

## ARCANUM VIA MONTANA II - LETTERBOX

(versteckt durch die 4½ Woinemer im Februar 2010)

**Stadt:** ??geheim??, aber an der Via Montana

**Startpunkt:** ??geheim??

**Landkarte:** ??geheim??

**Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch

**Schwierigkeit:** (\*\*\*) mittel

**Gelände:** (\*\*\*) teilweise feste und asphaltierte Wege, einige Waldwege und -pfade, manchmal auch querfeldein..., nicht kinderwagengeeignet – nuff und nunner geht es auch gespenstig viel!

**Dauer/ Länge:** ca. 2,5-3 Stunden/ ca. 7 km

Bei unserem letzten Spaziergang zum Alten Schlössel entdeckten wir zufällig das Burggespenst Balduin. Es saß versteckt zwischen seinen Ruinenfelsen und wollte uns gerade erschrecken. Als es aber sah, dass wir Letterboxer sind, steckte es uns schnell diesen Gruß zu und bat uns noch, ihn rechtzeitig zu seinem Onkel Fridolin zu bringen, weil der bald seinen 777. Geburtstag feiert:

Lieber Burggespenst-Onkel Fridolin,

alles Gute zu deinem 777. Geburtstag! Kannst Du dich noch an die guten, alten Zeiten erinnern, als unser Altes Schlössel noch nicht von Ritter Dummbert zerstört wurde und wir noch darin umher poltern konnten? Seit damals war es unheimlich langweilig bei uns, aber jetzt macht das Spuken wieder so richtig Spaß, denn ich kann nun die Dosensucher im Wald erschrecken, huhuhu!

Hast Du auch schon Dosensucher an deinem alten Turm überrascht – die kommen ja manchmal bei dir vorbei, oder? Du wohnst doch immer noch im Turm mit der blauen Mütze? Von den beiden großen Gemäuern auf der anderen Talseite mag ich nur die Ruine - Von dessen hohem Turm kann man von oben so prima herunter spu(c)ken, hihhi! Und in dem Gemäuer nebenan konnte man eh nie richtige Ritter erschrecken...

Bis zur Geburtstagsfeier, dein Burggespenst-Neffe Balduin

Etwas überrumpelt, sagten wir trotzdem sofort zu, nahmen den Brief und verabschiedeten uns von Balduin. Leider merkten wir erst viel zu spät, dass uns Balduin gar keine Adresse angegeben hatte, wo der Briefkasten ist... Wenn Ihr uns helfen wollt, dann macht Euch gleich auf den Weg – vielleicht findet Ihr Fridolin's Letterbox ja noch rechtzeitig, um den Geburtstags-Gruß abzugeben!


## CLUE

Ihr steht nun hoffentlich vor Fridolin's Turm an der Infotafel. Wie Ihr aber leider feststellen müsst, hat dort, wo Ihr steht, der Turm keine Tür und deshalb findet Ihr auch hier keinen Letterbox-Briefkasten! Logisch, denn Burggespenster können ja problemlos durch die Wände huschen... Also sucht die Letterbox am besten woanders!

Was Ihr an der Infotafel aber finden könnt, sind zwei Jahreszahlen \_\_\_\_ und \_\_\_\_\_. Die Hunderterziffer der größeren Jahreszahl ist **A** = \_\_\_\_\_, die beiden mittleren Ziffern der kleineren Zahl ergibt **B** = \_\_\_\_\_. Die einzige gemeinsame Ziffer ( $\neq 0$ ) der beiden Zahlen ist **C** = \_\_\_\_\_.

Peilt vor diesem Schild stehend in Richtung **(AB)** = \_\_\_\_\_° und macht Euch auf bis zu einem Gittertor auf der rechten Seite, durch das Ihr geht. Gleich darauf durchschreitet Ihr ein zweites großes Gittertor und seht ein drittes! An den beiden gegenüberliegenden Toren sind Hinweise auf 7 Eingänge angebracht. Notiere die 7 Buchstaben und bringe sie in die richtige Reihenfolge. Wandle die Buchstaben in Zahlen um (A=1)


und addiere nur die mittleren 3 Zahlen zur Summe **D** = \_\_\_\_\_.

