

Hohenfreyberg - Eisenberg - Letterbox

(versteckt im September 2015 von den Weingartner-Edel-Hobbits, neues Versteck Juli 2022)

Die Burg Hohenfreyberg bildet zusammen mit der direkt gegenüber liegenden Burg Eisenberg eine weithin sichtbare Burgengruppe im südlichen Allgäu, etwa vier Kilometer nördlich von Pfronten im Landkreis Ostallgäu.

Ruine Hohenfreyberg: Diese hochmittelalterliche Gipfelburg, deren Grundsubstanz aus dem 15. Jahrhundert datiert ist, erhielt ihr heutiges Erscheinungsbild während des 16. Jahrhunderts, als sie großzügig erweitert wurde. Sie ist eine der allerletzten Burgenneubauten des ausgehenden deutschen Mittelalters und eine der größten Burgen Bayerns.



Ruine Eisenberg: Um 1315 wurde die Burg durch die Edelfreien von Hohenegg angelegt. Die erste urkundliche Erwähnung der neuen Burg ist auf 1340 datiert mit "uf den Isenberch". Bereits 1382 mussten die Hohenegger die Veste an den österreichischen Erzherzog Leopold veräußern, der die Burg und die Herrschaft bald danach als Lehen an Friedrich von Freyberg vergab. Im Bauernkrieg wurde die Burg 1525 beschädigt. Die Ruine verblieb bis 1952 im Besitz der Familie von Freyberg-Eisenberg. In diesem Jahr starb die letzte Trägerin dieses alten Namens. 1980 kaufte die Gemeinde Eisenberg die Ruinenreste, um bereits ein Jahr später zusammen mit dem "Verein zur Erhaltung der Burg Eisenberg" mit der Sanierung zu beginnen.

Diese Tour umrundet zunächst über eine hügelige Wiesenlandschaft die beiden Ruinen, bevor es nach einem kurzen Abstecher zu einer Entdeckungsrunde, hoch zu den beiden Ruinen geht.

Stadt: 87637 Zell / Eisenberg (Landkreis Ostallgäu / OAL)

Anreise: Zell ist ein Ortsteil der Gemeinde Eisenberg und liegt ca. 2 km südlich von Eisenberg an der OAL2. In Zell die OAL2 nach Norden verlassen und der Dorfstraße Richtung Schweinegg folgen. Nach einer bewaldeten Kuppe ist rechts an einem abgehenden Feldweg ein Schotterplatz, der Startpunkt für die Tour.

Koordinaten: 47°36'41.9, 10°34'23.8 – Schotterplatz am Straßenrand

Karte: nicht unbedingt notwendig (evtl. Mayr Wander- und Bikekarte Reutte, Tannheimer Tal, 1:25.000)

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, festes Schuhwerk

Es wird ein „Lösungswürfel“ benötigt – Bastelvorlage siehe separate Datei!!!

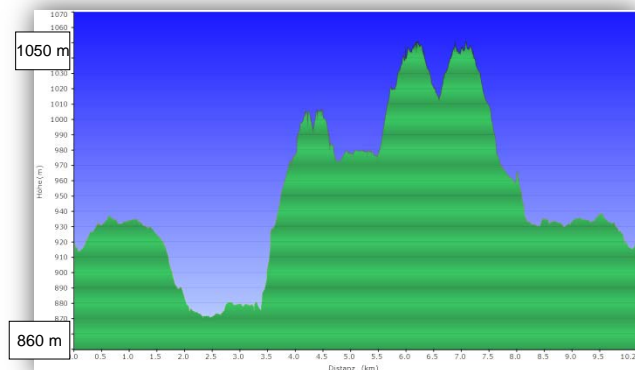
Schwierigkeit: (**---) Finalrätsel mit Lösungswürfel

Gelände: (*----) meist Feldwege durch Wiesen, Forstwege und Pfade, nicht kinderwagentauglich.

Länge: 10,5 km / 3 h ohne Pausen

Einkehrmöglichkeit: unterwegs

Schlossberg Alm – Öffnungszeiten bitte vorher recherchieren (seit November 2022 „vorübergehend geschlossen“)



Grundsätzlich gilt:

Buchstabenwandlung: A=1,...,Z=26

Umlaute: ä=ae, ö=oe, ü=ue / ß=ss

Punkt vor Strich-Rechnung / Klammerregeln beachten!

