

Bislang hatten nur drei der „4 Müller's aus Frankenthal“ jeweils eine eigene Letterbox. Offensichtlich ist der „vierte Müller“ vergessen worden. Um hier endlich Abhilfe zu schaffen, haben die Teams „Die Kruppi's“, „NeuVoPi“, „der kleine Elefant“, „WormserWanderWölfe“ und „ROTTI“ eine Letterbox für den unvergessenen Müller ausgesetzt. Die Box wurde von Uwe erstmals an seinem Geburtstag gesucht und soll hiermit veröffentlicht werden.



Der (un)vergessene Müller

- Uwe's Box – vom 23-05-2013

Schwierigkeit: (**---), Gelände (**--);

Länge: ca. 14,5 km; ca. 5 h

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift, Lange Hosen,

Empfohlene Karte: Topographische Karte Enkenbach- Alsenborn - Hochspeyer,
Maßstab 1 : 25.000 oder: Topographische Karte Naturpark Pfälzerwald Mittel-
und Unterhaardt Blatt 4, Maßstab 1 : 25.000

Einkehrmöglichkeiten während der Tour leider keine. Nach der Tour in Fischbach, wo der Klosterhof empfehlenswert ist.

Parkplatz: Auf der B48 von der A6 kommend ca. 50 m vor einer Eisenbahnbrücke und dem hinter der Brücke befindlichen Ortseingangsschild von Fischbach nach links abbiegen;

Koordinaten: 49°27.431" N, 7°55.241" E

Laut mündlicher Auskunft der Gemeindeverwaltung Hochspeyer dürft Ihr bis zum Parkplatz fahren.

Peilungen sind von der Mitte von Gabelungen, Wegkreuzungen oder Wegspinnen vorzunehmen, falls nichts anderes im Clue steht. Bleibe auf Deinem Weg, wenn nichts anderes angegeben ist.

Die Variable B kommt wegen Weg- & Clueänderung erst nach der Variable G. Dies ist kein Fehler 9

Clue:

Vom Parkplatz führt Dich ein Weg in 100° in den Wald hinein. Du folgst dem breiten Weg an der ersten Kreuzung nach rechts und bleibst auch in einer darauf folgenden Linkskurve diesem Weg treu.

Nach ca. 15 Minuten ab Parkplatz erreichst Du eine Abzweigung und biegst nach links ab in Richtung 260°. Nach gut 150 Schritten siehst Du ein Holzschild links an einem Baum. Das Schild weist auf einen Ort hin, zu dem Du nun absteigst.

Dort angekommen, stellst Du Dich vor den Eingang und suchst ein kleines Metallschild. Wie viele Schrauben halten dieses Metallschild fest? A = _____

Peile jetzt A⁶ = _____° zu einer einzeln stehenden Buche. An ihrem Fuß findest Du eine Box mit dem **Hinweis 1**, der Dir später noch von Nutzen sein wird.

Jetzt gehst Du zurück zum Holzschild und wandle die 2 Namen „**getrennt**“ auf dem Schild in **Buchstabenwerte (BSW)** um.

Wort 1: _____ = _____

Wort 2: _____ = _____

Nehme nun vom Wort 1 die **mittlere** Zahl vom BSW und vom Wort 2 die **erste** Zahl vom BSW. **Du erhältst eine 2 stellige Zahl.** C = _____

Peile nun vom Schild in $C * 5 - A^{4^\circ} = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ und gehe in diese Richtung, ohne an dir zu zweifeln. An der nächsten Möglichkeit biegst du nach links ab.

Nach dem Überqueren einer Kreuzung gelangst Du zu einer Metallstange und Rettungspunkt. Von dort suchst Du in südöstlicher Richtung, bei dem Mammuts, einen großen Stein mit kleinem Loch, zu dem Du hingehst.



Summiere alle Ziffern auf der Vorderseite des Steines zu Variable D. D =

Variable E ist die Anzahl der auf der Vorderseite des Steines zu sehenden Tiere (genau schauen!). E =

Auf der Rückseite des Steines wird auf eine Baumart hingewiesen. Welcher Buchstabe kommt im deutschen Namen der Baumart am häufigsten vor? Variable F entspricht der Anzahl des am häufigsten vorkommenden Buchstabens. F =

Wie viele Schritte benötigst Du, um die dortige Sitzgruppe zu umrunden? G =

Als nächstes befolgst Du Hinweis 1.

