

# Das Glück von Schwarzsohl Das Wappen von Frankenstein

(platziert im März / 12 durch die Kruppi's)



Ort :	67468 Frankenstein ( Kreis Kaiserslautern )
Parkplatz:	Anfang des Leinbachtal zwischen Frankenstein und Weidenthal
Koordinaten:	N 49° 25.875 E 7° 58.714
Schwierigkeit:	( ---** )
Gelände:	Waldwege und Pfade
Länge:	ca.14 km oder mehr, je nach Variante, siehe unten.
Dauer:	ca. 4 Std. oder mehr, je nach Variante, siehe unten.
Material:	Kompass, Stempel, Stempelkissen, Stift, Logbuch.
Landkarte:	Topograph. Wanderkarte Mittel- und Unterhaardt. oder Lambrecht und Elmstein
Einkehrmöglichkeiten:	PWV Hütte Schwarzsohl, über die Öffnungszeiten Sollte man sich vorher genau informieren. Dezember und Januar geschlossen. Sonst Sa und So geöffnet. Ab April ist auch Mittwochs offen. <a href="http://www.wanderstuetzpunktschwarzsohl.de/">http://www.wanderstuetzpunktschwarzsohl.de/</a> Restaurant zum Löwen in Weidenthal. Landgasthof Schlossberg Frankenstein.

## Wichtige Info

*Bevor Ihr Euch auf die Suche nach dem Wappen von Frankenstein macht, solltet Ihr den Stempel „das Glück von Schwarzsohl- **Das Kleeblatt**“ von der Einsteigerbox schon gefunden haben.*

*Das **Wappen von Frankenstein** ist ein Teil der Letterboxenserie um **Schwarzsohl** ( insgesamt 6 Letterboxen inkl. Einsteigerbox und Bonusbox) Die Einsteigerbox, könnt Ihr in einer eigenen Letterboxtour suchen. Ihr könnt sie aber auch in jede der anderen Boxen dieser Serie (außer der Bonusbox) integrieren. Hierzu müsst Ihr Eure jeweilige Tour an der PWV Hütte Schwarzsohl unterbrechen und dann wieder einsteigen. Auf jeden Fall sollte der Stempel der Einsteigerbox Euer erster Stempel dieser Serie sein. Siehe dazu den Clue „Das Glück von Schwarzsohl- **Das Kleeblatt**“. Die Bonusbox bildet als Abschluss das Zentrum.*

*Die Einstiegsbox, das Wappen von Weidenthal und das Wappen von Frankenstein werden von den Kruppis ausgelegt.*

*Das Wappen von Elmstein und das Wappen von Esthal sowie die Bonusbox wird von NeuVoPi ausgelegt.*

## Das Wappen von Frankenstein

Der hiesige Gemeinderat erwirkte mit Datum vom 02.11.1926 beim bayerischen Innenministerium zu einem, von dem Heraldiker Prof. Otto Hupp neugestalteten Gemeindewappen. Er beschreibt dieses wie folgt: In Blau eine aufsteigende, eingebogene rote Spitze, worin auf einem grünen Dreieck eine silberne Burg steht, darüber: vorne ein goldener Querbalken, hinten 2 : 1 silberne Rauten. In seiner Erscheinungsform geht das heutige Wappen auf ein älteres rundes Frankensteiner Gerichtssiegel aus dem Jahr 1743 zurück.

## Clue

Wanderkarte dabei ?

Vom Parkplatz folgt dem befestigten Weg ins Leinbachtal.(vorbei an einer Schranke)

Ihr kommt an einigen gelben Pfosten vorbei. Schaut Euch einen mal genauer an. Auf dem Schild oben sind 2 Orte erwähnt. Von dem zweitgenannten Ort notiert den hinteren Teil und wandelt die Buchstaben in Zahlen um. A = 1, B=2 usw.

- \_\_\_\_\_      \_ + \_ + \_ + \_ + \_ = \_ \_      A = \_ \_

Weiter bis zu einer Schranke (gleich danach geht eine Brücke über den Leinbach).