Abkürzungen: QS: Quersumme, MZ: Mehrzahl

Kleinbuchstaben kennzeichnen Buchstaben und Wörter

Großbuchstaben stehen für Zahlenwerte.

CLUE

Verlasse den Schotterplatz, auf dem du geparkt hast, über den in nördlicher Richtung verlaufenden Feldweg. Dieser Weg ist gleich zweifach gegen das Befahren geschützt. Wenn man die Schilder so betrachtet, könnte man meinen, die Zeit wäre stillgestanden. Ignoriere den nächsten Abzweig nach links und folge dem Feldweg weiter.

Auch der nächste Abzweig nach rechts mit Wegweisern sollte dich nicht interessieren.

Bald kannst du vom Weg einen ersten Blick auf die Ruine Hohenfreyberg erhaschen und du erreichst den Schweinegger Weiher (Schlossweiher).

Du folgst weiter dem Weg und lässt dabei den Weiher rechts liegen.

Nach einem Waldstück erreichst du eine große Wiese mit Hochsitz, die du im großen Bogen auf dem Feldweg bis zu einem weithin sichtbaren Wegweiser umrundest.

Die grobe Richtung für die weitere Wegwahl ab dem Wegweiser kannst du ermitteln, wenn du die Zeitangaben mit der Einheit [min], der beiden oberen Wegweiser, addierst.

An einer Bank stößt von rechts ein Pfad (Weg) hinzu, du bleibst allerdings auf dem breiten Weg. Du kommst an einer Scheune vorbei, die du rechts liegen lässt, bevor dein Weg rechtwinklig nach links abknickt. Hier solltest du den unscheinbaren Wiesenweg geradeaus ignorieren und dem Knick folgen, bis auch dein Weg an einer Wiese endet.

Orientiere dich in Richtung 70° und du kannst am Waldrand auf der anderen Wiesenseite die Fortsetzung deines Weges finden.

Nach dem Wald gelangst du erneut an eine Wiese, an der dein Weg aufhört. Hier erkennst du deutlich in 20° , wie es nach der Wiese weiter geht.

Weiter geht es auf dem geschotterten Weg, links an einer Scheune vorbei, bis zu einer T-Kreuzung. Hier wähle den Weg in 120° .

Am nächsten Wiesenwegabzweig folge deinem Weg durch eine Linkskurve leicht aufwärts Richtung Wald. Am Waldrand kannst du Bienenstöcke erkennen.

An der nächsten T-Kreuzung wende dich Richtung Süden und gehe in den Wald hinein. Du kannst bald die Bienenstöcke von hinten sehen.

Auch dieser Weg endet an einer Wiese, die zu überqueren ist. In 120° kannst du in der Ferne Schilder und Wegweiser erkennen. Dorthin solltest du kommen.

Um nicht unnötig viel Gras zu zertreten geht im Gänsemarsch über die Wiese. Die Bauern werden es euch danken.

Bei den Schildern triffst du wieder auf einen Schotterweg. Eines der Schilder informiert dich darüber, was hier alles verboten ist.

Was ist neben „Feuer“ und „Zelten“ noch verboten?

⇒ **a** = _ _ _ _ _

Wandle die Buchstaben in Zahlen um

und bilde davon die Summe.

⇒ **A** = _ _

Folge dem Weg in 225° aufwärts.

Du erreichst eine Bank mit Wegweiser. Der breite Weg knickt nach rechts ab. Du folgst jedoch dem schmalen Weg in $3 * A = 3 * _ _ = _ _ ^\circ$ an der Bank vorbei nach oben. Es wird etwas anstrengender.

Die nächste Wiese überquerst du, indem du dich an den beiden großen Fichten auf der gegenüberliegenden Seite der Wiese orientierst. Gehe links an den Fichten vorbei.

Dein Pfad (rote Markierungen an den Bäumen) steigt weiter an und du erreichst eine T-Kreuzung. Gehe weiter in östliche Richtung.

An der nächsten Kreuzung, sowie an der folgenden Gabelung (Kreuzung) geht es immer bergauf (wähle stets den steilsten Weg) in westliche Richtung.

