

Parken und Startpunkt:

Parkplatz Cafe/Restaurant Gemündener Maar

Maarstraße 7, 54550 Daun

(kostenfrei), [50°10'43.3"N 6°49'58.4"E](#); weiterer
Parkplatz „150m weiter“ 50°10'47.3"N
6°50'08.2"E (kostenfrei außerhalb der Badesaison)

Schwierigkeit: Clue: (*----); Gelände: (**---)

Dauer: 9 km; 4-5 Std

Landkarte: Ausdruck aus [Reit-und Wanderkarte](#).

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch;
Schreibstift

Einkehren: Waldcafe (Start/Ende), im Ort
Schalkenmehren, bitte vorher
informieren.

Allgemeine Info:

Das Gebiet um die Maare wurde im Jahr 1984 unter
Naturschutz gestellt. Es umfasst eine
Vulkanlandschaft aus Gemündener Maar, Weinfelder
Maar („Totenmaar“) und Schalkenmehrener
Maar.

Diese Maare sind vor mehreren 10.000en
Jahren durch vulkanische Dampfexplosionen
entstanden.

Der Clue führt dich rund um alle drei Maare.

QS= Quersumme einer Zahl, z.B. QS von 420,5 ist 11.

Heimatkunde:

Die Maare bei Daun



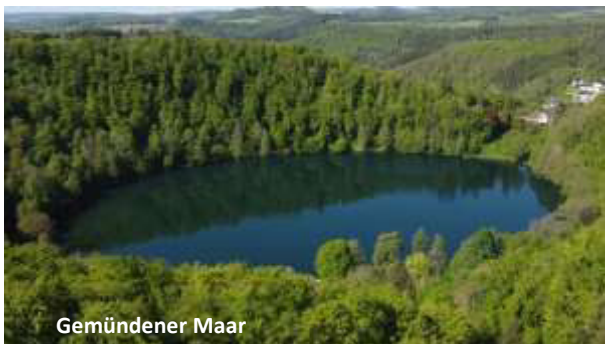
*„Die Augen der Eifel“ sind durch
eine vulkanische Dampfexplosion
entstanden.*



Clue:

Parke an der angegebenen Koordinate auf dem kleinen Parkplatz im Bereich des Café/Restaurant am Gemündener Maar. Ein Schild weist auf einen weiteren Parkplatz, der aber zur Badesaison kostenpflichtig ist. Der Startpunkt des Clues ist das 20 km/h - Schild.

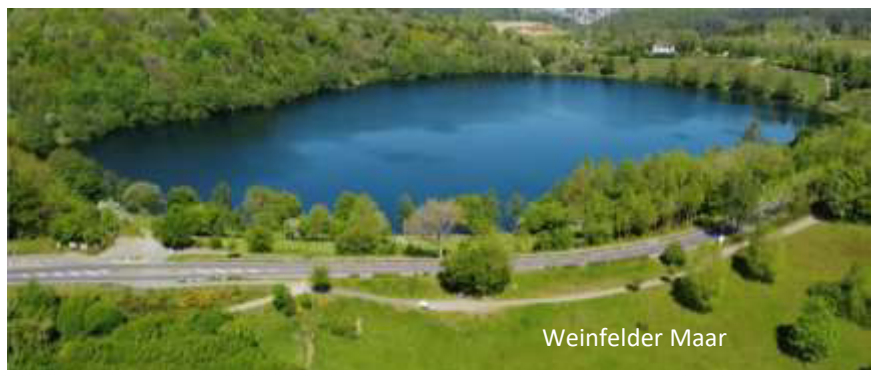
Etwas die Straße weiter ist eine kleinere weiße Tafel „Querschnitt der Maare“. Hier sammle folgende Werte, indem du jeweils die 3 Maare miteinander vergleichst: **A = __ __ QS(größter Umfang); B = __ __ QS(geringste Tiefe); C = __ __ QS(größter Durchmesser-klein)**. Vom 20er-Schild peile $A \cdot B + 2 \cdot C = _ _ ^\circ$ und gehe den Pfad abwärts. Am zweiten Abzweig lohnt sich ein kleiner Fotoabstecher. An der Badeanstalt folge ein Stück der geteerten Straße. Noch in der ersten Kurve wechsele auf den unbefestigten Weg in 70° . Den ersten Abzweig beachte nicht.



Dein Weg ist steil, doch es geht noch steiler. Deshalb überquere einen breiten Weg. Dieser führt dich aus dem Wald. Rechts siehst du den talseitigen Umlauf eines Schleppliftes. Das Häuschen daneben ist das Kassenhäusel. An der Scheibe stehen die Liftpreise: **D = __ __ 16er Karte Erwachsene Nichtmitglied**. Endlich wird der

Anstieg moderat. Am Holzpfosten mit dem NSG-Schild geht es für dich in $A \cdot D - D = _ _ _ ^\circ$ weiter. Etwa 100 m weiter kommst du an einen Buschsaum. Gehe hier links und folge den Büschen in 90° , bis du einen ersten Blick auf das Weinfelder Maar werfen kannst. Gehe „gezwungenermaßen“ am Zaun bis zu einer Wegspinne entlang. An dieser gehe 70° , um die Kirche/Friedhof zu besichtigen oder 90° für die Hundeführer. An einer weiteren Wegspinne, beide Wege treffen hier wieder aufeinander, kannst du an der blauen Tafel eine Erklärung erhalten, warum dieses Maar auch Totenmaar genannt wird. Weiter geht es durch das Drehkreuz und den Weg in 110° nach unten. Laufe am Uferrand entlang bis kurz vor einer Bank, an einer Gabelung dein Weg wieder nach oben führt.

„Oben“ angekommen, durchschreite das Drehkreuz. Rechts von dir ist eine Holz-Aussichts-Terrasse. Um zum dritten Maar zu gelangen, musst du an geeigneter Stelle



die Straße überqueren. Folge dem Pflasterweg bis zu seinem Ende. Vorbei an zwei Bänken gehe den Weg Richtung $2 \cdot A = _ _ ^\circ$. Ohne abzubiegen und das Maar stets im Auge kommst du an den zweithöchsten Punkt deiner Tour. Von dort hast du einen herrlichen Blick auf das Schalkenmehrener Maar. Vom Stein, aber auch vom Kreuz kannst du das „Notjahr“ ablesen **E = __ __ QS(Notjahr)**. Weiter geht es steil nach unten in $E \cdot D + A + D = _ _ _ ^\circ$. Dieser Pfad bringt dich



Weiterweg: Gehe zurück zur V-Buche und dort deinen vorher eingeschlagenen Weg weiter. Folge der scharfen Rechtskurve und an der X-Kreuzung geht es links. An der darauf folgenden Kreuzung gehe $(E+F)*D = ___^\circ$ und darauf ohne abzubiegen bis 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)

Wertesammlung:

A	B	C	D	E	F	G