

Das Pentagramm von Eußerthal ist eine Serie von fünf Letterboxen, die in der landschaftlich reizvollen Umgebung von Eußerthal (Landkreis Südliche Weinstraße) versteckt wurden. Die Letterboxen der Serie können unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge gesucht werden. Lasst Euch überraschen, wohin Euch die Boxensuche führen wird. Genießt den Weg und nicht nur das Ziel. Ihr könnt eine ausgesetzte Bonus-Box suchen, wenn Ihr entsprechende Hinweise und Variablen bei den fünf Boxen des Pentagramms von Eußerthal sammelt.

## Das Pentagramm von Eußerthal – Letterbox 5

Schwierigkeit: (\*\*---), Gelände: (\*\*\*-); zwischendurch kurzer, aber kräftiger Anstieg auf unbefestigtem Weg; nicht für Kinderwagen geeignet. Bei Eis und Schnee sollte die Box nicht gesucht werden. Wegen der zu überquerenden Kirmung solltet ihr in der Dämmerung oder bei Nacht besser nicht suchen gehen.

Länge: ca. 12 km; ca. 4 Stunden Wanderzeit ohne Pausen.

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch, Stift, festes Schuhwerk, lange Hosen

Empfohlene Karte: Topographische Karte Annweiler am Trifels, Maßstab 1 : 25.000  
oder: Topographische Karte Oberhaardt Blatt 6, Maßstab 1 : 25.000

Einkehrmöglichkeiten in Eußerthal.

Parkplatz: Am nördlichen Ortsausgang von Eußerthal an der L 505 Richtung Taubensuhl auf der linken Straßenseite. N49.249182 , E7.959831 ; N49° 14' 57.06" , E7° 57' 35.39" ; [Parkplatz PvE 5](#)

Peilungen sind von der Mitte von Gabelungen, Wegkreuzungen oder Wegspinnen vorzunehmen. Bleibe im Zweifelsfall auf Deinem Weg, wenn nichts anderes angegeben ist.

**Bei einigen Boxensuchen kommt Ihr an Stellen vorbei, an denen Absturzgefahr besteht. Kinder sollten dort besonders gut beaufsichtigt werden. Achtet auch auf Eure eigene Sicherheit.**

### Clue:

Gehe zur Info-Tafel am nordöstlichen Ende des Parkplatzes und ermittle dort die ersten Variablen.

Die Nummer des am 2. Kreuz vorbeiführenden Rundwanderweges ist der Wert von Variable A. A = \_

Die Nummer der Forellenzucht rechts auf dem Ortsplan ist der Wert von Variable B. B = \_

Gehe von der Info-Tafel aus los in  $A * A * B^\circ = \_\_\_^\circ$  auf einem geschotterten Weg. Du kommst gleich an einer Kiefer mit dreistelliger Zahl vorbei, deren Quersumme gleich 14 ist.

An den ersten beiden Gabelungen gehst Du jeweils auf dem unmarkierten Weg, d.h. zuerst bergauf und dann ganz leicht bergab, weiter.

Bei der folgenden Abzweigung eines Forstweges gehe ein kurzes Stück in Richtung des b zu blauen Wasserschildern. Nimm vom oberen blauen Schild mit zwei Zahlen jeweils die Nachkommastellen dieser Zahlen und addiere sie zum Wert von Variable C.  $C = \_ \_$

Du gehst zurück auf Deinen bisherigen Hauptweg und folgst diesem weiter bis zu einer Sitzgruppe. In der Nähe der Sitzgruppe befindet sich ein gemauertes Gebilde, auf dem ein Name und ein weiteres Wort stehen. Dividiere den Wert von Variable C durch die Anzahl der Buchstaben dieses weiteren Wortes. Falls das Ergebnis eine ganze Zahl ergibt, dann setze als Wert von Variable D das Wort „rechts“ ein. Falls das Ergebnis keine ganze Zahl ergibt, dann setze als Wert von Variable D das Wort „links“ ein.  $D = \underline{\hspace{2cm}}$

Zähle die Buchstaben von Vor- und Nachnamen der Person, der dieses Gebilde gewidmet ist, und vergleiche die Anzahl mit Variable C. Falls die Anzahl der Buchstaben kleiner ist als der Wert von Variable C, verlässt Du  $A * C = \_ \_$  Schritte nach der Sitzgruppe den Hauptweg in  $C * B + B * B^\circ = \_ \_ \_^\circ$ . Falls die Anzahl der Buchstaben nicht kleiner ist als der Wert von Variable C, folgst Du dem Hauptweg durch eine Kurve und umrundest eine Lichtung.

Circa  $C = \_ \_$  Minuten später erreicht Dein Weg eine Verzweigung mit drei Schildern an Bäumen, auf denen die gleiche dreistellige Zahl steht. Die Quersumme dieser Zahl entspricht dem Wert von Variable C. Peile hier  $A * B^\circ = \_ \_^\circ$  und gehe am d vorbei. An der folgenden Gabelung halte Dich links und bleibe auf dem deutlicheren Weg.

Wenn Dein Weg eine markante Kurve macht und nach der Kurve eher eben weiter führt, wendest Du Dich auf einen Pfad nach  $A * B^\circ = \_ \_^\circ$ . Bleibe auf dem Kamm bis zu einem stehenden Grenzstein mit Nummer 29 auf der Nordseite und Nummer 28 auf der Südseite.