Ganz in der Nähe ist auch ein Plan angebracht. Sucht darauf Euren Standort, orientiert Euch und geht weiter in Richtung **(C)** = -straße.

Ihr kommt bald auf einen „Zonen-Platz“, der rechts und links des Weges mit Lampen verziert ist. Die Anzahl dieser Lampen ist **E** = \_\_\_\_\_. Am Ende des Weges ist ein schöner Brunnen mit einer Figur. Was hält diese Figur in ihrer Hand? Wandle die Buchstaben in Zahlen um (A=1)


und bilde die Quersumme **F** = \_\_\_\_\_.

Peilt vom Brunnen aus in Richtung **(A\*D)** = \_\_\_\_\_° und geht die Stufen hinunter bis an deren Ende. An der Ecke schaut ein Trunkenbold auf Euch herab. Darunter ist eine Jahreszahl (nicht die Zahl auf dem Fass!), nämlich **G** = \_\_\_\_\_. So manch' lustige Geisterstunde hat Fridolin hier übrigens verbracht...

Diagonal über die Wegkreuzung hinweg seht Ihr einen Wegweiser, der Euch die nächste Richtung anzeigt. Ihr kommt linker Hand gleich an einem Gemäuer aus dem Jahre **H** = \_\_\_\_\_ vorbei, in dem es bei Zeiten - vor allem

im Spätsommer - sehr lustig zugeht. Auch hier hat man Fridolin und Balduin des öfteren schon herum spuken gesehen!

An der nächsten Wegkreuzung mit Bach bleibt Ihr eurer eingeschlagenen Richtung treu und entdeckt dort am Horizont eine Treppe. Benutzt diese Treppe und den anschließenden Weg. Ihr erreicht bald eine Bank und nehmt den Weg in Richtung einer weiteren Bank.

Dort, wo sich der Weg teilt, entdeckt Ihr in der Nähe einen runden Steintisch mit Sitzgelegenheit. Merkt Euch diese Stelle!

Eine steinerne Hinweistafel auf der linken Seite direkt vorm Stolleneingang an der Wegteilung (angeblich angelegt von Aloisus' Ur-Ur-Ur-Opa!) verrät Euch Euer nächstes Ziel und verspricht Euch dabei nicht zuviel!

Sucht die Geopunkt-Infotafel am alten Gemäuer auf und findet heraus, wie hoch Ihr hier seid, nämlich **I** = \_\_\_\_ Meter.

Zurück am runden Steintisch peilt Ihr in Richtung  $((C+E)*F) = \text{____}^\circ$  und Ihr kommt an zwei weiße Wegschilder. Eines weist zurück – Ihr folgt dem Weg in die andere Richtung bis zu einer Bank, auf deren Rückenlehne ein weißer Pfeil gemalt ist, der eine Richtung vorgibt. Ihr wendet Euch aber in die entgegengesetzte Richtung.

Nach ca. 100m seht Ihr an einer Gabelung links eine kleine Treppe. Hier folgt dem Weg in Richtung  $((D*F)-F) = \text{____}^\circ$  leicht nach oben. Kurz darauf erreicht Ihr eine Wegspinne.

Geht den Weg, der nur für Fußgänger und Gespenster ohne Führerschein erlaubt ist. Am Ende eines eingezäunten Terrassenhanges ist an einer Betonfläche mit schwarzem Buchstaben ein kleines, blaues Schild angebracht. Notiert Euch die zweistellige weiße Zahl **J** = \_\_\_\_ . Wenn Ihr in einer Rechtskurve (bei einem Verkehrsschild) nicht mehr weiter wisst, nehmt den Weg gen Süden.

Bleibt auf dem Weg, bis Ihr am linken Wegrand eine Bank stehen seht. Zählt nun  $(G-H-F) = \text{____}$  Schritte von der Bank bis zum Strommast mit der Zahl **K** = \_\_\_\_ .

Ihr bleibt Eurem Weg solange treu, bis Ihr zu einer Spitzkehre gelangt. Kleine, abgehende Pfade entlang an Zäunen ignoriert Ihr bis dort hin. An der Spitzkehre zweigt ein kleiner Pfad ab. Auch Fridolin benutzt diesen Pfad schon seit vielen hundert Jahren.

