

# Citytour Hemsbach Letterbox - Clue Stand 30.10.20

Placed by den 5 Musketieren + Schmidtchen

**Stadt:** 69469 Weinheim-Sulzbach

**Startpunkt:** Parkplatz am Friedhof; (Von Hemsbach kommend Ortseingang auf der linken Seite); Adresse vom Friedhof: Gartenstraße 49, 69469 Weinheim

**Koordinaten:** 49° 34.948', 8° 39.499'

**Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Logbuch, Stempel, Stempelkissen

**Schwierigkeit:** (\*) leicht - mittel

**Gelände:** (\*) leicht; kaum Steigungen, Kinderwagen, Rollstuhl und Fahrrad geeignet

**Länge:** 8-10km, 3-4h

**Einkehrmöglichkeiten:** La Lisa, Bei Mina, Café Ciao

**Kontakt bei Fragen:** letterboxhemsbach@yahoo.com

## Wissenswertes über Hemsbach

Hemsbach ist eine Stadt mit ungefähr 12.000 Einwohnern im Rhein-Neckar-Kreis in Baden-Württemberg. Sie gehört zur europäischen Metropolregion Rhein-Neckar (bis 20. Mai 2003 Region Unterer Neckar und bis 31. Dezember 2005 Region Rhein-Neckar-Odenwald).

Im Jahr 795 wurde der Ort als Hemmingisbach im Lorscher Codex erstmals urkundlich erwähnt. Es ging dabei um eine Grenzbereinigung zum Besitz des Klosters Lorsch in der „Mark Heppenheim“, einschließlich Hemsbach.[6] Der Cäsar-Oppenheimer-Platz erinnert mit seinem Namen an einen jüdischen 91-jährigen Greis, der 1940 an den Folgen seiner Deportation in das Lager Camp de Gurs verstarb.[7] Durch die Judenverfolgungen in der NS-Zeit kamen von den 1933 in Hemsbach wohnenden 54 jüdischen Einwohnern bis 1945 mindestens 15 Personen ums Leben.

Mit der Auflösung des Landkreises Mannheim im Rahmen der Kommunalreform von 1973 kam die Gemeinde zum neuen Rhein-Neckar-Kreis. 1979 wurde der Gemeinde Hemsbach die Bezeichnung Stadt verliehen. Im Jahr 1983 wechselte der Hemsbacher Ortsteil Rennhof das Bundesland: er wurde an Hüttenfeld, Ortsteil des hessischen Lampertheim, angegliedert.

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Hemsbach> (letzter Zugriff: 03.08.2020)

### Clue:

Gehe zur Infotafel am Parkplatz. Notiere dir die Nummer des Boxbergweges sie ist Wert **A** = \_ . Zudem nehme die Kilometerzahl des Weges (nur die vordere) als deinen Wert **B** = \_ . Gehe kurz Richtung Gebirge, nun hast du 3 Wege zur Auswahl. Rechne  $(A+B) \cdot 2$  und wandele das Ergebnis in einen Buchstaben ( $A=1, B=2...$ ) um, sodass du die Himmelsrichtung erhältst in die du gehen musst.

$$(\_ + \_) \cdot 2 = \_ \_ ; \_ \_ = \_$$

Nach kurzer Zeit passierst du rechts einen Brunnen. Folge deinem Weg vorbei an einigen Häusern des (alten) Ortes. Kurz vor dem ersten Haus des neuen Ortes befindet sich auf der rechten Seite ein Pfosten eines Strommastes. Notiere dir die schwarze Zahl auf weißem Grund (Sie muss durch 2 und 5 teilbar sein.) Dies ist dein Wert **C** = \_ \_.

Nach der Kurve kommst du an eine T-Kreuzung, wo du nach rechts weiterläufst. Zudem erblickst du eine schwarze Zahl in einem roten Kreis. Wie schnell darf man hier fahren? **D** = \_ \_.

Du kommst an einem Schild mit 2 Männern vorbei. Was tragen diese?  
Sie tragen \_\_\_\_\_. Setze deinen Weg fort.  
Bald kommt ein Schild mit den Partnerstädten. Notiere dir die französische Partnerstadt, denn diese wird dir noch öfter begegnen.  
französische Partnerstadt = \_\_\_\_\_

Nun folge dem weißen Wegweiser der über dem Schild mit den Partnerstädten hängt. Zu deiner rechten siehst du bald ein markantes Gebäude. An dessen Ecke befindet sich ein Stein mit einem Datum. Notiere dir die Jahreszahl und berechne die Quersumme, welche dein Wert E ist.

