

Die Ochsentour Box (LB)

(placed im August 2010 von Lettertrollline)

Stadt: 74343 Ochsenbach

Startpunkt: Ortsmitte von Ochsenbach,
Parken auf der Straße Rg. Spielberg.
N 49°01.269 E 008°59.064

Landkarte: Freizeitkarte 517 Heilbronn,
Landesvermessungsamt Ba-Wü, 1:50 000.

Ausrüstung: Kompass, übliche
Letterboxingutensilien

Schwierigkeit der Rätsel: (***)

Gelände: (***) leider nicht
kinderwagengeeignet. Mal schattig, mal volle
Sonne, keine extremen Steigungen.

Länge: ca. 9-11 km je nach Wegwahl, 4 Std.



Ochsenbach ist seit dem 13. Jh. als Weinort belegt und liegt an den Hügeln des Strombergs und mit seinen Weinbergen an der Württemberger Weinstraße und an der Weinstraße Kraichgau-Stromberg. Den Wohlstand Ochsenbachs zeigen die vielen gut erhaltenen alten Fachwerkhäuser in der Dorfstraße und der Ort gehört dadurch zu den schönsten Ortschaften der Gegend und gilt als beliebtes Naherholungsgebiet.

Am landschaftlich markanten Geigersberg ist Beeindruckendes durch intensiven Einsatz von Winzern und Sponsoren gelungen. Durch ein Flurneuordnungsverfahren wurde der einstmals überwucherte Terrassenhang zum attraktiven Vorzeigeobjekt. Kunstvoll gepflegte Trockenmauern, die sowohl waagrecht als auch senkrecht, als sogenannte Backenmauern, das imposante Erscheinungsbild dieses Kleinods mitgestalten, bieten Lebensraum für zahlreiche Moose und Flechten, Farne und viele charakteristische Pflanzenarten. Ebenso eine überaus reiche Vielfalt an Schmetterlingen, Eidechsen, Nattern und Insekten.

Nicht nur die Höhen rund um Ochsenbach sind sehenswert, sondern auch das Kirbachtal. Ein liebliches, romantisches Tal, das sich zu durchwandern lohnt. Aber erlebt selbst die Schönheiten in und um Ochsenbach.

Vorab noch ein paar Infos für diesen Clue:

Euch begegnet dreimal eine **!BONUSFRAGE!** Hier sind separate Fragen zu beantworten, die am Ende des Clues stehen. Die Antworten haben NICHTS mit der Ochsentour Box zu tun!

Die Antworten werden für eine separate "Lettertrolline´s Bonusbox" benötigt.

Generell gilt Umlaute = ae,oe,ue!

Clue:

Euer Weg beginnt am Dorfbrunnen von Ochsenbach, wo ihr euch schon mal mit den Hörnern der Ochsen vertraut machen könnt. Ihr werdet ihnen unterwegs noch öfter begegnen. Doch zuerst kümmert euch mal „*Unsere liebe Frau*“. An diesem danebenliegenden Gebäude findet ihr bestimmt den „*Frieden*“ und zählt rechter Hand die „Blümchen“. (auch wenn manche mittlerweile verwelkt sind. :-)



Wieviele „Blümchen“ sind es denn? **A = _ (geradeZahl)**

Jetzt geht es auf eine kleine Dorfbesichtigung entlang der Hauptstraße. An einigen Gebäuden findet ihr schwarze Informationstafeln. Das Rathaus hat natürlich Priorität, darum geht ihr gleich dahin. **!BONUSFRAGE!**

Seit wann dient es denn als Rathaus? _ _ _ _

Davon die Quersumme **B = _ _**

Schaut in aller Ruhe einige beeindruckende Häuser in der Straße an. Gegenüber seht ihr z.B. die Kelter, etwas weiter ein außergewöhnliches Fachwerkwohnhaus von 1559. **!BONUSFRAGE!** Sucht hier den „Krapf“ an einer Konsole.

Wie heißt der „Krapf“ mit Namen? _ _ _ _ _

Wandelt diese Buchstaben in Zahlen (a = 1) um und summiert sie. **C = _ _**

Am alten Pfarrhaus geht's vorbei zur alten Schmiede.

