

Werdau I - Entgleiste Nacht

(versteckt am 11.11.11 von ibaF & eihpos)

Stadt: 08412 Werdau

Startpunkt: Parkplatz an der Cottaeiche, 50°44'01.63"N; 12°19'26.87"E

Von Werdau aus nimm stadtauswärts die Holzstraße, die später Dreiflügel heißt.

Kurz bevor am Waldrand die Vorfahrtsstraße in 90° nach links abbiegt und zur Langenbernsdorfer Straße wird, befindet sich linkerhand der Parkplatz.

Empfohlene Landkarte: keine erforderlich

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, **Taschenlampe (!!!)**, Taschenrechner

Schwierigkeit: (*****) schwer

Gelände: (**---) leicht bis mittel

Länge: etwa 9 bis 10 km, ca. 3 bis 4 Stunden

Achtung !!! Dies ist eine Nachtletterbox, welche nur im Dunkeln gelaufen werden sollte !!!

Info:

Werdauer Wald:

Der Werdauer-Greiz-Wald, auch Greiz-Werdauer Wald oder ganz einfach Werdauer Wald ist ein Landschaftsschutzgebiet und eines der größten zusammenhängenden Waldgebiete Westsachsens. Das 62 km² große Gebiet erstreckt sich vom Pleiße- zum Elstertal und grenzt an die beiden Städte Werdau und Greiz. Seine höchste Erhebung ist mit 447 Metern der Brand auf Thüringer Gebiet. Seit 1968 ist er ein Landschaftsschutzgebiet.

Stadt Werdau:

Die Stadt Werdau (ursprünglich : Werde, Werda, Wertha oder Werdowe genannt) bedeutet „Uferau“, die an der Pleiße gelegene Aue. Die Gegend war ursprünglich mit Wäldern bedeckt und wurde Jahrhunderte lang von Slawen und Germanen umkämpft. Unter Karl dem Großen und Heinrich I. wurden die Slawen mehr und mehr zurückgedrängt, und die vordringenden deutschen Ansiedler schufen die Stadt „Werde“, welche 1298 das Stadtrecht erhalten haben soll, aber erst 1304 erstmals urkundlich erwähnt wurde. Bereits im 14. Jahrhundert war Werdau ein Zentrum der Tuchmacherei, welche aber im 19. Jahrhundert von der Textilindustrie abgelöst wurde. Heute hat Werdau ca. 23.000 Einwohner und hat damit bei einer Fläche von 66 km² ungefähr 345 Einwohner pro km². (Quelle: Wikipedia)

Viel Spaß beim Suchen der Letterbox !

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
U	V	W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü	ß
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Clue:

Wenn du am Parkplatz angekommen bist, suche dir als erstes einen Baum mit einem Schild aus Holz davor, auf dem etwas über diesen Baum steht. Was ist das für ein Baum? _ _ _ _ _
Wandle die Buchstaben in Zahlen um, addiere sie $_{_}+_{_}+_{_}+_{_}+_{_}=_{_}$, und bilde dann aus der Summe die Quersumme. **QS**= $_{_}=A$

Du läufst nun weiter in die Richtung, in der einmal eine Brücke über eine Eisenbahnlinie führte. (Die große Wandertafel zeigt dir den Weg.)
Kurz vor dem „Graben“ steht ein Mast. Auf ihm ist ein Schild zu sehen, notiere dir die zweistellige Zahl als B. **B**= $_{_}$

Suche dir nun einen Weg nach unten. Unten angekommen, gehst du nach rechts die Schienen weiter. Notiere dir die Himmelsrichtung, in die du nun läufst (**NOTWENDIG FÜR SPÄTERE WERDAU-BOXEN!!!**). Folge dem Weg ein paar Meter. Etwa 15 Meter nach dem dritten Strommast geht rechts ein kleiner Pfad in den Wald.
Diesen kletterst du nun hinauf. Wenn du oben angekommen bist, gehe $B-10*A(_{_}-_{_}=_{_})$ Schritte in $5*B+17*A-1(_{_}+_{_}-1=_{_})$ Grad, und du findest die Variable C an einem Baum unter Stein und Moos. **C**= $_{_}$

Wenn du den Hinweis gefunden hast, laufe wieder in Richtung Hang, gehe aber noch nicht bergab, denn wenn du den nächst größeren Pfad findest und ihn herunter gehst, siehst du einen Kilometerstein gegenüber, dessen Kilometerangabe dir den Hinweis auf die Variable D gibt. **D**= $_{_}$



Folge dann wieder für einige Minuten dem Schienenverlauf, vorbei an Freiflächen und Waldstücken, bis du zu einem größerem Weg kommst, der rechts von der Schiene runter geht. Nimm ihn bis zu einer Kreuzung.
Der Weg, der für dich wichtig ist, ist der in $D^2*A^2+2((2*C)^2)+1(_{_}*_{_}+_{_}+1=_{_})$ Grad, folge ihm weiter vorbei an einer Hütte und einem Feld, und du gelangst an eine Straße.
Wenn du an dieser T-Kreuzung rechts abbiegst, gelangst du zur Waldperle, wo du dich stärken kannst. Ansonsten nimm den Weg in die andere Richtung. Folge ihm ein paar Minuten.
Du passierst dabei ein Haus, vor dem viele geschnitzte Figuren stehen. Direkt danach gehe in $A^3*2*C-8*C(_{_}*_{_}-_{_}=_{_})$ Grad, und du läufst an einem Eichhörnchen und einer Sitzgelegenheit für die kleineren unter euch vorbei.



