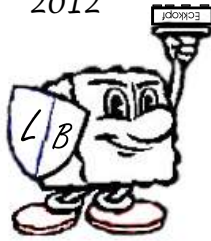


2012



Eckkopf - LB

# DÜW – Eckkopf – Letterbox

„Reif für die Insel“ platzierten im März 2012 diese Box  
Version 1.7 vom 20.06.2022

Ort:	Deidesheim/Pfalz
Startpunkt:	Parkplatz „Mühltal“ N49 24.120 E08 10.075 Rettungspunkt 615-755
Strecke:	Nicht kinderwagentauglich, Waldwege und Pfade
Schwierigkeit:	***--
Gelände:	***--
Länge:	11 km
Dauer:	ca. 4,5 Stunden ohne Pausen
Material:	<b>volle</b> 9V Batterie, Kompass, Stempel, Stempelkissen, Stift, Logbuch, Taschenrechner
Einkehrmöglichkeiten:	Entlang der Strecke je nach Tag mehr oder weniger vorhanden
Landkarte:	Empfehlenswert



## Wichtige Info:

- Bitte die Box nur bei trockenem Wetter laufen (Elektronik mag keine Feuchtigkeit)!
- Ohne Spannung (9 Volt Batterie) ist die Box nicht auf normalem Weg lösbar!
- Ignoriert alle abgehenden Wege so lange Nicht explizit darauf verwiesen wurde!
- Gepeilt wird immer von dem Mittelpunkt der Kreuzung!
- Folgt der Wegemarkierung wo angegeben!
- Mit Eckies Hinweisen und Dechiffriereinrichtung unbedingt vorsichtig umgehen!
- Grobmotoriker bitte jemanden anderen an die Teile lassen!
- Bitte nicht versuchen die Bauteile zu öffnen!  
*Dieser Wunsch wurde NICHT erfüllt – Schade!*  
Alles wieder VORSICHTIG an gleicher Stelle verstecken.  
**Dosen brechen wenn ein Stein einschlägt!**

Bewirtschaftungsplan für den Eckkopf: [www.deidesheim.de/de/aktiv/wandern.html](http://www.deidesheim.de/de/aktiv/wandern.html)

## Achtung Info für Geocacher:

Logbuch, Stempel und die Stationen selbst sind natürlich **KEINE** Tauschobjekte!

**Clue:**

Geht den befestigten Weg, wie beim Letterboxen üblich, bergan. Ihr solltet nun auf einen großen Stein mit Infotafel und Wegemarkierungen stoßen. Notiert Euch nun die Anzahl der Huftiere auf dem Schild. \_\_\_\_\_ (Wert A)

Wann schafften die Franzosen hier den Zoll ab? \_\_\_\_\_ (Wert B)

Wann wurde eine Schranke errichtet \_\_\_\_\_?

Multipliziert die Ziffern! \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ (Wert C)

Wie hoch ist das Knoppenweth \_\_\_\_\_ Meter?

Die Quersumme ist \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ (Wert D)

Folgt der Blickrichtung des Huftieres bis zur nächsten Abbiegemöglichkeit.

Hier geht es in  $(B-C-D-10)/6 = ( \quad - \quad - \quad - 10 ) / 6 = \quad^\circ$  (Wert E)

Am linken Wegesrand entdeckt ihr ein Schild zu einer Futterstelle. Folgt hier dem Pfad im  $D \times 10 = \quad \times 10 = \quad^\circ$ . Weg Nr. A \_\_\_\_\_.

Nächste Abzweigung geht's links weiter Pfad Nr.  $A+A = \quad + \quad = \quad$  folgt diesem bis ihr auf einen Forstweg kommt. Peilt in Richtung  $E-C+5 = \quad - \quad + 5 = \quad^\circ$  und folgt diesem Pfad. Schaut Euch auf dem Weg etwas um es ist ein sehr interessantes Fleckchen.

Nach einiger Zeit erreicht ihr eine schöne Möglichkeit zur Rast. Ruht Euch nicht zu lange aus. Es liegen noch einige Höhenmeter Weg vor Euch.

**Vor** der Rastmöglichkeit haltet Euch in Richtung  $E+50^\circ = \quad + 50 = \quad^\circ$

Am Steinbruch angekommen .

Kurz vor den letzten paar Metern Eures Aufstieges seht Ihr links den Autofriedhof von Ecki.

Sollte Euch der Blick verwehrt sein nutzt seinen Tipp:

Geht vorsichtig in den „Friedhof“ rechts von Euch seht Ihr eine

Sandsteinwand. Peilt in Richtung  $E-40^\circ = \quad - 40 = \quad^\circ$

Geht nun dorthin (Helm nicht vergessen)

Zwischen der Wand und einem Baum findet Ihr den Einstieg zum Schrottplatz.