Dort zählt die hängenden Hufeisen. **D = _ _**

Schlendert weiter bis zum nächsten kleinen Brunnen auf der rechten Seite. Was für ein Tier könnte sich denn in diesem Brunnen verirren? Doch

meistens wohnt das Tier in einer benachbarten Gasse, hier geht's hinab. Wenn ihr gleich darauf nicht weiter wisst, dann dreht dem Zoo einfach euren Rücken zu! Erst mal geht es jetzt immer bergab, aber folgt nicht der Kurve, sondern geht einfach weiter, über das Wasser (danach könnte es ziemlich matschig sein), dann bergauf und ihr kommt an eine Kreuzung mit 2 Tafeln am Baum. **!BONUSFRAGE!**

Wie weit ist es von hier zu der Ruine Blankenhorn? **E = __** (das Komma könnt ihr weglassen)



Euer nächstes Ziel ist 1,5 km entfernt und keine Sorge, vom bergaufgehen habt ihr im Moment genug. Macht euch auf den Weg. Achtung, ihr kommt bald an eine Straße, die ihr nur ein kurzes Stückchen bergab entlanggehen müsst. Vor der Brücke wendet euch dem „grauen Samstag“ ;-) zu und genießt jetzt eine ganze Weile die Idylle im Kirbachtal, bis ihr euer Ziel linker Hand erreicht. Geht daran vorbei zur Einfahrt des Gebäudes. Schade, dass mein lustiges Schild Nr.10 weg ist. So erfreut euch ein wenig an den Tieren und dem Holzschild, was noch auf das früher zu besichtigende Gewerk hinweist. Leider dürft ihr es nicht mehr besichtigen.

Schaut auf das Erbauungsjahr. Addiert die 1. und 3. Stelle. **F = __**

Marschiert weiter bergab und bergauf, schaut nicht in den Spiegel (ihr seid hübsch genug :-)), sondern zum "Standort der ehemaligen Kirche".

Wie viele Fenster hat die Kirche St.Wendel auf dem Bild? **H = __**

Biegt hier nach rechts ab und erfrischt euch gleich am Brunnen mit frischem calciumreichen Mineralwasser. Auf der schwarzen Tafel findet ihr eure nächste Aufgabe:

Wie oft kommt das Wort Quelle vor? Multipliziert dies mit 10 und addiert die Anzahl der Wörter im Text (ohne Überschrift). **G** = _ _

Hinter dem Brunnen führt euch der Weg weiter, am Bolzplatz (hier ist auch eine schöne Rastmöglichkeit mit Tisch und schönem Blick. Später gibt es auch noch Bänke mit schöner Aussicht, aber auch voller Sonne und Hütten) vorbei und es geht nun stetig nach oben. Am „Schelterbrunnen“ folgt nicht dem versteinerten Tier, wählt stattdessen die Hörner der Ochsen. Begegnet euch ein hölzerner Radfahrer, dann nehmt hier den Pfad hinauf. Genießt bald die wunderschöne Aussicht, bleibt dem Wegweiser treu und wenn ihr durch eine hölzerne Schleuse müsst, dann überlegt auf wessen Weg ihr seid.

Nehmt die Anzahl der Buchstaben des Vor- und Nachnamens. **I** = _

Weiter geht's und verpasst nicht den Weg an der halben lehenlosen Bank! Folgt dem kleinen Pfad durch die "Schleuse" bis zu einer Kreuzung. Hier wählt ihr den Pfad, an dem der Grenzstein steht. Kurz danach folgt ihr dem

**"F__D-F__E:F__F*A+I-H__F+H__(F+I)*F__F+H__D+H__
C:F-F__I-F__I__"**

Vorbei an beeindruckenden 100jährigen Zypressen. An der **F__**. unscheinbaren Abzweigung (Rückeweg) auf der rechten Seite bleibt ihr stehen. Schaut euch um, denn auf der linken Waldseite findet ihr ein Vogelhäuschen in der 2. Baumreihe mit der Nr. **H__H__F*H__** (die letzte Ziffer ist allerdings von weitem nur schwer lesbar.) Dahin wollt ihr jetzt bestimmt, damit ihr mit der Letterboxsuche beginnen könnt. Vom Häuschen peilt ihr nach

H*I*10+A+F° __ __ ° und geht **B __ Schritte** zu einer Eiche. In

D __ Schritte Entfernung trennt ein eckiger flacher Steinblock die

Freundschaft einer Eiche mit einer jungen Buche. Stellt euch auf den Stein

und peilt nach **F*H*E+A° __ __ °**. Dort seht ihr einen kniehohen schrägen Baumstumpf in gut 25 Schritten Entfernung. Unter einer Wurzel des Stumpfes ist die Dose versteckt.

Achtet auf Wanderer und versteckt die Box wieder so, wie ihr sie vorgefunden habt.

