

# Lichtenberg - Letterbox

**Startort:** Kusel - Diedelkopf

**Startpunkt:** Burgweg, Parken am Strassenrand am Spielplatz

**Parkplatzkoordinaten:** N 49° 32.835, E 007° 23.145

**Empfohlene Landkarte:** *Topographische Karte "Kusel / Glan-Münchweiler",  
aber nicht unbedingt notwendig.*

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

**Schwierigkeit:** einfach (beachtet Punkt vor Strich)

**Gelände:** einfach, mit einem Geländegängigen Kinderwagen bis aufs Finale machbar

**Länge:** ca. 8 km, ca. 2 Stunden ohne Besichtigung

**Einkehrmöglichkeit:** auf der Burg

## Allgemeine Infos:

Auf dieser Letterboxtour erhascht ihr einige schöne Aussichten über das Musikantenland und besucht die längste Burgruine Deutschlands. Der Weg führt euch meistens auf Wald- und Feldwegen aber auch Asphalt und Schotter sind dabei...

Ach ja, und neben dem Letterbox-Stempel könnt ihr auch noch andere unterwegs finden ☺

Viel Spaß wünschen euch die WormserWanderWölfe !!!

## Infos zur Burg Lichtenberg:

Die Burg Lichtenberg ist die Ruine einer Spornburg bei Thallichtenberg im Landkreis Kusel in Rheinland-Pfalz. Die Burg ist mit 425 m Länge die längste Burgruine Deutschlands.

Die Burg wird 1214 erstmals anlässlich eines Rechtsstreits erwähnt: Die Grafen von Veldenz hätten sie widerrechtlich auf dem Gebiet des Benediktinerklosters St. Remigius in Reims erbaut. Obwohl deshalb die Schleifung der Burg verfügt wurde, blieb sie intakt und gehörte weiterhin den Grafen, nach deren Aussterben 1444 den Herzögen von Pfalz-Zweibrücken, bis zum faktischen Ende des Herzogtums 1793.

Neben ihrer lange bestehenden militärischen Bedeutung (noch 1693 wurde sie anlässlich der Reunionskriege durch französische Truppen besetzt) diente sie einer Vielzahl von Zwecken:

Sie war Nebenresidenz ihrer Herren und beherbergte 1529 als Gäste ihrer Herren die zum Marburger Religionsgespräch durchreisenden Reformatoren Zwingli, Oekolampad, Butzer und Sturm

Sie war Sitz eines umfangreichen landwirtschaftlichen Betriebs ihrer Herren

Sie war Sitz der Amtsverwaltung, die erst 1755 durch Herzog Christian IV. in die Stadt Kusel verlegt wurde.

Sie wurde nie durch Angriffe erobert oder zerstört und war die einzige unzerstörte Burg in der Pfalz nach dem pfälzischen Erbfolgekrieg. Dennoch wurde sie bereits 1693 - als sie noch herrschaftlich genutzt wurde - als

„verwahrloßt“ und „ruinos“ beschrieben. Durch ein Großfeuer am 26. Oktober 1799 wurde sie schwer beschädigt und ist seitdem eine Ruine. Lediglich die Burgkapelle und die Landschreiberei überstanden den Brand unversehrt, da sie in genügendem Abstand zur Hauptburg lagen. Bewohnt war sie weiterhin. Ab 1816 gehörte der Landstrich um die Burg zu Sachsen-Coburg-Saalfeld. Diese Exklave wurde 1819 nach der Burg Fürstentum Lichtenberg benannt, bestand jedoch nur bis 1834, als sie an Preußen abgegeben wurde. Der Verfall setzte sich unter den neuen Besitzern fort.

Seit 1895 steht die Burg unter Denkmalschutz. Ab 1922 erfolgte der Ausbau der Vorburg zur Jugendherberge. 1979 bis 1984 wurde die Zehntscheune wiederaufgebaut und in ihr das Musikantenlandmuseum eingerichtet. 1983/84 erhielt der Bergfried zwei weitere Geschosse und wurde überdacht. Im letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts entstand das „Geoskop“ als Zweigstelle des Pfalzmuseums für Naturkunde in Bad Dürkheim. 2016 wurde die ursprünglich außen am Bergfried zum Hocheingang führende Holztreppe durch eine L-förmig angelegte Metalltreppe ersetzt.