Wie viele große Steinbrocken liegen neben der Schranke?      B = \_

Geht nun über die Brücke und weiter dem Wasser entgegen.

Zählt die Brücken bis zum Biedenbacherwoog, auch die über die Ihr gekommen seid. Das Stauwehr zählt nicht. (gemütlicher Platz für eine Rast)      C = \_

Nun weiter Bachaufwärts, an der kommenden Gabelung oben bleiben und kurz danach dem schmalen Pfad (grün / blau) nach links bergauf folgen.

Nach wenigen Metern folgt dem Pfad nach rechts.

Nun kommt Euer Kreislauf in Schwung ☺

Am Pfadende geradeaus weiter, eine ganze Weile aufwärts.

An einer Kreuzung findet Ihr 2 Rittersteine.

Sucht den goldenen Pfeil und peilt mit dem Kompass, in welche Richtung er zeigt.

Notiert den Wert.      D = \_ \_ \_ °

Folgt nun der Pfeilrichtung und sucht am Felsen die Jahreszahl und die sechs Buchstaben.

Jahreszahl \_ \_ \_ \_ . Bildet die Quersumme der mittleren Zahlen.      E = \_ \_

Die Buchstaben sind ? \_ \_ - \_ \_ - \_ \_ - \_ \_ - \_ \_ - \_ \_ . Wandelt um in Zahlen und bildet die Summe. A = 1 , B = 2 usw.

\_ \_ + \_ \_ + \_ + \_ + \_ + \_ =      F = \_ \_

Zurück zum Pfeil. Nun geht's entgegengesetzt der Pfeilrichtung weiter.

Noch mal ein Stück aufwärts. (grün/blau)

Am Höchsten Punkt ist neben einem TP Granitstein ein Sandstein mit Zahlen und Zeichen. Welches deutliche Zeichen ist zu sehen.

Rechts daneben ist die Zahl 3 eingemeißelt.

Notiert den Namen des Zeichen und Ihr erhaltet ein Neues Wort.

\_\_\_\_\_ - ung = Wert G

Weiter geht's, vorbei an einem Steinblock rechts vom Weg. Hier ist oben noch mal das Zeichen zu sehen.

Am breiteren Weg angekommen sucht rechts den Wasserstein.

Peilt welche Richtung der Pfeil auf dem Ritterstein vorgibt. H = \_\_\_ °

Weiter grün/blau vorbei an einigen Grenzsteinen.

Da wo grün/blau zum Pfad wird und scharf nach rechts abzweigt, findet Ihr einen großen Grenzstein. Seht Euch den großen Grenzstein mal etwas genauer an.

Addiert auf der Seite GW alle sieben. I = \_\_\_

Die kleinere 3-stellige Zahl ist Wert J. J = \_\_\_

Folgt nun dem Pfad wenige Meter bis zum Ritterstein Eselsohl.

Das alte Spiel. Welche Richtung zeigt der Goldene Pfeil ?

Das Ergebnis ist 3-stellig K = \_\_\_ °

Weiter grün/blau bis zu einer Kreuzung.

***Hier gilt es eine Entscheidung zu fällen.***

1. Ihr möchtet in Schwarzsohl einkehren, (wenn die Hütte offen ist), dann folgt weiter grün/blau bis zur PWV Hütte.  
Noch ca. 1,5 km. Nach der Rast kommt hierher zurück.
2. Ihr möchtet bei dieser Tour die Einstiegsbox „Das Kleeblatt suchen“ dann müsst Ihr diese Tour hier unterbrechen und zur PWV Hütte Schwarzsohl gehen wo der Startpunkt der Einstiegsbox ist. Danach kommt Ihr wieder hierher.

Besser ist es aber das Kleeblatt von Schwarzsohl mit einer der anderen 3 Letterboxtouren dieser Serie zu verbinden, da diese kürzer sind. Seht hierzu den Clue „Das Kleeblatt“.

3. Ihr macht hier mit dem Clue „Das Wappen von Frankenstein“ weiter.

Wenn Ihr wieder hier seid oder gar nicht weg wart, dann geht es nun weiter.

