Scharfenstein Letterbox

Stadt: Eltville, Rheingau
Startpunkt: Parkplatz Waldgaststätte Rausch, Wiesweg 93, 65343 Eltville
Ausrüstung: Kompass, Lineal, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift
Empfohlene Karte: Wiesbaden und Umgebung, Hessisches Landesvermessungsamt, eigentlich nicht nötig
Schwierigkeit: (**---)
Gelände: (***--), nicht kinderwagentauglich, ein längerer (oft etwas matschiger) Anstieg
Länge: ca. 6 km

(Eine Letterbox für Wanderer, die zwischendrin auch rätseln mögen - d.h. es geht ggf. auch mal 20 Minuten ohne Rätsel, nicht nervös werden…)

Einkehrmöglichkeit: Waldgasthaus Rausch. Dienstag-Freitag 15-24 Uhr geöffnet. Samstag – Sonntag 11-24 Uhr geöffnet. Montag Ruhetag.

Kleine Besonderheit: Es gibt auch drei „Kinder-Finder-Urkunden“ für die ersten Finder bis 14 Jahren.

Info:

Die Burgruine Scharfenstein wurde um 1160 unter Erzbischof Cristian I. von Buch erbaut. 1191 bezog das Adelsgeschlecht von Scharfenstein die Burg. Im 13. Jahrhundert diente die Burg unter anderem auch als Residenz der Erzbischöfe von Mainz.

Dass der (noch gut erhalte) Bergfried ein Wahrzeichen der Gemeinde Kiedrich ist, sieht man am Wappen, wo er neben dem Mainzer Doppelrad abgebildet ist.(ca. 14. Jahrhundert).

Heute kann man dort von Anfang April bis Anfang Oktober Grillen. Den Turm kann man leider nur mit Genehmigung besteigen.

Clue:

Vom Parkplatz aus begebe Dich zur Quelle des weißen Goldes (das dauert ggf. Etwas !!).

Notiere dort welches Nichts der Magistrat der Stadt Eltville für ein besonders erwähnenswertes Nichts hält:

__ __ __ __ .
a b c d

Wandele nun die Buchstaben in Zahlen um (a = 1, b = 2; c = 3,…), Tabelle auf der letzten Seite (auch mit den „realen Buchstaben“ – wird noch gebraucht…).

Der Weiher hat ganzjährig eine Temperatur von ca. 15 °.

Gehe zurück zum Rastplatz mit nur einem Tisch und einer Bank und spiele „Talseite wechsle Dich“.

Sechsstämmiger Baum

Nun folgst Du für ca. 1 km dem Forstweg, wobei Du die bisherige Richtung beibehältst.

Nach einiger Zeit passierst Du links einen Hochsitz am Rande eines dichten Fichtenbestandes. Kurze Zeit später ist auf der rechten Seite ein sechsstämmiger Baum. Nehme von dort für längere Zeit den Weg links den Hang hinauf. Dieser ist sowohl kurvenreich, als nach Regen auch recht matschig. Ignoriere etwaige Abzweigungen.

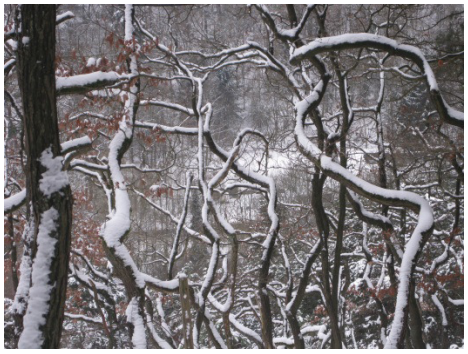
Diesem Weg folge bis auf die Höhe, wo er an einem breiten Forstweg einen Teil einer langgezogenen Wegspinne bildet. Dort lädt eine Bank bei der Förster-Schneider-Eiche zur Rast ein. Hier oben zieht sich die Gemeindegrenze zwischen Eltville und Kiedrich entlang, daher ist hier oben auch das Kiedricher Wappen zu finden. Das Kiedricher Wappen ziert neben dem Mainzer Doppelrad ein

__ __ __ __
e f g h

Wandele die Buchstaben in Zahlen um (Tabelle s. letzte Seite).

Nach der Rast begebe Dich wieder zu Deinem Aufstiegsweg und wähle von dort den Weg in die Richtung die Dir Deine Kompassnadel am allerwenigsten empfiehlt. Dieser Weg wendet sich sehr bald mit einem leichten Bogen nach links und folgt längere!! Zeit dem Hang mit gelegentlichem Blick durch den lichten Wald auf das rechts unten gelegene Tal. Einfach mal Zeit um nur zu wandern.

Nach ca. einer Viertelstunde verengt sich der Weg und Du gelangst zu den ersten aufgelassenen Weinbergen. Bei einer T-Kreuzung halte Dich links, auf der rechten Seite findest Du bald einen bizarren Eichenwald. Halte bei weiteren etwaigen von links einmündenden Wegen einfach Deine Richtung bei.


Eichenwald

Kurz danach tut sich auch zum ersten Mal der Blick auf die Ruine Scharfenstein auf. Wenn Du plötzlich auf die furchtbare Situation „Efeu essen Hütte auf“ stößt, behalte bitte Deine gute Laune und Dein Niveau bei.

Sobald die bewirtschafteten Weinberge beginnen, triffst Du auf eine Sitzgruppe. Welcher Ortsverein hat die Tische gestiftet __ __ __ .
i j k

Wandele die Buchstaben in Zahlen um (Tabelle s. letzte Seite).

