



# Jagdfieber beim Herzogstuhl

Versteckt durch **Bettina** & **Michael** mit den **Sperbianen**, 1. November 2024

- Stadt:** SHK- 07786 Kahla
- Parkplatz:** Parkplatz am Chausseehaus, an der Landstraße L 1110 am Abzweig Schmölln/Freienorla
- Koordinaten:** [50.76876](#), [11.60644](#), 50°46'07.6"N 11°36'23.4"E
- Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch,  
Für durstige Jäger: Leere Trinkwasserflasche  
Für ängstliche Jäger: Taschenlampe!
- Schwierigkeit:** (\*---) einfach
- Gelände:** (\*\*---) 130 Hm
- Länge:** 6,5 km (2-3 Stunden)
- Einkehr:** keine

Bei diesem **Jagdfieber in Thüringen** erkundet ihr südöstlich von Kahla steile bewaldete Hügel, die ins Saaletal hineinragen. Hier befindet sich schon seit alters her ein wildreicher Futter- und Brunftplatz. Darum legten die Herzöge des Barocks 1620 eine hölzerne Jagdanlage an. Nach dem 30-jährigen Krieg wurde die Jagdanlage mit steinernen unterirdischen Gängen, dem Blasehaus und Jagdschirmen versehen, die es dem Adel ermöglichten, sich unbemerkt an das Wild anzuschleichen. Der Jagderfolg war garantiert, auch für euch: Hier gibt es einen **Touringen Zusatzstempel**.

Erkundet auf dieser Tour das **Topplerschlösschen Herzogstuhl**, von dem keiner genau weiß, warum es 1915-17 erbaut worden war und durchstreift Deutschlands einzig noch erhaltene **barocke Jagdanlage Rieseneck**, um das herzogliche Jagdgeflüster zu spüren!

Weidmannsheil wünschen



**Bettina** & **Michael** mit den **Sperbianen**

# clue Herzogstuhl:

## Auf zur Jagdorientierung:

Sucht auf der Wandertafel eure Ziele: Herzogstuhl, Rieseneck, grünes Haus. Notiert euch wie viele mögliche Jagdfieber Rundtouren von diesem Parkplatz aus starten:

**A** = \_

Wie lang soll laut Text die Gesamtrunde Jagdfieber sein?

**B** = \_

## Auf zur Jagd nach Quellwasser

Startet eure Jagd in **AxBxB** = \_\_\_ ° zum Wald, indem ihr jeweils den kürzeren Weg zu den Highlights nehmt. Zu eurer Gradzahl addiert ihr gleich noch **AxAxB** = \_\_\_ °. Auf diesem Forstweg (grünes Dreieck) lauft ihr euch bis zu einer Kreuzung warm. Hier geht es geradeaus weiter - abgehende Wege werden ignoriert.

Bald zweigt euer Weg nach links ab. Diesem schönen Serpentinpfad folgt ihr nach unten bis zum Forstweg. Wir raten euch nie, den direkten Weg abwärtszugehen!

An der T-Kreuzung haltet euch links, am Forstweg wieder links - vorbei an einem Wegweiser, zu dem ihr gleich wieder zurückkehrt! Überquert die Straße vorsichtig. Hier wartet eine Jagderfrischung auf euch: Die schmackhafte **Lenzbornquelle**, an der ihr euch bedienen könnt.

## Auf zur Jagdlust

Zurück am Wegweiser, der euch die Richtung zu eurem nächsten Ziel **Herzogstuhl** weist, habt ihr zwei Möglichkeiten:

1. **Sanfte Jagd:** Ihr folgt dem grünen Dreieck auf dem Forstweg bergauf, wählt den Abzweig rechts, haltet euch im weiteren Verlauf rechts und betretet das Gelände durch ein Holztor. Lauft weiter bis zu einer **Sparkassenbank**.
2. **Steiljagd:** Links vom Wegweiser nehmt den unscheinbaren steilen Pfad bergauf ein gelbes Dreieck/blauer Balken zeigen euch den Wegverlauf. Oben angekommen erwartet euch ein Wegweiser und eine Bank. Ihr begeben euch in Richtung Rieseneck 0,8 km, trifft auf eine Kurve, in der ihr der Richtung Herzogstuhl 170 m folgt. Haltet euch abwärts Richtung Tor, öffnet es (was nur von innen geht) und ihr trifft bei der **Sparkassenbank** auf die, die die sanfte Jagd bevorzugt haben.

