

Ort:	67468 Frankenstein/Pfalz
Parkplatz:	gegenüber Hauptstraße 44, auch sehr gut mit der Bahn zu erreichen
Ausrüstung:	Gutes Schuhwerk, lange Hosen, Kompass, Schreibzeug, Stempel, großes Stempelkissen, Fernglas
Karte:	nicht notwendig
Schwierigkeit:	(****-) man muss schon genau hinschauen
Gelände:	(***--) mittel bis schwer (Finale), mehrere kurze, knackige Steigungen durch offenes Gelände, stellenweise über Stock und Stein; nicht kinderwagentauglich
Länge:	10 Km; gut 4 Std.
Einkehrmöglichkeit:	Landgasthof Schlossberg, Hauptstr. 1, 67468 Frankenstein; ca. 600 m vom Parkplatz, Richtung Hochspeyer; Montag Ruhetag, sonst 11:00-21:00 Uhr

*Bitte achtet bei der Zeitplanung darauf, dass ihr nicht in die Dämmerung und Dunkelheit geratet. Es hat in der Gegend überdurchschnittlich viele Hochsitze. Nicht bei Schnee und Glatteis gehen. An Werktagen ist mit Waldarbeiten zu rechnen.*

Steine - Vogelstimmen - Stahl und Eisen. Wie gehört das zusammen? Finde es heraus. Begib dich in das Abenteuer der „Frankenstein - Lost Tools“ - Letterbox. Ein klassischer Clue mit vielen Aufgaben und Rätseln. Die Wege sind manchmal schmal, kurz und steil, manchmal breit und lang und manchmal geht es querfeldein. Finde die Werkzeuge der Steinbrucharbeiter von 1850 und erarbeite dir den Weg zur „Lost-Tools-Letterbox“.

Zusatzaufgabe: Erforsche die geheimen Hinweise, die dich zum „Wappen der Ritter von Frankenstein“, in der mysteriösen Bonusbox führen.

Insgesamt 8 Verstecke warten darauf von dir aufgespürt zu werden. Wir wünschen viel Spass bei der Suche.

### Clue:

Vom Parkplatz folge der Hauptstraße in östliche Richtung. Du kannst die Ruine Frankenstein bereits jetzt von unten mehrfach bestaunen. (bestes Fotolicht zw. 10:00 und 12:00 Uhr)

Nach dem Anwesen Nr. 95 folge rechts dem „Fußweg zur Kehre“, bis zur Kirche. Nimm die Hausnummer der Kirche als **Wert A** mit und folge dem gepflasterten Weg.

A = \_\_\_\_\_

Wenn du hinter dem Friedhof links gehst erreichst du nach wenigen Metern eine Übersichtskarte. Orientiere dich, bestimme deinen Standpunkt. Wer den Bonusstempel haben möchte begibt sich nun zum Steinbruch, alle anderen gehen direkt hoch zur Burg und überspringen den nächsten Abschnitt. ☺

Nach dem du dich am Steinbruch umgeschaut hast (nein, du musst nicht da runter), suche in der Nähe die bemooste Steinmauer.

Ca. 1,20m über dem Boden findest du hinter einem Mauerstein einen Hinweis für die Bonusbox mit dem Wappen der Ritter von Frankenstein.

*Bitte erst schauen und nicht die ganze Mauer auseinandernehmen. Übertrage die Informationen auf die Seite 7 und verstecke wieder alles so wie du es vorgefunden hast.*

Zurück geht's zum Strommast, an dem du den Weg zur Burg verlassen hast und dann weiter hinauf zur Burg.

Hier gab es im hölzernen Unterstand vor der Burg eine Schautafel über die Schlaf- und Aufstehgewohnheiten unserer einheimischen Singvögel. Leider fiel sie Vandalen zum Opfer. Daher entfällt für dich die Aufgabe auf der letzten Seite des Clues zu notieren wann bei welchem Vogel der innere Wecker klingelt. Das haben wir jetzt schon mal für dich eingetragen. Du musst die Uhrzeiten jetzt nur noch in Grad-Angaben übersetzen.

Den Minutenzeiger (großer Zeiger) auf der letzten Seite werden wir als Peilungsangabe für die Wegführung nutzen. Zum Beispiel würde „6:00 Uhr“ Richtung Norden (0°) bedeuten, 05:40 Uhr dagegen bedeutet 240° (= 40 Min. x 6) Diese Richtungsangabe ist zwar nicht immer 100%-ig aber ausreichend genau.

Erkunde die Burg und sammle dabei ein paar Werte.

Wenn Du die ersten beiden Treppenabsätze nach oben gegangen bist (25 + 5 Stufen) gehe von der obersten Stufe 8 Schritte weiter geradeaus und drehe dich dann eine viertel Umdrehung nach rechts. Peile durch den rechten Spitzbogen des mittleren Fensters in der zweiten Reihe von oben auf die goldene Spitze des Kirchturms und bestimme die Gradzahl als **Wert B**.

B = \_\_\_\_\_

Gehe ganz nach vorne zu der halbrunden Mauer, schaue in westliche Richtung und erblicke die „Perlenkette“, die das Tal überspannt. (Fernglas dabei?)