Jetzt aber schnell zurück zum Weg, ihr habt noch ein Stückchen vor euch. Behaltet die alte Richtung bei, ebenso an der Kurve. Bei der nächsten T-Kreuzung haltet euch links. Ihr bleibt eine ganze Weile auf diesem Weg. Nach 200 m lauft ihr wieder an Zypressen rechts und links des Weges vorbei. Weitere 300 m später seht ihr linker Hand ein kleines Metallschild am Baum, mit der Gebietsbezeichnung "Geigersberg". Noch 100 m und ihr bleibt stehen. Geradeaus würde der Weg nun ein paar Schritte bergauf gehen. Linker Hand erkennt ihr einen Weg (naja, zumindest so ähnlich ;-)). Diesen nehmt ihr. Folgt ihm immer weiter nach unten, bis ihr an einen Schotterweg kommt. Wählt jetzt **C*F*F°_ _ _°**. (Falls ihr nicht den richtigen Weg nach unten erwischt habt, keine Sorge, es kann dann nur etwas dorniger u.U. werden, aber ihr trefft auf alle Fälle später immer den gleichen Schotterweg.) Auf dem Schotterweg dürft ihr bergauf gehen und bald wieder die Aussicht genießen. An einer kleinen Kreuzung mit Bank (wartet noch kurz mit Ausruhen) wählt ihr den kleinen Pfad nach unten. Über ein paar Stufen erreicht ihr das Wengertschützhäuschen.



Hier lasst euch Zeit, erholt euch, genießt den Ausblick und informiert euch ein wenig auf der Tafel. Für den weiteren Rückweg habt ihr nun folgende Möglichkeiten:

1. Zuerst die Stufen hinab und dann geht den schnelleren Weg, den ihr von hier oben schon erahnen könnt, wenn ihr in Richtung des Mammutbaumes blickt.
2. Auch hier geht es die vielen Stufen hinab und dann aber in die andere

Richtung und ihr lauft noch einen schönen kleinen Rundweg von gut 1,5 km durch Weinberge und ihr erhaltet viele interessante Informationen über Mauern, Weinanbau, Pflanzen und Tiere der Region. Außerdem würde euch dieser Weg für eine [Bonusbox](#) weiterhelfen. ;-) Und es gibt noch einige Bänke zum Rasten.

Nach den vielen Stufen nach unten geht also nach rechts und bleibt auf dem Weg.

Nach einer Linkskurve im Wald biegt ihr links ab und folgt dem kleinen Schotterpfad steil bergab. An einer "schattigen" Sitzgruppe vorbei, geht es entweder am unteren Weg entlang mit Wasser-geplätscher oder am oberen Weg mit noch mehr Informationen rund um den Weinanbau. Beide Wege bringen euch auf den richtigen Weg, wo ihr euer Gefährt auch sicher finden werdet.

Ich hoffe euch hat die Wanderung durch das Kirbachtal und über den Geigersberg gefallen, dann würde ich mich über ein kleines Feedback im Forum freuen.

Happy Letterboxing wünscht euch
eure Anette



Doch was hat es nun mit der Bonusbox auf sich?

Um an die **Bonusbox** zu gelangen sind einige Fragen zu beantworten. Ein paar Fragen lassen sich nur auf diesem Clue beantworten:

Am Rathaus findet ihr zwei schwarze Informationsschilder. Vom unteren Schild nehmt das erste Wort. _____

Am Wohnhaus wurde ein Arm eingemauert. Von was ist der Arm?

" _____ "

Beide Antworten ergeben den Startort der Box.

Start = Wort 1, Wort 2

An einer Wegkreuzung im Kirbachtal findet heraus, wie weit meine Mönchsletterboxen von hier entfernt sind. **A** = _ _ _ (das Komma könnt ihr weglassen).

An einer Tafel am Lehrpfad könnt ihr Schweine, Rehe, Hasen und Füchse sehen. Zählt alle Tiere, nehmt das Ergebnis mal 10, addiert nochmals die Rehe und die Hälfte der Schweine. Dann erhaltet ihr

B = _____

Beim "schattigen Plätzchen" mit den Bänken zieht die Zahl der braunen (auch hellbraunen) Pilze von den gelben Pilzen ab. **C** = _

Merkt euch also diese Antworten, hebt sie gut auf und übertragt sie auf den Clue der Bonusbox, die aber noch ein bißchen auf sich warten lässt.

Viel Erfolg beim Rätseln wünscht euch
eure Anette