Erst wenn der Weg eine leichte Kuppe mit einem ausgeschilderten Abzweig erreicht, solltest du einen kleinen Abstecher zu dem in 5 min erreichbaren Gipfel machen. Merke dir diesen Punkt, du wirst wieder hierher zurückkommen.

Folge dem Abzweig nach oben bis zum Gipfelkreuz. Hier stehen Bänke für eine kleine Rast bereit. Leider verhindert die üppige Vegetation die Aussicht.

Am Querbalken des Gipfelkreuzes kannst du eine Jahreszahl lesen.

Teile die Einerstelle der Jahreszahl durch deren Tausenderstelle

⇒ **B** =

Für die Höhlenforscher unter euch - hier noch ein Geheimtipp. Ganz in der Nähe befindet sich eine kleine Höhle ("Drachenloch"), die noch nicht sehr bekannt ist und erst 2002 vermessen wurde. Mutige können durch die Höhle kriechen. Wir haben uns allerdings nur ein paar Meter hinein getraut.

Die Höhle findest du, wenn du vom Gipfelplateau den Weg, den du gekommen bist, ein kurzes Stück zurückgehst. Links zweigt vom Weg durch die Baumstämme (inzwischen Baumstümpfe) ein sehr unscheinbarer kleiner Pfad ab. Folge diesem Pfad circa 25 Schritte und du findest den Höhleneingang am Fuß eines Baumes/Baumstumpf (siehe Bild).

Um den Höhlenausgang zu finden, musst du dem Pfad noch ein kurzes Stück weiter folgen (kann rutschig werden).



Höhleneingang



Höhlenausgang

Ausgiebig gerastet und die Höhle erforscht geht es jetzt wieder zurück zum Hauptweg, den du an der Kuppe verlassen hast.

Dein nächstes Ziel ist die Schlossberg Alm, die du bald erreichen wirst. Folge dem Forstweg abwärts, über eine Kreuzung hinweg bis zu einem Kuhgatter. Nach dem Kuhgatter folge dem Weg nach links bis zur Alm.

Weiter geht hinter der Alm hoch „zu den Ruinen“ (Hinweis an der Hauswand der Alm).
Dein Weg erreicht nach einem kurzen Anstieg eine schiefe Wegspinne.

Von hier aus solltest du dir die Zeit nehmen, um zunächst die Ruine Eisenberg und dann die Ruine Hohenfreyberg zu besichtigen. Die Wege zu den Ruinen sind eindeutig ausgeschildert.

Folgende Aufgaben sind auf den Ruinen zu lösen:

Eisenberg:

Suche das "Gärtchen" – Wie viele Steinstufen musst du hochgehen bis zur Hinweistafel?

Anzahl der Steinstufen? $\Rightarrow \mathbf{C} = _ _$

Bilde davon die Quersumme $\Rightarrow \mathbf{QS(C)} = \mathbf{D} = _$

Gehe alle Stufen bis ganz nach oben. Dort findest du eine Scheibe mit Informationen.

Wie weit ist es bis nach Kempten? $\Rightarrow \mathbf{E} = _ _ \text{ km}$

Der Wert E konnte 11/2022 nicht ermittelt werden, da die Holzterasse bis ganz hinauf entfernt wurde. Die nachfolgenden Berechnungen wurden geändert, so dass E nicht mehr benötigt wird.

Suche die Geschützplattform

Bis zu welchem Jahr war es der Torzwinger? $\Rightarrow \mathbf{F} = _ _ _ _$

Bilde von der Jahreszahl die Quersumme $\Rightarrow \mathbf{QS(F)} = \mathbf{G} = _$

Suche die Kapelle – wie viele noch vollständige Fensteröffnungen hat die Kapelle?

Anzahl der Fensteröffnungen? $\Rightarrow \mathbf{H} = _$

In der Ruine gibt es mehrere Treppenhäuser. In einem der Treppenhäuser ist das Erbauungsdatum vermerkt.

Wann wurde das Treppenhaus erbaut?

⇒ **I** = _ _ _ _

Wenn du die Ruine Eisenberg ausgiebig erkundest hast, geht es weiter zur Ruine Hohenfreyberg. Da diese Ruine nur einen Steinwurf entfernt ist, wirst du den Weg dorthin auch ohne weitere Hilfe finden.

