten Abzweigungen ignoriere. An der kommenden Kreuzung geht's geradeaus weiter. Wenn du zum nächsten Mal eine Wegwahl treffen musst wähle den Weg an  $2 \times \mathbf{I} = \_ \_$  vorbei, der aufwärtsführt.

Oben angekommen wird es Zeit etwas für Koordinatensystem **III** zu tun. Schau dich um, links siehst du an einem Baum ein Schild mit einer einstelligen Weg-Nummer.

Punkt A:

x-Achse = Was bleibt übrig, wenn man die Zahl durch 3 teilt? \_

y-Achse = Wie oft passt die Zahl 3 in diese Zahl? \_

Punkt B:

x-Achse = 1. Ziffer der zweistelligen Zahl vor „b“ \_

y-Achse = zweistellige Zahl vor „b“ / 2 \_

Peile vom Schild aus in  $300^\circ$  und gehe in diese Richtung weiter.

In einer Linkskurve gehe weiter auf deinem Weg. Folge nicht der einzelnen 18.

In einer langgezogenen Rechtskurve verlässt du deinen Weg. Es geht links auf einem Pfad der mit dem Zeichen aus **II** gekennzeichnet ist weiter. Aber halt, noch Werte sammeln.

Punkt C:

x-Achse = Ziehe die Wurzel aus der mittleren Zahl. \_

y-Achse = Subtrahiere von der größten Zahl die Mittlere. \_

Wenn der Pfad endet - drehe dich um.

Punkt D:

x-Achse = 2. Ziffer des „Landesforsten Schild“.    —

y-Achse = kleinste Zahl der Wandermarkierungen am Pfadende.    —

So, schon hast du alle Punkte für Koordinatensystem **III** gesammelt.

Verbinde A mit B, B mit C und C mit D.

Überquere den Forstweg. Nach kurzer Zeit kommst du an eine T-Kreuzung „mit Abzweig“. An einem Baum siehst du das Zeichen aus **III**. Folge ihm.

Ignoriere alle abzweigenden Wege bis du an eine Wegspinne kommst. Hier folgst du dem Zeichen aus **III** bergauf. Am nächsten Abzweig folge wieder dem Zeichen aus **III**. Und am nächsten Abzweig - Richtung beibehalten. An einer weiteren Wegspinne angekommen, schau dich um, manch einer kennt sich hier aus.

Hier brauchst du Werte für Koordinatensystem **IV**.

Punkt A:

Punkt A aus **I**.

Punkt B:

x-Achse = Welche Nummer trägt die rote Nordic Walking Markierung.    —

y-Achse = Baum mit 4 Zahlen -kleinste Zahl.    —

Überquere den Fahrweg. Auch den nächsten Fahrweg musst du überqueren.

Vorher notiere dir noch ein paar Werte:

Punkt C:

x-Achse = Vorkommastelle nach Steinalben    —

y-Achse = Vorkomma- + Nachkomastelle nach Waldfischbach    —

Für Punkt D:

Punkt B aus **I**.

Für Punkt E:

Punkt D aus **II**

Jetzt genieße erst mal den wunderschönen Pfad und seine Felsen.

Am Ende des Pfades suche die Werte für Punkt F.

Punkt F:

x-Achse = 1. Buchstabe auf dem Metallschild am Stein als Zahl    \_

y-Achse = Anzahl Worte auf der kleinen Metallplatte im großen Stein.    \_

Jetzt nimm den asphaltierten Weg ein kleines Stück nach rechts. Bis du an eine Treppe kommst. Besteige sie, du brauchst die Stufen nicht zu zählen, schau lieber genau auf deinem weiteren Weg. Du siehst ein paar kleine Kunstwerke. Oben angekommen gehe zur Aussichtsplattform.

Hier genieße die Aussicht und sammle die letzten Werte für Koordinatensystem **IV**.

Punkt G:

x-Achse = Wie weit ist es nach Landau. Addiere die beiden Ziffern.    \_

y-Achse = Wie weit ist es nach Höheinöd.    \_

Punkt H:

x-Achse = Wie weit ist es nach Heltersberg.    \_

y-Achse = Wie weit ist es nach Weisenburg, nimm die letzte Stelle.    \_

Halte Ausschau nach einem Steintisch. Dort kannst du Koordinatensystem **IV** lösen, du kannst aber auch noch einen kleinen Moment warten, bald erreichst du eine Bank mit einer tollen Aussicht.

