

LICHTENKLINGEN LETTERBOX

St. Maria in Lichtenklingen im hessischen Odenwald (nahe der Hessisch-Badischen Grenze) ist die am Waldrand befindliche Ruine einer Marienkultstätte, die möglicherweise an der Stelle eines älteren germanischen oder keltischen Quellheiligtums errichtet wurde.

Der einschiffige, rechteckige Sakralbau hat ca. 15 m Länge und ca. 8 m Breite und ist mit einem quadratischen Chor von ca. 7,5 m Seitenlänge und einer vermutlich im 14. Jahrhundert angebauten Sakristei von ca. 5 m Seitenlänge versehen.

Das aufgehende Mauerwerk ist noch sehr gut erhalten bzw. restauriert und vermittelt einen guten Eindruck vom ursprünglichen Aussehen des Bauwerks. Die vermuteten älteren Besiedlungsspuren konnten bislang nicht archäologisch nachgewiesen werden. Unterhalb der Kapelle befindet sich eine gefasste Quelle mit einem Laufweg.

Bei der Aufgabe von „St. Maria in Lichtenklingen“ wurde die Marienfigur in die Kapelle eines nahen Dorfes gebracht. Der Legende nach kehrte die Figur auf ungeklärte Weise dreimal nach Lichtenklingen zurück, bevor sie in der Kapelle blieb, wo sie auch heute noch steht.

Außerdem sollen nachts bei der Kapellenruine tanzende Elfen und eine weiße Frau gesehen worden sein. Auch kursierten Gerüchte über einen vergrabenen Schatz. Wer weis, vielleicht wird sich auch Dir die weiße Frau zeigen und dir den Weg zum Schatz weisen.



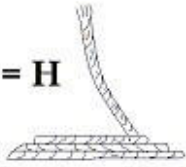
Die Kapellenruine von St. Maria in Lichtenklingen

!!! ACHTUNG !!!

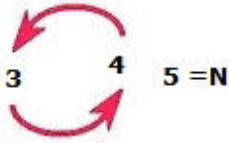
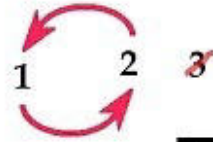
DIE ERMITTELTEN WERTE UND DIESER CLUE WERDEN AUSSERDEM FÜR DIE LB AM ADLERSTEIN BENÖTIGT. DIESE BEIDEN BOXEN KÖNNEN MITEINANDER KOMBINIERT WERDEN.

Um herauszufinden, bei welchem Ort sich der Startpunkt befindet, musst Du das Rebus-Rätsel lösen.

1 = H



3 = E, 4



5 = N



8 4



1 = B



D	J	T	D	N	I	M	D	K	T	T	N	D	N	E	Y	J	K	D	Z
C	F	O	L	L	G	J	E	R	Z	G	E	D	N	A	D	E	O	H	J
M	I	K	G	A	J	F	Ö	K	C	J	L	B	E	K	G	R	S	K	L
D	G	P	E	L	S	B	H	K	E	Q	V	H	I	E	T	B	Y	R	I
S	D	V	A	Ä	Q	W	Z	M	X	Z	B	Ö	J	S	Q	A	S	H	W
B	Z	I	E	R	G	A	D	L	O	U	M	C	E	L	A	G	I	N	S
M	Q	M	Y	F	K	S	Q	E	P	Ü	F	N	L	O	V	E	T	B	Z
H	U	T	B	Q	N	P	J	R	L	Y	D	K	O	G	E	W	G	I	L
W	M	Z	I	O	X	M	L	S	T	E	Q	I	I	U	H	E	U	Y	C
Ü	A	Q	N	Ä	O	X	I	A	E	I	D	S	N	Q	M	O	D	R	Z
D	P	U	E	U	N	L	H	D	T	N	E	O	D	A	S	N	I	N	K
M	O	S	E	L	Z	I	S	E	K	Z	H	K	F	N	N	A	M	R	G
S	U	O	H	Ü	Z	G	P	W	F	Q	T	T	E	D	B	O	I	N	J
I	W	L	I	C	H	T	E	N	K	L	I	N	G	E	Ä	C	Z	K	T
Z	H	Ü	N	Q	I	S	O	Z	C	H	R	N	Z	M	I	G	E	G	Y
D	U	N	T	L	A	C	W	Ä	S	Ö	J	A	E	R	Z	P	A	R	O
K	N	D	E	K	R	H	R	F	G	G	Z	I	G	Ö	M	Q	D	K	L
I	T	M	R	T	U	T	U	B	Ü	N	F	W	P	G	Y	R	M	A	E
J	E	Ä	Z	I	M	E	N	D	F	E	M	O	S	M	E	Q	Y	O	K
V	D	Y	U	M	Q	O	B	J	L	S	X	U	I	R	V	K	D	D	A

Suche 5 Wörter, die Dir den genauen Startpunkt verraten. Sie sind Wagrecht, → senkrecht ↓ und diagonal ↗ ↘ angeordnet.

Ausrüstung:

Kompass, Stempel, Stempelkissen, Taschenrechner, Stift, Clue, Feste Schuhe, bequeme Bekleidung, **Spiegel**, Maßband, Gute Laune, Proviant.

