



Der Lohn des schwarzen Reiters

Platziert im Jan.2014 durch die Kruppi's (Version Juni 2015)

Ort:	67677 Alsenborn
Parkplatz:	Am Ende der Burgstraße vor der Alsenzhalle
Startpunkt:	An der Alsenzquelle vor dem Schwimmbad
Koordinaten:	N49°29.505`E7°55.482´
Gelände:	Waldwege, Pfade sowie ein endloser Holzsteg ☺
Schwierigkeit:	(---**)
Wegführung, Wegfindung:	(--***)
Länge:	11,5 km
Dauer:	3 – 3,5 Stunden ohne Pausen
Material:	Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift, Kompass
Landkarte:	Topograph. Karte Mittel- und Unterhaardt
Einkehrmöglichkeiten:	z.B.: Gaststätte Alsenzquelle,

Nicht Kinderwagentauglich.

Gutes Schuhwerk ist unbedingt erforderlich. Bei Regen gibt es einige rutschige Passagen.

Hinweis: Am besten immer 1,2 Sätze weiter lesen, dann loslaufen.

Der Schwarze Reiter vom Galgenwald

(nach Rudolf Bechberger; eingereicht von Ina Schmidt, Quelle Heimat-Pfalz)

Schon in sehr früher Zeit führte eine vielbenutzte Handelsstraße, die sogenannte Hochstraße (Hochstroß), von Kaiserslautern über Alsenborn durch den Stumpfwald nach Worms. In dem großen Waldgebiet hielt sich gegen Ende des 17. Jahrhunderts viel Raubgesindel auf. Wenn darum ein Handelsmann mit seinen Waren Richtung Wormsgau zog, nahm er sich zum Schutz einige Berittene mit. Man nannte sie "Geleitsreiter".

Es war im November des Jahres 1689, als auf der Straße durch den Stumpfwald, dessen Ausläufer bei Neuhemsbach "Galgenwald" genannt wurde, drei Geleitsreiter Kaiserslautern zustrebten. Sie hatten am Tage zuvor einen Handelsmann sicher nach Worms geleitet. Jetzt befanden sie sich auf dem Heimweg zur Barbarossastadt, als sie ein Pferdefuhrwerk überholten, das eine schwere Last transportierte. Vorn neben dem Fuhrknecht saß ein vornehm gekleideter Mann, an dem man unschwer den reichen Städter erkennen konnte. Den Kragen seines schweren, pelzbesetzten Mantels hatte er hochgeschlagen, um sich gegen den rauen Novemberwind zu schützen. "Es muss schon etwas ganz Besonderes sein, was dieser hier weit über Land befördert", sagte einer der Reiter, der sich durch sein pechschwarzes Haar und seinen spitzen Schnurrbart von den anderen abhob. "Du hast recht", sagte sein kleinerer, rundlicher Begleiter. "Ich hätte schon mal Lust nachzuschauen, welch wertvolles Gut der Städter hier unter der Plane hat und vermutlich hier irgendwo im Wald verstecken will. Ein vorsichtiger Kaufmann würde sich in diesen unsicheren Zeiten nicht ohne Geleitschutz durch den finsternen Stumpfwald wagen".

"Das wirst du bleiben lassen, vornehme Reisende auf der Straße belästigen. Schließlich sind wir keine Raubritter, sondern Geleitsreiter und unserer Ehre und Zunft verpflichtet".

