

Parken+Startpunkt:	Wanderparkplatz Spirkelbach ; 76848 Spirkelbach; (neben dem Friedhof)
Koordinate:	<a href="#">49°11'46.8"N 7°53'17.8"E</a>
Schwierigkeit:	Clue: (**---); Gelände: (**---)
Dauer:	6,3 km; 2-3 Std; ca. 220 Hm
Landkarte:	keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der <a href="#">Onlinekarte</a>
Ausrüstung:	Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift, <b>Taschenlampe</b> , <b>Zahlen-Buchstaben-Umwandlungsscheibe</b>
Einkehren:	nur im benachbarten Hauenstein , bitte vorher informieren



### Allgemeine Info:

Dieser Clue ist Teil der Serie „Im Westen was Neues“. Diese Serie besteht aus 12 Clues und einem Bonusclue. Um den Bonusclue zu erlangen, sammelst du zusätzliche Hinweise. Diese musst du später genau zuordnen können. Deshalb klebe sie gleich im Clue an vorgesehener Stelle ein. Dazu gehört die Kennzahl die du im Logbuch findest. Mit dieser Kennzahl kannst du auch die zusätzlichen Hinweise bei uns per PN oder Email anfordern, falls diese vergriffen sein sollten.

Die einzelnen der 12 Clues können beliebig gelaufen werden. Clue bis zum Bonus aufbewahren.

### Konvention:

Piep=Abstecher zu einem Wert, Versteck. Nach dem Fund kehre dorthin wieder zurück. Piep-  
Piep: Gesuchter Wert, gesuchtes Versteck.

### Info zum Clue:

Die Wanderung führt dich auf normalen Wanderwegen zu zwei schönen Felsengruppen. Für deine Wertebestimmung brauchst du die Z/B-Umwandlungsscheibe und einen „**Schlüssel**“. Dann stellst du S unter den Schlüssel und liest über dem angegebenen Buchstaben die entsprechende Ziffer ab. Beispiel: Schlüssel ist 5; Stelle S unter 5 und lese bei ZO=121 ab.

**Clue:**

Gehe am Parkplatz zur hölzernen dreidimensionalen Wandertafel. Entnehme aus dem Wandervorschlag ⑤ die km-Angabe. Dies ist dein erster Schlüssel  $S = \_ \_ \_$ . Verlasse nun den Parkplatz in  $LD = \_ \_ \_^\circ$ . Überquere die Straße am Durchfahrt-Verboten-Schild und laufe den Schotterweg gen Ortschaft. Achte auf die großen Steine am rechten Wegrand. Einer davon zeigt u.a. einen Schuh und eine (Sonnen?)-Blume. Auf dem gleichen Stein ist eine Jahreszahl zu finden.  $A = \_ \_ \_ \_$ . Kurz nach einem Brunnen und an einer Wandertafel gehe auf die andere Straßenseite und laufe Rtg Hermersbergerhof bis zu nächsten Querstraße.

Dort steht eine weitere dreidimensionale Wandertafel. Das Fachwerkhaus daneben schaue dir genau an. Da steht über dem HMS eine Zahl. Notiere diese bei  $B = \_ \_ \_ \_$ . Weiter geht es in  $MT = \_ \_ \_^\circ$ . An der Gabelung nach der Hausnummer  $J = \_ \_$  bleibe rechts und am Holzschild mit der Nummer  $O = \_$  verlasse den breiten Weg. Im Verlauf quere 2 Forstwege und am 3. angekommen laufe in  $OS = \_ \_^\circ$ . Du solltest an einem Rettungspunkt herauskommen. Vom (modernen) Schilderbaum nehme nun die Richtung, welche in 2,6 km liegt. Am Forstweg angekommen laufe weiter in  $NL = \_ \_^\circ$ .

Achte nun unterhalb des Weges auf einen Grenzstein. Die Zehnerstelle der kleineren Zahl ist nun dein neuer Schlüssel  $S = \_$ . Weiter geht's... danach laufe auf dem Kammweg, passiere den Grenzstein mit der Nummer  $SP = \_ \_$  und weitere. Gehe links an den ersten Felsen (Häschtäg) vorbei, bis du auf dem Rücken eines Felsens stehst. Stelle dich an das Holzschild mit der Zahl  $N = \_$ .

**Piep.** Nehme den Pfad in  $K = \_ \_^\circ$  und folge ihm. Nach 1-2 min kommst du an einen Felsen mit Häschtäg und einem Grenzstein. Gehe an diesem links vorbei und am nächsten rechts vorbei. Laufe anschließend auf dem Rücken und etwa  $Z = \_ \_$  Schritte vor dem ungleichen Grenzsteinpaar verlasse den Rücken über ein paar Stufen nach rechts. Gehe weiter abwärts. Zwischen dem vorletzten und dem letzten Felsen steht über dir ein Grenzstein. Umrunde nun den „Turm“ um zu diesem Grenzstein zu kommen. Von diesem gehe  $P = \_$  Schritte rechts nach oben. Schau dort in einer Felshöhle nach. **PiepPiep.** [Name in Dose \_\_\_\_\_]. (Pro Team bitte nur eins entnehmen.). Auf dem Rückweg zum Piep achte auf zwei Zahlen etwa in Brust-Höhe deren QS 9 ist. Von der rechten Zahl nehme die beiden letzten Ziffern als deinen neuen Schlüssel  $S = \_ \_$ .

