



## Die Amtmannsruh Letterbox

(Platziert im April 2014 durch Die Kruppi's)

Ort:	67316 Hertlingshausen
Parkplatz:	Am Naturfreundehaus Rahnenhof
Startpunkt:	Am Naturfreundehaus Rahnenhof
Koordinaten:	N49°29.413' E8°01.301'
Gelände:	Waldwege und Pfade, ein alter nicht mehr begangener Hohlweg
Schwierigkeit:	(---**)
Länge:	ca.10,5 km
Dauer:	3 – 3,5 Stunden ohne Pausen
Material:	Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift, Kompass
Wanderkarte:	Topographische Karte
Einkehr:	Naturfreundehaus Rahnenhof

**Nicht Kinderwagentauglich**

### Info: Die Holzschlacht um den Hinnerwald

Zwischen Wattenheim, Enkenbach und Frankenstein befindet sich der Lamsheimer Wald auch Heidenfeldwald oder Hinnerwald genannt. Die Geschichte beginnt im 7. Jahrhundert als der „gute König“ Dagobert den Dreizehngemeinden Battenberg, Beindersheim, Bissersheim, Erpolzheim, Gerolsheim, Klein- und Großkarlbach, Heßheim, Kirchheim, Lamsheim, Laumersheim, Ungstein und dem untergegangene Pfeffingen das „Beholzungsrecht „ verlieh. Die in Haingeraiden zusammengeschlossenen Gemeinden durften auf ihrem Areal Bau-, Brenn-, und Streuholz entnehmen, während sich der König das Jagdrecht vorbehielt. 1035 wurden die Rechte erneuert, nachdem König Konrad II. aus einer Burg die Benediktinerabtei Limburg gemacht und diese mit dem Heidenfeldwald ausgestattet hatte. Im 15. Jahrhundert nutzte die Stadt Dürkheim es aus, dass das kurpfälzische Haus die Rechtsnachfolge des Klosters antrat. Dürkheim trat fortan als alleiniger Eigentümer des Waldes auf und verhängte empfindliche Strafen für Frevel. Die Heidenfeldgemeinden fühlten sich um Ihre Rechte betrogen. Die jahrhundertelangen Zwistigkeiten zwischen Dürkheim und den Dörfern gipfelten schließlich in der Lamsheimer Holzschlacht von 1792. Frustriert vom Auftreten der Dürkheimer zogen die Gemeinden unter Lamsheimer Führung mit angeblich 300 Fuhrwerken von Ungstein aus ins Jägerthal. Sie luden das im Heidenfeldwald von Dürkheim gestapelte Holz auf, wurden aber auf dem Rückweg von der Dürkheimer Bürgerwehr und einer leiningischen Soldatentruppe erwartet. Diese fielen über die Lamsheimer und ihre Genossen her. Die wilde Keilerei artete aus, als auch geschossen wurde. Schließlich mussten sich die Heidenfelder geschlagen geben und ihre Fuhrwerke zurücklassen. Neben 37verwundeten gab es auch ein Todesopfer zu beklagen. Erst 1823 wurde das bis dato unverbriefte Waldrecht behördlich geregelt. Dürkheim wurde das südliche, den Heidfeldgemeinden die nördliche Hälfte des nun als Limburg-Dürkheimer Wald firmierenden Gebietes zugesprochen. Heute verfügen nur noch Lamsheim und Gerolsheim über ihre Flächen. ( Quelle Rhein Pfalz )

# Clue

Zuerst wird mal ordentlich gehoppelt. Der Weg ist vorgegeben. Unterwegs macht sich Stups auf die Suche nach Steinen mit Inschrift. Die Inschriften der Steine sind mit den Initialen der Steinmetze versehen. Als Steinmetze waren im sogenannten Hinnerwald Boxen-Sucher, Geo-Cacher und Letter-Boxer tätig. Wer welchen Hinweis hinterlassen hat, muss Stups anhand der Initialen zuordnen.

Los geht's am Naturfreundehaus Rahnenhof. Stups hoppelt am NFH vorbei bis zum Ende des Jägerzauns am Pavillon. Links des befestigten Weges, folgt er einem schmalen Pfad aufwärts zu einem Weg. Am Anfang des Pfades ist an Bäumen eine Nummer weiß auf rot zu erkennen. Diese kennzeichnet vorerst seinen weiteren Weg. Nach dem kurzen Aufstieg, folgt Stups dem Weg in der bisherigen Richtung. Er ignoriert alle abgehenden Wege und Pfade.

Bald erkennt er rechts unten zwischen Steinsäulen ein stabiles Spinnennetz. Kurz danach passiert er einen Bolzplatz. Weiter hoppelt er auf seinem Weg der bald aufwärts führt. Nach ca. 10 Minuten erreicht er einen breiten Forstweg dem er ca. 50 Hoppler nach rechts folgt. Hier an der Bauminself mit Bank schlägt er einen Haken nach links. Nach weiteren 80 Hopfern steht aufrecht ein Stein mitten auf dem Weg.