Du gelangst nun an eine T-Kreuzung.

Von dort aus gehe $A^4 - D^2(_ - _ = _)$ Schritte nach links einen Weg entlang, und du stehst neben einer Wurzel. Von hier aus gehe $1/2 * B(1/2 * _ = _)$ Schritte in $6 * B - 1 (_ * _ - 1 = _)$ Grad, und du gelangst an einen Baum, vor dem eine Wurzel liegt. An diesem Baum findest du unter Wurzeln, Rinde und Steinen deine nächste Variable. **E**=_

Laufe wieder zurück zum Weg, und du folgst ihm nun nach rechts. Danach überquerst du eine Straße, auf der anderen Seite siehst du ein großes Holzschild (Größe XXL!). Notiere dir das darauf stehende Wort: _____ Wandle die Buchstaben in Ziffern um und addiere sie. **F**=_

Von hier aus gehe weiter, bis du an ein rot-weißes Etwas gelangst, über das du nun springst. Wenn du darauf keine Lust hast, gehe einfach außen herum. Jetzt folge dem Weg weiter. An der nächsten Kreuzung bleibe weiter auf deinem Weg.

Etwas später gelangst du an eine Kreuzung von 6 Wegen (**Augen auf!!!**). Folge dem Weg, welcher in $((C^2)^2 + C):2 - C((_ + _):2 - _ = _)$ Grad geht, nach einiger Zeit gelangst du dann auf einen anderen Weg. An dieser Wegkreuzung gehe einfach weiter gerade aus durch den Wald.

Irgendwann siehst du dann den Waldsportplatz vor dir. Schau dich ruhig etwas um...

Die Anzahl der Attraktionen entspricht deiner nächsten Variable G.

Sind es 15, 25 oder 35? **G**=_

Wie ist der richtige Name des Waldsportplatzes (2 Wörter)? Wandle die Buchstaben in Zahlen um und addiere sie. Bilde dann daraus die Quersumme. **H**=_

Vorher kannst du noch einige Aufgaben lösen, bevor es ins Finale geht.

Nenne die Fläche des Werdauer Waldes (in km²). **I**=_

Danach nenne das Jahr, in welchem der Wald ein Landschaftsschutzgebiet wurde. Bilde die Quersumme und davon wieder die Quersumme. Danach verdopple sie und drittelle sie danach und du erhältst J. **J**=_

Was war in diesem Gebiet früher ein wichtiges Handwerk? Notiere es, wandle die Buchstaben erneut in Zahlen um und addiere sie. Bilde daraus die Quersumme. Du erhältst die Variable K. **K**=_

Gehe auf die Seite des Baches, welche nicht auf der Seite des Waldsportplatzes liegt. Hier suche dir eine „dreieckige“ Brücke und stelle dich davor. Nun beginnt das Finale.



Von dem Weg aus gehe $K^2-G^0-F^0-I^0$ (_ - _ - _ = _) Schritte in $G+C*J$ (_ + _ * _ = _) Grad, und du stehst vor einem Baum.

Von hier aus gehe $C^2=$ _ Schritte in $E^3:C$ (_ _ : _ = _) Grad, und du stehst erneut vor einem Baum.

Danach laufe $K^2:2+C+A+H$ (_ : 2 + _ + _ = _) Schritte in $(F-I)*J-1$ ((_ - _) * _ - 1 = _) Grad.

Jetzt gehe noch einmal A^2 Schritte in $(E*G)-B+D*C-D-C$ ((_ * _) - _ + _ * _ - _ - _ = _) Grad, und du findest die Letterbox unterhalb eines halben Baumes.

Wenn du dann die Letterbox gefunden hast, stemple ab und verstecke alles wieder genau so, wie du es vorgefunden hast.

Achtung vor Muggels, sonst können sich die nächsten nicht an der Letterbox erfreuen.



Rückweg:

Für den Rückweg plane gute 45 Minuten ein.

Laufe zurück zum Waldsportplatz, von hier aus nimmst du den Weg, welcher in die Richtung verläuft, in der Häuser stehen.

Falls du tagsüber unterwegs sein solltest, kannst Du am ersten Abzweig links abbiegen, und du gelangst zur Hasenheide, wo du dich stärken kannst. Ansonsten folge dem Weg **immer** weiter gerade aus, bis du auf einer dir schon bekannten Wegart stehst.

Diese gehe in $F+C$ (_ + _ = _) Grad weiter entlang.

Nach einigen Minuten gelangst du an einen Bahnhof. Hier kannst du ein Schild mit der Aufschrift „Bahnhofstraße“ erkennen. Folge dem Weg in die Richtung, in welche das Schild zeigt. Du passierst einen Parkplatz und und biegest danach gleich die erste Möglichkeit rechts ab.

Wenn du dort schon einmal gewesen bist, bist du richtig. Wandere immer weiter den Weg entlang, nach einigen Minuten erreichst du die Waldperle und gleich dahinter an der Y-Kreuzung biege rechts ab.

Nach ca. 1-2 Minuten nimmst du einen Pfad links in den Wald hinein. Dies ist ein Abkürzung, man kann aber auch gerade aus weiter gehen. Folge immer weiter der eingeschlagenen Richtung, du kannst auch am Waldrand entlang laufen, dort lässt es sich schöner laufen. In regelmäßigen Abständen kommen Bänke, auf denen du dich noch einmal ausruhen kannst. Nach einiger Zeit kommst du noch einmal an eine Schranke, hier biege rechts ab und du gelangst zu deinem Letterboxmobil.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	