Hohenfreyberg:

Am Turm der Ruine Hohenfreyberg findest du eine Metallplatte.

Wann wurde die Ruine in Brand gesteckt?

Bilde von der Jahreszahl die Quersumme.

⇒ **K** = QS(_ _ _ _) = _ _

Wie lange war die Bauzeit?

⇒ **L** = _ _ Jahre

Bilde von der Dauer die Quersumme

⇒ QS(**L**) = **M** = _

Nachdem du jetzt alle Werte ermittelt hast, solltest du dir hier auf der Ruine Hohenfreyberg Zeit nehmen, um den Finaltext mit dem Lösungswürfel zu entschlüsseln (siehe Seite 6).

Soll es weiter gehen? Dann verlasse die Ruine über dem Hauptweg.

Bald kommt rechts ein langer Holzzaun. An der Stelle, an der der Zaun um die Ecke geht, führt direkt neben dem Holzzaun ein schmaler Pfad abwärts.

Folge diesem Pfad abwärts (Achtung: der Pfad kann bei Nässe sehr rutschig sein).

Bald triffst du auf einen Grenzstein. Bei diesem Grenzstein handelt es sich um einen von insgesamt 11 sogenannten Malefizsteinen, die das Gebiet um die Ruinen abgrenzen. 10 der 11 Steine sind noch erhalten.

Malefizsteine: Im Vertrag zu Tannheim zwischen Erzherzog Ferdinand II. von Österreich und Bischof Marquard von Augsburg wurde am 26. Juli 1581 die hohe Obrigkeit in und um die Burg Hohenfreyberg geregelt. Danach wurde dem jeweiligen Inhaber der österreichischen Pfandherrschaft Hohenfreyberg vom Hochstift Augsburg das Recht zugestanden, alle innerhalb eines um die Burg ausgemarkten Bezirks vorfallenden Verbrechen – auch todeswürdige – aburteilen zu dürfen. Gleichzeitig verpflichtete sich das Hochstift, dass straffällige Personen durch das Gebiet des Hochstiftes ungehindert an ein hohenfreybergisches Halsgericht überstellt werden dürfen.

Der Vertrag trat erst nach Aufrichtung der Marksteine am 26. Juli 1582 in Kraft. [wikipedia]

Vom Grenzstein aus folge dem Pfad weiter abwärts. Der Pfad endet an einem Schotterweg, in dessen Mitte ein großer Stein liegt. Wenn du von hieraus entlang der Wiese nach oben Richtung Ruine schaust, kannst du unter einer Fichte einen weiteren Malefizstein erkennen. Folge jetzt dem Schotterweg weiter entlang des Holzzaunes. Ab jetzt, gilt die Beschreibung für das Finale (siehe Seite 7).

Finale

Für die Suche der Letterbox musst du zunächst mit Hilfe des Lösungswürfels einige Begriffe ermitteln. Die dafür notwendigen Werte hast du hoffentlich während deiner Wanderung finden können.

Gebrauch der Lösungswürfel:

Als Vorbereitung für diese Tour hast du 2 Würfel gebastelt.

- **Innerer Würfel:** geschlossener Würfel mit vielen Symbolen und farbigen Markierungen entlang der Würfelfanten. Jede Würfelfläche ist außerdem mit einer Zahl (❶ bis ❸) gekennzeichnet.
- **Äußerer Würfel:** Ein Würfel mit einer offenen Fläche und ebenfalls farbig markierten Seitenflächen. Zusätzlich hat dieser Würfel zwei kleine Fenster (I. und II.)

Schiebt man die beiden Würfel ineinander, so werden in den beiden kleinen Fenstern Symbole sichtbar.

Für die richtige Zuordnung des inneren Würfels zum äußeren Würfel sind die Werte aus der nachfolgenden Lösungstabelle zu verwenden:

- **Spalte 1:** Zahl (❶ bis ❸) der Würfelfläche, die nach dem Ineinanderschieben in der großen Öffnung des äußeren Würfels sichtbar ist.
- **Spalte 2:** Diese Zahl steht für eine Farbfläche an den Würfelfanten (siehe Farb-Code-Tabelle). Die Würfel müssen so ineinander geschoben werden, dass eine Farbfläche der noch sichtbaren Kante des inneren Würfels mit einer Farbfläche des äußeren Würfels übereinstimmt.

