

Auf der Suche nach den Templer Codes - Letterbox

versteckt am 01-06-2017 durch „Die 4 Müller’s“
{die-4-muellers@web.de}



- Ort: 67157 Wachenheim an der Weinstraße
- Startpunkt : Parkplatz an der K16 – Forsthaus Silbortal
- Navi: N 49° 24.083', E 8° 06.029" bzw. 49.40138°N 8.10049°E
- Level: Weg: ****_***** Die Wege sind überwiegend Pfade, Graswege und wenig Forstwege.
Sowie "Nuff und Nunner", evtl. durch Blätter etwas rutschig.
Schwierigkeit: ****** Keine Rechnungen, nur im „Notfall“! Templer-Codierscheibe!
- Wichtig: **Festes Schuhwerk, lange Hosen empfohlen. (Nicht Kinderwagen geeignet)**
- Hilfsmittel: Kompass, Schreibzeug, (Letterbox - Standard Ausrüstung)
- Dauer: Zur Box und zurück zum Startpunkt ca. 13 km, 4 Std. ohne Einkehr
(aber während der Tour möglich ☺, von 11.00 bis 17.00 ⌚ außer Donnerstag + Freitag.
Außerdem im Forsthaus Silbortal)
- Info: ***Dies ist eine eigenständige Runde mit „gewohntem“ Finale. Du hast aber zusätzlich die Möglichkeit die „3 Templer - Codes“ zu finden. ☺☺***

Auf der Suche nach den Templer-Codes läuft ihr teilweise auf „vergessenen“ Wegen/Pfaden.
Die Wegschwierigkeit erhöht sich leicht bei den „Finale“ .

Du machst dich auf die Suche nach den lang verschwundenen Templer-Codes.

Damit hast du Zugriff auf den Inhalt der „Templer-Mysterie-LB“ bzw. kannst diese entschlüsseln.

**Die Templercodes sind alle ohne Gewalteinwirkung aus Ihren Verstecken zu befreien.
Gehe vorsichtig damit um.**

Die evtl. benötigen „Hilfsmittel“ sind am Versteck vorhanden!

ERST SCHAUEN!!! - DANN ÖFFNEN!!!! DANKE

Gerne helfen wir mit den Codes auch weiter, falls es mit den Verstecken Probleme gibt.

☺ = Hinweise, Informationen, Tipps

Wann du die Templer-Codierscheibe benutzen sollst erkennst du an dem Zeichen









Schreibe hier Deine Lösungen ein:

Wert A	Wert B	Wert C	Wert D	Wert E	Wert F	Wert G	Wert H	Notwert
Templer Code 1								
Templer Code 2								
Templer Code 3								

1. Du findest am Eingang zum Gebäude ein Wappen, darauf sich auch Sterne befinden.
Die Anzahl der Sterne ist unser **Wert A** = _____ Nun gilt es einmal die Scheibe zu testen.
2. Vom Eingang geht unsere Tour los „**Wert A** = ____ auf ☉ in **UE** = ____ °, einem Tier folgend.
Vergiss nicht **Wert B** = _____ zu notieren. Der 4. Buchstabe des Ortsnamen am Holzschild!
Waldschänke _____ . Umwandeln in eine Zahl **A** = 1.
Du erreichst die Straße und hältst dich in „**Wert B** = ____ auf ☉ in **RJ** = ____ ° weiter, an einem Grenzstein mit „Templerkreuz“ vorbei, dem Tier folgend.
3. Einige Meter weiter am **ENDE des Pfades** geht es bergab über den „schwarzen Fluß“.
(VORSICHT).
Ein Zeichen zeigt dir den Weg über einen Wurzelpfad bergan bis zu einer T-Kreuzung. Ein Grenzstein ist hier zu erkennen, sowie ein Stein mit „Templerkreuzen“.
Die 4 stellige Jahreszahl auf dem Stein notiere dir _____ als „Notwert“.
Du läufst nun in 170° bergab bis zu einer weiteren T-Kreuzung.
Dort befindet sich auch ein größerer Stein. **Welche Form / Art?**
QUADRAT - DREIECK – VIERECK – RUND –
GRENZSTEIN – RITTERSTEIN - GALLENSTEIN
Die Antwort solltest du dir merken! Vielleicht ist diese für SPÄTER wichtig.
Nimm nun für den weiteren Verlauf die erste Gradangabe von Punkt 2.
4. Behalte die Richtung bei bis du an einem „weißen Kreuz“ angekommen bist,
dort in 120° bis zu einer Kreuzung.
Den Pfad in „**Wert B** = ____ auf ☉ in **JRM** = ____ ° ist dein weiterer Weg, behalte auch
über 3 Kreuzungen deine Laufrichtung bei bist du eine Wegspinne mit einem Grenzstein
erreichst. Am Stein nehme die erste Ziffer der zweistelligen Zahl als **Wert C** = _____ und
die zweite Ziffer der zweistelligen Zahl als **Wert D** = _____. Für den weiteren Verlauf
solltest du „**Wert C** = ____ auf ☉ in **MJP** = ____ ° gehen.
5. Nach ca. 220 Meter oder „2,5 bis 3 Minuten“ geht ein Pfad links ab!
Ignoriere diesen Pfad und deine ursprüngliche Laufrichtung!
Sondern **entscheidest dich für den rechten Weg**.
An einem Querweg kurz gepeilt in „**Wert C** = __ auf ☉ in **PRM** = ____ ° und weiter.
Du kommst an einem Hochsitz, sowie einem toten Baum mit Baumpilzen vorbei.
6. Links erscheint eine Buche mit einer roten Zahl die dem Wert **B** = ____ entspricht.
Von dort siehst du in „**Wert D** = __ auf ☉ in **BEZ** = ____ ° eine große Baumwurzel.
Einen Templercode solltest du dort finden. Schau genau ☺
Nimm nicht den direkten Weg sondern gehe ein paar Meter zurück und dann zur Wurzel.
7. Weiter geht es bis zu einer Kreuzung, „**Achtung 2. Variante für die Scheibe**“
dort „**Wert D** und **Wert A** = ____ ____ auf ☉ in **E 1 W** = ____ °
bis zu einer vergessenen Unterkunft (Hütte). Vom Eingang gehe 35 Schritte nach
„X“ = ☉ **AOLK** = _____ ?? und anschließend den Grasweg in 110°.
8. Später in einer Rechtskurve siehst du eine große
Steinplatte, welche sich an einem Baum anlehnt. Gehe
von der Steinplatte in „**600 / A** = ____ °“, ca. 30
Schritte.
Hier den Pfad in „**CA x C**“ = ____ ° bis zu einem
toten Baum an einem größeren Stein.
Einen weiteren Templercode solltest du nun finden.
☺



