

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 3

Schwierigkeit: (\*\*---), Gelände: (\*\*\*-); gut begehbare Querfeldeinpassage; eine steile Forstweg-Böschung; nicht für Kinderwagen geeignet.

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. Koordinaten: N49° 14.962', E07° 57.590'

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

#### Wichtige Information:

Wir haben im November 2018 einen Clue ausgearbeitet, mit dem die Boxen 2 und 3 miteinander verbunden werden. Wenn Du diese neue Tour läufst, kommst Du zuerst am Versteck der PVE 3 Letterbox vorbei und findest anschließend die PvE 2 Letterbox. Wir empfehlen, diese kombinierte Tour zu laufen. Falls Du nur die PvE 3 laufen möchtest, benötigst Du den hier folgenden Clue.

#### Clue:

Gehe zur Info-Tafel am nordöstlichen Ende des Parkplatzes. Setze die Entfernung zum Wanderziel Ramburg gleich dem Wert von Variable A. A = \_

Von der Tafel aus gehst Du in  $6 * A^\circ = \_\_^\circ$  zu einem Verbotsschild. Links an einem grünen Zaun befinden sich zwei gelbe Wegweiser, wovon auf einem die Entfernungsangaben zu zwei Wanderzielen in Richtung Nord-Ost stehen. Bilde von diesen beiden Entfernungsangaben einschließlich ihrer Nachkommastellen jeweils die Quersummen. Multipliziere schließlich eine der beiden Ziffern nach dem Komma mit der Summe der beiden Quersummen. Setze das Ergebnis gleich dem Wert von Variable B. B = \_ \_ \_

Folge der Fließrichtung des Baches, auf dem Du gerade stehst, und gehe am Parkplatz einer vom Restaurantführer Pfalz empfohlenen Gaststätte entlang. Gleich hinter der Gaststätte biegst Du ab auf eine Straße, bei der wohl zwischen Gemeinde und Bewohnern der Häuser Nummer 2 und 6 Uneinigkeit besteht, ob der Straßename mit oder ohne h geschrieben wird. Bald kommst Du am Haus mit Nummer A vorbei.

Welche Wegstrecke ist noch für Anlieger frei bis zu einem Brunnen? Die Strecke in Metern entspricht dem Wert von Variable C.  $C = \_ \_ \_$

Du nimmst die erste Möglichkeit, von der Straße auf einen asphaltierten Weg abzuzweigen und kommst gleich an einem Baum mit dreistelliger Zahl, deren Quersumme 11 ist, vorbei. Folge dem Weg durch eine Spitzkehre und gehe nicht den Weg am g vorbei. In der Spitzkehre siehst Du an einem Baum rechts neben dem g ein gelbes Schild mit einem Wanderziel. Links auf dem Schild stehen drei Buchstaben. Wandle den zweiten Buchstaben in eine Zahl um (A=1, B=2 usw.) und bilde die Quersumme. Wandle den dritten Buchstaben ebenfalls in eine Zahl um und addiere diese Zahl zur Quersumme der ersten Zahl hinzu. Als Ergebnis erhältst Du den Wert von Variable D.  $D = \_ \_$

An den beiden nächsten Abzweigungen biegst Du weder zum d noch zum c vom markierten Hauptweg ab. An der dann folgenden Gabelung gehst Du in  $(C / B) * (C / B) - A^\circ = \_ \_^\circ$  weiter. Bei der Wegeinmündung gleich darauf behalte Deine Laufrichtung in  $3 * B^\circ = \_ \_ \_^\circ$  bei.

Bleibe auf diesem Weg für ca.  $2 * D = \_ \_$  Minuten. Unterwegs stehen nach gut fünf Minuten in einer Rechtskurve links vom Weg einige markante Kiefern. Kurz vor einer Verzweigung passierst Du linker Hand eine kleine, mit Gras bewachsene Freifläche in einer Rechtskurve. Gleich darauf erreichst Du die Verzweigung und gehst weiter in Richtung des Schildes mit dreistelliger Zahl, deren Quersumme 12 beträgt. Du passierst eine Lichtung mit einem Hochsitz rechts des Weges und kommst an eine größere Kreuzung, ab der Du in Richtung  $A * D^\circ = \_ \_^\circ$  bergan gehst. An den beiden nun folgenden Abzweigungen geht es jeweils in  $2 * D^\circ = \_ \_^\circ$  weiter.

