

„Bergmanns Schwitzstübel“

(versteckt am 13.05.2012 durch die Mädels von „Die vier Wilkauer“, *Clue am 07.10.2012 angepasst*)

Ort:	08309 Eibenstock
Startpunkt:	Parkplatz an den „Badegärten Eibenstock“, Am Bühl 3
Koordinaten:	50°30'19.04"N, 12°35'58.20"O
Ausrüstung:	Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch und festes Schuhwerk
Schwierigkeit:	(*----) leicht
Gelände:	(*----) leicht, nur wenige Stufen
Länge:	ca. 1 bis 1,5 Stunden ohne Pausen und Bad-/Saunabesuch

Info:

Die ehemalige Chursächsische Freye Berg- und Stickereistadt Eibenstock liegt zwischen der gleichnamigen Talsperre und dem Auersberg im Westerzgebirge. Im Mittelalter bestimmte der Bergbau das dortige Leben der Bevölkerung. Im 18. Jahrhundert hielt eine neue Kunst Einzug, das Tambourieren. Daraus entwickelte sich das Handwerk Stickerei. Wenn Du mehr dazu erfahren möchtest, solltest Du das Stickerei-Museum im Ort besuchen.

Doch auch die vielen Wanderwege um den Ort und die Talsperre Eibenstock laden zum aktiven Erholen in der Natur an frischer Luft ein. Diese kleine Runde soll ein kleiner Anfang für alle Letterboxfans sein, diese Gegend durch ihr liebstes Hobby zu entdecken.

Eine besondere Attraktion der kleinen Stadt im Erzgebirge sind die „**Badegärten Eibenstock**“, die alljährlich bei der Wahl der schönsten Saunalandschaften Deutschlands unter den Top 3 landen...

Also warum nicht einen entspannten Wellnessstag mit der kleinen Letterboxrunde verbinden?!?

Infos zu den Badegärten erhältst Du hier: <http://www.badegaerten.de/>



Clue:

Stelle Dein Letterboxmobil auf dem Parkplatz der „Badegärten Eibenstock“ ab, und begib Dich noch vorm „Schwitzstübel“ auf diese kleine entspannte Runde.

Am Ende des Clues findest Du eine Tabelle, in die Du die gesammelten Variablen eintragen kannst.

Gehe als erstes zu dem Schild, auf dem die „Saunareise um die Welt“ vorgestellt wird und schau von dort aus links auf den Gebäudeteil, der mit Holz verkleidet ist. Drehe Dich in seine Richtung, bleibe stehen und zähle die Doppelfenster, und schon hast Du die Variable:

=> **A** = ____

Nun laufe vom Haupteingang der Sauna in süd-westliche Richtung am blauen Wunder vorbei. Nun kommst Du an drei sehr großen Holzfiguren vorbei.

Wie viele davon sind männlich? Und schon hast Du Variable:

=> **B** = ____

Jetzt suchst Du eine Wanderkarte, auf der Dir das Maskottchen von Eibenstock, der WurzelRudi, drei Ausflugsziele zeigt.

Wandle die Buchstaben des zweiten Wortteils jedes Ziels in Zahlen um und bilde jeweils die Summe aus den einzelnen Ziffern. So erhältst Du von oben nach unten (auf der Wanderkarte) die drei Variablen C bis E.

=> **C** = ____

=> **D** = ____

=> **E** = ____

Jetzt laufe weiter, links um das Blaue Wunder herum, und Du kommst am Restaurant „Panoramablick“ vorbei. Nicht ohne Grund hat es diesen Namen, hier kannst Du bei schönem Wetter den Ausblick auf die Talsperre Eibenstock genießen!

Dann gehe einfach noch ein Stück weiter, und Du wirst eine Holzterrasse abwärts in den Wald entdecken. Solltest Du Dich nicht trauen, diese hinaufzusteigen, kannst Du auch auf der linken Seite über die Wiese den kleinen Abhang hinunter laufen. Als Orientierung musst Du Dich rechts zum Waldrand wenden, dann solltest Du bald eine Bank und den Wanderweg in Deine Richtung wiederfinden.

Folge ihm einfach weiter bergab, bis Du auf einen größeren Weg triffst. Dort läufst Du in 65° weiter. Lasse alle abgehenden Wege unbeachtet, bis Du Wanderschilder entdeckst.