Erst seit der Gebietsreform 1969 gehört die Burg zum pfälzischen Landkreis Kusel.

[Quelle: Wikipedia]

## Clue:

Nachdem du dein Letterboxmobil am Spielplatz abgestellt hast, folge dem Burgweg aufwärts. Auf dem verblasten grünen Schild merke dir den 3. Letzten Buchstaben und trage ihn in die Hinweisworttabelle am Ende unter VII ein.

Gehe nicht zum „Schloss“ oder „Pfaffen“ noch „Wingert“. Doch **merke dir das Schild** das bei allen untendrunter hängt \_\_\_\_\_.

Auch achte auf das Haus mit einer Sonnenuhr direkt am „Wingert“. Die Anzahl der Rehe merke dir als Wert A = \_\_\_\_\_

Kurz darauf erreichst du endlich freie Sicht. An einer Sitzgruppe angekommen, schaue nach hinten. Du hast hier einen tollen Blick auf den König des Westrichs ☺

Nun aber weiter. Es geht stetig aufwärts. Auf der Anhöhe erblickst du auch den Namensgeber dieser Letterbox. Du kommst an einen Abzweig mit Wegweiser. Wenn der Namensgeber und der Startort die gleiche Entfernung haben, bist du richtig. Merke dir die hier angegebenen Höhe und bilde daraus die Quersumme, damit du Wert B = \_\_\_\_\_ erhältst.

Außerdem suche den weitersten Ort auf den Schildern; den 1. Buchstaben trage ein unter III in der Hinweistabelle.

Weiter geht's in ca.  $(7 + B) \times A \times B = (7 + \underline{\quad}) \times \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ . Den nächsten Abzweig, sowie die Bank lässt du rechts von dir liegen bzw. stehen. Kurz darauf tauschst du den geschotterten Weg gegen einen Graßweg und folgst irgendeinem der vielen Wanderzeichen rechts am Pfahl.

Bevor du die kommende Kreuzung ignorierst und einfach weiter läufst, notierst du den 1. Buchstaben auf dem grauen Schild unter VI.

Rechts von dir wird es felsiger. Schau ruhig mal ein paar Meter in einen der Pfade hinein - doch sei vorsichtig.

An einer Einmündung findest du zwei eiserne Pilze; einen Schwarzen und einen Silbernen. Auf dem Schwarzen findest du eine Zahl. Diese sei dein Wert C = \_\_\_\_\_

Folge anschließend deiner Laufrichtung bis zu einem hölzernen Tor. Schaue drauf von der anderen Seite. Das Zeichen auf dem linken Pfosten benötigst du später einmal, also merke es dir \_\_\_\_\_

Außerdem trägst du den 2. Buchstaben auf dem rechten Schild unter II ein.

Anschließend laufe weiter bis zu einem „H“, dass von eingesperrten Steinen umgeben ist. Merke dir den Platz.

Du hast nun den Namensgeber erreicht.

Trete ein. Schaue dich hier um – es gibt viel zu sehen. Am 1. Tor befindet sich eine Übersichtskarte des Geländes; vielleicht hilft sie dir dich zurecht zu finden.

Am 3. Tor findest du eine Metalltafel. Den 1. Buchstaben schreibe unter I.

Um deinen letzten Wert D zu bekommen brauchst du insgesamt 3 Zahlen, die du addieren musst.

d1 : schaue dich um den Bergfried herum um und suche einen runden verrosteten Deckel.

Auf ihm entdeckst du eine 4-stellige Zahl, die 1 Ziffer ist dein Wert d1 = \_\_\_\_\_

d2 : zwischen der westlichen Schildmauer der Unterburg und dem Tor mit den verrosteten Torpfosten findest du einige Schießscharten, wie viele haben einen Holzbalken als Sturz? d2 = 3

d3 : auf der Südseite der Burg befand sich ein einziger Rundturm. Wie viele Schießscharten sind in seinem Überbleibsel zu finden? d3 = \_\_\_\_\_

Nun kannst du Wert D errechnen;  $D = d1 + d2 + d3 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

Schaue auf jeden Fall in der „Scheune“ vorbei – wenn du lieb fragst, ergatterst du vielleicht noch zwei weitere Stempel ☺.