Zahl	Farb-Code
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

- **Spalten 3 und 4:** In diesen Spalten wird durch einen Haken definiert, ob das Symbol in Fenster I. oder das Symbol in Fenster II. den Lösungsbegriff darstellt. Ist in beiden Spalten ein Haken gesetzt so ergibt sich der Lösungsbegriff durch das Kombinieren der Begriffe aus beiden Fenstern.
- **5. Spalte:** Hier kann der ermittelte Begriff eingetragen werden. Auf den Buchstaben vor jedem dieser Begriffe wird in der Beschreibung Bezug genommen. Ob die Einzahl oder die Mehrzahl des Begriffes verwendet wird, ergibt sich aus der Beschreibung.
- Die ersten beiden Zeilen sind als Beispiel bereits ausgefüllt – „Gehe Richtung **β** über die **α**“ (wird nicht zur Boxensuche benötigt).

Lösungstabelle (Beispiel)

Zahl der Würfelfläche	Zahl der Farb-codierung	Fenster I.	Fenster II.	Lösungsbegriff
1	5	✓		α = Brücke
3	8	✓	✓	β = Süd / West
$B - D = _$	$D = _$	✓		$\delta =$
$M = _$	$C : M = _$		✓	$\epsilon =$
$G = _$	$A : L + D = _$		✓	$\zeta =$
$H = _$	$L : H = _$		✓	$\lambda =$
$G - D = _$	$C : H = _$	✓	✓	$\pi =$

Nach einiger Zeit kommst du an einen Ort mit $H = _ - \delta$. Begib dich in die Nähe des ϵ und schaue in Richtung $C * C = _ _ * _ _ = _ _^\circ$. In einiger Entfernung kannst du einen großen ζ erkennen. Oben auf den ζ solltest du gelangen.

Da der Ort sehr einsehbar ist, solltest du versuchen möglichst unauffällig dorthin zu kommen. Dazu gehe den Weg, den du gekommen bist circa $I - F = _ _ _ _ - _ _ _ _ = _ _$ Schritte von der δ aus zurück. Ein kleiner λ verlässt den Weg und steigt nach oben.

Oben, gleich wenn es flach wir, kannst du in Richtung $C * (B + G) = _ _ * (_ + _) = _ _^\circ$ und $B + D + M = _ + _ + _ = _ _$ Schritten Entfernung einen großen Baumstumpf erkennen.

Von dort aus peile in $(C + G) * (B + G) = (_ _ + _) * (_ + _) = _ _^\circ$ zu einem π , der etwa $D + K = _ + _ = _ _$ Schritte entfernt steht. Unterhalb von dem π befindet sich ein beemooster ζ . Auf der Rückseite des ζ kannst du die Box finden. **Bitte sei vorsichtig, wenn du zum Versteck hinabsteigst.**

$A = _ _$	$B = _$	$C = _ _$	$D = _$	$E = _ _$	$F = _ _ _ _$
$G = _$	$H = _$	$I = _ _ _ _$	$K = _ _$	$L = _ _$	$M = _$

Rückweg

Gehe zurück zum **E**. Folge dem Weg in **A * B - C = _ _ * _ - _ _ = _ _ °**. Nach einiger Zeit kommst du an zwei Holzlagerplätzen mit Scheunen vorbei. Du überquerst die Plätze auf dem Forstweg und behältst dabei grob die Richtung bei.

Gleich nach dem zweiten Holzlagerplatz gehen im Wald kurz aufeinanderfolgend zwei Pfade nach rechts ab. Wähle einen der beiden Pfade, sie treffen sich bald wieder.

An der nächsten Gabelung behalte deine Richtung in ca. **B * K * M = _ * _ _ * _ = _ _ °** bei.

Noch eine weitere Gabelung, an der du dich für rechts entscheiden musst und nach einigen Metern erreichst du einen dir bekannten Weg, der dich zurück zum Ausgangspunkt der Wanderung führt.

Wir hoffen, dir hat diese Letterbox-Runde Spaß gemacht und würden uns über einen Eintrag im Forum freuen.

Es grüßen die

Weingartner-Edel-Hobbits

