Mullerthal IV Letterbox

Startpunkt: Parkplatz Grundhof in der Nähe von Bollendorf an der N10 (von Bollendorf kommend rechterhand) Koordinaten: N 49° 50′ 10,4" E 6° 19′ 52,7" Mitnehmen: Kompass, Stempelkissen, Stift, Logbuch, feste Schuhe Anspruch Rätsel: ●○○○ Anspruch Strecke: ●●●○○ Streckenlänge: 13,7 km Einkehrmöglichkeiten: Hotels am Parkplatz oder auf halber Strecke Clue: Gehe zum Fußgängerüberweg und überquere diesen. Welches Muttertier sitzt auf der Grünfläche? _____ Wandle in Zahlen um (A=1) und addiere, danach addiere noch die Gesamtzahl der Tiere zum Ergebnis. Wert A = _ _ + _ = _ _ Wert B = Quersumme von $A = _$ Notiere die Summe der beiden Zahlen auf dem mittleren Verkehrsschild vor LAROCHETTE auf der Verkehrsinsel. Wert C = _ _ + _ _ = _ _ _ Gehe nun C Schritte in Richtung 10*B+20 = _ _ _ ° Du siehst einen Wegweiser, dahinter eine Treppe. Da geht's lang. Gerade über die nächste Kreuzung immer bergauf. An den folgenden Gabelungen und Kreuzungen gehst Du immer den linken Weg bis Du an einen Wegweiser mit der Standort-Nr. ECH.051.1 kommst. Wie hoch bist Du über NN? Wert $D = \underline{\ } \underline{\ } m$ Wert $E = Quersumme von D = _ _ _$ Wert F = die beiden letzten Zahlen von D = _ _

Auch ab hier hälst Du Dich weiterhin links. Nach einiger Zeit, die Du auf einem Forstweg

verbringst, gibt es einen Abzweig nach links. Dort gehe hin, Du kannst da auch eine Pause einlegen. Zähle währenddessen die Gittersegmente der Umzäunung.

Wert $G = _$

Zurück auf dem Forstweg setzte die ursprüngliche Richtung fort, gehe den Weg weiter geradeaus, bis in einer Rechtskurve ein Pfad mit Wegmarkierungen in Richtung 2*C-14 = _ _ _ ° abzweigt. Am Ende des Pfades kommst Du an einen Pavillon. Von der Mitte des Pavillons peile in 2*C = _ _ _ °. Du folgst dem Pfad komplett hinunter bis zum kühlen Nass. Hier peilst Du wieder in 2*C = _ _ _ °. Das Wasser ist Dein stetiger Begleiter, bleibe immer möglichst nah am Bachlauf, verlasse diesen nicht, bis Du ein grosses Gesicht in Stein gemeisselt siehst. Notiere Dir die Jahreszahl.

Wert $H = ___$ Wert I =Quersumme von $H = __$ Wert K =Wandle letzte Zahl von H in Buchstaben (A=1) um $= _$

Kurz darauf erreichst Du eine gut erhaltene Ruine. Diese lädt zu einer Besichtigung ein. Hier gibt es auch leckeren Likör zu kaufen.

Durch ein Gartentor auf dem Burggelände parallel zur Mauer führt Dein weiterer Weg. Ignoriere Abzweige nach rechts. Am Ende eines Holzsteges behalte Deine Richtung bei. Am See angekommen gehe Richtung 3*E = _ _ °. Ob Du den kommenden Abzweig B14 nach rechts nimmst oder auf dem Forstweg weiter gehst ist egal. Beide enden an der selben Stelle. Du kommst an eine Strasse und überquerst diese am Zebrastreifen. Dort geht auch Dein Pfad weiter. Folge der Markierung: K und erste Zahl von H anhängen = _ _ über eine weitere Strasse bis zu einer Baumruine. Hier peile in 5*B = _ _ °, an der kurz darauf folgenden Gabelung gehe nach links. Du durchläufst wieder eine schöne Schlucht, an deren Ende Du auf einen Forstweg stößt.

Hier beginnt das Finale.

An der Gabelung in unmittelbarer Nähe peile F * G = _ _ _ °, gehe bis zu einem beschilderten Pfosten auf der linken Seite. Von hier aus gehe C+3*F-E = _ _ _ Schritte geradeaus, bis Du rechts eine einzelne dünne Birke siehst, die Du mit F = _ _ Schritten vom Weg aus erreichst. Hier peile in $2*C+F = _ _ _ °$, $I+2 = _ _ _$ Schritte (Schritte * 0,7115 = Meter) auf einen großen Felsblock, an dessen rechtem Fuß in der Ecke die Mullerthal 4 Letterbox hinter stark bemoosten Steinen zu

finden ist. Achte auf Wanderer, stemple ab und verstecke sie wieder tief in ihrer Höhle.

Rückweg:

Gehe zurück zur Gabelung, peile nun E*E = _ _ _ ° und merke Dir die Wandermarkierung. Nachdem Du die Straße überquert hast, geht es ein kurzes Stück steil bergauf. Danach ist die Wandermarkierung dein stetiger Begleiter. Du kommst an 2 lohnenden Aussichtspunkten vorbei. Nach dem ersten Aussichtspunkt verpasse nicht den markierten Abzweig vom breiten geschotterten Weg. Du erreichst schließlich an einer T-Kreuzung einen Wegweiser, der Dir bekannt vorkommen sollte. Ab hier kennst Du die Strecke.

Variablenliste:

A	В	С	D	E	F	G	Н	I	K