Verbinde in Koordinatensystem **IV** den Punkte A mit B,  
C mit D, D mit E, E mit F, F mit G und G mit H.

Ab dem Steintisch halte dich immer rechts. Kurz bevor du auf einen Fahrweg stößt geht's rechts zu der schon erwähnten Bank mit Aussicht.

Weiter geht's auf dem Fahrweg in Richtung 140°. An der nächsten Kreuzung behalte deine Richtung bei. Wenn du an eine Gabelung kommst geht's den Weg links weiter. Du kommst an eine Wegspinne. Hier folge der Markierung aus Koordinatensystem **IV** in ca.120°. An der nächsten Gabelung nimm den oberen Weg. Nach ca. 10 min. kommst du an einen Abzweig, du bleibst deinem Weg treu, bis ein Pfad mit Stufen nach links ab geht.

Folge den Stufen. Am Infoschild aus Holz angekommen sammle Werte für Koordinatensystem **V**.



Für Punkt A:

Punkt D aus **III**.

Für Punkt B:

Punkt C aus **IV**.

Punkt C:

x-Achse = 1. Buchstabe der 4ten Textzeile als Zahl. \_

y-Achse = 1. Buchstabe der Überschrift als Zahl. \_

Wieder zurück auf deinen Weg geht's in deiner vorherigen Richtung weiter. An der nächsten Kreuzung nimm den Weg nach links. Du kommst an eine Wegspinne, jetzt hast du's fürs erste geschafft. Suche hier die Info über die Hainbuche.

Punkt D:

x-Achse = Wie groß werden die männlichen Kätzchen, kleinere Zahl. \_

y-Achse = Welches Alter kann sie erreichen, nimm die erste Ziffer. \_

Es geht in Richtung 4 bergab. Am U-Turn angekommen gehe rechts den Pfad durch ein etwas mystisches Gelände. Nicht wundern einfach weiterlaufen es ist eine Abkürzung. (Wer diese nicht gehen will, einfach am U-Turn dem Hauptweg folgen und an der Schranke wieder einsteigen. Umweg ca. 1 km. Es geht an einer Hütte vorbei.)

Am Forstweg angekommen gehe rechts.

Nach den Resten einer Schranke erreichst du eine T-Kreuzung. Halte Ausschau nach einem Brunnen.

Punkt E:

x-Achse = notiere dir die zweite Ziffer vom grünen Schild. \_

y-Achse = letzter Buchstabe des Namensgebers als Zahl. \_

So jetzt geht's weiter in Fließrichtung des Wassers. Wenn du es nicht gleich findest, denk nach.

Immer gerade aus bis du zu einem weiteren Brunnen kommst. Hier hast du wieder eine schöne Möglichkeit zum Rasten.

Punkt F:

x-Achse = Erster Buchstabe des Brunnennamens als Zahl \_

y-Achse = Erster Buchstabe des Brunnennamens als Zahl \_

Auch Koordinatensystem **V** ist jetzt fertig. Verbinde die Punkte A mit B, B mit C, C mit D und **E mit F**.

Weiter geht's, bis du an eine Kreuzung kommst wo das Wasser die Seite wechselt. Dort geht links ein Pfad in den Wald. Er führt dich in eine „Schlucht“. Jetzt hast du es bald geschafft.

An der Schlucht angekommen stelle dich auf den Pfad in Höhe des Schildes und Peile in  $(\mathbf{IV} + 1) * (\mathbf{I} + \mathbf{V}) = (\_\_ + 1) * (\_\_ + \_\_) = \_\_\_^\circ$

Einige Koordinatensysteme liefern als Lösung eine Zahl. Addiere diese Zahlen und gehe so viele Schritte.

Hier findest du hinter einer  $\mathbf{V} = \_\_$ -stämmigen Buche dein gesuchtes Objekt.

Achtung vor anderen Wanderern!  
Stemple ab und verberge die Box  
wieder so wie du sie vorgefunden hast.

Rückweg: Findest du in der Box.

**Happy Letter-Boxing!!!**



