

Ritter vom Steinbruch - Letterbox

(versteckt durch die 4½ Woinemer im Mai 2009)

Stadt: 69198 Schriesheim/Bergstraße

Startpunkt: Parkplatz „Strahlenburg“, Burgweg 32, N 49°4746 E 8°6704
Oder besser an der Straße dorthin (nach den letzten Häusern) halten, da der „Strahlenburg“-Parkplatz in Privatbesitz ist und die Besitzer das Ganze leider recht eng sehen...

Landkarte: Heidelberg Neckartal-Odenwald (Nr. 12) 1:20000

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch

Schwierigkeit: (***) mittel

Gelände: (***) kurzzeitig Asphaltwege in den Weinhängen, keine richtig steilen Steigungen, trotzdem viele Höhenmeter, ansonsten bis auf das Finale auf Waldwegen/-pfaden, nicht kinderwagengeeignet

Dauer/ Länge: ca. 3-3,5 Stunden/ ca. 8-10 km

An kalten Wintertagen sitzen seit je her Letterboxer vor dem warmen Kamin und erzählen sich Geschichten, deren Wahrheitsgehalt historisch kaum zu belegen ist.

So machte auch diese „wahre“ Letterbox-Geschichte eines Winterabends vor einem der zahlreichen Kamine die Runde:

“Vor einigen Jahrhunderten lebte einst Ritter Dummbert auf seiner Burg. Es war eine große und mächtige Burg, die Schauenburg in Dossenheim.

In der Nachbarschaft gab es eine viel kleinere, aber mindestens genauso stolze Burg, die Strahlenburg in Schriesheim. Auf dieser hatte zur selben Zeit Ritter Flugwart das Sagen. Über viele Jahrzehnte hinweg lebten beide Burgherren in Frieden mit und nebeneinander.

So hatte jeder Ritter seinen eigenen Weinhang, der ihm genügend Traubenernte für die schon damals beliebte Weinschorle brachte.

Doch an einem kalten und sehr verregneten Herbsttag traf Ritter Dummbert eine Entscheidung mit schlimmen Folgen: Er wollte mehr Wein haben und dazu brauchte er nun mal mehr Weinhang. Und ausgerechnet von seinem Burgnachbarn...



Es begann ein Streiten und Kämpfen um ein paar Reihen Weinreben und immer mehr Grenzsteine auf dem Ölberg wurden verteilt, um die neu dazu gewonnenen Weinreben als sein Eigen zu markieren. Beide Ritter stellten immer mehr und mehr davon auf.



Um die immense Anzahl an Grenzsteinen herstellen zu können, brauchten beide Ritter bald auch Steinbrüche, die in den Berg geschlagen wurden.

Ritter Klugwart errichtete seinen Steinbruch am Gipfel des Ölbergs hoch oberhalb seiner Stahlenburg, weil er dort auch die meisten Grenzsteine setzte.

Ritter Dummbert hingegen war faul und legte seinen Steinbruch direkt unterhalb seiner Burg an.

Viele Jahre vergingen und die Steinbrüche wurden immer größer und mittlerweile bis weit ins flache Land hinein sichtbar.

Die Eier von Ritter Dummbert führte schließlich dazu, dass ein Großteil seiner einstmaligen Schauenburg seinem eigenen Steinbruch im wahrsten Sinne des Wortes zum Opfer fiel. Das Donnern der Steine und Mauern der Burg hinab in die Ebene war bis in die Pfalz zu hören, so erzählt man.

Ritter Klugwart hatte von da an ein sorgloses Leben und genoss seine Weinschorle ritterlich!

Bis heute ist er noch immer – zumindest bei Letterboxern – für seinen Mut und seine Tapferkeit als der **Ritter vom Steinbruch** bekannt!"

Historisch besser belegte Infos findet Ihr hier:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Strahlenburg>

[http://de.wikipedia.org/wiki/Schauenburg_\(Dossenheim\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Schauenburg_(Dossenheim))

Es gibt auch zum Essengehen eine Einkehrmöglichkeit in dieser Gegend:

Gasthof **Bistro Peperoni**, Talstraße 176, Schriesheim

(Tel. 06203/6050, www.hotel-scheid.de)

Zum Guckengehen (Essen und Trinken haben hier leider Höhen-Zuschlag)

Burg-Gasthof Strahlenburg, Burgweg 32, Schriesheim

(Tel. 06203/61232, www.strahlenburg-schriesheim.de)

CLUE

Geht direkt vom überdachten Wanderwege-Schild am „Strahlenburg“-Parkplatz den Wanderweg nach oben. Ritter Klugwart's Strahlenburg könnt Ihr noch bei Eurer Rückkehr besuchen. Bei der ersten Wegkreuzung hat vor ewigen Zeiten der Ritter auf einem Stein sein Lieblingsinstrument eingemeißelt (Der restliche Text kam erst viele Jahre später hinzu...).