Die Anzahl der von hier aus sichtbaren „Perlen“ ist **Wert C**. (Man muss schon genau hinschauen)

C = \_\_\_\_\_

Bei Nebel und für alle Mathematikverliebten gilt  $C = \frac{1}{2} \sum_{x=1}^3 x^2 - x$

Hast du die Burg erkundet, begib dich wieder zum hölzernen Unterstand. Wann wurde er wohl erbaut? Die Jahreszahl, in Stein gemeißelt, entspricht Wert D.

D = \_\_\_\_\_

Welche zwei Baumarten werden durch die hölzernen Blätter oben am Unterstand dargestellt?

\_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ Wandle um in Zahlen (A=1) und bilde die Summe aller **Ziffern** (nicht Zahlen!) als **Wert E**.

E = \_\_\_\_\_

Still !! - Hörst Du den Ruf der Kohlmeise, die gerade erwacht ist? Folge ihm, ausgehend vom Y-Stamm auf dem Vorplatz. Gehe den Pfad bis er auf einen anderen Weg trifft.

Dort angekommen lausche dem Gesang der Vögel: Der Zilpzalp und der Star rufen beide aus der Ferne. Wähle die goldene Mitte.

An der nächsten Gabelung mit Hochsitz kann man auf der anderen Talseite die Ruine Diemerstein erblicken, leider nur, wenn kein Laub an den Bäumen ist. Du wählst am besten den Weg bergab in den dunklen Wald. Nach wenigen Minuten wird es „spannend“ über dir. Suche die „Perle“ an der „Schnur“ und stelle dich direkt darunter.

Gehe den Weg 33 Schritte zurück und suche etwa in Brusthöhe am Hang unter einem teilbemoosten Stein mit hellgrünen Flechten eine kleine Metalldose. Der Inhalt soll helfen, dass keine Unsicherheit bei Wert B und C aufkommt.

*Verstecke sie bitte wieder so, wie du es vorgefunden hast.*

Wieder in Richtung Perle und immer weiter. Am besten schaltest du dein rechtes Ohr für eine Weile ab. ☺

Irgendwann ist die Talsohle fast erreicht und der Weg steigt wieder an. In der nächsten Rechtskurve entdeckst Du links eine schöne, grüne Schneise und direkt am Weg eine bemooste Grube. Am rechten Rand der Grube steht ein Baumstumpf. Stelle dich daneben und peile in 310° zu einer ca. 8 Schritt entfernten, kleinen Buche. Dahinter findest du in einer kleinen Steinhöhle einen Gegenstand mit einer Information, die du in geeigneter Weise, an geeigneter Stelle im Clue platzieren musst. (Inzwischen wurde zusätzlich ein Ersatzhinweis hinterlegt.)

*Sei auf der Hut, dass du nicht beobachtet wirst. Tarne das Versteck wieder so, dass es vom Weg aus nicht auffällt.*

Folge nun dem schönen, grünen Pfad für wenige Minuten nach oben. Der Ausstieg auf den oberen Forstweg ist etwas schwierig. Halte dich am besten leicht links. Oben angekommen kannst du, während du dem Weg nach links folgst, wieder zu Puste kommen.

Die nächsten 25 min. sind zum „Wandern“. Pass nur auf, dass du am X nicht den Gesang der Kohlmeise überhörst, in dessen Richtung du gehen solltest.

Du kommst an eine große Wegspinne mit 2 Rittersteinen und einem Rettungspunkt.

Welcher Baum ist der Namensgeber dieses Platzes = **Wert F**.

F = \_\_\_\_\_

Wandle in Zahlen um und bilde die Summe aller Zahlen (nicht Ziffern) = **Wert G**

G = \_\_\_\_\_

Notieren dir auch die Namen der Rittersteine als **Wert**

X= \_\_\_\_\_ und

Y= \_\_\_\_\_

*Diese Namen werden bei einer anderen Tour benötigt, die irgendwann in dieser Gegend kommen wird.*

Stelle dich an den Rettungspunkt und peile deine neue Richtung in **B** = \_\_\_ ° an. Nach ca. 30 Metern nimm den mittleren Weg, nicht bergab und nicht auch nicht steil bergauf.

Dein Weg führt dich, vorbei an vielen Birken, auf eine kleine Lichtung wo du aus Richtung des Kuckuckrufs einen Felsen siehst. Wenn du die Bonusbox finden möchtest musst du den Felsen besteigen. Wenn nicht überspringe den nächsten Absatz.

Erklimme den Felsen über die linke Seite und du findest beim „Kuckucksende“ einen Baum, an dessen Fuß, auf der Buchfinkenseite, unter einer Felsplatte der zweite Hinweis zum Wappen der Ritter von Frankenstein ist.