So ließ sich der dritte Reiter vernehmen. Er war der Älteste und wie man vermuten kann der Anführer der kleinen Truppe. Dann zogen sie wieder schweigend weiter. Der im düsteren Abendlicht stehende finstere Wald lud zu Stillschweigen geradezu ein. Das Ächzen und Poltern des schweren Pferdewagens verklang hinter ihnen und war bald nicht mehr zu hören. Der Schwarze aber hatte den Vorfall längst noch nicht vergessen. Der Gedanke ließ ihn nicht los: "Was mag der vornehme Städter durch den entfernten finsternen Wald transportieren. Fremdes Kriegsvolk ist im Land. Raubgesindel macht die Wege unsicher. Städte und Dörfer sind vom Krieg zerstört. Hungernde und Obdachlose ziehen umher. Der Fremde nimmt trotzdem das Wagnis auf sich, durch diesen endlos scheinenden Wald allein und ohne Geleitschutz zu ziehen". Er wollte es herausbringen und legte sich einen Plan zurecht. Der Abend brach schnell herein, als sich die drei dem Dorf Alsenborn näherten. "Ich schlage vor", sagte der Schwarze, "dass wir uns in der Randecker Schänke noch eine Kanne Wein zu Gemüte führen." Er nahm mit Sicherheit an, dass die anderen ablehnen würden, um noch vor der Dunkelheit die Stadt zu erreichen. So geschah es denn auch. "Du weißt, wenn die Stadttore geschlossen sind, haben wir Ärger", sagte der Anführer. "Auf mich wartet niemand in Lautern", sagte der Schwarze. "Meine Kehle ist wie ausgedörft, ich muss sie anfeuchten." Mit diesen Worten verließ er die anderen und trabte in Richtung Randecker Schänke davon. Er kehrte aber nicht ein, sondern versteckte sich im Walde. In seinem Versteck hörte er den Wagen allmählich näher kommen. Er folgte ihm ininigem Abstand, ohne bemerkt zu werden. Unweit des Billesweihers verließ der Fuhrmann die Handelsstraße und fuhr auf einem wenig befahrenen Weg gegen das Dorf Neuhemsbach zu. Burg und Dorf Neuhemsbach waren kurz vorher in den Kriegsswirren des Jahres 1689 zerstört worden und so gut wie unbewohnt. Die Herrschaft Neuhemsbach gehörte einem reichen Wormser Bürger namens G. Merkel. Und wer mit dem Wagen durch die Nacht in Richtung Neuhemsbach fuhr, war niemand anderes als der Besitzer der Burg. Die Wagenfracht aber bestand aus 24 Zentner geschmolzenem Glockenmetall. Am 31. Mai 1689 ließ der französische General Melac die Reichsstadt Worms niederbrennen. Ratsherr Merkel barg das geschmolzene Glockenmetall einer zerstörten Kirche und brachte es in den erhalten gebliebenen Burgkeller nach Neuhemsbach. Er hoffte, dass in dieser einsamen Gegend niemand den Schatz entdecken würde.

Der schwarze Reiter hatte jedoch alles beobachtet. Er erzählte es in der Stadt und so kam es auch dem Ratsherrn Leymeister zu Ohren. Dieser erwirkte von dem französischen Intendanten de la Goupilliere die Erlaubnis, das vergrabene Glockenmetall zu suchen. Mit dem genannten Geleitsreiter und einigen Bürgern aus der Stadt holten sie das Glockenmetall aus seinem Versteck. Jeder verdiente sich bei diesem unehrenhaften Handel 60 Gulden. Der schwarze Geleitsreiter konnte sich jedoch nicht lange seines Gewinns erfreuen. Im November 1690 fand man ihn in der Nähe des Neuhemsbacher Galgens im Galgenwald mit gebrochenem Genick. Sein Pferd war erschossen. Die Ursache seines Todes konnte nicht geklärt werden.

Clue

Nun werden die Letterboxer Teil dieser Pfälzer Sage.

Den Letterboxern kam ein Gerücht zu Ohren, wonach es dem schwarzen Reiter gelungen sei, den Lohn den er für seinen Verrat erhielt, die 60 Gulden, im Galgenwald von Neuhemsbach zu verstecken, bevor er für seinen Verrat büßen musste.

Die Letterboxer schlüpfen nun in die Rolle des schwarzen Reiters und folgen seinen Spuren und Zeichen in den Galgenwald von Neuhemsbach.

Suche in der Nähe des Abstellplatzes deines Fuhrwerkes den kleinen Hügel mit den Mauerresten der ehemaligen Dieburg bei der Alsenzquelle.