Bitte seid schön vorsichtig. Sorgt dafür, daß keine Muggels diesen magischen Platz finden oder sehen können.

Bitte nicht in das Fahrzeug eindringen es ist sehr empfindlich.

Na, steht Ihr schon unter Spannung? Nutzt diese um dem Oldi

seine Geheimnisse zu entlocken. Ergänzt die Liste mit den

leuchtenden Punkten. Drei Farben wurden angezeigt.

Findet selbst heraus wie.

(wegen des Alters müßt Ihr evlt. etwas Schatten spenden. Die Beleuchtung solcher Fahrzeuge war nicht die Beste)



E3 (Schrottplatz)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün							
Gelb	X		X	X	X		X
Blau							

Leider war hier wer so „nett“ und hat das Fahrzeug „bewegt“.

Eine Lampenreihe ist ausgefallen. Werte hab ich daher eingetragen. Sorry!

Versteckt den Eingang wieder so wie Ihr gefunden habt und geht zurück zum Weg.

**KEINE PANIK wenn etwas nicht funktioniert. Unterwegs gibt es eine KONTROLLBOX!**

Folgt dem Weg weiter nach oben bis Ihr einen Forstweg erreicht.

Geht ca. 50m links.

Sucht Euch den Weg über Stock und vor allem Stein in **E- 40= \_\_\_\_\_ - 40 = \_\_\_\_\_°**

Schnaufend werdet Ihr nun Euer nächstes Ziel erspähen können. (Im Sommer evtl. erst etwas später!) Werft auch mal einen Blick zurück und genießt die Aussicht. Eine Bank lädt zum Verweilen ein.

Geht über den Platz am Geländer entlang und sucht die Gedenktafel. Versteckt hinter einer kleinen Tribüne. Notier Euch die Jahreszahl. \_\_\_\_\_ **(Wert F)**

Und weiter den Hügel hinauf. Wieviele Eicheln hängen am Helm? \_\_\_\_\_ **(Wert G)**

Ein Blick nach oben verrät Euch Wert H. Wieviele Säulen tragen den Kreis? \_\_\_\_\_ **(Wert H)**

Schaut Euch hier ruhig etwas um. Dann geht in Richtung  
**(A+A)x(F-B-H+G)= ( \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ ) x ( \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ ) = \_\_\_\_\_° (Wert I).**  
**I-300= \_\_\_\_\_ (Wert J).**

An der nächsten T-Kreuzung dann **I-50= \_\_\_\_\_ - 50 = \_\_\_\_\_°** weiter. Der Weg trägt hier die Nr. **H-G= \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_**, folgt diesem (Blau/Weiß).

An einer Bauminsel folgt dem Weg mit der Nr. **G \_\_\_\_\_** in **E \_\_\_\_\_°** bis Ihr einen Grenzstein mit der Nr. **H+4= \_\_\_\_\_ + 4 = \_\_\_\_\_** erreicht. Dort geht's nun den Berg hinauf.

Folgt diesem bis zum Grenzstein mit der Nr. **H+G= \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_**

Hier marschierst in Richtung **Hx10= \_\_\_\_\_ x 10 = \_\_\_\_\_°**.

Nach ca. **C+10= \_\_\_\_\_ + 10m = \_\_\_\_\_ Metern** seht Ihr linker Hand eine Schneise. Folgt Ihr bis zum zum Bergrücken.

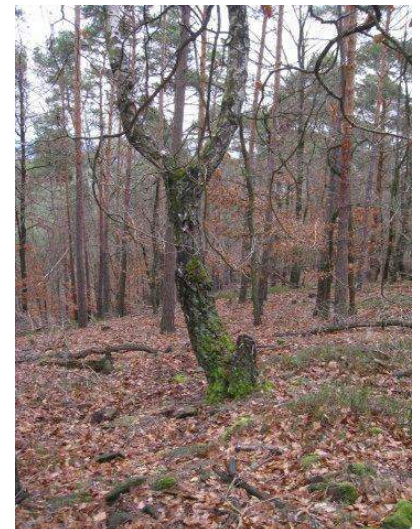
Vor Euch sollte nun ein Steinmännchen (Modell Strubbelich) stehen.

Peilt von dort in Richtung **(Hx10)-10= ( \_\_\_\_\_ x 10 ) - 10 = \_\_\_\_\_°**.

In ca. **D+3= \_\_\_\_\_ + 3 = \_\_\_\_\_ Metern** Entfernung seht ihr einen toten Baum. Dort findet Ihr Eckis Spezialtelefon. Holt es sehr vorsichtig aus seinem Versteck. Achtung zerbrechlich!!!! Auch hier gilt wieder Spannung muß sein. Es muss nur ein Pol der Batterie „gedreht“ werden um ALLE Werte zu erhalten. Notiert Euch die Werte.