Jahreszahl \_\_\_\_\_; **E** = \_ \_

Folge der Straße und gehe an der zweiten Kreuzung nach rechts. Links von dir befinden sich bald deine Freunde/Retter in der Not. Lasse diese links liegen und biege bald in den verkehrsberuhigten Bereich ein. Folge der Straße. Bald kommt links ein kleiner Weg, welchen du einschlägst.

Hier siehst du moderne Kunst. Zähle hier nur die brückenartigen Verbindungsstücke. **F**= \_

Am Ende des kleinen Weges laufe entgegen der Einbahnstraße weiter. An der nächsten Kreuzung, an der du auch auf dem gegenüberliegenden Platz auch einen Hinweis zur Partnerstadt findest, gehe weiter in Richtung  $((A+A)*C*E) - C = ((\_+ \_)*\_ * \_) - \_ = \_ \_ \_ ^\circ$

Bald kommst du an eine Goldschmiede. Wechsle auf die Straßenseite der Goldschmiede und folge der Straße bis du an eine große Straße kommst. Laufe links einen kleinen Weg nach unten und unterquere die große Straße durch eine Unterführung. **Laufe nach links.** Nun kommst du **gleich wieder** an eine Weggabelung. Wenn die Männer am Ortseingang einen Sack trugen, laufe nach links; wenn nicht, laufe nach rechts. Am Ende der Straße, überquere die Kreuzung und biege links in die Straße mit dem Wort Mauer im Namen ein. Wechsle gegen Ende in die Straße mit dem tierischen Namen. Bald kommt links ein Schild in Richtung Lampertheim. Unterquere die Schienen.

Überquere die nächste Kreuzung und folge dem eingeschlagenen Weg bis du am Ende der Straße auf eine T-Kreuzung triffst. Hier geht es weiter in  $((A+B+F)*2) + (D*F)$  Grad.  $((\_ + \_ + \_)*2) + (\_ * \_) = \_ \_ \_ ^\circ$  Am Ende der Straße laufe nach rechts und ignoriere alle Abzweigungen und laufe immer in Richtung  $((F+A)*D)-C$  Grad.  $((\_ + \_)*\_) - \_ = \_ \_ \_ ^\circ$  Nach bzw. in der Kurve trete ein in das Erholungsgebiet, wo Fahrradfahrer absteigen müssen.

Bald passiert du links ein Schiff. Welches Symbol befindet sich auf dem Schiff. (Das gesuchte Objekt befindet sich auch nochmal links daneben) Das gesuchte Objekt lautet: \_ \_ \_ \_ Wandle das Wort in Zahlen um und addiere diese. Wert **G** = \_ \_ Folge weiter deinem Weg und du passiert bald ein Symbol der Freundschaft, einen Dino und eine Fischfrau.

An der nächsten Abzweigung folge dem Weg der nicht in Richtung Gaststätte führt. Folge dem Bachlauf in Richtung Osten und du triffst bald auf eine Schranke. Links von dir befindet sich ein Vereinsgebäude. Notiere dir die zweistellige Zahl auf dem Gebäude. **H**= \_ \_ Folge dem Bachlauf weiter und biege nach einige Zeit in die Straße ein, die genauso heißt wie die in der du dich schon befindest. (Sie heißt so wie ein beliebtes

Kaffeestückchen.) Vor einem großen Discounter biege links in eine dir bekannte Sackgasse ein und unterquere wieder die Bahnschienen. Folge dem Weg in Richtung Heppenheim und folge dem Fahrradsymbol. Bald siehst du mehrere rot-weiße Poller. Wähle den Weg mit den **F= \_** Pollern.

Folge dem Weg am Sportplatz vorbei bis zu einem Schild auf der linken Seite. Es gehört dem \_ \_ \_ \_ \_ für deutsche Schäferhunde. Nimm den **ersten** Buchstaben des gesuchten Wortes und wandele ihn in eine Zahl um. Dies ist dein Wert I. **I = \_ \_**. An der nächsten Kreuzung biege in die 30er Zone ein. Folge dem Weg bis du nach einiger Zeit links zwei Geo-Naturparkschilder siehst. Schau dir das linke Schild genauer an. Wann wurde der Märchenpark angelegt? Notiere dir die **letzten beiden Ziffern** der Jahreszahl. Diese sind \_ \_. Nun addiere zu dieser Zahl Wert A und teile das Ergebnis durch 2. Nun erhältst du deinen Wert J.

