

Auf der Suche nach dem Pfälzer Gral

(platziert im Mai 2019 von den Wanderfalken)

Ort:	67098 Bad Dürkheim
Startpunkt:	Parkplatz Am Saupferch
Wanderkarte:	Bad Dürkheim und Umgebung
Ausrüstung:	festes Schuhwerk, Schreibzeug, Stempelkissen, Kompass, Logbuch
Gelände:	(***--) Überwiegend Wege und Pfade, hin und wieder ein wenig querfeldein
Rätsel:	(**---) etwas Kondition für die Steigungen erforderlich
Länge:	ca. 15 km
Einkehr:	Bitte die aktuelle Lage am Saupferch checken, bevor ihr loslauft...

Die Legenden vom Heiligen Gral sind euch sicherlich bekannt. Dass es auch in der Pfalz einen solchen geben soll, darauf fanden sich kürzlich Hinweise in alten Schriften des Städtchens Bad Dürkheim. Diese sind leider nur unvollständig erhalten und lassen daher Raum für Spekulationen im Hinblick auf den Verbleib des heiligen Gefäßes...

Wie der heilige Gral, wird auch der Pfälzer Gral in den uns vorliegenden Dokumenten als ein wundertätiges Trinkgefäß beschrieben, das ewige Lebenskraft spenden kann, vorausgesetzt, es ist mit dem einzig wahren und richtig dosierten (!) Lebenssaft gefüllt.

Der Pfälzer Gral – dies belegen die Schriften eindeutig – entfaltet seine optimale Wirkung hauptsächlich bei gemeinschaftlicher Nutzung in geselliger Runde. Daher empfehlen wir die Suche in Gruppen Gleichgesinnter ;o) und wünschen allen, die sich auf den Weg machen, viel Erfolg !

Eure Suche beginnt am Ende des Stüttertals...

Wenn ihr vom Parkplatz Richtung Straße schaut, seht ihr ca. auf Höhe der Parkplatzmitte einen großen Wegweiser. Begeht euch dorthin. Addiert zur Höhenangabe auf dem Wegweiser 3x die Quersumme der Höhenangabe hinzu.

In diese Richtung startet nun mit eurer Suche und betretet einen schmalen Pfad, der euch nach oben bringt.

Doch Achtung: Gleich an dessen Beginn könnt ihr bei genauerem Hinsehen in schwarzen Lettern

auf gelbem Grund 2 männliche Vornamen entdecken: Notiert sie unter **Gralshüter 1** und **Gralshüter 2** auf der letzten Seite.

Wie oft befindet sich der Buchstaben „F“ auf diesem Schild, notiert die Anzahl unter **A** auf der letzten Seite.

Folgt nun dem Gralshüter mit dem kürzeren Namen. Am Ende des Pfades wendet euch in Pfeilrichtung und folgt diesem Weg, auch durch eine Rechtskurve. An der dann folgenden Weggabelung mit Holzpfehl folgt erneut dem Pfeil.

Wenn ihr kurz darauf nach links zwischen 2 etwas weiter auseinanderstehenden Birken hindurch auf einen unscheinbaren Weg abbiegen könnt, so tut dies.

Hier findet ihr sogleich eine kleine Mauer auf der rechten Seite. Schaut in Reihe **A** (von oben gezählt) unter Stein **A** (von links gezählt). **Dort haben die Gralshüter einen entscheidenden Hinweis für euch hinterlegt !**

Gefunden? Dann geht es weiter, vorbei an einem Hochsitz. Zählt die Leitersprossen, zieht die Anzahl der Gralshüter ab und notiert das Ergebnis unter **B** auf der letzten Seite..

Die kommende Kreuzung überquert und folgt auf der anderen Seite dem Mauerverlauf.

Auf der rechten Seite seht ihr nach kurzer Zeit eine moosbewachsenen ziemlich lange Mauer im rechten Winkel abzweigen.

