

# Letterbox für Admins

**Startort:** 66851 Queidersbach

**Startpunkt:** Wanderparkplatz im Schweinstal an der L472 kurz vor Queidersbach  
(von KL kommend)

**Ausrüstung:** Kompass, Stempel, Stempelkissen und Logbuch,  
*lange Hosen sind empfehlenswert*

**Schwierigkeit:** einfach

**Gelände:** mittel, auch mal ein vergessener und verwachsener Pfad

**Länge:** ca. 9,5 km, ca. 4,0-5,0 Stunden

**Einkehrmöglichkeit:** nur Picknickstellen unterwegs,  
(aber keine 10 min Fahrt vom Parkplatz entfernt ist das NFH Finsterbrunnental)

## Wichtig:

- alle Boxenverstecke sind Abstecher, d.h. kehre immer zum Ursprungsweg zurück
- Wenn ein Abzweig / eine Einmündung nicht erwähnt wird, wird sie auch ignoriert

## Infos zur Tour:

Schon seit längerer Zeit geisterte uns die Idee eines kleinen Dankeschöns für die Arbeit der Admins unseres Forums.

Und wie können Letterboxer dies am besten ausdrücken: mit einer personalisierten Letterbox ☺

So ist diese Box mit Hilfe vieler anderer Letterboxer entstanden.

Euch erwarten größtenteils Wald und Forstwege, auch mal ein Pfad ist dabei; aber auch Wiesen und Aussichten werdet ihr erhaschen. Also nichts Besonderes...

Um es mit den Worten eines anderen Letterboxers zu verdeutlichen:

„Auf die Bewegung kommt es an“ ... und auf den (?) Stempel ☺

Viel Spaß wünschen Euch der WanderAstronaut und der lustige Papawolf !!!



## Clue:

Am Parkplatz angekommen vergewissert euch am großen vermoosten Stein, dass ihr am richtigen Parkplatz seid 😊 „**Der Name ist hier Programm!**“ 😊  
Anschließend geht ein Stück Richtung Westen und sucht den markierten Pfad aufwärts. Behaltet die Richtung „aufwärts“ bei.

In der ersten Rechtskehre schaut unter einem Stein in  $111^\circ$  nach.

Danach geht's weiter bis zu einer Wegspinne.

Mit ein wenig „Schwein“ logst du nach ca. 50 Schritten abwärts, links hinter einer Buche ein.

Weiter lauft ihr erneut aufwärts, aber auch an Bänken vorbei. Ihr passiert einen stählernen Riesen...

An einer Wegspinne angekommen, schaut euch um und sucht einen Grenzstein, den ihr etwas weiter weg erkennen könnt.

Vom Grenzstein aus schaut unter dicken Buchen nach, und zwar in  $228^\circ$  und auch in  $97^\circ$ .

Vom Grenzstein wieder aufwärts und die nächste nach rechts (natürlich aufwärts). Am Weidezaun angekommen, schaut euch um...

Von der *Ortsmitte* aus findet ihr in  $99^\circ$  eine interessante Birke.

Anschließend sucht am Weidezaun entlang ein Gatter. Folgt nun dem Weg, den ihr mit Gatter im Rücken seht.

Ihr passiert einen Aussichtspunkt und bald geht's endlich auch mal abwärts...

Wenn ihr vor euch einen Betonweg erblickt, biegt links zwischen Weide und Wäldchen aufwärts ab.

An der kommenden T-Kreuzung haltet inne, bevor ihr rechts abbiegt.

Schaut unter einem mehrstämmigen Baum in  $77^\circ$  nach.

Auch im weiteren Wegverlauf haltet euch rechts. Der Weg mündet in einen größeren und ihr folgt ihm abwärts. Vor einem eingezäunten Bauwerk haltet euch links und bevor ihr wieder in den Wald eintaucht sucht den Pfad nach links, zwischen Wiese und Wald. Am Waldrand bleibt auf dem Pfad gerade aus bis zu einem Querweg vor einem Abhang.

In  $126^\circ$  seht ihr einen größeren Steinhaufen. Schaut unter einem großen Stein neben einem Baustumpf nach.

Zurück zum Waldrand und folgt nun dem Pfad aufwärts. Achtet genau auf den Pfadverlauf; er windet sich öfters nach rechts und links...

Ihr erreicht schließlich eine Bank in einer Kehre. Hier folgt ihr dem Weg abwärts. An einer Kreuzung geht's gerade aus ohne an Höhe zu verlieren.

Der Waldweg wird zum Wiesenweg und mündet in einer T-Kreuzung mit einem achteckigen Turm. Geht links und im Wald gleich nach rechts bis zu einem alten ungleichen Liebespaar.

Schaut nach 100 Schritten in der ursprünglichen Laufrichtung, rechts hinter einer Buche mit Stumpf nach.

Vom Liebespaar geht's wenige Meter abwärts, dann links weiter. Unterwegs in einer leichten Linkskurve könnt ihr einen Pfad nach rechts erkennen. Hier könnt ihr einen Blick ins Tal erhaschen und evtl. kurz pausieren.  
Folgt dem Hauptweg immer geradeaus bei zu einer T-Kreuzung.

Schaut in 99° nach 69 Schritten rechts hinter einer Buche nach.

Anschließend aufwärts weiter. An einer Bank gerade aus und nach einer Einmündung mit Skulpturen, folgt dem Hauptweg nach rechts. Rechts entdeckt ihr eine Schranke. Dahinter ist ein Platz den man nicht betreten darf, aber einen interessanten Ausblick bietet er trotzdem 😊  
Mit der Schranke im Rücken folgt dem verlassenen Grasweg gerade aus. An einem verwachsenen Abzweig mit verlassener Piepmatzwohnung behaltet ihr eure Richtung bei, doch zuvor...

Schaut auf der Rückseite der Piepmatzwohnung im „Keller“ nach.

Nach einigen querliegenden Bäumen erreicht ihr eine verschobene Kreuzung und nehmt hier den 2. Weg rechts.  
Schon kurz darauf erblickt ihr „Dinoeier“  
Ihr folgt dem Weg zwischen den Eiern und der Bank.  
An einer Einmündung von rechts, mit einem versteckten N-Schild, ...

Schaut um einem Nadelbaum in 188° nach.

Behaltet eure Laufrichtung bei, auch bei den kommenden Kreuzungen und Abzweigen, bis ihr nach 7 Drähten eine T-Kreuzung erreicht.

Lauft erstmal 29 Schritte in 61° und sucht einen kleinen Baumstumpf in 123°

Der weitere Weg führt euch links herum weiter. Nach einiger Zeit erblickt ihr eine bereits bekannte Stelle, von der ihr euer Letterboxmobil bestimmt selbst finden werdet.

Wir hoffen, ihr hattet genauso viel Spaß beim Suchen, wie wir beim Erarbeiten dieser Dankes-Letterbox!

**Einen ganz besonderen Dank an die fleißigen Mitstreiter für die vielen Stempel:  
blinde Henne, Bergstock, Britta & Jürgen, das wilde Pack, die 4 Müllers,  
Divehiker, MUTH, Sarotti und das Wolfsrudel**