*Achte darauf nicht beobachtet zu werden (ein Jägerstand im Süden) und verstecke alles wieder gut, so dass die Dose nicht durchschimmert.*

Zurück auf die Lichtung und den Blick grob in die Richtung, aus der das Zwitschern des Gartenrotschwanzes kommt, gerichtet. Durch diese Schneise geht's nun kurzfristig nach oben bis du auf einen Forstweg triffst. Oben behalte die Richtung in etwa bei und passiere linkerhand eine durchgewühlte, kleine Wiese. Am Wegedreieck kurz nach dem Hochsitz lockt der Zilpzalp mit seinem Gesang. Folge ihm bis er unmittelbar verstummt und nun das Rotkehlchen ruft. Nach ca. 2-3 min Zeit erreichst du rechterhand einen weiteren Ritterstein.

Notiere seinen Namen: \_\_\_\_\_ als **Wert Z**

*Du findest dich auf einem ausgetretenen Mountainbike-Pfad. Es könnten also auch Mountainbiker unterwegs sein.*

Gehe den Weg auf dem Bergrücken eine Weile bis links, ca. 20 Meter im Wald ein relativ neuer Hochsitz erscheint. Ca. 40-50 m nach dem du ihn passiert hast kannst du wenige Schritte abseits des Weges einen Einblick in einen alten Steinbruch aus den 1850er Jahren erhaschen. Gehe bitte nicht darunter.

Gehe den Weg weiter bis von schräg rechts unten ein Pfad deinen Weg kreuzt. Stelle dich auf gleiche Höhe mit der Wandermarkierung rechts (weißer Balken mit schwarzem Punkt).

Von der Wegmitte aus gehe nun 19 Schritte nach Westen, dann 33 Schritte nach Norden (inzwischen müssen dazu mehrere Baumstämme überstiegen werden) und wieder 33 Schritte nach Westen. Du solltest jetzt an den Überresten einer Schutzhütte der Steinbrucharbeiter stehen.

Weitere 40 bis 45 Schritte in 270° steht die Ruine einer weiteren, etwas stärkeren verfallenen Hütte. In der südlichen Mauer findest du unterhalb des Baumes hinter Steinen einen Hinweis, den du mit „handwerklichem Geschick“ wieder in geeigneter Weise, an geeigneter Stelle im Clue platzierst.

*Verstecke wieder alles so, dass es nicht besonders auffällt.*

Suche dir einen Weg durchs Gelände in südlicher Richtung, zurück auf den breiten Weg. Gehe nach Osten bis zu einem Grenzstein mit IIII rechts des Weges. Dein Weg führt dich nun bergab der bekannten Wegmarkierung folgend. Bereits nach rund 50 Schritten blickt dir von rechts der Fuchs entgegen. Wandle die Augen des Fuchses in Zahlen um, eines römisch, das andere alphabetisch und bilde die Summe.  
 $\_ \_ + \_ \_ = \text{Wert H.}$

Wenn Du nichts anderes mehr zu tun hast ☺, dann gehe weiter bergab bis zum nächsten Forstweg. Von weitem pfeifen Amsel und Zaunkönig. Wähle wieder die goldene Mitte. Vor der zweiten deutlichen Rechtskurve, biegst du scharf links ab (nicht der Wandermarkierung folgen, die vorher abbiegt).

H = \_\_\_\_\_

Nach etwa  $2 \times H$  Schritten siehst du rechts einen großen 3-stämmigen Baum. Gehe zu ihm. Peile in  $10^\circ$  den Hang hinab zu einem Grenzstein in einiger Entfernung. Gehe zu ihm und suche ca. 2-3 Meter dahinter unter einer Steinplatte nach einem Hinweis. Übertrage die Information in geeigneter Weise, an geeigneter Stelle.

*Leider mussten wir den Hinweis so weit nach unten verlegen, da er schon 2-mal gemuggelt wurde, als er weiter oben lag.*

Zurück nach oben und dem Weg weiter talwärts folgen.

Hast Du nach einiger Zeit wieder die Qual der Wahl, dann folge dem Ruf des Rotkehlchens bis zu einer bekannten Stelle.

Halte ein, mache Pause, genieße den Ort.

Wähle anschließend den Weg zwischen Burg und Burgmauer immer bergab<sup>1</sup>. Du kommst letztendlich an die Hauptstraße im Ort und hörst ein letztes Mal den Gesang des Rotkehlchens, das sich auf deinem Letterboxmobil niedergelassen hat.

Wir hoffen diese Runde hat dir Freude bereitet und du hast alles gefunden, was zu finden war. ☺

---

<sup>1</sup> Beachte dabei die gesammelten Informationen.




A	B	C	D	E	F	G	H


X	Y	Z


Die Werte X , Y und Z werden für eine andere Box benötigt, die in dieser Gegend kommen wird.


## Anhang, Werte und Notizen

Gartenrotschwanz  \_\_\_\_\_°

Rotkehlchen  \_\_\_\_\_°

Amsel  \_\_\_\_\_°


Zaunkönig  \_\_\_\_\_°

Kuckuck  \_\_\_\_\_°

Kohlmeise  \_\_\_\_\_°

Zilpzalp  \_\_\_\_\_°

Buchfink  \_\_\_\_\_°

Haussperling  \_\_\_\_\_°

Star  \_\_\_\_\_°

### Bonushinweis 1

### Bonushinweis 2