Du erreichst eine Wegspinne, gehst in  $3 * B^\circ = \_ \_ \_^\circ$  vorbei an der 126 und folgst einem ausgeschilderten Weg. An der nächsten Gabelung hilft Dir wieder die Ausschilderung weiter und Du kommst gleich zu einer doppelten Verzweigung mit Hochsitz rechts unterhalb voraus. Gehe nicht zum Hochsitz, sondern peile von der ersten Verzweigung in  $3 * B - 5 * A^\circ = \_ \_ \_^\circ$  und gehe in diese Richtung auf einen mit Gras bewachsenen Weg. Du passierst nach knapp 5 Minuten auf der rechten Seite einen sehr großen Felsen und behältst oben auf dem Kamm bleibend die Richtung bei bis zum Erreichen einer Kuppe.

Auf der Kuppe befinden sich zwei Grenzsteine mit einem quaderförmigen Stein daneben. Einer der beiden Grenzsteine ist leider umgefallen (sichtbar ist die 113).

Von den beiden Grenzsteinen peile  $240^\circ$  zu einem ca. 1 Meter hohen, schlanken Grenzstein und gehe die Richtung beibehaltend am Grenzstein vorbei weiter in  $240^\circ$ . Du passierst einen

umgekippten Grenzstein mit zweimal der Ziffer 7. Immer die Richtung beibehaltend erreichst Du große flache, bemooste Sandsteine mit einem Grenzstein dazwischen.

Peile nun in  $2 * B + 4 * D^\circ = \_\_\_^\circ$  und gehe in diese Richtung. Suche einen Ausstieg aus der Böschung auf einen Forstweg. Dann geht es weiter hinunter in  $2 * B + 4 * A^\circ = \_\_\_^\circ$  an einem großen Steinquader vorbei und weiter abwärts in  $2 * B^\circ = \_\_\_^\circ$ .

Du erreichst bald einen Grenzstein mit No. 41 und darunter G auf seiner Westseite. Bleibe am Grenzstein stehen, peile  $(D - A) * B + D^\circ = \_\_\_^\circ$  und gehe ca.  $B = \_\_\_$  Schritte zum nächsten Grenzstein. Von diesem aus findest Du die Letterbox in Deiner bisherigen Laufrichtung knapp 2 m entfernt.

Stemple ab und verstecke alles wieder mindestens so gut, wie Du es gefunden hast.

#### Rückweg:

Peile vom Fundort der Letterbox  $3 * D^\circ = \_\_\_^\circ$  und gehe knapp  $A * D = \_\_\_$  Schritte in diese Richtung. Du solltest nun an einer unscheinbaren Weggabelung stehen. Nimm den rechten Weg abwärts. Nach etwas mehr als  $A * D = \_\_\_$  Schritten stehst Du auf einem Forstweg. Wenn Du einen Abstecher machen willst, um einen Blick von oben auf das Startgebiet zu werfen, folge dem Forstweg ca.  $B = \_\_\_$  Schritte in Richtung der größeren Gradzahl. Um den Rückweg direkt einzuschlagen, folgst Du dem Forstweg in Richtung der kleineren Gradzahl.

Nach ca.  $2 * A = \_\_\_$  Minuten auf dem Forstweg biegst Du scharf ab und gehst links vom d vorbei. Verlasse diesen Weg nicht, bis Du an eine T-Kreuzung kommst. Wende Dich dort nach  $2 * B^\circ = \_\_\_^\circ$  leicht abwärts. An der T-Kreuzung gehst Du in Richtung des Brunnens.

Variable	A	B	C	D
Wert				

Wir hoffen, dass Dir die Suche Spaß gemacht hat.