Verlasst hier euren bisherigen Weg und lauft parallel zu dieser Mauer leicht querfeldein abwärts, bis ihr wieder einen Weg erreicht, dem ihr in Laufrichtung folgt.

An der folgenden T-Kreuzung biegt in **3 x A + 2 x B°** ab.

Ihr erreicht nach wenigen Metern eine Wegspinne. Schaut euch ein wenig um. Vielleicht findet ihr noch Reste des kleinen Dorfes, das es hier einmal gegeben hat. Möglicherweise waren hier auch unsere beiden Gralshüter zu Hause!? Vom Ritterstein (ihr findet ihn leicht zugewachsen gleich rechts neben einer großen, alten Eiche) notiert die beiden Zahlen nahe des Bodens, die kleinere als **C** , die größere als

D (ihr wisst schon wo...)

Wendet euch alsdann dem gelben Schild mit Höhenangabe zu und lauft von dort in **C x D – 2 x B°**.

Wenn rechts auf einem Schild ein „Ort“ erwähnt wird, nehmt an der gleich folgenden Gabelung den oberen Weg. Die Farbe des Schildes merkt euch für später – sie wird euch helfen den rechten Weg zu nehmen ;o)

Ihr passiert einen (von Kugeln?) durchlöcherten ca. 1,5 m hohen Baumstumpf auf eurer rechten Seite. Hier sind die Gralshüter seinerzeit in einen Hinterhalt geraten und konnten sich und ihren Schatz nur mit Mühe und Not in Sicherheit bringen...

Nun ist erhöhte Vorsicht geboten, denn hinter einer Linkskurve könnte auch euch ein Reitervolk auflauern. Ihr seid nicht die Einzigen auf der Jagd nach dem Pfälzer Gral ;o) Seid dort extrem wachsam ! An einem Baumstumpf linkerhand zeigt euch ein kleiner grüner Pfeil auf Holz, aus welcher Richtung sie kommen werden... Ihr findet gegenüber auch die gemerkte Farbe wieder.. Geht in Deckung und folgt dem Pfad, den sie markiert, vertrauensvoll hinunter ins Tal.

Am Ende des Pfades, an der Kreuzung mit getarntem Hochsitz, behaltet eure Richtung bei, wechselt jedoch den Untergrund, um eure Spuren zu verwischen. Ihr werdet bald auf der rechten Seite eine Steinbrücke entdecken.

Hier zählt die Sandsteinreihen oberhalb des Bogens und notiert das Ergebnis unter **E** .

Pirscht eine ganze Weile weiter (den 1. Abzweig ignorierend), bis ihr an eine T-Kreuzung gelangt. Hier geht es für ca. **B** Schritte in **C x D°** und dann gleich weiter in **E-A°**. Oben angekommen seht ihr ein Gebäude. Doch bevor ihr dorthin geht, notiert erst noch von einem Baum rechts des Weges die umkreiste Zahl, die ihr dort schwarz auf gelb findet, als **F** .

Auch der große Stein vor der Hütte ist interessant. Er enthält Hinweise darauf, dass hier im 18. Jahrhundert möglicherweise der Ur-Gral hergestellt wurde ;o) **Und direkt dahinter verbirgt sich auch der 2. Hinweis der Hüter des Grals.**

Gefunden? Dann wendet euch nun zur Hütte, zählt die Einschusslöcher im rechten Fensterladen der euch zugewandten Seite und notiert die Anzahl als **G**. Die Jahreszahl über der Tür um die Ecke ist **H** (für Hinweis !!!)

Sind die Verfolger abgeschüttelt ? Dann könnt ihr hier endlich etwas ausruhen und euch stärken - vorausgesetzt ihr habt etwas Proviant im Rucksack.

Alles erledigt ? Dann verlasst das Gelände in Richtung **D x G°**.