Instrument:	Gitarre	Harfe	Trompete
A = _____	60	110	150

Peilt von der Mitte der Kreuzung und folgt dem Weg in Richtung **(A) = _____** ° bis zu einer kleinen Hütte mit Spitzdach aus Blech.

Im Eisentor könnt Ihr noch einen Buchstaben finden ____ . Wandelt ihn in eine Zahl um ($A=1,\dots$) **B = ____** . Auf der Tafel dort am Weg steht eine Jahreszahl ____ . Notiert Euch davon die letzte Ziffer **C = _____** .



Geht den Asphaltweg in der eingeschlagenen Richtung weiter bis zu dessen Ende am Waldrand. Wenn Ihr auf dem Weg dorthin Zorro antrefft, dann dreht Euch von da aus zur Burgruine um und Ihr könnt in der Außenmauer der Burg Fensteröffnungen erkennen, nämlich **D = _____** .

Folgt nun dem Weg mit dem **blauen Buchstaben** weiter in den Wald bis zur Burgruine von Ritter Dummbert. Das dauert nun eine ganze Weile. Die ersten Grenzsteine unserer beiden Ritter sind auch bald schon am Wegrand zu finden.

Von einer Schutzhütte aus könnt Ihr die Ruine Schauenburg sehen. Peilt vom Eingang der Hütte in Richtung **(2*A+2*B) = _____** ° und geht diesen Weg zur Burg. Dort angekommen, schaut Euch um. Ihr könnt leider nur noch einen kleinen Teil der einstmals mächtigen Burganlage erkennen - der größte Teil von Ritter Dummbert's Burg liegt im Tal verstreut oder die Steine dienen heute weiter als Weinhangmauer. Sucht nun den alten, zugeschütteten Burgbrunnen bei der Kapelle und peilt von dessen Mitte zur Schießscharte mit Eisengitter in der Burgmauer. Es sind **E = _____** °. Hier ist nun auch Zeit für die erste Rast!

Wenn Ihr von der Burganlage zurück zur Schutzhütte kommt, folgt dort dem Weg Nr. **(D) = _____** in Richtung **(B*(C+D)) = _____ °** links vorbei am Adler im grünen Dreieck.

Nach einiger Zeit gesellt sich Weg Nr. **(D-C) = _____** zu Eurem. An einer Kreuzung biegt Weg Nr. **(D) = _____** ab und Ihr folgt ab hier nur noch Weg Nr. **(D-C) = _____**. Nicht ungeduldig werden...

An einer Wegspinne findet Ihr schließlich links des Weges ein kleines Holzschild. Wandelt die Buchstaben in Zahlen um (A=1,...)

und bildet die Quersumme **F = _____** der aufsummierten Zahlen.

Ab dieser Wegspinne führt Euch der Weg Nr. **(C) = _____** leicht bergauf, mindestens bis zur übernächsten Kreuzung. Hier geht Ihr in Richtung **(D*F) = _____ °** ein gutes Stück voran.

Ihr erreicht einen breiten Querweg. Let's go WEST und Ihr seht nach ca. 250m auf der rechten Wegseite einen von Ritter Klugwart's Grenzsteinen.



Ein Tipp vom Ritter:

Wer möchte, kann ab der Kreuzung auch den Weg in entgegengesetzter Richtung weitergehen (dem gelben X in Richtung 90° folgen) und kommt nach ca. einer halben Stunde an einer „fütterstelle“ an (montags Ruhetag, ansonsten - auch an feiertagen - ab 10:00 Uhr geöffnet, durchgehend warme Küche)!

Unser Ritter wartet hier solange...!

Auf dem Grenzstein ist über einer vierstelligen Jahreszahl (etwa sein Geburtsjahr?) eine zweistellige Zahl eingemeißelt. Folgt dem Weg in Richtung kleiner werdender Zahlen auf den Grenzsteinen. Let's go WEST...