Der schwarze Reiter verbarg sich in den Resten der ehemaligen Dieburg, eine sogenannte „Motte“ in der Nähe der Alsenzquelle.

Eine Motte ist ein aufgeschütteter Hügel auf dem ein Turm gebaut wurde. Man nennt sie auch Hügelburg.

Seine Geleitritterkollegen waren längst Richtung Lautern von dannen gezogen. Das verdächtige Fuhrwerk näherte sich der Alsenzquelle die sich anbot die Pferde vor dem schweren Weg in den Wald noch einmal zu tränken.

Der schwarze Reiter folgte nun dem Fuhrwerk und machte sich Notizen.

Er versteckte unterwegs auch einige Zeichen die es ihm leichter machen sollten später den Weg wiederzufinden. Lasse dich aber von den Zeichen nicht in die Irre führen. Halte dich an den Clue. Unerwähnte Pfade und Wege nicht beachten.

Von der alten, im Stein eingelassenen Tafel der Hügelburg, bildet er die Summe von den beiden zweistelligen Zahlen. $_ _ + _ _ = _ _$ A = $_ _$

In der Nähe steht ein eigenartiges halbrundes Stahlgerüst hinter einigen Bänken ohne Lehne. Die Anzahl der Bänke (nur am Stahlgerüst) notiert der Schwarze ins Notizbuch. B = $_ _$

Ebenso die Anzahl der Pfosten die das halbrunde Stahlgerüst tragen. C = $_ _$

Nun folgt er den Geräuschen des Fuhrwerks in Richtung Nord-Ost.

Nach den rot/weißen Signalpfosten biegt er gleich links ab und folgt dem Durchgang zwischen den Hütten hindurch zu einer Straße, der er folgt.

Weit voraus biegt das Fuhrwerk gerade links ab in die „Kinderlehre“.

Bald überquert das Fuhrwerk eine breite Straße und folgt dem Sonnenhof in Richtung Wald. An der Gabelung folgt das Gefährt links dem Weg welcher nach dem Dorf Alsenborn am Waldrand entlang führt. Links befinden sich auch die Weiden der Alsenborner Bauern.

Der Schwarze aber nimmt an der 2. Gabelung im **Sonnenhof** den rechten Weg.

Schließlich will er nicht entdeckt werden.

Vor der steinernen Brücke ist in dem Baum an der rechten Seite ein auffälliges Loch zu sehen. Über diesem Loch malt der Schwarze Reiter ein blau-weißes Zeichen an den Baumstamm. Dieses Zeichen notiert er auch in seinem Notizbuch als Zeichen 1.

Sofort nach der steinernen Brücke lenkt er sein Pferd links die Böschung hoch und folgt dem seltsamen Holzpfad Richtung Westen. Um Sträucher die den Steg blockieren, macht er einen Bogen. ***Zum Glück regnet es nicht, die Holzplanken wären sonst gewiss sehr rutschig.*** Links unten hört er die Geräusche des Fuhrwerks.

Nur weiter auf dem Steg. Bald erscheint rechts eine Steinmauer. Einige Meter weiter steht eine oben abgerundete Steinplatte. Mit seinem Schwert ritzt er oben 2 Zahlen in die Steinplatte.

Er notiert sich die Quersumme der Zahlen in sein Buch. D = $_ _$

Nun weiter an der Mauer entlang.

80 Schritte nach dem Ende der Mauer sucht er sich einen Weg rechts hoch auf einen Pfad, dem er in der bisherigen Richtung folgt. (200 Schritte weiter ist es eventuell einfacher auf den Pfad hoch zu kommen) **Achtung bei Nässe besteht Rutschgefahr.**

Der Pfad macht bald eine Rechtskurve. Der Reiter hält an und schaut sich um. Links ist nun wieder eine steinerne Brücke. Der Holzpfad ist hier mit einem Drahtverhau versperrt. Auf dem breiten Weg unter der Brücke taucht nun das Fuhrwerk auf und verschwindet alsbald im Wald.