$(\text{letzten beiden Ziffern der Jahreszahl} + \text{Wert A}) / 2 = \text{Wert J}$   
 $(\_ \_ + \_ \_) / 2 = \_ \_ = \text{Wert J.}$

Bleibe deinem Weg treu und biege an der nächsten Kreuzung (rechts sollte sich ein Hundeklo befinden) in Richtung Süden ab. Laufe an der **zweiten Abzweigung** nach **links** weiter und bleibe deinem Weg treu bist du eine bunte Skulptur/ ein buntes Farbenspiel **erblickst. Auf der Kreuzung vor** dem Farbenspiel löse folgende Aufgabe. Wo befindet sich das Farbenspiel? Befindet es sich links von dir, laufe rechts, befindet es sich rechts von dir, laufe nach links. Überquere die Komponistenstraße. Am Ende der Straße erblickst du schon das Straßenschild einer Straße, welche nach einem weiteren Komponisten benannt wurde. (Nach ihm wurde auch eine leckere Süßspeise benannt.) Biege in diese ein und folge ihr bis zur nächsten großen Straße. Von hier aus siehst du eine Ampel. Überquere die Straße an der Ampel, laufe kurz Richtung Gebirge und biege gleich wieder rechts ein. Laufe an der Schule vorbei immer gerade aus. An der T- Kreuzung triffst du auf den Golem. Wenn er sich auf deiner rechten Seite befindet, gehe links, ansonsten gehe nach rechts. Wähle bald eine Straße die LKWs nicht befahren dürfen. An der T- Kreuzung gehe wieder in Richtung Gebirge.

An der nächsten Kreuzung siehst du einen Gullideckel der besonderen Art. Wer liegt dort? die \_ \_ \_ \_ . Wandle das Wort wieder in Zahlen um

und bilde die Quersumme.  $\_ \_ + \_ + \_ \_ + \_ \_ + \_ = \_ \_ ; QS = \mathbf{K} = \_$  Nun weiter in  $H + J + G + K + F + C$  Grad.  $\_ \_ + \_ \_ + \_ \_ + \_ + \_ + \_ \_ = \_ \_ \_ ^\circ$  An der nächsten T- Kreuzung musst du wieder in Richtung Gebirge. Biege bald in die Straße des Erfinders von Max und Moritz ein und folge diesem Weg bis du auf der linken Seite einen Hydranten erspähist. Genau gegenüber geht ein kleiner Weg nach unten. Folge diesem, vorbei an einem Spielplatz, immer geradeaus bis dies nicht mehr geht. Nun geht es nach links weiter und immer geradeaus bis du kurz vor dem Feldweg auf dem Boden eine große zweistellige Zahl siehst. Hier beginnt das Finale.

## Finale

Stelle dich auf das untere Ende der zweistelligen Zahl mit Blick in Richtung Feldweg. Gehe  $A+B+D; \_ + \_ + \_ \_ = \_ \_$  Schritte in Richtung  $(E \cdot K) + B + (H - J - C) = (\_ \_ \cdot \_) + \_ + (\_ \_ - \_ \_ - \_ \_) = \_ \_ \_ \text{ Grad.}$  Nun sollte sich rechts von dir ein Tor befinden. Stelle dich mit dem Rücken zum Tor und übe dich im Seitgalopp. Laufe so  $(E+C) / (A+A)$   $(\_ \_ + \_ \_) / (\_ + \_) = \_ \_$  Schritte seitwärts. Hinter dir sollte sich nun ein kleiner Trampelpfad befinden. Laufe auf diesem  $G-I-E-A, \_ \_ - \_ \_ - \_ \_ - \_ = \_ \_$  Schritte. Die Box befindet sich nun nördlich von dir an einem Strauch. Auf ihr liegt ein Stein. Passe auf die Brennnessel auf, stemple ab und verstecke die Box wieder gut vor Muggeln.

**Rückweg:** Folge dem Feldweg in Richtung Süden und laufe im nächsten Ort an der ersten Abzweigung nach links. Am Ende der Straße solltest du deinen Startpunkt wieder erblicken können.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K