Begeben euch zum Herzogstuhl. Hier sucht den Herzog. Anhand seiner Zunge könnt ihr sehen, ob er gerade anwesend ist: **Rote Zunge** unten und draußen = ja, Zunge nach innen gezogen, oben = nein. Nehmt die zweite Hälfte der Jahreszahl auf die die Zunge zeigen kann, und zieht die erste Ziffer ab:

**C** = \_

Nach dem Bestaunen des **Topplerlustschlösschens** geht es zurück zur Sparkassenbank. Ihr studiert die ausführliche Infotafeln, durchschreitet das Tor und macht euch auf zu eurem nächsten Jagdziel: **Rieseneck**.

## Auf zur Pirsch

Vor einer Kurve nehmt ihr die Kehre scharf links (grünes Dreieck/roter Balken) und wechselt auf einen Pfad. Ab jetzt ignoriert ihr Abzweige und bleibt auf dem Hauptweg (grünes Dreieck). Bald durchschreitet ihr eine Birkenallee, die euch zum **Wildacker**, einer Lichtung führt. Geht weiter geradeaus durch die Birkenallee und eine Rechtskurve bis zu einer Bank, bei der ihr euch auf die gegenüberliegenden unterirdischen **Pirschgänge** vorbereiten könnt.

Nun habt ihr die Wahl: Entweder die unterirdische Variante oder oberirdisch auf dem Lutherweg. Wir wählen die unterirdische Variante! Ihr pirscht euch voran bis zum **Schießhaus**. Kurz davor biegt ihr in den zweiten unterirdischen Pirschgang ab und könnt in der Mitte des Gangs auf einer Tafel die bisherigen Werte überprüfen: Letzte Ziffer der Jahreszahl = **A**, Summe der letzten 3 Ziffern = **B**, Erste Hälfte der Jahreszahl abzüglich der 4. Ziffer = **C**.

Nach einem Schlenker pirscht ihr weiter im offenen Gang (Falls ihr die oberirdische Variante gewählt habt, geht ihr die Treppen hinunter und kommt auch zum offenen Gang). Am Ende des Gangs befindet ihr euch im ehemaligen **Kraut und Obstgarten** mit dem **Blasehaus**. Hier wurde das Futter gelagert. Bringt euch nicht um den Spaß noch die weiteren Pirschgänge zu erkunden - eine Tafel zeigt euch alle Möglichkeiten. Wie viele unterirdische Gänge gibt es hier insgesamt? **D = \_**  
Vergesst nicht hier eure erste Trophäe, den **Touringen Zusatzstempel** abzugreifen!

### **Auf zum Schüsseltreiben**

Vom Blasehaus peilt in **AxBxD** = \_\_ und ihr erreicht die nächste Birkenallee. Nach einem Sprung über eine Steinbank bleibt ihr auf dem grünen Dreieck und kommt zum Ort des Schüsseltreibens mit **Grünem Haus, Wildkeller, Remise** und **Blockhaus**.

Schaut euch um, sammelt eure Kräfte, dann geht es weiter zur nächsten Jagd...

### **Auf zur „Schalenwild“-Drückjagd**

Ihr folgt dem Asphaltweg bis zur T-Kreuzung. Dort behaltet ihr die Laufrichtung bei und achtet im weiteren Verlauf auf das grüne Dreieck.

Am Waldrand mit Picknickplatz und Parkmöglichkeit angekommen, folgt ihr weiter den Wandermarkierungen am Waldrand entlang. Ihr passiert eine weitere Jagdeinrichtung – Finger weg! Danach geht es in den Wald. Wenn vor einer Linkskurve eine Birke und eine Kiefer der Abbildung in der Drückjagd entsprechen, ein Weg abzweigt und ihr einen geschlängelten Baum seht, beginnt die birkenafine **Drückjagd**. Für euch bedeutet das: Vorsichtiges, langsames und stilles Gehen, um das „Schalenwild“ der Begierde aus der Deckung zu drücken, damit es dann weidgerecht erlegt wird:

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>

### **Jagdabschluss**

Wieder zurück zu den markierten Bäumen. Folgt eurem markierten Weg weiter bis zum Parkplatz. Achtet bei der Gabelung darauf, den linken Pfad zu wählen.

Wir hoffen ihr habt die Jagd genossen - Weidmannsdank!

# „Schalenwild“-Drückjagd