Der Schwarze lenkt das Pferd vorsichtig, am Anfang der Kurve, einen schmalen Pfad hinunter auf den breiten Weg, der unter der Brücke hervorkommt, und folgt unbemerkt dem Gefährt. Dem Schwarzen wird nun doch einige Geduld abverlangt. Ca. 15 Minuten folgt er dem breiten Weg. Links ist der Holzpfad ab und zu noch zu sehen. Nach einer rechts, links, rechts Kurvenkombination, führt links ein markierter Pfad abwärts. Hier wächst eine große 2-stämmige Eiche. Dem Pfad folgt der schwarze Reiter bis zu einem befestigten Weg. Hier hat ein Brennholzhändler seine Hütte.

Am befestigten Weg (auf diesem Weg haben wohl die Franzosen ihren Nachschub transportiert) geht's links und gleich wieder rechts, vorbei an einigen alten Wassermühlen bis zum Ende des befestigten Weges.

Das Fuhrwerk folgt nun dem breiten unbefestigten Weg weiter in der bisherigen Richtung.

Links ist wieder so ein seltsamer Pfad, der aber unter keinen Umständen betreten werden darf.

Der Reiter bleibt ebenfalls auf dem Fahrweg, aber weit hinter dem Fuhrwerk. Nach ca. 150 m notiert er vom weißen Schild mit den Zahlen am seltsamen Holzpfad die kleinste Ziffer (_) als Wert E und die größere (_) als Wert F in sein Notizbuch. Die 3-stellige Zahl beachtet er nicht. Der Weg macht bald eine Kurve nach rechts. An der nächsten Gabelung hält er sich links und dann gleich rechts. Nach ungefähr 3 Minuten ist rechts vom Weg ein kleiner Tümpel zu sehen, darüber ist noch ein kleiner Tümpel.

Der schwarze Reiter schaut sich hier um und sieht rechts vom Tümpel am Hang vor einer Schneise einen grauen Pfosten. Er schaut vom Pfosten aus, den Hang hoch in die Schneise. Was er dort in der Schneise sehen kann (_____) notiert er als Zeichen 2 in sein Notizbuch. Nun folgt er dem Fuhrwerk um den Tümpel herum leicht bergauf. Ab und zu hinterlässt er Zeichen 1 an den Bäumen.

Oben angekommen nimmt das Fuhrwerk den Weg nach links und biegt gleich rechts ab zu einem kegelförmigen Berg. Hier stand die ehemalige „Motte“ Anselburg. Der schwarze Reiter aber reitet oben wenige Meter gradeaus weiter und malt wieder Zeichen 1 an einen Baum. Er beobachtete von dort aus wie die Fuhrleute eine schwere Last nach der anderen in den erhalten gebliebenen Keller der ehemaligen Burg schleppen.

Nachdem das Fuhrwerk entladen war, verschwand es bald wieder Richtung Wormsgau im Wald.

Als vom Fuhrwerk nichts mehr zu sehen und hören war, kam der schwarze Reiter aus seinem Versteck und schaute nach was im Keller versteckt wurde.
Er entdeckte die 24 Zentner Glockenmetall der zerstörten Kirche von der Reichsstadt Worms.

Die Reichsstadt Worms wurde am 31.Mai 1689 auf Befehl vom Französischen General Melac niedergebrannt. Ratsherr Merkel (Eigentümer der Anselburg) barg das geschmolzene Glockenmetall und brachte es auf die Anselburg in eine trügerische Sicherheit. Der Ratsherr ahnte nicht dass sie vom schwarzen Reiter beobachtet wurden.

Der schwarze Reiter kehrte in die Stadt zurück und berichtete dem Ratsherrn Leymeister von seiner Beobachtung. Der Ratsherr stellte dem schwarzen Reiter eine Belohnung in Aussicht wenn es gelang den Schatz zu bergen.

