

Parken+Startpunkt:	Parkplatz Veste Wachsenburg
	99334 Amt Wachsenburg/Holzhausen 50°51'20.8"N 10°52'33.6"E
Schwierigkeit:	Clue: (**---); Gelände: (***--) teilweise kräftige An-und Abstiege)
Dauer:	3,6 km; 2 Std; ca. 196 Hm
Landkarte:	keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der Onlinekarte
Ausrüstung:	Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift
Einkehren:	Hotel/Restaurant auf der Burg; diverse im Ort Holzhausen (bitte vorher informieren)



Allgemeine Info:

Die Veste Wachsenburg, ist eine zu den Drei Gleichen gehörende mittelalterliche Gipfelburg auf dem Gebiet von Holzhausen. Im Laufe ihrer Geschichte wechselte die Burg häufig ihren Besitzer, wurde zerstört und häufig um- und ausgebaut: besonders 1900 bis 1913 zur Aufnahme der umfangreichen Wachsenburg-Sammlungen zur Heimat- und Heeresgeschichte. Letztere ging 1946 verloren, das Heimatmuseum musste 1962 schließen. Heute dient die Wachsenburg, wie schon lange, als Ausflugsgaststätte, seit 1966 als Hotel, und sie beherbergt ein kleines, privat geführtes Museum.

Info zum Clue:

An nicht erwähnten Abzweigen (meist Trampelpfade) laufe geradeaus weiter.

Clue:

Verlasse am westlichen Ende den Parkplatz bis zu der Straße. Nach oben folgend, nimm gleich den Pfad links der Straße bis du zu einem Rastplatz mit zwei Tafeln kommst. An der Tafel „Badlands unterhalb der Wachsenburg“ in der Darstellung „Schichtenfolge...“ sammle ein paar Werte.

A		Quartär, größere Zahl
B		Unt. Gipskeuper, kleinere Zahl minus 5
C		Steinmergelkeuper, kleinere Zahl minus 8
D		Mittlerer Keuper (Schilfsandstein), kleinere Zahl Zehnerstelle

Folge nun dem Wegweiser „Wachsenburg 0,5 km“ zuerst auf Schotter, später auf Asphalt hoch bis zum Eingangstor der Burg. Du kannst nun, wenn du willst die Burg besichtigen und auch Einkehren. Wenn du weitergehen möchtest, dann gehe den Pfad rechts der Bank in 90° abwärts. An einer Gabelung mit Bank gehe links. Es folgen Kehren und eine weiterer Abzweig mit Bank. Nimm hier den steileren Weg. Der Weg wird breiter und du kommst an eine Kreuzung. Von ihr aus kann man weiter unten eine Tafel und eine Sitzgruppe erkennen. Du aber gehst an der Kreuzung links in 310°. Ignoriere Abzweige. Du passierst wiederum eine Sitzgruppe. Gehe noch ein Stück am Waldrand entlang. Im offenen Gelände läufst du auf einen Kamm zu. In der Senke achte auf die Eule und passiere sie. Dein Pfad mündet in einen breiteren Weg, dem du in gleicher Richtung folgst.

Genieße die Aussichten, auch die Rückwärtigen zur Burg. An einer Gabelung, wenn der breitere Weg eine Rechtskurve beschreibt, gehst du geradeaus auf einen Pfad. Der Weg wird steil, du kommst an einer weiteren Eule vorbei. Ganz oben angekommen, du bist nun auf dem Roten Berg, lasse die Blicke noch einmal schweifen.

Vom höchsten Punkt geht es ein kurzes Stück bergab. Du triffst auf eine Gabelung. Gehe links den Hang hinunter, so steil runter, wie kurz vorher nach oben. Im Wald folge stets dem deutlicheren Pfad und lasse dich nicht von den vielen Trampelpfaden abbringen. Am Waldrand angekommen findest du eine Sitzgruppe und eine Infotafel (Rastplatz „Am Stein“). Hier kannst du noch einmal deine Werte überprüfen: A bei q; B bei kmGU; C bei kmSM und D bei kmS.

Von der Tafel gehe wieder ein Stück zurück in Richtung Wald, denn dein Weg macht dort einen Linksknick in 180°. Bleibe wieder konsequent auf dem Hauptweg. Wenn du wieder aus dem Wald kommst durchschreitest du die Talsohle mit Blick auf die Burg. Wieder am Waldrand angekommen, kommst du an eine Gabelung. Hier beginnt dein **Finale**:

1. An dieser Gabelung gehe in B= __ __ °. 2. Zu deiner Linken tauchen bizarr aussehende große Bäume auf. Geselle dich zum D= __ ten. 3. Von diesem suche dir einen Weg in C= __ __ ° und A= __ __ Schritten zu einem längsliegenden „Kameraden“ (im Stammstück).



Rückweg: Zurück zum Weg und weiter in $A+B+D \cdot D = _ _ _ ^\circ$. An einer Kreuzung mache unbedingt einen kleinen Abstecher bis zu einer Bank. Hier hast du nochmal eindrucksvoll die „Badlands“ vor Augen. Ansonsten gehe an der Kreuzung die gleiche Richtung weiter, bis dir „etwas“ bekannt vorkommt. Der Parkplatz ist nun nicht mehr weit.

Wir hoffen, das finale Rätsel war eindeutig und hat euch zur Letterbox geführt. Über eine Nachricht im Logbuch und Forum würden wir uns sehr freuen. Falls im Clue ein Fehler, bzw. mit dem Material etwas nicht in Ordnung sein sollte oder ein Hinweis fehlt, bitten wir um Nachricht. (givemefive-lb@web.de)