Am Ende des Trampelpfades erreicht Ihr einen Forstweg. Von dieser Stelle aus könnt Ihr einen Jagdhochsitz erkennen, in dessen Richtung Ihr den

Forstweg weitergeht. Nach ca. 5min habt Ihr den Hochsitz umrundet und seht in von seiner Rückseite.

Ein kleines Stück weiter seid Ihr an einer Wegkreuzung mit zwei Bänken angekommen. Ruht Euch hier ein wenig aus, wenn Ihr wollt.

Zwei Wege sind mit Wandermarkierungen gekennzeichnet; einer davon ist für Euch der richtige...

Fridolin ist übrigens abergläubig, was bei älteren Burggeistern zwar selten, aber nicht ungewöhnlich ist. Er vermeidet es stets, an abgebrochenen Bäumen wie diesem auf dem Bild vorbei zu gehen! Tut es im nach und geht den anderen!



Bald erreicht Ihr diesen namenlosen Brunnen in einer Wegkurve.

Kurve nach	rechts	links
<b>L</b> = <u>    </u>	245	65

In einer der bald folgenden Wegbiegungen entdeckt Ihr nochmals ein Euch bereits bekanntes blaues Schildchen an einem Pfosten.

Gleich danach erreicht Ihr zwei Bänke. Hier beginnt Euer Finale, falls Ihr immer noch Balduin's Geburtstagsgruß abgeben wollt!

Wenn Euch aber noch die letzte, notwendige Peilung am Finale fehlt, müsst Ihr Eure schon bereits gefundenen Zahlen nun bemühen!

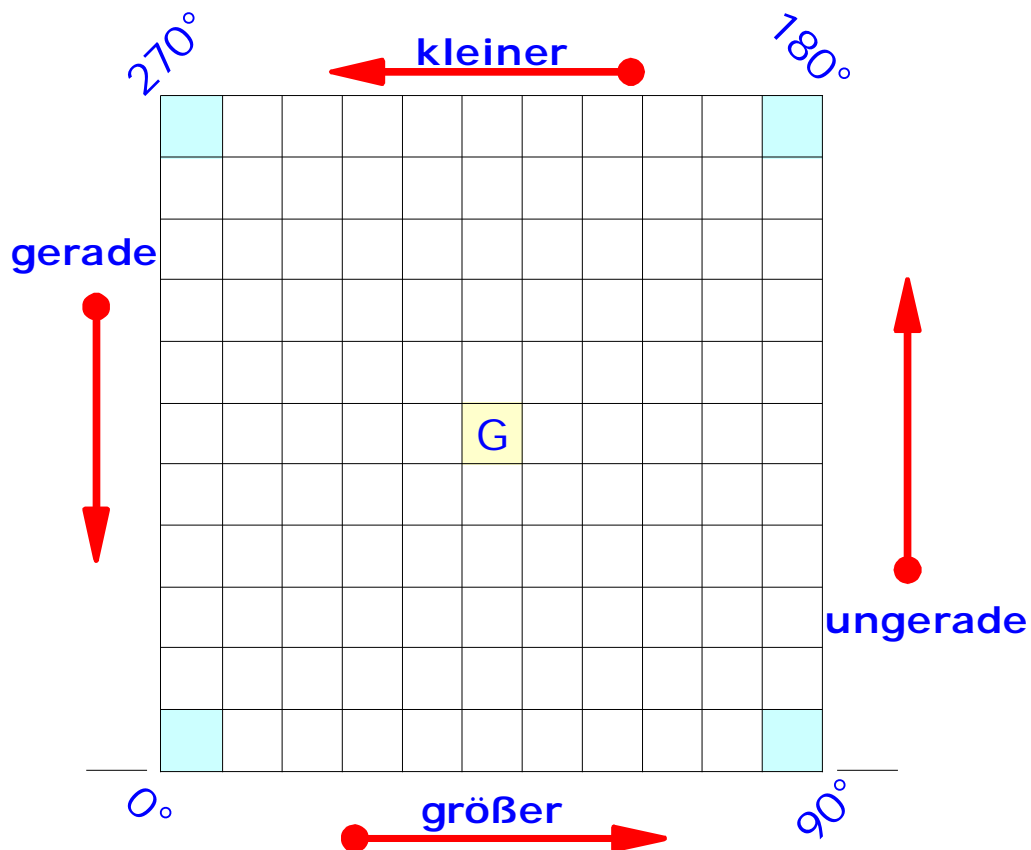
Startet in der Burggespenster-Matrix im Feld mit der Zahl G. Die nächste Zahl I ist entweder größer oder kleiner als G und(!) gerade oder ungerade. Geht nun vom Feld mit der Zahl G aus ein Feld weiter in die beiden entsprechenden Pfeilrichtungen, die die nächste Zahl fordert.