Am Piep geht es weiter in  $UC = \_ \_ \_^\circ$ . Gleich am ersten größeren Felsen gehen die Wagemutigen links am Fels vorbei und die Vernünftigen rechts. Nach diesem „Schweizer Käse“ gehen beide weiter abwärts bis zu einem Schilderbaum. Den Punkt in 100 m Entfernung sollte man sich schon gönnen (Achtet dort besonders auf eure Kinder und Hunde!), ansonsten gehe hier links des Bodenspaltes in  $YCZ = \_ \_ \_^\circ$  weiter. Im Verlauf kommst du an einem „schattigen“ Rastplatz vorbei. Gleich danach, etwas erhöht, darf der „kleine“ Speläologe seine Taschenlampe ausprobieren und der „große“ Hobby-Speläologe darf das in der darauf folgenden Höhle tun. Dazu steige die alte Stiege empor. (Tipp: In der Kammer kannst du wenden).

Alles „well done“, dann kann es weiter gehen. Immer noch bergab geht es runter bis in eine Talsohle. Hier suche den Weg, der dich in ZM= \_ \_ \_ ° weiter führt. Gehe an den „3 Eichen“ vorbei, solange bis du an einem 4-Kantpfosten ankommst. Bei der Bank hängt ein grünes Schild. Von der linken Zahl entnehme die beiden rechten für deinen neuen Schlüssel. S= \_ \_ . Etwa P= \_ \_ Schritte vor dem Pfosten ändere deine Richtung in XK= \_ \_ \_ °.

Nun zähle die Kehren/Kurven \_\_\_\_\_. An der I= \_ ten : macht es **Piep**. Gehe noch T= \_ \_ Schritte den Pfad weiter. Dann N= \_ Schritte in VJ= \_ \_ \_ ° zum ... **PiepPiep**. [Name in Dose\_\_\_\_\_]. (Pro Team bitte nur eins entnehmen.)

An der J= \_ ten Kehre/Kurve verlasse deinen Pfad, gehe in QG= \_ \_ \_ ° weiter und nach ein paar Schritten halte auf den Grenzstein mit aufgesetztem Steinmännchen zu. Dahinter ist ein alter Forstweg. Gehe dort links und gleich darauf rechts den Pfad hoch. Dieser führt dich wiederum auf einen Forstweg. Auf diesem laufe in HOH= \_ \_ \_ ° bis zu zwei rote Punkten am rechten Baum. An dieser Stelle geht's in WK= \_ \_ \_ ° weiter. Passiere eine Kreuzung und an der nächsten laufe in TI= \_ \_ \_ ° weiter. An der schiefen T-Kreuzung gehe rechts und nach wenigen Metern links. Du solltest nun auf einer Wegspinne mit Häusl stehen.

Nun stelle dein Dreh-Rad für das nahende Finale auf einen neuen Schlüssel ein: S= Summe der Quersummen von A und B (aus der Wertesammlung) = \_ \_ .

Deine neue Richtung ist GY= \_ \_ \_ °. Nach einer Linkskurve gehe in UH= \_ \_ \_ ° und stoppe an einer X-Kreuzung. Hier beginnt dein **Finale**:

Zuerst IJ= \_ \_ Schritte in MH= \_ \_ ° (Kiefer rechts/Buche links). Dann in F= \_ ° und Z= \_ \_ Schritte zu einem bemoosten Felsen. Von dort V= \_ \_ Schritte in HG= \_ \_ °. Letzte Peilung: GMI= \_ \_ \_ ° und G= \_ Meter. Kleine Felshöhle. **Bitte Box von links heraus nehmen.**

### Rückweg:

Zurück zum Weg und weiter bergab. Auf dem breiten Weg gehe JF= \_ \_ °. Gehe durch eine Linkskurve. Kurz vor der Bushaltestelle gehe RM= \_ \_ \_ °. Am pink-farbenen Haus gehe rechts und nach dem Leuchtturm auch. An der Hausnr. IN= \_ \_ notiere unter C die Jahreszahl \_ \_ \_ \_ auf der Sandsteintafel. Nach der Mitfahrerbank gehe an der Litfaßsäule vorbei zum Parkplatz.

Wir hoffen, das finale Rätsel war eindeutig und hat euch zur Letterbox geführt. Über eine Nachricht im Logbuch und Forum würden wir uns sehr freuen. Falls im Clue ein Fehler, bzw. mit dem Material etwas nicht in Ordnung sein sollte oder ein Hinweis fehlt, bitten wir um Nachricht. ([givemefive-lb@web.de](mailto:givemefive-lb@web.de))

Hinweis für den Bonus:

1.Hinweis einkleben	2.Hinweis einkleben
------------------------	------------------------

Kennzahl aus Logbuch:



=Wert für Bonus; Clue für den Bonus aufheben

Wertesammlung:

A	B	C