

Hochzeitsletterbox für „Wildborsti und Baumfee“

Start:	Ende Waldstr., DÜW-OT Leistadt*
Gelände/Länge:	mittel - schwer (****-), ca. 10 km, nicht Kinderwagen geeignet
Rätsel:	mittel (***-) – such- und rechenintensiv
Ausrüstung:	Kompass, festes Schuhwerk, ggf. Wanderstöcke, Stempelkissen, Logbuch
Karten:	Bad Dürkheim und Umgebung
Einkehrmöglichkeit:	Forsthaus Lindemannsruhe (kleiner Umweg nötig)

Wegen Rutschgefahren sollte man bei nasser oder eisiger Witterung die Box nicht suchen!

*Bad Dürkheim – Leistadt

Von Bad Dürkheim (B37 kommend) am Kreisel rechts ab in Richtung Leistadt. Dieser Straße immer weiter folgen, über den nächsten Kreisel geradeaus nach Leistadt hinein. Dort auf der Hauptstraße bleiben bis links die „Waldstraße“ abgeht, in selbige abbiegen und dieser bis zum Ende folgen und das Auto abstellen. Parkmöglichkeiten findet man ggf. auch im Wohngebiet davor.

Hinweise zur Berechnung:

Ab und zu werden Umrechnungen von Buchstaben in Zahlen verlangt. Dies sollte dem Letterboxer bereits hinreichend bekannt sein. Manchmal kehre ich das Ganze auch um, dann müssen aus Zahlen Buchstaben gebildet werden. Bei der Umrechnung dieser Zahlen (hier verwende ich ""-Zeichen, um die einzelnen umzuwandelnden Zahlen, welche wiederum aus den gefundenen Zahlen berechnet werden müssen, zu trennen) in Buchstaben, geht man natürlich umgekehrt vor. Zur Erleichterung dieser Aufgaben gibt es eine **kleine Tabelle** am Ende.

Bei Berechnungen gelten die mathematischen Regeln, wie Punkt- vor Strichrechnung. Hier hilft u. U. ein **wissenschaftlicher Taschenrechner** sehr gut weiter, der selbst diese Regeln beherrscht.

Nun beginnt die Letterboxsuche:

Nach dem Parken geht es zu Fuß weiter. Ihr seht eine Bank zwischen zwei anfangs geteerten Wegen, von denen ihr den rechten Weg wählt. Auf diesem startet eure Suche nach der Hochzeitsletterbox.

Nach sehr kurzer Zeit seht ihr auf der linken Seite einen Betonwasserbehälter mit Sprossen für den sicheren Abstieg, wie viele Sprossen sind es insgesamt (=A=_____)? Weiter geht es auf dem Weg, vorbei an einem kleinen Fußballplatz zur Rechten.

Nach ca. 3 *A m = _____ m taucht auf der linken Seite ein Strommast mit der Nummer 3 auf. Welche Zahlen findet ihr auf dem kurz darauffolgenden, oberen blauen Schild für die Wasserwirtschaft, die größte Zahl davon ist B (B=_____)?

Vorbei an einem kleinen Birkenwäldchen führt euch der Weg zu einem weißen Pumpenhäuschen mit grünem Zaun davor. An jeder Seitenwand des Hauses erkennt ihr röhrenförmige Öffnungen. Wie viele sind es pro Giebelseite (=C=_____)? Welche Zahl steht in schwarzen Lettern auf der Strombox vor diesem Grundstück (= Wert auf Aufkleber – 2 =D: _____)? (Oder der Wert unter bzw. ohne Aufkleber...besonders witterungsbeständig sieht der Aufkleber nämlich nicht aus ☺).