Alle Mittel zum Erreichen des Codes sind vor Ort vorhanden!
Bitte keine Gewalt! Gerne helfen wir mit dem Code weiter.

9. ☺ Im weiteren Verlauf erscheint ein weiterer Stein welcher die gleiche Form/Art von Punkt 3 hat rechts am Weg. Weiter in einer „Rechtskurve“ siehst du eine große Steinplatte an einem Baum angelehnt. Auch hier erinnert es an Punkt 3 . ☺
10. Bleibe so lange auf dem Weg bis links einige weiße Pfeile erscheinen. Die Scheibe zeigt dir von dort den neuen Wegverlauf, „Wert B = __ auf  in JRE = ____ °
11. An einer „T-Kreuzung / Abzweig“ erkennst du weitere Pfeile, nur hat sich hier die Farbe geändert!
2 Pfeile zeigen dir die weitere Richtung und eine Einkehrmöglichkeit. ☺
Beachte auf deinem Weg an einer Sitzgelegenheit den „Unterstand“. Die **einstellige** Quersumme der Jahreszahl ist Wert E = ____ An einem breiten Weg angekommen gehe in CD° ____ und kurz darauf die ? Steinstufen hinab.
Die Anzahl der Stufen ab dem Holzposten ist unser Wert F = ____ Außerdem befindet sich eine Jahreszahl und 3 Buchstaben auf einem Stein.
Der erste Buchstabe ergibt Wert G = ____
12. Folge dem alten „Transportmittel“ bergab bis ein Gebäude erscheint welches dein nächstes Ziel ist. Dort an einer „Holzhütte“ befindet sich eine kleine Infotafel über unser „Transportmittel“ und diverse Zahlen.
Finde hier die Ziffer zwischen Wert C = __ und Wert D = __ = Wert H = ____
13. Von der Hütte peile in „Wert F = __ auf  in ZHU = ____ °, dort sind einige Steinstufen zu erkennen. Es geht über eine Holzbrücke NUFF. An der T-Kreuzung rechts und gleich wieder links die Treppen hinauf. Im weiteren Verlauf halte dich bergan in NW.
14. An einem Holzposten und in der Nähe ein Wegweiser mit einem „bekanntem“ Gebiet, gehe nicht in Richtung des weißen Pfeiles, sondern nehme den Pfad über 3 Stufen in „Wert H = __ auf  in WMR = ____ °.
15. Diesem schmalen Pfad folge weiter bergan bis du kurz vor einer Rechtskurve **auf einen Stein** triffst. Dieser liegt fasst „Mittig“ auf deinem Weg.
Schau dich um und entdecke ein Stein in „Wert G B = ____ ____ auf  in DA7 = ____ ° mit der heutigen „Tages“- Form / Art. ☺
Wenige Schritte davon entfernt befindet sich eine Buche.
Einen weiteren Templercode solltest du nun finden.
16. Am Ende des Pfades wähle den nächsten Pfad bergauf und an dessen Ende suchst du den Einstieg zum weiteren Pfadverlauf bergan. Die Laufrichtung beibehalten bis zu einem stählernen Gebilde. Dort teste eine LINKS/RECHTS Kombination.
Nicht den Forstweg abwärts!
☺ Es erscheint nach wenige Metern auf der rechten Seite ein spitzer Stein im Wald.
- