

**Burg Hohenbaden Letterbox**

(platziert im Juli 2020 von den Wanderfalken)

<b>Ort:</b>	<b>76530 Baden-Baden, Ebersteinburg</b>
<b>Startpunkt:</b>	<b>Wanderparkplatz Wolfsschlucht, N 48°46'26.857" E 8°16'32.854"</b>
<b>Wanderkarte:</b>	Keine erforderlich
<b>Ausrüstung:</b>	festes Schuhwerk, Schreibzeug, Stempelkissen, Kompass, Logbuch, Buchstaben-Umwandlungsscheibe
<b>Gelände:</b>	(***--) Überwiegend Wege und Pfade
<b>Rätsel:</b>	(**--)
<b>Länge:</b>	<b>ca. 12 km</b> (genügend Zeit für Muße einplanen – es gibt viel zu sehen!)
<b>Einkehr:</b>	Restaurant Café Wolfsschlucht Nähe Startpunkt: Donnerstags Ruhetag Restaurant Wolpertinger, Staufenweg 1, 76530 Baden-Baden : täglich geöffnet Restauration in der Ebersteinburg und auf Schloss Hohenbaden

Schon 1839 entdeckten Naturromantiker den Battert als eine der eindrucksvollsten Felslandschaften des Nordschwarzwaldes. In diese Zeit fällt auch die Anlage des dortigen Felsenweges. Der mystische Wald mit knorrigen Bäumen und die mit Moos bewachsenen, bis zu 60 Meter hohen bizarren Felswände und -türme ziehen auch heute noch den modernen Wanderer in ihren Bann.

Am Westhang des Battert steht das Alte Schloss. Es wurde als **Burg Hohenbaden** von den Markgrafen von Baden erbaut und ist die Stammburg der Herren von Baden, einem der wichtigsten Geschlechter Süddeutschlands. Die Anlage stammt aus dem 11. Jahrhundert und wurde über die Jahrhunderte immer wieder erweitert. In seinen besten Zeiten umfasste das Schloss 100 Räume. Bis heute hat sich eine eindrucksvolle Ruine erhalten - die Burg ist heute die größte Anlage auf der baden-württembergischen Rheinseite - die mit der schönen Aussicht über Baden-Baden zum Verweilen und Erkunden einlädt.

Beachtenswert ist auch die mit 4,10 Meter Höhe und 120 Nylonseiten größte Windharfe Europas in den Ruinen des Rittersaales.

-----  
Clue:

Vom Parkplatz wendet euch zunächst einmal Richtung „15 %“ und notiert, für welche Wegstrecke in km dies Gültigkeit hat (ohne Komma !)

**A = \_ \_**

Am Wegweiser in der Nähe sucht die Entfernung zur Ruine Ebersteinburg und notiert (ohne Komma !)

**B = \_ \_**

Ihr startet in B°, überquert vorsichtig die Straße und behaltet eure Richtung bis ans Ende der Leitplanke bei. Hier geht es nach links in den Wald hinein.

Am nächsten Wegweiser notiert die Entfernung zum Merkur (ohne Komma !) und wendet euch in Richtung C° auf einen Pfad.

**C = \_ \_**

Kurz darauf könnt ihr an einer Felswand eine „Geschichte aus dem wahren Leben“ nachlesen. Was ist der Protagonist von Beruf? \_ \_ \_ \_ \_

Rechnet alle Buchstaben in Zahlen um (**A = 5 und das Alphabet hat nur 26 Buchstaben!**)

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} = \frac{5}{2}$$

**D =** \_\_\_\_\_

Ihr überquert eine Brücke und erreicht einen Forstweg. Bevor ihr hier den Pfad nach oben beschreitet, schaut am Gedenkstein nach Geburts- und Todesjahr \_\_\_\_ und \_\_\_\_

streicht von beiden jeweils die erste und letzte Ziffer / \_\_ / **und** / \_\_ /

was übrig bleibt addiert miteinander

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

**E =** \_\_\_\_\_

Der Pfad führt euch zu einer Hütte und einem kleinen Gipfelkreuz.

In der Hütte findet ihr ein Hüttenbuch und an der Decke ein Holzkreuz . Wie viele Halbkreise wurden hier verarbeitet?

**F =** \_\_\_\_\_

Von der Hütte geht es erst Stufen hinunter und dann nach rechts wieder Stufen hinauf.

An der kommenden Gabelung wählt den Weg in **C + E + F =**      +      +      =      °

Kurz darauf lasst ihr ein gelbes Schild mit schwarzem Pfeil rechts liegen und lauft dort in  $3 \times (B + C) = 3 \times ( \_\_ + \_\_ ) = \_\_^\circ$

Es geht ein kurzes Stück bergab, an der Pfadkreuzung biegt ab in

$$C \times F - C = x - = 0$$

Ihr nähert euch der Zivilisation, doch biegt ihr gleich nach dem Wegestein Richtung Norden ab und lauft dann an den Hütten vorbei in  $\mathbf{C} + \mathbf{F} = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$

An der Kreuzung mit Bank ist **B = \_\_°** eure Richtung und an der T-Kreuzung mit Asphalt macht eine schnelle Links-Rechts-Kombi. Ein Holzschild am Baum bereitet euch auf das Kommende vor

Ihr befindet euch nun auf einem Grasweg - vorbei an Bänken und einem Aussichtspunkt erreicht ihr über Stufen einen weiteren Wegweiser. Hier findet ihr 2 verschiedene Höhenangaben und wählt den kleineren Wert!

**G =** \_\_\_\_\_

**A)** Von hier könnt ihr die Ruine besuchen (wenn sie wieder zugänglich ist - zur Zeit des Boxenlegens war sie leider wegen Corona geschlossen) und kommt dann auf der anderen Seite über eine Straße bergab in den Ort. **oder**

**B)** Bei geschlossener Ruine geht vom Wegweiser in 230° am Geländer entlang zum Parkplatz, dort rechts und gleich wieder links. Dann befindet ihr euch auf derselben Straße und geht bergab in den Ort.

Behaltet eure Richtung bei bis zu einer Gabelung.

Geht hier nach rechts und ihr erreicht kurz darauf ein Eck-Haus. An der Hauswand wird an das Großherzogtum Baden erinnert. Nehmt vom Grenzstein darunter die Quersumme der Jahreszahl als

**H =**

Ihr folgt nach links der gelben Raute bis zur Feuerwehr und wendet euch dort in die Straße, die ihr mit dem Rücken zum Feuerwehrgebäude erblickt. Es dauert nicht lange und ihr verlasst - vorbei an einem bedachten Schild – die Ortschaft schon wieder.

Ein letzter Blick auf Burg-Alteberstein und schon geht es auf dem

(**A = H =** \_\_ !)

25 11 20 7 19 8 12 24 7 16 24 26

bergan und später über eine Wegspinne hinweg sogar steil hinauf.

An der Bank verschnauft erst einmal und informiert euch über den „Urwald von morgen“.

Alsdann geht es von der Bank in **B + D =** \_\_ + \_\_ = \_\_ ° weiter.

An den beiden kommenden Gabelungen bleibt ihr jeweils oben – wir nähern uns nun dem Battert.

Verpasst an einer Kreuzung nicht den etwas unscheinbaren Pfad (!!!) in

**G - E + F =** \_\_ - \_\_ + \_\_ = \_\_ °,

der euch über zahlreiche bemooste Stufen himmelwärts führt. An den letzten Stufen

findet ihr einen Grenzstein. Die Zahl auf der Rückseite ist euer Wert

**I =** \_\_

Gleich darauf an der T-Kreuzung geht es bergab in **B + C + D =** \_\_ + \_\_ + \_\_ = \_\_ ° und ihr erreicht eine Hütte.

Wendet euch zum Battertfelsen-Infoschild und folgt gleich darauf dem Pfad

(**A = F =** \_\_ !)

8 2 13 11 16 12 13 12 19 26 12 21

*Auf diesem bleibt ihr nun eine ganze Weile. Ab hier haben wir aufs Werte sammeln verzichtet, damit ihr euch voll und ganz auf das Naturschauspiel einlassen könnt ;o). Nehmt euch genügend Zeit für Abstecher nach links, um Felsen und Aussichten zu genießen. Schöne Picknickplätze gibt es hier zuhauf und sicher könnt ihr auch den ein oder anderen Kletterer beobachten!*

*(Wer mag, kann auch die Felsentreppen ein Stück nach unten laufen und sich dort umsehen – kehrt dann aber bitte wieder auf den oberen Weg zurück.)*

Irgendwann kommt ihr an eine schiefe T-Kreuzung mit Holzwegweiser und haltet euch Richtung „Altes Schloss“ und später über Steinstufen hinab zu einer Infotafel über Kolkraben und über „uns“ ;o)))

Für ein ganz kurzes Stück geht es hier nach rechts weiter, dann habt ihr die Möglichkeit eines sehr lohnenden Abstechers zur „Felsenbrücke“, ein Holzschild weist euch den Weg und zu diesem Schild kehrt ihr anschließend auch wieder zurück.