Vom Stein wendet er sich in 200° (die Nr. seines bisherigen Weges verlässt Stups nun nach rechts) und hoppelt auf dem breiten Forstweg entlang. Nach ca. 125 Sprüngen zweigt rechts ein Pfad ab, diesem folgt Stups. Der Pfad läuft ein Stück parallel zu dem Forstweg. Den bald rechts abzweigenden Pfad ignoriert Stups, da er sich vor dem dunklen Wald fürchtet. Der Pfad macht bald einen Bogen nach rechts dem Stups folgt. Nach wenigen Minuten erreicht er wieder einen breiten Forstweg. Hier bewundert Stups gegenüber einen schönen, gebogenen und bemoosten Baumstumpf.

Er überquert den Forstweg und folgt gegenüber weiter dem Pfad, der bald in eine schmale Rinne übergeht, in welcher er abwärts springt. Er muss aber aufpassen, dass er am Ende nicht in die Schlammkuhle rutscht. Die Rinne endet an einem Forstweg der hier einen U-Bogen macht. Hier liegt ein umgestürzter Hochsitz. Warum räumen manche Jäger ihren Müll nicht weg?

Dem Forstweg folgt Stups nach links bis zu einer X-förmigen Kreuzung. Hier steht vor einer alten knorrigen Eiche eine Ruhebänk. Stups freut sich über eine kurze Pause.

Nun hoppelt er in 320° abwärts, sein Weg hat die Nr.2 und die Nummer des Pfades zu Beginn der Tour, aber in anderer Farbkombination.

Sein Weg endet kurze Zeit später wiederum an einem breiten Weg.

Nun folgt er der Fließrichtung des Wassers. Im Zweifel hält sich Stups in die Südliche Richtung. Rechts und links befinden sich nun steile bemooste Hänge.

An der zweiten Abzweigung angekommen, schlägt er einen Haken nach rechts in ein enges Tal. Gleich rechts oberhalb bestaunt er ein kleines Felsmassiv.

Er folgt dem Weg in das Tal, dem Wasser entgegen, ca. 470 Sprünge oder ungefähr 5 Minuten. Hier zweigt rechts ein schmales Pfädchen ab.

Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine kleine Wasserstelle.

Ehe Stups dem Pfädchen aufwärts folgt, löscht er hier erst mal seinen Durst, immerhin hat er schon 4 km zurückgelegt.

Nachdem der Durst gelöscht wurde hoppelt Stups den Pfad nach oben.

Nach einigen Minuten findet Stups kurz vor einer Rechtskurve einen hölzernen Pilz.

*Nun absolviert Stups eine kleine Übung zum zuordnen von Zahlen und Initialen. Notizen müssen hier aber noch keine gemacht werden.*

Gleich dahinter rechts an der Böschung liegt ein 1,5 Meter langer Quader.

Stups betrachtet sich die Oberseite und bewundert die Initialen und die Zahlen die ein Geo-Cacher Steinmetz in den Stein geschlagen hat.

Nun weiter auf dem Pfädchen. **Oben endet** der Pfad an einem Forstweg.

Hier schlägt Stups einen Haken nach links und nach 60 Sprüngen folgt er wieder einem Pfädchen mit der gleichen Markierung wie bisher nach rechts.

Das Pfädchen kreuzt bald einen Forstweg.

Hier schaut Stups nach links und erkennt wieder einen Stein der von Steinmetzen bearbeitet wurde. Doch leider ist der Stein in Stücke zerbrochen.

Stups folgt weiter dem Pfad der bald endgültig am nächsten Forstweg endet.

Hier sind ein Tisch und zwei Bänke aufgestellt.

Stups schlägt einen Haken nach rechts. Nach 1 – 2 Minuten folgt er dem Hinweis rechts am Baum, ..... 50 m, zur Erinnerungsstätte eines pensionierten Försters.

Hier stehen ebenfalls Tisch und Bänke. Nun wird es Zeit, dass er sich auf die Suche nach den notwendigen Variablen macht. Geübt hat er ja schon.

Er sucht den Stein mit dem Hubertusgeweih. Der Steinmetz muss ein wahrer Künstler gewesen sein.

Die Anzahl der goldenen Buchstaben notiert Stups als Variable A.      A = \_ \_

Nun hoppelt er zurück zum breiten Weg. Hier gegenüber in Nähe der Einmündung sucht er den Stein mit einer Inschrift.

Die Ziffer mit den Initialen des Letter-Boxers entspricht Wert B.      B = \_

Weiter hoppelt Stups auf dem Weg in der bisherigen Richtung. Er achtet auf einen dreieckigen Stein. Auf jeder Seite hat ein Steinmetz seine Initialen hinterlassen.

Auf der Seite des Boxen-Suchers findet Stups Wert C.      C = \_ \_

Der Geo-Cacher hat ihm Wert D hinterlassen.      D = \_ \_

Und vom Letter-Boxer bekommt er Wert E.      E = \_

55 Hoppler weiter findet Stups den nächsten Stein.

Ein Letter-Boxer hat hier Wert F eingemeißelt.      F = \_

Wieder ca. 130 Hoppler weiter, hat wieder ein Letter-Boxer oder Boxen-Sucher unter anderem eine mehrstellige Zahl eingeschlagen.