Dem Schotterweg folgt ihr nun eine ganze Weile weiter, vorbei an einem weiteren eingezäunten, weißen Häuschen, was wohl auch der Wasserwirtschaft zuzurechnen ist. An der folgenden Gabelung mit kniehohem rot-weißem Metallpfosten und einer leicht schräg über den Weg wachsenden Kastanie links, nehmt ihr den rechten Weg. Beim bald folgenden nächsten Abzweig mit einer markanten mehrstämmigen Kastanie zur Linken wählt ihr abermals den rechten Weg bergauf. Alle guten Dinge sind drei, also nehmt ihr auch an der folgenden Kreuzung den rechten Weg.

Nach kurzer Zeit gelangt ihr an ein kleines Häuschen mit „wildem“ Gartentor. Schaut euch das Haus genau an, warum kommen immer wieder Kamele an dieses Haus? Merkt euch den dritten Buchstaben von diesem Wort (=I= _____). Auf dem Haus steht ein weiser Spruch, schreibt ihn euch auf:

(= _____)

Wandelt nun den 1. , 12. , 25. sowie den 43. Buchstaben in Zahlen um und addiere diese. Notiert den Wert als (=E= _____). Anzahl der Tiere auf dem Gartentor (nur die oben) ist Wert (=H= _____).

Dem Straßenverlauf folgt ihr nun weiter bis ihr an eine Abzweigung kommt. Stellt euch so, dass ihr das „winterliche Gefilde“ in Richtung $B+A \cdot C^\circ =$ _____° vor euch seht. Was könnt ihr in der Ferne dahinter auf einem Berg erkennen? (= unwichtig, denn ihr werdet es nicht brauchen ;-), aber ein wenig die Peilung behalten schadet nie ☺!

Ihr setzt jedoch den Weg in der alten Richtung fort, bis ihr nach $E =$ _____ m erneut an eine Abzweigung kommt. Das Wesen auf dem Schild mit dem kurzen Straßennamen merkt euch bitte (=J= _____).

An dieser Abzweigung wendet ihr euch so, dass die ersten Strahlen des Sonnenaufgangs euer Gesicht erhellen würden, schließt die Augen, lasst euren Geist von den Strahlen erleuchten. Ist es nicht mehr früh am Morgen, dann tut einfach so, als sei Morgen und nehmt die Abzweigung in diese Richtung. Nach grob geschätzten

$B/C =$ _____ m seht ihr auf der rechten Seite ein Raubtier, das auf dem Kamin sein Dasein fristet, welchen Laut macht dieses Tier? Stellt den ersten Buchstaben von dem Laut auf den Kopf (=K= _____).

Ihr folgt weiter diesem Weg, der sich später in die Richtung wendet, in der die Eisbären leben. Abrupt endet der Weg auf einem neuen Weg, der stärker befahren aussieht. Diesem folgt ihr nach links, bis ihr rechts eine sehr alte Pergola mit Bänken darunter (sehr versteckt hinter Gebüsch!!!). Aus wie vielen waagerechten Stämmen ist die Pergola aufgebaut (=L= _____)?

Hier könnt ihr erstmal ein Weilchen verweilen und verschnauften, so ihr es denn nötig habt. Beim Aufbruch legt den Kompass auf den Treffpunkt der Bänke und peilt dorthin wo die Sonne untergeht.

Zu dem Schild, das ihr dort seht, begeben ihr euch als nächstes, ist ja nicht weit. Wie viele Zacken hat ein Stern auf dem Wappenschild (=M= _____)?

Weiter geht es auf dem Weg in der eingeschlagenen Richtung, nach etwa fünf Minuten beginnt der Wald wieder zu dominieren und ihr geht geradewegs auf den Wald zu. Doch bevor ihr den Wald betretet, wendet ihr euch nach rechts und folgt dem Forstweg mit der farblichen Markierung, wie manche Leute ihre frittierten Erdbewohnerstäbchen gerne verzehren in Richtung „unheimliche Gefilde“.

Nach wenigen Metern kommt ihr an eine Kreuzung. Hier nehmt ihr schon wieder Abschied von den „Pommes“ und folgt dem Weg bergauf in euer „Verderben“, denn bald wird es ein wenig „kraxelig“.