Peile vom Grenzstein  $(C + 2) * C^\circ = \_ \_ \_^\circ$  und gehe ca.  $B = \_ \_$  Schritte in die gepeilte Richtung zum nächstgelegenen, größeren Felsen. Der Felsen weist an seiner südlichen Seite einen V-förmigen Einschnitt auf. Darunter liegt in einer Höhle eine Hinweis-Box mit Informationen zum späteren Suchen der Bonus-Box. Falls Du die Bonus-Box noch suchen möchtest, trage die Informationen am Ende des Clues ein.

Schau Dich an dieser interessanten Stelle noch etwas um und gehe dann wieder zurück zur deutlichen Kurve des Forstweges. Überquere ihn Richtung  $(C + 3) * C^\circ = \_ \_ \_^\circ$  und gehe sportlich bergauf. Du bist richtig, wenn Dir nach steilem Anstieg eine Gruppe junger Lärchen den Weg versperrt. Umgehe die Gruppe und behalte Deine Richtung bergauf bei. Bald taucht in Deiner Laufrichtung ein Jägerstand auf. Du behältst Deine Richtung weiterhin bei und einige Meter hinter dem Jägerstand wird Dein Weg deutlicher und angenehmer zu gehen.

Auf der rechten Seite kommt ein ca. 1,30 m hoher Grenzstein. Notiere Dir die Nummer auf seiner Südseite als Wert von Variable E.  $E = \_ \_$

Dein Weg stößt auf eine Kreuzung und Du gehst gerade aus weiter bergan. Du erreichst eine Lichtung mit Jägerstand (Kirrung), gehst an ihrem linken Rand weiter und folgst dem sichtbaren Weg. Links Deines Weges steht ein kleiner Grenzstein mit der Zahl 37.

An der folgenden Gabelung behältst Du Deine Richtung leicht ansteigend bei und gehst nicht nach D. Du kommst zu einer schönen Sitzgruppe mit Schrifttafel auf einem Stein. Allerdings scheint dort bezüglich einer Jahreszahl Uneinigkeit zu bestehen.

Stelle Dich mit dem Rücken zum Metallschild am Metallpfosten und peile  $(C + C) * B^\circ = \_\_\_\_\circ$  auf einen Pfad. Gehe auf diesem Pfad weiter. Dein Pfad trifft auf einen Forstweg und Du behältst die Laufrichtung bei. An der großen Dreieck-Kreuzung mit Loch in der Mitte gehst Du nach D und dann sofort an der Gabelung nach  $E * 5 - B * 4^\circ = \_\_\_\_\circ$  aufwärts.

Gleich folgt eine Kreuzung mit Hochsitz und Du biegst in Richtung des Hochsitzes ab, womit Du eine kleine Grasfläche links von Dir lässt und den sich dahinter fortsetzenden Weg nimmst. Anfangs verläuft parallel unterhalb Deines Weges ein breiter Forstweg. Große Letterboxer müssen zwischendurch ein bisschen den Kopf einziehen.

Nach ca.  $B = \_\_\_$  Minuten kommt rechts des Weges eine kleine, namenlose Quelle. Kurz hinter der Quelle quert ein markierter Pfad, dem Du bergan folgst.

Dein Pfad stößt auf einen Forstweg. Du biegst auf diesen Forstweg ein und gehst bergan weiter. Links von Dir kommt ein eingezäuntes Gelände. An der nächsten Abzweigung folgst Du dem Weg, der Dich weiter am Zaun entlang führt. Wenn nun links ein Zaunpfosten mit zwei gleichen, farbigen Zeichen kommt, biege nach rechts auf einen Pfad durch Gras ab. Nach wenigen Metern erreichst Du eine sehenswerte Sitzgelegenheit, die Du Dir auf keinen Fall entgehen lassen solltest.

Gehe zurück zum Zaunpfosten mit zwei farbigen Zeichen und folge dem Weg weiter. Bald hast Du links und rechts von Dir einen Zaun. Wenn der Zaun auf der rechten Seite aufhört, macht Dein Weg eine leichte Linkskurve. Gehe weiter am linken Zaun entlang. Wenn der Zaun links aufhört, gehst Du gerade aus weiter.

Vor Dir siehst Du nun eine Ansammlung bemooster Steine. Gehe ganz nach vorne vor bis zu einem querliegenden, säulenartigen Stein. Drehe Dich um und Du findest hinter einem Kreuz das Versteck der Letterbox.

Stemple umsichtig und sicher ab, ohne Dich von Nichtletterboxern beobachten zu lassen. Ich fand das Versteck so interessant, dass ich mich entschieden habe, auf Eure Sorgfalt zu zählen. Bitte tarnt das Versteck wieder möglichst unauffällig.

Rückweg:

Die Beschreibung des ersten Abschnittes Deines Rückweges ist in der Letterbox. Übertrage die Beschreibung unten.

Achtung: Nachdem Du auf den Forstweg abgebogen bist, musst Du diesen durch eine Tür in einem Zaun wieder verlassen. Die Markierung ist vorhanden aber nur undeutlich.

---

---

---

---

Wenn Du vor dem Trog stehst, siehst Du in  $3 * (E - B)^\circ = \_\_\_^\circ$  ein Holzschild an einem Baum. Nimm den ersten Buchstaben auf dem Schild als Wert von Variable F.  $F = \_\_$

Drehe um und gehe am Steintrog vorbei. Du triffst auf eine Bank und biegst nach D ab. Links kommst Du an Häuschen vorbei, die von einem Arbeitskreis installiert wurden.

Bleibe auf dem Weg und an einem ca. 2,50 m hohen Baumstumpf folgst Du der Ausschilderung Richtung Gräfenhausen.

Hier kannst Du die Informationen aus der Hinweis-Box für die Bonus-Box eintragen:

---

---

---

---

Variable	A	B	C	D	E	F
Wert						
Ist im Clue der Bonusbox die Variable				B7		B8