Euer nächstes Zwischenziel (vorherige Abzweige und Wegspinne ignorieren) ist eine Wegspinne mit Bauminselfn, Bank und großem Wegweiser. Hier am Wegweiser sucht den Richtungsweiser mit dem einzelnen christlichen Zeichen und errechnet **I** folgendermaßen: obere Zahl + 2x mittlere Zahl + 2x untere Zahl . Dann lauft in Richtung „Obst“.

Nach einiger Zeit behaltet an der Kreuzung eure Richtung bei. Die Deckung wird nun wieder besser. Bevor ihr den Pfad betretet, notiert eben noch die Anzahl sämtlicher (!) Buchstaben auf dem oberen Schild, addiert 1 dazu und notiert das Ergebnis als **J**.

Den kommenden Forstweg überquert nach links und wendet euch **sofort** wieder rechts hinunter zum Wasser. Sucht euch dort eine geeignete Furt und wenn ihr sicher auf der anderen Seite angekommen seid, nehmt das Pfädchen hinauf und behaltet oben die Richtung bei.

Kurz bevor ihr einen Forstweg erreicht, macht eine Kehrtwende nach links, um eventuelle Verfolger abzuschütteln. Nun bleibt sehr geduldig für längere Zeit exakt auf diesem Waldweg.

Es wird sicher mindestens ca. eine halbe Stunde dauern, bevor ihr an eine Wegformation gelangt, die an einen Dreizack erinnert. Ignoriert hier sämtliche Zinken und strebt in Richtung Schaft.

Abzweige und Zuwege interessieren euch nicht, bis linker Hand an einem Baum mit gelbem Strich ein ebenfalls gelbes Schild mit schwarzem Pfeil erscheint. Lasst euch von dem Pfeil nicht in die Irre leiten! Lauft entgegen der Pfeilrichtung weiter und nutzt die nächste Möglichkeit in **(A x F) + (E x I)°**.

Die nach einer Weile auftauchende (recht unscheinbare) Kreuzung ignoriert ihr und lauft weiter bis zu einer Gabelung. Hier wählt ihr den verwunschenen Weg bergab.

Am Forstweg ist **J + D/A°** eure weitere Richtung. Ihr lauft nun (einen Abzweig nach links ignorierend) bis ihr einen weiteren Forstweg erreicht und schlagt hier zur Sicherheit einen Haken: Erst nach rechts und nach einer Kurve in die Gegenrichtung. Dieser Weg nun führt euch zu einem Hochsitz mit „Hausnummer“, notiert sie unter **K**.

Im weiteren Verlauf des Weges entdeckt ihr kurz vor einer Linkskurve ein farbiges Zeichen links am Baum (je nach Jahreszeit möglicherweise etwas von Zweigen verdeckt !).
Stellt euch mit dem Rücken zu diesem Zeichen und peilt eure neue Wegrichtung in **3 x B + 2 x C°**.

Als bald bietet sich euch die Möglichkeit einer wohlverdienten Einkehr. Und wenn ihr (hoffentlich) unterwegs den Pfälzer Gral gefunden habt, dann wisst ihr jetzt Bescheid...

Finale: Bitte an der richtigen Stelle damit beginnen !!!

Ca. $(H + A - E) / (B / 2)$ Schritte in $(2 \times B) + (2 \times I)^\circ$. Du stehst nun hoffentlich ca. **E** Meter
_____ (Hinweis 2).
Eine letzte Peilung in **D x (B / 2)°** und du stehst nach **E** Schritten auf einem kleinen Felsen.
Darunter findest du die Schatztruhe mit dem Pfälzer Gral.

A = _ **B** = __ **C** = __ **D** = __ **E** = _
F = __ **G** = __ **H** = _____ → **QS** = __ **I** = __
J = __ **K** = __

Gralshüter 1 _____ **Gralshüter 2** _____

Hinweis 1 der Gralshüter: _____

Hinweis 2 der Gralshüter: _____