Die Summe der zweiten und dritten Ziffer ist Wert G.      G = \_ \_

Stups folgt dem Forstweg bis zu einer Linkskurve. Er sucht den Stein mit den Initialen des Letter-Boxers. Hier findet er Wert H.      H = \_

Nun folgt Stups weiter dem Weg und achtet auf den Stein in den der Letter-Boxer Steinmetz die Ziffer  $B - E = \_ - \_ = \_$  eingemeißelt hat.

Der Boxen-Sucher hat hier Wert I hinterlassen.      I = \_ \_

### **Stups merkt sich den Standort dieses Steins.**

Nun hat Stups alle Werte gesammelt.

Da der Boxen-Sucher, der Geo-Cacher und der Letter-Boxer mit den gesammelten Werten nichts anfangen können, beschließen sie mit Stups zusammen einen runden Tisch zu bilden.

Schließlich werden am Runden Tisch die größten Probleme gelöst.

Doch wo finden sie hier im Wald einen runden Tisch? Dem Letter-Boxer fällt schließlich ein, dass auf dem Stein, wo er Ziffer  $B - E = \_ - \_ = \_$  eingemeißelt hat, auf der Kopfseite ein Steinmetz ein flugfähiges Objekt eingeritzt hat.

Sie folgen für wenige Meter grob der Flugrichtung des Objekts.

Ein schwarzes eisernes Bild zieht sie magisch an. In 10 m Entfernung finden sie auch einen runden Tisch.

An diesem lösen sie nun die gestellten Aufgaben. Von hier aus helfen sie nun Stups bei der Suche nach der Amtmannsruh Letterbox.

# Finale

Zurück zum gemerkten Stein.

Stups peilt in  $G * B = \_ \_ * \_ \_ = \_ \_^\circ$  und folgt dieser Richtung. Steinmetze haben auch hier ihre Arbeiten aufgestellt.

Abzweigungen werden nicht beachtet. Nach ca.  $E * H = \_ * \_ = \_ \_$  Minuten erreicht er einen Querverlaufenden Forstweg.

Weiter abwärts in  $A * E = \_ \_ * \_ \_ = \_ \_^\circ$  die Richtung halten. An der Linkskurve geht es aber geradeaus nun steiler abwärts. Hier erkennt Stups auch einen dieser behauenen Steine. Er folgt dem Pfad abwärts bis zu einer großen Kreisrunden ebenen Fläche.

Vom Mittelpunkt peilt Stups in  $C * E = \_ \_ * \_ \_ = \_ \_^\circ$  und sucht den Pfad durchs Gebüsch.

Unten am breiten Forstweg angekommen, nach ca.  $F = \_$  Minuten, begibt sich Stups zur Bank um sich etwas auszuruhen.

Von der Bank aus  $I + C = \_ \_ + \_ \_ = \_ \_$  Sprünge weiter zum Weg der Mitte.

Nun  $I = \_ \_ \text{Hopser}$  in  $G * C = \_ \_ * \_ \_ = \_ \_^\circ$  vom Weg runter ins Unterholz.

Nochmal ca.  $I = \_ \_ \text{Sprünge}$  in  $E * I = \_ * \_ \_ = \_ \_^\circ$  und Stups kann den Anfang eines nicht mehr begangenen Weges erkennen.

Diesem folgt er  $D + D + G = \_ \_ + \_ \_ + \_ \_ = \_ \_ \text{Hoppler}$  aufwärts.

Links am Wegrand liegen einige größere bemooste Steine unter denen die Letterbox verborgen ist. Stups sucht vom Abhang aus nach der Box, dabei achtet er auf seine Umgebung, denn Muggel sind überall.

Happy Letterboxing  
wünschen Stups und Die Kruppi`s

A	B	C	D	E	F	G	H	I

## Rückweg

Zurück zur Bank. Mit dem Rücken zur Bank nicht links und nicht rechts.

Nimm den breiten Weg der erwärmend aufwärts führt.

Nach ca. 11 Minuten, vorbei an einem Brunnen, biegt der breite Weg nach links ab.

Auch hier steht eine Bank. Dahinter ist ein Grenzstein mit zwei Wächtern.

Folge ab dem Grenzstein dem bewachsenen Weg bis du wiederum einen Forstweg erreichst. Hier rechts halten, nach ca. 125 Schritten zweigt ein Weg nach links ab, dem du folgst. Nach weiteren 125 Schritten steht links von dir an einer Bauminsel eine Bank. Weiter in der bisherigen Richtung Weg Nummer B – E =  $\_ - \_ = \_$  folgen.

Nach 4 - 5 Minuten steht rechts, gleich nach einer Wegeinmündung, eine alte Bank. Weiter noch ein Stück auf deinem Weg bis zum schmalen Pfad der deinen Weg kreuzt. Folge dem Pfad nach halb links abwärts.

Bald weißt du wo du gestartet bist.