Du findest **vorher** einen Namen welcher die Variable B liefert.

B = _____

Ist der Name „Manfred“ dann setze Variable B gleich „geradeaus“.

Ist der Name „Volker“ dann setze Variable B gleich „bergab“.

Ist der Name „Thomas“ dann setze Variable B gleich „bergan“

Von der Steingruppe aus peilst Du nun in $(A + F) * (D + E)^\circ = \text{_____}^\circ$ und siehst in diese Richtung einen Weg verlaufen, dem Du leicht bergan folgen sollst. Bleibe auf dem Hauptweg, ignoriere abgehende Wege, passiere nach und nach zwei Holzschilder, einige Vogelhäuser, sowie ein weiteres Holzschild. (Schinderkopf)



Bald siehst Du rechts Deines Weges einen Gittermast. Das am Mast befindliche Rechenzeichen kehrst Du in sein mathematisches Gegenteil um und führst dann die Rechnung aus, um hiermit Variable H zu erhalten.

H = _____

Gehe zurück zum Weg und folge diesem durch eine sanfte, „Kurven“. Bald gelangst Du zu einem Wededreieck mit Holzschild. Stelle Dich an die „Zwei Bänke“ und peile in „ $A \times D = \text{_____}^\circ$ “. Dahinter verläuft ein Pfad, der Dich ab jetzt begleiten wird.

Bleibe diesem markierten Pfad für knapp $D - E - F = \text{_____}$ Minuten treu bis zu seinem Ende, wobei Du einen Fahrweg (hier links ein weiß-schwarzes Gebilde, das Du hier wohl nicht erwarten würdest) und einen Forstweg überquerst. An einem weiteren Forstweg angekommen (die beeindruckenden Buchen sind leider gefällt) bleibe fast in Laufrichtung ca. 80° , den Grasweg leicht ansteigend.

Nach weiteren ca. 20 Min erkennen wir in einer Linkskurve mehrere Wege. Halte dich nun *l i n k s* (Pfad) und nach wenigen Meter schaue nach links. Etwas Verlassenes ist zu erkennen, gehe hin, denn dort gehen auch einige Steinstufen „hinauf“.

Deren Anzahl ist als Variable I.

I = _____

Siehst du den großen toten Baumstumpf in **SE**?? Dahinter geht ein Pfad einige Stufen abwärts, dann gleich *r e c h t s* und weitere Stufen hinab. So geht es auch in 130° weiter, einige Stufen bleiben deiner Laufrichtung treu.

Am steinernen Gebäude gehe am Geländer *l i n k s* weiter bis zur Stahltür, hier sind im oberen Türbogen einige senkrechte Flacheisen angebracht.

Die Anzahl als Variable J.

J = _____

Zurück und die Stufen hinab, dann sofort die erste Möglichkeit nach *r e c h t s* (ca. 15 Schritte). So erreichst du einen „Tisch“ an dem viele Personen Platz haben. Die Anzahl der Steinfüße welche die Tischplatte stützen ist Variable K. $K = \underline{\hspace{2cm}}$

Nimm den Pfad welcher **deutlich** abwärts führt. An einem Ort welcher du hier nicht vermutest führt der Weg vorbei bis zur Sitzbank.

In **NW** führt der Weg am Wasser entlang, an einer alten Sitzbank vorbei. Auch ein umgefallener Grenzstein mit der Zahl „17 1/7“ kannst du erkennen.

Die Laufrichtung änderst du auch nicht an einer weiteren Sitzbank, so daß bald ein „kleiner Übergang“ auf die „andere Seite“, sowie diverse Markierungen erkennbar sind.

Von Interesse ist der Grenzstein nur wenige Meter weiter , die Zahl 11 $\frac{3}{4}$.

Halte dich immer in der Nähe des Wassers auf und wenn du dem Pfad lange genug gefolgt bist stehst du an einer **H**-Kreuzung / Steinbrücke. Ohne die Seite zu wechseln laufe die nächste Möglichkeit *r e c h t s* am „E2“ vorbei. Der Weg nach rechts ignoriere und am abzweigenden Weg nach links mußt du peilen. „**A x H – I = $\underline{\hspace{2cm}}$ °**“ für **ca. 160 m!** Hier findest du links ein „Loch“ abseits des Wegs, denbrunnen.

