

Startpunkt: ???
Ausrüstung: **Sonnenschutz**, Fotoapparat oder Smartphone, Kompass, Stift, Logbuch, Stempel, Stempelkissen, ggf. Einweghandschuh
Empfohlene Karte: www.wanderreitekarte.de, hilfreich daheim und auch unterwegs oder Karte nach eurer Wahl
Rätsel: (***)
Gelände: (**) Asphalt, Waldwege, Pfade – alles dabei; **Jagdgebiet, nicht in der Dämmerung oder Dunkelheit gehen.**
Länge: ca. 7,5 km
Einkehrmöglichkeit: Ja, direkt am Parkplatz, Mo. und Di. Ruhetag

Heidelberg, so schön in seiner Pracht,
komm doch zu mir, aber gib fein acht.

Im Osten, über dem Rhein,
dein erster Gedanke wird wieder sein.
Diesmal vertrau' auf deinen Sinn,
tatsächlich geht es da auch hin.

Ich bin im Wald umringt von Wein,
kein Pfälzer Stoff, trotzdem auch fein.
Unweit von mir liegen zwei Ort'
deren Nam' beginnt mit „Nord“.

Ein Blitz durch deine Gedanken schießt,
wo du mich findest, ganz gewiss.
D'rum komm' zu mir, auf den Punkt
336 Meter über Grund.

Wo dort parken, fragst du stur,
ein Rätsel hilft dir auf die Spur:
Des Stieres Kopf sie schmücken, sag' ich hämisch,
Nimm eins davon, sag's nun auf schwäbisch.
So ist der Nam' der Waldschenk' dort,
Sie soll sein die Ausgangsort.

Der Untergrund ist hart und fest,
normal gibt das dir den Rest.
Doch weil anfangs Trauben dich begleiten,
halb so schlimm wird sein dein Leiden.
Ist dir der Weg nun nicht geheuer,
stets geht's Richtung alt' Gemäuer.

Nach gut der halben Strecke
kommst du an eine Ecke.
Du sammelst dort drei Zahlen
Kannst sie auf Seite 2 dann malen.

Gefahr gebannt, denn du bleibst heil
folg' einfach nur dem gelben Pfeil.
Das Schloss erreicht, das gleiche Spiel,
erkunde es und schreib auch viel.
Nur G kannst du hier nicht erheben,
erst später wirst du es erleben.

Zurück zur Brücke und dem End' vom Scheunentor,
lauf Nordost und bergab, du hast ja noch was vor.
An der Straß' stets weiter wander,
das Zeichen der Rettung sei nun dein Anker.

Ihm folgen wirst du lange Zeit,
bis eine Bank steht links bereit.
Unterwegs pass auch gut auf,
am Hochsitz geht's rechts steil hinauf.
Die Bank erreicht, dann machst du smart,
noch (R1) _____ Schritt, dann (R2) _____ Grad.

Dem wilden Waldweg folgst du stur,
Wert G du findest mit Bravur.
Kurz drauf du stößt auf ein Objekt,
von wo Mensch das Tier gern niederstreckt.

Die Flucht nach **links** ist deine Wahl,
der Weg noch wild, nicht ideal.
Mit Scheuklappen weiter bis zur Gabel,
dort wied'rum **links** geht es passabel.

An's T du kommst, nun sei so frei,
du weißt schon: Aller guten Dinge sind **drei**.
Noch ein paar Schritt', es sind nicht viel,
ein Schild dir zeigt: Du bist am Ziel!

Oh nein denkst du, ich werd' zum Meuchler,
die Placer sind vielleicht paar Heuchler!
Doch auch sie war'n recht überrascht,
Auf der Karte hat's doch schön gepasst?!

Dein Lohn nun musst dir nicht erbitten,
wenn nach (R3) ____ Grad und (R4) ____ Schritten,
nach links du schreitest, (R5) ____ mal
ein Grenzstein steht dort, klein und schmal.

Geh' noch (R6) ____ Grad und (R7) ____ Schritt,
ein Baumstumpf links ins Blickfeld tritt.
Du freust dich, denn es ist soweit,
es wartet die Büroarbeit.

In der Box ist eine Karte,
orientier dich, wo dein Auto parkte.
Entlaste schnell noch dein Gedächtnis,
Mach' ein Foto und gut ist es.

Schau genau, dann wirst du finden bald,
noch nen' Stempel in diesem Wald.
Schatzsucher sind ja allgemein sehr helle,
denn sie wissen: Das X markiert die Stelle.

Von dort (B1) ____ Schritte in (B2) ____ Grad
Ein Baumstumpf mittig auf dem Pfad.
(B3) ____ Schritte kommen noch dazu,
jetzt stopp, ich lass dir keine Ruh'.

Noch (B4) ____ Grad und (B5) ____ Schritt,
so bleibst du auch lange fit.
Am liegenden Baum du stehst nun bündig,
an seinem Fuß du wirst nun fündig.

Nun auf zur Einkehr wohlverdient,
zurück zum Weg wie es sich ziemt.
Geh' jetzt nach links, ein Pfad bald quert,
gehst dann nach links bist du verkehrt.

~~~~~

Wertesammlung:

A: Anzahl der roten Dreiecke auf dem Gefahrenbild.

B: Anzahl der weißen Vierecke auf dem Gefahrenbild (auch die mit gerundeten Ecken)

C: Anzahl der schwarzen Ringe auf dem Gefahrenbild.

D: Anzahl der erhabenen Kreise im Wappen über dem Torbogen.

E: Grenzstein mit Herz: Anzahl der runden Erhebungen.

F: Sieben Stufen, hintere Säule, rechte Seite. Anzahl der Punkte und Sterne unter dem Gesicht.

G: Abbildung auf Grenzstein links (Wegseite). Mittlerer Buchstabe umgewandelt in eine Zahl. (A=1 ....)

| A | B | C | D | E | F | G |
|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |   |

|    |                             |  |
|----|-----------------------------|--|
| R1 | $3 \times A - 1 =$          |  |
| R2 | $= B2$                      |  |
| R3 | $B \times F =$              |  |
| R4 | $E \times A + C =$          |  |
| R5 | $E \times F - C =$          |  |
| R6 | $A \times B - B \times C =$ |  |
| R7 | $A \times C =$              |  |

|    |                               |  |
|----|-------------------------------|--|
| B1 | $E \times G - D =$            |  |
| B2 | $(C \times E + B) \times D =$ |  |
| B3 | $B + E =$                     |  |
| B4 | $E \times A + B =$            |  |
| B5 | $C \times F =$                |  |