Der schwarze Reiter kehrte mit dem Ratsherrn und dessen Gefolge zur Anselburg zurück und zeigte ihnen den verborgenen Schatz. Nachdem der Schatz gehoben war, übergab der Ratsherr dem schwarzen Reiter 60 Gulden als Lohn für seinen Verrat.

Der Ratsherr verabschiedete sich mit den Worten:

„Nimm dich in acht vor dem Ratsherrn Merkel. Sollte er von deinem Verrat erfahren, hast du nichts mehr zu lachen“

Der Ratsherr Leymeister kehrte mit seiner Beute zurück in die Stadt.

Alleine blieb der schwarze Reiter an der alten Burg zurück. Die Warnung des Ratsherrn ging ihm nicht mehr aus dem Kopf. Er machte sich nun berechtigte Sorgen um sein Leben. Er kam zu dem Entschluss, seinen Lohn im Wald zu verstecken. In der Nähe des Baumes wo er Zeichen 1 aufgemalt hat, findet er eine alte Tafel mit dem Namen der damaligen Burg.

Neben der Hinweistafel steht eine eiserne Säule. Oben hinterlässt er wieder sein Zeichen 1. Er holt seinen alten Kompass hervor und peilt in 240°

Nach $D * F = _ * _ = _ _$ Schritten findet er eine aufrechtstehende Steinplatte.

Er beschließt hier ein weiteres Zeichen zu verstecken.

Der Reiter schlägt einige farbige und rostige Nägel in den Stein (Letterboxer haben damit aber nichts zu tun, außer mit der Farbe).

In Verbindung mit einer Hilfslinie ergeben sie ein Zeichen.

Die Hilfslinie versteckt er hinter dem Stein unter Laub und einer kleinen Steinplatte.

Doch zuvor spannt er die Hilfslinie an die Nägel. Er befestigt die Hilfslinie am linken roten Nagel und führt sie zum rechten roten Nagel. Von dort zu einem der weißen Nägel und weiter zum nächsten weißen. Nun weiter zum roten Nagel der am nächsten liegt. Nun ist ein Zeichen zu erkennen.

Das Zeichen trägt er als Zeichen 3 in sein Notizbuch ein.

Er begibt sich auf den breiten Weg in der Nähe. Er besteigt sein Pferd und folgt dem breiten Weg in Richtung Südosten. Nach 40 Metern stellt er Zeichen 2 auf.

An einem Baum hinterlässt er Zeichen 1. Nach dem Rotwiesenschild stellt er links des Weges einmal Zeichen 2, rechts des Weges zweimal Zeichen 2 auf.

Zeichen 1 und 3 hinterlässt er auch hier und da.

Im Galopp geht's weiter auf dem breiten Weg, auch Spitzhübelweg genannt, durch den Wald. Nach knapp 3 Minuten kommt er zu einer großen Bauminsel umgeben von Wegen. Gleich dahinter befindet sich noch eine kleinere Bauminsel.

Der schwarze Reiter begibt sich zur südwestlichen Spitze der kleineren Bauminsel. Plötzlich hört er die Geräusche einiger Reiter. Sind das schon die Schergen des Ratsherrn Merkel?

Schnell schaut er sich nach einem Versteck um.

In Richtung $D * F + E = _ * _ + _ = _ _ \circ$ und $A * B + C = _ _ * _ + _ _ = _ _$

Schritten erkennt er eine kleine Erhebung auf der aufrecht ein Stein steht. Dahinter geht er in Deckung. Er bemerkt nicht wie ihm sein Notizbuch aus der Tasche rutscht und einige Schritte entfernt unter Steinen verschwindet.

Als die Geräusche der Berittenen verklungen sind, kehrt er zurück zur südwestlichen Spitze der kleineren Bauminsel. Am kleinen Pfosten hinterlässt er Zeichen 3.

Der schwarze Reiter lenkt sein Pferd nun nach Zeichen 3 (schwarz) Richtung Osten. ***(lass dich nicht von Zeichen 1 und 3 am anderen Weg in die Irre locken)***

Er folgt diesem Weg 6 – 7 Minuten bis zu einer X-Kreuzung.