Ein großer Graben kreuzt nach etwa $B + 2 \cdot M =$ _____ Schritten den Weg und ihr bleibt stehen, blickt voller Inbrunst nach rechts und erahnt mit gemischten Gefühlen, was nun kommen mag: „Da geht es jetzt rauf!“ werdet ihr denken und ihr liegt richtig!

Ihr erklimmt den rechten Grabenkamm, während ihr dabei die Titelmelodie von Indiana Jones

(Daadadadaaaa dadadaaa daadadadaaa dadadaadaadaaa, daadadadaaaa daadaadaa

dadadadadadadadadadadadaaa ☺) pfeift. Schon geht es gleich viel leichter von der Hand oder dem Fuß. Ob

ihr wirklich richtig seid, könnt ihr bald nun gut erkennen. „Auf dem Weg seht ihr eine Zahl in Stein

„gebannt“, aufgeschrieben, weitergehen, Letterboxer frisch zu Hand!“ (=N= _____)

Für die, an denen der Zweifel nagt, die letzte Ziffer wurde nicht vom Zweifel, nein, sie wurde vom Zahn der Unendlichkeit angegagt, der mathematisch sogar der letzten Ziffer recht ähnlich sah ;-).

Ihr folgt diesem Kammrücken weiter, bis ein paar Felsen mit leichtem Überhang euch den Weg versperren, zumindest den Weg berühren, naja, eigentlich sind sie sogar unterhalb des Kammrückens, aber sie sind da. Natürlich wählt ihr nicht den einfachen Weg, sondern ihr klettert auf allen Vieren unterhalb der Felsen entlang, wenn ihr ein Seil dabei habt, könnt ihr es zu eurer Sicherung einsetzen. Auch wenn das Tal verlockend aussieht, solltet ihr lieber nicht hinunterstürzen. Von welchem bedeutenden Ereignis wissen die Felsen zu künden? Ihr notiert euch das Wort (=G= _____) und setzt euren Weg auf dem Kammrücken fort.



Ein größerer Stein (siehe Bild) wartet am Wege auf euch, ihr lasst euch in der Richtungsfindung durch ihn inspirieren (hier müsst ihr sehr genau schauen – der Pfeil ist etwas verblichen) und erklimmt einen kurzen steilen Hang (notfalls leicht schräg laufen, dann geht es leichter!). Nachdem ihr ihn erklommen habt (wer einen kräftigen Hund an der Leine mitführt, der immer fleißig an der Leine zieht, wird dies zu schätzen wissen), erblickt ihr einen Aussichtspunkt der Manager des Waldes. Wer nun nach einem Elfenhain sucht, wird leider enttäuscht.

Stattdessen findet ihr den Ort, den ein Weidmann bei gutem Wetter aufsucht. Lest aufmerksam das Schild und notiert euch den letzten Buchstaben vom dritten **Wort** (=O= _____). Nun geht es weiter den Pfad in Richtung **O**= _____. Ihr folgt dem sich schlängelndem Pfad bis zur nächsten Gabelung. Hier wählt ihr natürlich den Weg bergauf. Bereits von unten seht ihr ein sehr markantes, typisches Letterboxer „Wegzeichen“ in Größe „XL“. Wie viele Buchstaben befinden sich unterhalb des Wappens? Notiert diesen Wert als (=S= _____).

Ihr vollendet euren Aufstieg und gelangt zu einer „höllischen“ Steinbank. Hier könnt ihr nun erstmal ein wenig verschnaufen, schließlich war der Anstieg ja nicht ohne. Nach dieser kleinen Rast seid ihr noch nicht richtig erholt, aber das werdet ihr schon bald merken...

Leicht oberhalb der „höllischen“ Sitzgelegenheit nehmt ihr den Weg in Richtung **N-(A-C*C) *B-(D-M-A) *A**°= _____°. Wir erreichen nach kurzer Zeit die berühmte Außenseiterbank. Bei Schulausflügen durften die Außenseiter nicht gemeinsam mit den anderen am Tisch sitzen, sondern mussten einsam und ausgeschlossen auf der Außenseiterbank Platz nehmen.