<b>E4 (Telefon)</b>							
<b>Farbe</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>Grün</b>							
<b>Gelb</b>							
<b>Blau</b>							

Versteckt das Teil wieder so wie Ihr es gefunden habt und geht zurück zum Grenzstein.



Dem Forstweg weiter folgend achtet auf den Stein mit der Nummer **J \_\_\_\_\_**

Hier findet Ihr nach weiteren 23m auf der linken Seite einen Baumstumpf.

In diesem sind weitere wichtige Codes versteckt!

Vorsichtig die Scheibe herausnehmen.

Schreibt Euch die Codes ab und versteckt die Scheibe wieder.

Achtung auf diesem Weg ist mit regem Muggelverkehr zu rechnen.





Geht nun **J+G= \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ Meter.**

Hier unter einer Steinpyramide ist die Eckkopf – Dechiffriermaschine verborgen.

**Achtet unbedingt auf Muggels!!!**

**Bitte seid vorsichtig und öffnet die Dose nur bei Trockenheit oder im Trockenen.**

Setzt alles unter Spannung und knackt die Codes!

### Wichtige Info:

Die Schalter haben **DREI Positionen**. Achtet beim

Schalten darauf. **ON ist OBEN Der Rest ist AUS!**

Habt Ihr alles dechiffriert trennt die Stromversorgung vorsichtig und versteckt die Maschine wieder am selben

Ort. **Beim Lösen bitte vorsichtig die Kontakte trennen.**

**NICHT am Kabel ziehen!!!**

**Bitte packt die Spannung wieder ein und lasst sie nicht im Wald zurück!**



Weiter geht Euer Weg von besagtem gelben Schild.

Auf diesem Weg hat ein schwedisches Möbelhaus schon mal „Billi“-Bäume gekennzeichnet.

Es geht stetig bergab. Ihr entdeckt eine kleine Hütte mit eigener Quelle. Wer will und Platz findet, kann hier eine letzte Rast vor dem Finale einlegen und alles eintragen.

Folgt dem weiteren Weg bis zu einem kleinen Teich.

Hier wechselt auf Weg Nr. **(Ox2)/1000= ( \_\_\_\_\_ x 2 ) / 1000 = \_\_\_\_\_**. Ihr kommt auf einen Forstweg. Folg diesem „IKEA“-Weg weiter bergab. Nach einiger Zeit werdet Ihr einen feuchten Chill-Out Platz finden.

Dieser Platz wäre für **Iron Maiden** sicherlich ein guter Ort für ein Konzert. Habt Ihr den Namen gefunden und seid Euch sicher? Dann viel Erfolg beim Finale!

### FINALE:

Schaut Euch ein wenig um und versichert Euch das Ihr Muggelfrei suchen könnt.

Peilt nun von der Bank in Richtung **E1 \_\_\_\_\_°** und geht **E2 \_\_\_\_\_ Meter**. Legt hier den Kompass auf und peilt in Richtung **E3 \_\_\_\_\_°** zu **K=„\_\_\_\_\_“** Bäumen diese sind leider umgefallen. Daher geht zum Wurzelstock oder Stumpf.

Peilt nun in Richtung **E4 \_\_\_\_\_°**. In ca. **E5 \_\_\_\_\_ Metern** Entfernung könnt Ihr eine markante Buche in einem „Hohlweg“ entdecken.

**Vergewissert Euch unbedingt nochmal, daß Ihr unbeobachtet seid und begeben Euch zu dieser um die Eckkopf – Letterbox zu bergen.**

### Rückweg:

Weiter in Richtung „Schweden“ den Berg hinunter.

Ihr erreicht die letzte Futterstelle für heute. Allerletzte Chance zum Stärken.

Ab hier dem Forstweg Nr.3,4,5 bergab folgen. Lauft weiterhin immer den Forstweg bergab.

Nach einem Jägerzaun geht es nach links 70° hinunter zum Wasser. Diesem Pfad könnt ihr nun folgen. Plötzlich werdet Ihr Euch wieder auskennen und den Weg zum Letterboxmobil selbst finden.

Wir hoffen Ihr hattet viel Spaß bei der Tour.

Weiterhin Happy Letterboxing wünscht Euch

*Reif für die Insel*

Wert A	
Wert B	
Wert C	
Wert D	
Wert E	
Wert F	
Wert G	
Wert H	
Wert I	
Wert J	
Wert K	„verliebten“
Wert L	
Wert M	
Wert N	
Wert O	
Wert P	
E1	
E2	
E3	
E4	
E5	

E1 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün	X	X	X	X		X	X
Gelb	X	X	X	X	X	X	
Blau	X			X			

E2 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Gelb	X	X		X	X	X	X

E3 (Schrottplatz)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün							
Gelb	X		X	X	X		X
Blau							

E4 (Telefon)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün							
Gelb							
Blau							

E5 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Gelb	X	X	X	X	X	X	
Blau	X		X	X	X		