Dort gehst Du in $A*B+E+D-3 = _ * _ + _ + _ -3 = _ \text{°}$ weiter, und nach wenigen Metern verlässt Du den Hauptweg. Nimm hier den Pfad in $C*2+D-3 = _ * 2 + _ - 3 = _ \text{°}$.



Nun betrittst Du das Bergbaugebiet der „Allerheiligen Binge“ und kannst schon die ersten Fragen beantworten, um weitere Variablen einzusammeln.

Wie viele Meter lang ist die Binge? => **F** = _____

Wie viele Zentner Zinn wurden von dieser Lagerstätte geschmolzen? Lasse den letzten Buchstaben weg und Du erhältst eine Zahl => **G** = _____

Nun begib Dich zum Querort-Quergang und zähle dort die Stufen, die zu ihm hinauf führen. Schon hast Du die nächste Variable. => **H** = _____



Am Probeentnahme-Ort erfährst Du etwas über die Münzmethode, mit der die Bergmänner einschätzten, ob sich der Abbau lohnt. Eine Tafel nennt Dir dazu eine sprichwörtliche Redensart der hiesigen Zinner, was dies dokumentiert.

Ergänze folgenden Satzteil: „... über einen _____ lohnt der Berg!“

Wandle dieses Wort in Zahlen um und bilde die Summe aus allen einzelnen Ziffern, dann erhältst Du die Variable:

=> **I** = _____

Schon bald wirst Du etwas über verschiedene Gesteine erfahren.

Wie viele verschiedene Gesteine kannst Du betrachten und erfühlen?

=> **J** = _____

Finde als nächstes heraus, bei wie viel Grad Wismut geschmolzen wird.

=> K = _____

Zum Schluss kommst Du zum sogenannten Lichtloch. Dort fiel im Oktober 1712 der Bergsteiger Christian Meichssner hinein. Wie viele Lachter tief fiel er?

=> L = _____



Nun bist Du am Ende der „Allerheiligen Binge“ angelangt und stehst am Anfang Deines Finales!!!

Stelle Dich dazu mit dem Rücken an das letzte Schild Deiner Variablensammlung, peile in: F (verwende nur die ersten zwei Ziffern) = _____° und laufe K (verwende nur die zwei ersten Ziffern) = _____ Schritte.

Dann wende Dich in die eben ermittelte Richtung*2 = ____ * 2 = _____° und laufe D = ____ Schritte, bis Du ein wenig vor Dir an Deiner linken Seite einen mit Baumpilzen bewachsenen Baum siehst.

Nun schlage die Richtung G-F-(4*L) = ____ - ____ - (4 * ____) = _____° ein und folge dem Pfad für I-H+J = ____ - ____ + ____ = ____ Schritte, bis Du direkt links neben einer dicken Fichte stehst. Auf der anderen Seite des Pfades siehst Du eine kleine Kuhle. Peile von der Fichte aus ein letztes Mal in Richtung (G-F)/2 = (____ - ____) / 2 = _____° Einige Meter entfernt findest Du einen bemoosten Baumstumpf, dort liegt die Box.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!!

Du hast die Letterbox „Bergmanns Schwitzstübel“ gefunden. Achte bitte auf Muggel bei Deiner Stempellei!!! Dann stemple ab und hinterlasse bitte einen kleinen Eintrag im Logbuch der Box, z.B. wie Dir die Tour gefallen hat. Vielleicht hast Du auch noch einen kleinen Eintrag fürs Forum. Wir würden uns sehr freuen. Lege alle Dinge, so wie Du sie vorgefunden hast, wieder in die Box und verstecke sie wieder am Fundort, so wie Du sie gefunden hast.

Rückweg:

Gehe zur Sitzgruppe am Ausgang der „Allerheiligen Binge“ zurück, stelle Dich auf die Wegkreuzung und nimm den Weg in 245° und laufe ihn bergan, bis Du an Wanderschilder kommst, die Dir bekannt sein sollten. Dort biegst Du links ab und folgst dem Weg durch den Wald über eine Wiese und schon bald bist Du an Deinem Letterboxmobil.

Die Tabelle für Deine Variablensammlung:

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