Folgt dem Weg in  $A + B + E = \_ + \_ + \_ = \_ \text{ °}$

An der Gabelung links weiter bis zur nächsten Kreuzung.

Findet Ihr den Stein neben dem Weg mit der Nr.

$$I - C - C = \_ \_ - \_ \_ = \_ \_ \text{ dann seid Ihr richtig.}$$

Ab hier peilt in  $J + J = \_ \_ \_ + \_ \_ \_ = \_ \_ \_ ^\circ$  und nehmt den breiten Weg.

Am Baum vor der Kurve ist die Zahl  $B + C = \_ + \_ = \_$  zu sehen.

Diesem Weg bleibt solange ( ca. E Minuten ) treu bis Ihr eine große G erreicht.  
Es geht leicht abwärts. Abzweigungen bleiben unbeachtet.

Am großen G angekommen sucht den Mittelpunkt und peilt.

$$D - E - E = \_ \_ \_ - \_ \_ \_ = \_ \_ \_ ^\circ$$

An der kommenden Gabelung geht's aufwärts bis zum Mittelpunkt der nächsten Kreuzung/ Gabelung.

In Richtung  $D = \_ \_ \_ ^\circ$  sind einige Felsen zu erkennen.

Geht  $F - C = \_ \_ - \_ \_ = \_ \_$  Schritte Richtung linken Weg.

Schaut zum kleinen Felsmassiv und geht  $I = \_ \_$  Schritte zu einer Steinplatte.  
Darunter findet Ihr einen Hinweis ( auf Stein ) der Euch bestätigt dass Ihr auf dem richtigen Weg seid.

Weiter auf Eurem Weg (ca.  $I - B = \_ \_ - \_ \_ = \_ \_$  Minuten) der sich nun vor Euch dahinschlängelt. Nicht ungeduldig werden.

Nach einem großen Bogen nach rechts, ändert sich nun deutlich die Richtung in  $E^\circ = \_ \_ ^\circ$

Vom Hochsitz gleich nach dem großen Bogen geht noch

$$J + C + B = \_ \_ \_ + \_ + \_ = \_ \_ \_ \text{ Schritte weiter.}$$

Schaut Euch nun genau um. An der Böschung rechts von Euch, ist eine große Steinplatte. Geht links davon ca. 30 Schritte die Böschung hoch.

Wendet Euch nun nach links und sucht den kleinen unscheinbaren Pfad, der zwischen (noch) kleinen Kiefern hindurch auf die Hügelkuppe führt.

Der Forstweg, den Ihr gerade verlassen habt, führt wenige Meter unter Euch um die Kuppe herum.

Hier oben findet Ihr einen 40 cm hohen und 1.5 m langen Steinblock.

Geht von hier  $K - H = \_ \_ \_ - \_ \_ \_ = \_ \_ \_$  Schritte in

$$K - (I * E) - I + B = \_ \_ \_ - (\_ \_ * \_ \_) - \_ \_ + \_ = \_ \_ \_ ^\circ$$

zu einem herzförmigen Stein.

Geht noch ca.  $C * E = \_ * \_ \_ = \_ \_$  Schritte weiter. Haltet Euch links von den Felsen.

Hier findet Ihr in einer Felsspalte links neben dem Baum der auf dem Gestein wächst das Wappen von Frankenstein.

Happy Letterboxing  
Es grüßen die NeuVoPi und die Kruppis

Rückweg.

Geht zurück zum Forstweg und folgt diesem weiter.

Folgt dem Weg solange, bis in  $F + E + C = \_ \_ + \_ \_ + \_ = \_ \_ ^\circ$  ein breiter Weg abwärts führt. ( dauert eine Weile )

Diesem Weg folgt durch einige Kurven abwärts.

Nach einer Kehre, (rechts ist ein Hochsitz) weiter abwärts, vorbei an einer großspitzen- aufrechtstehenden Steinplatte.

Wo Ihr in Blickrichtung 2 Wege seht, nehmt den Weg abwärts.

An der nächsten Möglichkeit geradeaus.

Zum Startpunkt ist es nun nicht mehr weit.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
						ung				