Empfohlen (aber nicht zwingend erforderlich): Fotoapparat, vorzugsweise Digicam, alternativ Bleistift und Papier.

Clue :

Die oben stehenden Rätsel haben Dir den Weg zum Startpunkt gezeigt. Hier geht es nur zu Fuß weiter. Gehe zur Wanderkarte auf dem Parkplatz und schau nach, welche Höhe der Hard-Berg

Wert A und der Zollstock **Wert B** (in Metern) haben.

Folge dem Hauptweg. Du kommst an einem Verkehrszeichen vorbei. Auf dem Pfosten sind einige Zahlen zu sehen. Zähle sie ALLE zusammen und Du erhältst **Wert C** .

Folge dem Weg um eine scharfe Kurve, den gelben Zahlen 1 und 3 nach. Irgendwann macht der Weg eine sehr scharfe (Haarnadel -) Kurve.

Gehe so lange weiter, bis Du an eine Abzweigung mit einem Stein kommst, der Dir den weiteren Weg weist. Welche Höhe in Zentimetern hat der Stein an der Kante, die nach Südwesten zeigt ? (Die QS ist 5, und es sind weniger als 120)

Dort siehst Du ein Schild, das einen gelb umrahmten Text enthält.

Wie oft kommt der Buchstabe T in diesem Text vor ? **Wert D**

Wie oft kommt der Buchstabe E in diesem Text vor ? **Wert E**

Wert F

Nun Folge dem Weg, dessen Name einen Gegenstand aus dem Rebus Rätsel am Anfang enthält. Folge diesem Weg bis zu einer Abzweigung in $2x(A-B) + E^\circ$. Wenn ein schmaler Pfad diesen Weg kreuzt, gehe in Richtung $(A-B)+(F-C-C)^\circ$ weiter. Bald erreichst Du eine Stelle, wo wohl jemand einen Wettbewerb im Türmchenbauen abgehalten hat. Du kannst ebenfalls eines daneben bauen, bevor Du deinen Weg fortsetzt.

Irgendwann erreichst Du einen Baum mit vielen Markierungen. Gegenüber auf der Anderen Seite des Pfades steht ein zersplitterter Baum. Von dort aus siehst du in ca 320° in 6 bis 8 Schritten entfernt einen Baumstumpf. Suche dort den ersten Hinweis. Mit deinem Zauberspiegel und dem mittleren magischen Streifen kannst Du ihn erkennen.

Schreibe Dir diesen Hinweis auf. Du musst ihn an einer späteren Stelle anwenden. Jetzt musst Du deinen Weg so fortsetzen, wie es unter dem Hinweis steht.

Du bist nun am Forsthaus und der Kapellenuine. Hier sind neben dem Eingang in Stein gemeißelt und auf der Informationstafel (Geopunkt) wichtige Informationen.

Wann wurde die Kapelle erbaut ? **TW1**

Wann fiel sie an die Reformierten ? **Wert G**

Eine Feuersbrunst wütete im Jahr in Lindenfels. **TW2**

Wert H = TW2 – TW1

Gehe jetzt noch ein paar Stufen zum Brunnen herunter und messe dort den Umfang des oberen Runden Teils auf dem Sockel Es sind cm. **Wert I**

Wie geht es nun weiter ? Stelle Dich unten an die Stufen, zwischen Mauer und Forsthaus. Gehe an der Mauer entlang. Unten am Boden, zwischen dem 1. und dem 2. Rohr ist ein weiterer Hinweis versteckt.

Jetzt kennst Du die Richtung, in der es weiter geht

Wenn Du ein Stück des Weges gegangen bist, wirst du sicher bald am Wegesrand einen Baum mit 2 Stämmen und einem Schild (Schönau) Sehen. Rechts unterhalb davon befindet sich ein Stein. Schau dort nach, der Wächter gibt dir einen weiteren Hinweis. Benutze deinen verzauberten Spiegel und den breiten magischen Streifen. Stelle Dir vor, du stehst ein paar Meter weiter vorne am Holzschild.

Befolge diese Anweisung.

Du kommst an eine Stelle, wo sich 2 Pfade kreuzen. Kurz davor steht ein Baum. Vielleicht kannst Du dort noch die letzten Reste von einem zerfallenen Hochsitz erkennen. Hütet auch er ein Geheimnis, das er den Freunden der Elfen verrät ? Schau am Fuße seines Stammes nach. Stelle Dich nun in die Mitte der Kreuzung und setze deinen Weg in Richtung **F - I** fort.

Gehe so weiter, wie es dir die Elfe gesagt hat. Pfad = Weg !

Du bist fast am Ziel. Gehe ein Stück geradeaus weiter.

Jetzt halte Ausschau nach der Stelle, die dir beschrieben wurde.

Noch ein kleiner Hinweis: beim Stempeln solltest Du etwas fester drücken, um ein gutes Resultat zu bekommen.

Rückweg: wenn Du geradeaus weiter gehst, kommst du an eine Stelle, von der Du ganz leicht wieder zum Ausgangspunkt zurück findest.

Magische Streifen

Schneide diese Streifen aus und klebe sie auf dünnen Karton.
Ein Tipp vorneweg: Lasse sie etwas länger, weil sie sich dann
Besser halten lassen.