Hier stellt er links einmal Zeichen 2 auf.

Zeichen 3 ist sein Weg in $D * E + A + A = _ * _ + _ _ + _ _ = _ _ \circ$

Nun weiter bis zu einer Kreuzung. Um Verwirrung zu stiften, stellt er gleich dreimal Zeichen 2 auf und noch einmal etwas weiter voraus. Hier rechts abbiegen.

Unmittelbar nach dem Abbiegen befindet sich rechts an einer Buche ein weißer Punkt mit der Ziffer 3 und dem Zeichen 3.

Auf seinem weiteren Weg stellt er links 2mal und rechts 1mal Zeichen 2 auf.

An der nächsten schiefen Kreuzung hinterlässt er wieder Zeichen 3. Einige Meter danach, malt er am nächsten Zeichen 2, das links des Weges steht, oben eine Nummer hin. Die Nummer entspricht Wert $C = _ _$

$A + A = _ _ + _ _ = _ _$ Schritte weiter beschließt er seine Richtung in 290° zu ändern.

Da es hier nur eine Möglichkeit gibt verzichtet er auf eine Kennzeichnung.

Aber an einem Baum links ist schwach rosa Zeichen 3 noch zu erahnen.

Der schwarze Reiter schaut nun auf seine Taschenuhr. Am Anfang ist der Weg etwas bewachsen. An der gleich kommenden Gabelung, folgt er Zeichen 3 (grün) nach links. Nach ca. $D + E = _ + _ = _ _$ Minuten in gemütlichem Letterboxergalopp erkennt der Schwarze vor einer Linkskurve einen kleinen unscheinbaren Pfad der scharf nach links leicht aufwärts führt.

Der Reiter sitzt nun ab und führt sein Pferd am Halfter. Am Beginn des Pfades schaut er wieder auf seine Taschenuhr. Er folgt dem Pfad vorbei am Jägersitz. In Gedanken zählt er seine Schritte.

Nach ca. D = _ Minuten oder

A * F * B + A + A + F + B = _ * _ * _ + _ + _ + _ + _ = _ Schritten erkennt er direkt rechts des Weges eine kleine Erhebung. Auf der Erhebung wachsen unter anderem eine Kiefer und eine mehrstämmige Buche. Dahinter ist eine kleine Mulde. Der schwarze beschließt hier seinen Lohn zu verstecken. Der schwarze Reiter geht 20 Schritte bis auf die Erhebung. Von dort begibt er sich in die kleine Mulde hinter der Erhebung. Unter dem bemoosten Stein neben der Kiefer verbirgt er seine Geldbörse mit den 60 Gulden.

Hier in der Nähe ereilte den schwarzen Reiter sein Schicksal. Er wurde mit gebrochenem Genick aufgefunden. Sein Ross war erschossen worden. Zuvor hat er wohl hier und da noch seine Zeichen hinterlassen.

Drum Merke „ Man liebt den Verrat aber nicht den Verräter“

Happy Letterboxing
Es grüßen die Kruppi`s

Zeichen 1	
Zeichen 2	
Zeichen 3	

A	B	C	D	E	F

Rückweg

Weiter dem Weg D = _ Minuten folgen bis zum nächsten Querweg. Diesem kurz nach rechts folgen bis zu einer X-Kreuzung. Hier in Richtung Zeichen 3. vorbei an Zeichen 2 an der linken Seite. Nach wenigen Metern scharf rechts Zeichen 1 und 3 folgen, gleich wieder links abbiegen in Zeichen 1 und 3. Nun über eine Anhöhe (den Trampelpfad nach links und den Pfad nach rechts nicht beachten) danach abwärts bis zu einer T- Kreuzung. Hier weiter abwärts Zeichen 3 folgen. An der Linkskurve rechts die Böschung runter zum befestigten Weg und diesem unter dem Bogen hindurch folgen. Nun musst du den Weg zu deinem Fuhrwerk alleine finden.