Um mit ihnen mitfühlen zu können, lassen wir uns auf dieser Bank nieder und lösen das folgende Rätsel:

„Du kommst damit auf die Welt, Du nimmst es mit wenn Du von ihr gehst.“

Die Lösung beginnt mit **O**, endet mit **I** und hat vier weitere Buchstaben, die auch in **G** vorkommen mittendrin (=P=_____). **P** hilft euch, wenn es regnet und ihr den Schirm vergessen habt. **P** ist immer da, wenn ihr was dringend braucht. Daher macht ihr auf der Bank sitzend nun **P**=_____.

Nach dieser kurzen Rast, geht es weiter auf dem Weg (notfalls beim Beil orientieren), bis ihr nach ca. **H/C**=

Minuten rechts eine Abzweigung seht. Wohin weist euch der Wegweiser dort? Ihr folgt dem Wegweiser zu dieser historischen Sehenswürdigkeit. Andächtig betrachtet ihr den „Stairway to Heaven“, bevor ihr auf der gegenüber liegenden Sehenswürdigkeit wieder einmal rastet. Welches Wort findet ihr oberhalb dieser eingemeißelt und wie viele Buchstaben hat es? Zieht einen davon ab (=Q=_____).

Ne, das ist nun aber zu viel des Guten, wer so viel rastet, der rostet sicherlich auch und bestimmt hat keiner von euch ein ordentliches Kriechöl dabei um den Rost zu bekämpfen. Also begeben ihr euch zurück zum Hauptweg und folgt diesem weiter.

Ihr erreicht in sehr kurzer Zeit den „Stein der Weisen“, sofern Adler denn weise sind. Eigentlich ist er eher der Stein der Harten☺, den aber nur die als solchen zu erkennen vermögen, die, wenn sie das Ende sehen auch den Anfang erahnen können, ach ja, stört euch nicht an der Linkschreibung, die Rechtschreibung war damals noch nicht erfunden. Merkt euch die Zahl oberhalb der Vögel, oder wenn es mit dem merken nicht so klappen will, schreibt sie hier auf (=R=_____).

Ihr folgt nun weiter dem Hauptweg bis zu einer Gabelung. Hier nehmt ihr dem Weg in **2*B - 2*A**° = _____°. An der nächsten Wegteilung nehmt ihr den linken Abzweig. Weiter dem Weg folgend, ignoriert ihr an der Bauminsel die Abzweigung nach rechts und bleibt eurem Weg tapfer treu.

Ihr macht euch jedoch an Ort und Stelle auf die Suche nach einem Zeichen auf einer Kastanie, welches ihr euch gut merkt oder aufmalt ☺☺☺!

Weiter geht es! Ihr kommt an eine T-Kreuzung und wendet euch in **B + 2*A**° = _____°. Ganz kurz darauf folgt eine Kreuzung, an welcher ihr den linken „Arm“ wählt. Diesem folgt ihr nun, lasst kleinere Pfade rechts und links liegen und behaltet die Richtung auch an einer kommenden Kreuzung bei.

Bald seht ihr rechter Hand ein gewaltiges Monstrum aus Menschenhand. An der dortigen T-Kreuzung biegt ihr rechts ab und geht weiter entlang an etwas, dass man, so denn man nicht sehr jungen oder alten Datums ist, wahrscheinlich schon einmal in Verbindung mit Stefans Knallerbsenstrauch gehört hat.

Nach Ende der metallenen Begrenzung etwa **D**=_____ **Schritte** auf dem Weg seht ihr rechts im Walde ein paar größere Steine auf dem Boden liegen. Begeben euch zu dem größten von ihnen und merkt euch die Quersumme der Zahl, die auf ihm geschrieben steht (=T=_____). Es geht zurück auf den Weg. Nun kommt eine kleine Schritteichung, damit ihr wisst, wie lang in etwa meine Schritte sind.