Daneben siehst du auch ein weißes Gebäude. In der Wand ist eine Tafel mit goldenen Buchstaben eingelassen. Den 5. Buchstaben des Namens trage unter V ein.

Nachdem du alles besichtigt und dich ggfls. auch gestärkt hast verlasse das Gelände und gehe wieder zum gemerkten Platz mit „H“.

Vom „H“ aus siehst du eine Sitzgelegenheit, die erhöht steht. Auf ihr sitzend, findest du vor dir den Beginn eines Pfades, dem du bis zu einem „mehreckigen“ Gebäude folgst. **Aber Vorsicht !!!**

In deiner Laufrichtung erkennst du eine Treppe, der du folgst.

Du kommst an eine T-Kreuzung. Schau dich um. Laufe nicht in Richtung des Hauses mit der roten Uhr, sondern in die entgegengesetzte.

Passiere Heide und Wiese bis du zu 2 mal „dem D-ten Buchstaben im Alphabet = \_\_\_\_“ kommst.

Hier findest du den letzten fehlenden Buchstaben. Es ist der 2. auf dem gelben Hintergrund.

Suche hier in  $C \times A - D \times B = \_\_\_ \times \_\_\_ - \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  das **Schild, dass du dir am Anfang unserer Tour merken** solltest. Gehe vorsichtig dorthin und folge dort dem Weg dahinter.

An einem Wegweiser nimm nun den Wunderlichen Weg in  $A \times D \times A = \_\_\_ \times \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_^\circ$ .

Nachdem der Weg nicht mehr beleuchtet ist achte auf das Hinweiswort. Du findest es über und unter dir. Am  $A + B - D + A = \_\_\_ + \_\_\_ - \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_$ . Hinweiswort peile in

$C / A + A = \_\_\_ / \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  und laufe ca.  $A \times B = \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_$  Schritte.

In  $C + B \times D = \_\_\_ + \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  findest du einen Pfad. Am Ende des Pfades erkennst du ein Schild mit einem Pfeil. Folge ihm. An der nächsten Abbiegemöglichkeit gehe links. Nun suche nach einer Linkskurve einen Grenzstein auf der rechten Seite des Weges; ca.  $B = \_\_\_$  Schritte vom Weg entfernt.

### Hier beginnt das Finale:

Achte auf den Boden, er ist in diesem Gebiet sehr „rollig“.

Gehe zu dem Grenzstein. Suche in  $D \times A = \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  und  $B \times A = \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_$  Schritten seinen kleinen Bruder.

Nun gehe  $D + B \times A = \_\_\_ + \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_$  Schritte in  $C / A = \_\_\_ / \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  zu einem ehemals  $D = \_\_\_$  -Stämmigen Baum (jetzt sind es ein paar weniger ☺).

Die Letterbox ist  $C / B \times A = \_\_\_ / \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_$  Schritte in  $D \times A = \_\_\_ \times \_\_\_ = \_\_\_^\circ$  entfernt unter Steinen versteckt. Bitte achte darauf die Box nicht mit den Steinen zu beschädigen.

*Wen es interessiert und wer sich traut: Unterhalb des Versteckes ist ein vergessener und etwas unheimlicher, aber frei zugänglicher Ort.*

### Rückweg:

Zurück zum gesuchten Hinweiswort. Folge hier deiner ursprünglichen Richtung weiter.

An einem Spielplatz geht's in  $C - B - D = \_\_\_ - \_\_\_ - \_\_\_ = \_\_\_$  weiter.

Im Weiteren Wegverlauf folgst du dem Zeichen, das du dir am linken Torpfosten merken solltest, bis du den Spielplatz am Startpunkt erreichst.

Hinweiswort:						
I	II	III	IV	V	VI	VII

A	B	C	D