(Zur Brutzeit von Kolkraben und Wanderfalken von ca. Mitte Februar bis ca. Mitte Juli ist die Brücke allerdings für Besucher gesperrt. Ihr werdet sicher verstehen, dass vor allem Wanderfalken schützenswert sind ;o)

Von hier geht es dann weiter in **C + G - E =** \_\_ + \_\_ - \_\_ = \_\_ °, denn wir wählen natürlich den steilen Weg zum Alten Schloss, ihr wollt doch sicher noch die Batterteiche bewundern... die beeindruckende Eiche trotzte dem Orkan Lothar unbeschadet und ist mit ihren ca. 600 Jahren der älteste Baum Baden-Badens.

Nach dem Naturdenkmal geht es immer weiter bergab, bis ihr eine Aussichtsterrasse mit Pavillon erreicht. Hier könnt ihr schon mal einen Blick auf euer nächstes Etappenziel und zugleich den Namensgeber dieser Letterbox genießen.

Ein hölzerner und ein steiniger Wegweiser führen euch hinunter zur Burgruine, die ihr durch den oberen Torbogen betretet.

Für die kostenlose Besichtigung der weitläufigen Ruine und die großartige Aussicht vom Turm solltet ihr euch auch hier ausreichend Zeit nehmen - und vergesst die Windharfe nicht ;o)  
(Zum Zeitpunkt des Boxenlegens gab es leider Einschränkungen wegen umfangreicher Bauarbeiten.)

Alles gesehen? Dann verlässt die Burg durch den unteren Torbogen. *Wer möchte kann nun noch einen kleinen Abstecher hinab zum Parkplatz machen und sich dort die interessante Staufferstele anschauen – sie erinnert an die Verbindung der Markgrafen von Baden zu den Staufern.*

Vom unteren Torbogen und dem Wegweiser „Battert Altes Schloss“ geht es dann in

$$\mathbf{I} \times \mathbf{F} + \mathbf{F} = \underline{\hspace{1cm}} \times \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}} \circ$$

Bald darauf müsst ihr euch zwischen 3 Möglichkeiten entscheiden. Ihr wählt die goldene Mitte und lauft an einem Stein mit **A - 1 = \_\_** vorbei zu einer Wegspinne, an der ihr die Richtung leicht bergan haltet.

Nach einer Bank am linken Wegesrand lest ihr           ,  
**(A = I = \_\_ !)**  
 folgt ihm und dürft noch einmal ganz nah an die Felsen ran. Genießt es!

Am breiten Weg behaltet die Richtung bei und ihr kommt bald an eine Wegspinne, die ihr in

**H x (C - B) = \_\_\_ x (\_\_\_ - \_\_\_) = \_\_\_ ° verlasst.**

An der X-Kreuzung geht in  $E - 2 \times C = \underline{\hspace{1cm}} - 2 \times \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}}^\circ$ .

Als nächstes erreicht ihr einen Baum auf Stein mit einem liegenden Stein daneben, auf dem ihr  $I + 2 = \underline{\quad}$  erkennen könnt.

## Hier beginnt das Finale:

Peilt von der Zahl in  $C + I = \_ + \_ = \_^\circ$  und lauft ca.  $(H - A) \times H = (\_ - \_) \times \_ = \_$  Schritte bis kurz vor eine  $F/2 = \_ - \text{st\"ammige}$  Kastanie. In  $C \times F + F = \_ \times \_ + \_ = \_^\circ$  seht ihr eine Steinplatte, die ihr in  $I = \_$  Schritten erreicht. Auf der Steinplatte stehend peilt zum letzten Mal in  $C \times F - F = \_ \times \_ - \_ = \_^\circ$ . Euch trennen nur noch  $2 \times F = \_$  Schritte von einer Buche mit dahinter liegendem Baumstamm. Auf H\"ohe der Buche findet ihr die Letterbox hinter dem Baumstamm in ihrem Steinbett.

Stempelt ab und versteckt wieder alles so, wie ihr es vorgefunden habt.

Kehrt nun zurück zu **I + 2** =    und nehmt den Weg in **G/ (I/3)** =    /    =    °

Der aufmerksame Wanderer entdeckt links noch eine interessante Inschrift in Stein, bevor er an der Gabelung rechts abwärts geht und im weiteren Verlauf des Weges - vorbei an Felsen und im Zweifel den geometrischen Figuren in verschiedenen Farben folgend - noch einmal einen schönen Aussichtsplatz erreicht. Von hier ist es nur noch ein kleines Stück bis zum Startpunkt.

*Wer mag, kann vom Parkplatz noch den kurzen Abstecher zur Teufelskanzel machen (ist ausgeschildert und wirklich nicht weit).*

Wir hoffen, ihr hattet einen spannenden Tag mit genügend Zeit, um die vielen Eindrücke zu genießen!