So springt Ihr mit jeder weiteren Zahl diagonal über Eck von Feld zu Feld, bis Ihr eine Ecke der Matrix erreicht habt. Der dort angegebene Winkel ist Eure letzte noch fehlende Peilung **M = \_\_\_\_°** !

<b>G =</b>	<b>I =</b>	<b>J =</b>	<b>F =</b>	<b>E =</b>	<b>K =</b>
------------	------------	------------	------------	------------	------------

Beginnt mit der Zahl G, dann I,J,F,E,K und weiter mit L,H,B,D,A und C.

<b>L =</b>	<b>H =</b>	<b>B =</b>	<b>D =</b>	<b>A =</b>	<b>C =</b>
------------	------------	------------	------------	------------	------------



Auf dem kleinen Pfad zwischen den beiden Bänken stehend (und mittlerweile auch durch die Matrix gesprungen), peilt in Richtung **(J-B) = \_\_\_\_°**. In ca. **(2\*B) = \_\_\_\_** Schritten entdeckt Ihr einen kleinen Grenzstein mit Dreieck-Zeichen.

Weiter geht's in Richtung **((F\*F)+I) = \_\_\_\_°** und ca. **(L-K) = \_\_\_\_** Schritten zu einer Doppelbuche mit „Zwergen-Schwimmbad“.

Vom „Zwergen-Schwimmbad“ aus peilt zu guter Letzt noch in Richtung **(M=Matrix-Ergebnis) = \_\_\_\_°** und geht solange, bis Ihr in dieser Richtung auf einen Baum trifft, an dessen Wurzel der Letterbox-Briefkasten unter Steinen versteckt ist.

Hoffentlich kommt Eure Post noch rechtzeitig an, denn Gespenster feiern immer nur an Geburtstagen mit Schnaps-Zahlen – und der nächste wird für Fridolin dann erst wieder in 111 Jahren sein...!

Achtung vor anderen Wanderern! Stempelt ab und verbergt die Letterbox wieder so wie Ihr sie gefunden habt!

Rückweg:

I. (etwas länger, aber empfehlenswert...): Geht zurück zum Grenzstein, folgt dem markierten Pfad nach oben und Ihr kommt zu einer Wegspinne mit Bank und Treppe. Wer herausfinden möchte, wo Fridolin diesmal seinen 777. Geburtstag feiern wird, sollte hier unbedingt die Treppentufen benutzen! Danach kehrt Ihr wieder zurück zur Bank, peilt von deren Mitte aus in Richtung  $(B * F) = \text{_____}^\circ$  und benutzt diesen Wanderweg.

Oder II. (etwas kürzer): Klettert das Waldstück nach unten, bis Ihr auf einen Forstweg trefft. Geht diesen nach rechts weiter, bis Ihr an einen alten Baum mit einer riesigen Knubbelwurzel (mit Wanderzeichen) kommt. Hier nehmt den Weg in Richtung  $((F * F) + I) = \text{_____}^\circ$ .

Für beide Varianten I. und II.: An einer Stelle gabelt sich dieser Wanderweg. Nehmt hier nicht die Treppentufen! Bald gelangt Ihr wieder zum runden Steintisch. Ab hier geht's so zurück, wenn Ihr wollt, wie Ihr hergekommen seid!

Viel Spaß & Happy Letterboxing!

**Die 4½ Woinemer**

Über einen kurzen Bericht im Forum von

[www.letterboxing-germany.de](http://www.letterboxing-germany.de)

freut sich mit den **Burggespenstern Balduin und Fridolin**

bestimmt auch die ganze Letterbox-Gemeinde!