Um die Letterbox später finden zu können, solltet Ihr alle zweistelligen Zahlen der Grenzsteine, die Ihr nun unterwegs ermittelt, in der Tabelle auf der nächsten Seite suchen und darin bunt anmalen.

Beginnt schon mit dem Stein, den Ihr als ersten hier oben gesehen habt!

63	72	71	86	17	73	82	11	20	59	68	77	86	12	78	17
19	14	23	62	71	80	89	98	12	21	60	15	82	88	21	61
76	61	70	79	53	63	72	81	90	99	21	30	69	73	99	64
94	64	82	32	17	31	58	65	74	18	33	80	23	60	18	63
59	95	52	10	19	58	40	64	91	42	84	93	19	72	95	19
21	97	50	67	76	85	43	95	34	83	92	41	72	58	97	76
99	68	77	86	94	28	88	97	29	66	75	27	12	78	82	94
18	11	20	59	36	17	73	82	26	54	46	35	38	62	69	59
73	13	22	39	12	21	60	69	78	87	96	45	15	86	86	12
80	84	47	60	23	76	85	23	62	71	86	37	16	59	19	23
63	92	24	44	48	51	49	86	94	12	59	25	83	11	86	21
60	16	90	99	72	81	10	19	58	90	65	74	18	13	59	69
85	58	65	74	14	23	67	76	85	23	76	85	68	77	65	23

Solltet Ihr alsbald an der ersten Weggabelung von Eurer Aufgabe abgehalten werden, weil die Grenzsteinlinie quer durch den Wald weitergeht, bleibt erst auf dem linken Weg, haltet Euch dann rechts und versucht später, den Verlauf der weiteren Grenzsteine wieder aufzunehmen. (Bei wenig Laub in entsprechender Jahreszeit könnt Ihr auch querfeldein gehen...)

Ergänzt bitte alle Nummern nicht gefundener oder zugewachsener Grenzsteine einfach fortlaufend!

Wenn Ihr alle Zahlenfelder richtig ausgemalt habt, erkennt Ihr die Zahl, die auf dem Grenzstein stehen muss, bei dem das Finale beginnt. Ritter Klugwart's „finaler Grenzstein“ hat die Nummer **G** = _____ .

Habt Ihr seinen letzten Grenzstein gefunden? Gut, denn von diesem aus peilt Ihr in Richtung **(F+G) = _____ °** über einen kleinen quaderförmigen Stein hinweg zu einem zweistämmigen Baum, dessen einer verdrehter Stamm bereits lange abgestorben ist, etwa **(C*G) = _____ Schritte** entfernt.

Von diesem Baum aus geht es weitere **(B*D) = _____ Schritte** in Richtung **(E-(D*F)) = _____ °**. Hier findet Ihr die Box in der hohlen Baumwurzel eines markanten Baumes versteckt.

Achtung vor anderen Wanderern! Stempelt ab und verbergt die Letterbox wieder so wie Ihr sie gefunden habt!

Rückweg: Peilt von der Box in Richtung $(2 * (C+D) * G) = \underline{\hspace{2cm}}$ °. Dort findet Ihr an einem Baum ein gelbes Schild. Von dort aus geht es den Weg nach oben. Hier bitte sehr vorsichtig sein! Weg Nr. $(C * C) = \underline{\hspace{2cm}}$ begleitet Euch bald in eingeschlagener Richtung weiter.

Wenn Ihr nach einiger Zeit eine Wegkreuzung erreicht, folgt dem gelben **X** oder dem **blauen Buchstaben** zurück bis zum Parkplatz. Nicht dem Weg mit dem 30m-Schild folgen, sondern 10m davor den Pfad bergab nutzen.

Gleich könnt Ihr noch in aller Ruhe Ritter Klugwart's Strahlenburg erkunden! Vielleicht trifft Ihr ihn sogar bei einer Weinschorle auf der Burgterrasse an...

A =	B =	C =	D =	E =	F =	G =
------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

Viel Spaß & Happy Letterboxing!

Die 4½ Woinemer

Über einen kurzen Bericht im Forum von

www.letterboxing-germany.de

freut sich mit dem **Ritter vom Steinbruch**

bestimmt auch die ganze Letterbox-Gemeinde!