In Höhe des gehe ca. „**F X G + 20 = $\underline{\hspace{2cm}}$** “ Schritte zurück und du stehst zwischen 2 großen Bäumen. Ein Pfad geht *l i n k s* hoch. So erreichst du den „Brudertisch“ und einen schönen Rastplatz. Nach Westen geht es ausgeruht weiter, wobei ein Pfad vor dem breiten Weg **B = $\underline{\hspace{2cm}}$** führt.

Nachdem ein Forstweg in deine Laufrichtung überquert wird stehst du vor mehrerer Forstwegen. Den Kompaß gezückt und erst einmal „**A x D – K = $\underline{\hspace{2cm}}$** Schritte in „**(C – E) x 10 = $\underline{\hspace{2cm}}$ °** gelaufen. Einen fast vergessenen Weg folge dort in 320°

Überquere eine weitere Kreuzung und bald erreichst Du eine Stelle mit einem Holzschild. (Glastalerebene)

Du gehst weiter in **H + H – E – I = $\underline{\hspace{2cm}}$ °** zu einem Baum mit vielen Farbmarkierungen (überall am Baum schauen). Folge nun diesen Markierungen und passiere rechts ein weiteres Holzschild (Zimmerdell).

Schließlich gelangst Du an eine Stelle, die einem bekannten Letterboxer gewidmet ist.

Falls Du dort eine Pause eingelegt hast und jetzt endlich die Letterbox findest möchtest, peile vom dortigen Holzschild in **(J + K) x D = $\underline{\hspace{2cm}}$ °** und gehe weiter auf dem Weg, der in diese Richtung verläuft. Bald gelangst Du an eine Wegspinne mit kleinem Holzschild. Gehe vom Holzschild /Wegspinne aus 100 Schritte in die Richtung 50°. Dann peilst Du **H – C° = $\underline{\hspace{2cm}}$ °** zu Deinem gesuchten Objekt. Auf einem Stein findest Du dort zwei ganze, natürliche Zahlen sowie einen Bruch. Bestimme die letzte Variable durch Bruchrechnung und runde den Bruch (nur den Bruch ohne die ganzen Zahlen nehmen!) auf eine ganze Zahl auf. Diese ganze Zahl ist Variable L. $L = \underline{\hspace{2cm}}$

Gehe zurück zur Wegspinne und von dort weiter in Richtung $H = \underline{\hspace{2cm}}$ °. An einem Hochsitz gehst Du vorbei und behältst die gerade gepeilte Richtung in etwa bei.

An der nun folgenden Kreuzung biegst Du nach $(C + J) * (F + J) + I = \underline{\hspace{2cm}}$ ° ab. Es folgt eine Gabelung und Du gehst nach *rechts*, um einen tiefer gelegenen Forstweg zu erreichen. Du triffst auf diesen Forstweg im Scheitel einer Kurve.

Stelle Dich in die Mitte der Kurve peile und gehe in $(I * J * K) + (I * K) = \underline{\hspace{2cm}}$ °. bzw. *rechts*

Nach $A = \underline{\hspace{2cm}}$ (je nach Jahreszeit versteckt) Hochsitzen und einem Holzschild (.... Stein) erreichen wir eine Kreuzung mit Schild Nr. $E = \underline{\hspace{2cm}}$. Peile dort vom „Schild“ (kein Holz) in $(H + H) - (C * J) + I = \underline{\hspace{2cm}}$ ° und gehe den Weg.

Suche den roten Punkt, wenn du den Querweg erreichst. Von dort in $D * (E + I) = \underline{\hspace{2cm}}$ ° gepeilt und hoffentlich einen spitzen Stein entdeckt.

Suche den Weg dort hin und nun sollte „**Der un(vergessene) Müller**“ zu finden sein.

Variable	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Wert												

Rückweg:

Vom Weg weiter in ca. $F * G = \underline{\hspace{2cm}}$ ° bis zur Rechtskurve.

Danach in ca. $(K + L + A) * D = \underline{\hspace{2cm}}$ ° bis du dich entscheiden mußt.

Dort halte dich *l i n k s* und bergab. Später wirst du deinen weiteren Weg erkennen.

Ich hoffen Euch hat die neu ausgearbeitete Tour gefallen und Ihr wart erfolgreich.

Happy Letterboxing

Uwe