Von hier aus geht es zur Ruine Scharfenstein. Ob Du dabei rechts oder links um den Weinberg vor der Scheidung läufst steht Dir frei - uns ist zumindest nicht´s von einem diesbezüglichen Aberglauben bekannt ;-)…

Nun hast Du die Ruine Scharfenstein erreicht. Leider ist der Turm nicht begehbar, aber das Stück hoch zur schwebenden Tür vermittelt Schwindelfreien schon einen guten Ausblick. Bequem und schön ist aber auch der Blick von dem Picknickplatz über Kiedrich und das Rheintal.

Hier auf dem Burggelände lässt es sich gut Rechnen und Rätseln. Da Du für den weiteren Weg später ein bestimmtes Wegzeichen benötigst, kommt hier das entsprechende Rätsel:

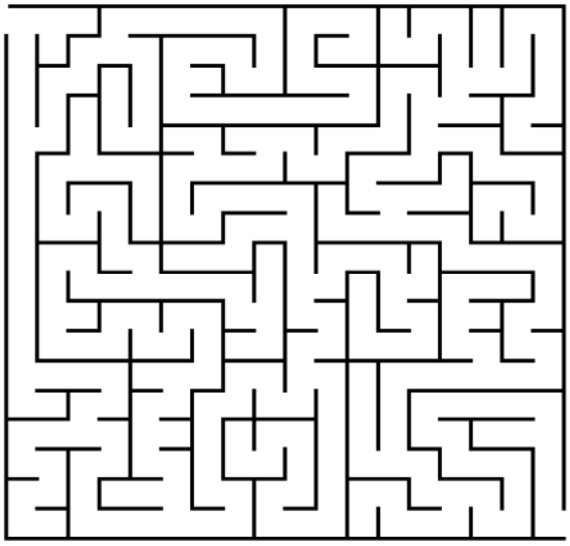
Platziere bitte einen virtuellen Letterboxer / Letterboxerin in der Mitte des Labyrinths (mit Lineal oder geschätzt – funktioniert auch). Von hier aus wird der Weg zu beiden Ausgängen errätselt.

*Der Weg mit den **weniger** Richtungswechseln ist das Wegzeichen, dass Du Dir merken solltest. (Ob Du jeden Winkel zählst oder „Schrägen" gehst ist egal, nur bitte nicht beide Formen mischen…)*

Zu welchen Wegzeichen gelangt der Letterboxer / die Letterboxerin ab dem gemittelten Startpunkt mit weniger Richtungswechsel:

Richtung Süd:_____

Richtung Nord: :_____



Nach der Pause geht es zurück vor das Gelände, wo Du zunächst dem Rheinsteig Richtung Eltville einige Zeit folgst. Bei dem Hinweis, dass Du nun vor der Weinberglage „Kiedricher Wasseros“ stehst, tauchst Du mit dem Rheinsteig in den Wald. Verlasse den Rheinsteig, wenn dieser rechts abbiegt und dabei den Wald verlässt, indem Du weiter geradeaus gehst.

Nachdem Dein Weg nach kurzer Zeit eine Linkskurve macht erreichst Du nach ca. 80 Schritten zwei auffällige Eichen am rechten Wegesrand. Hier geht ein Weg ab **g – a = ___°,** dem Du folgst. Laut Karte ist der Weg vorhanden - in Wirklichkeit nicht mehr auffindbar. Daher eine nähere Beschreibung:

Nach kurzer Zeit erreichst Du über diesen noch sichtbaren Weg einen „Tiefsitz“. Stelle Dich nun in Laufrichtung vor den „Tiefsitz“ (diesen im Rücken) an seine rechte Kante und peile Richtung (siehe Spalte „Reale Buchstaben“) __ __ __ __.
h+1 b g k

Nun solltest Du in ca. 120 Schritte Abstand die Wurzeln eines umgestürzten Baumes sehen oder erahnen – gehe dorthin. Wenn der Baumstamm 4 x durchsägt ist, hast Du den richtigen Baum getroffen. Umgehe oder überklettere den Stamm und halte Deine bisherige Richtung bei (siehe Spalte „Reale Buchstaben“) __ __ __ __.
h+1 b g k

Nach ca. 25 Schritten triffst Du wieder auf eine zunächst schlecht erkennbare Wegspur.
Dieser Wegspur folgst Du nun durch ein Tor von Bäumen leicht bergab – der Weg wird wieder besser erkennbar.
Diesem Weg folgst Du bis Du auf das von Dir bereits enträtselte Wegzeichen triffst. Folge diesem

- bergauf, wenn A = a + b - k=16
- bergab, wenn A = a + b – k =19 ist.

Du bist im Zielgebiet, wenn ein Weg kommt von

- links, wenn B = d – e + j = 3

  rechts, wenn B = d – e + j = 22 ist.

Peile nun C = (d x 10) : 2 = _____° und gehe D = c = ___ Schritte. Peile nun E =c x k= ___° und gehe F = f -1= ___ Schritte.

Loggen, aufpassen, freuen…

a, b, c…..	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
Realer Buchstabe											
Alphabetzahl (A=1, B=2,….)											

Rückweg: Folge nun Deinem enträtselten Wegzeichen bergab. Dieses führt Dich sodann im Tal rechtshaltend nach kurzer Zeit zurück zum Parkplatz.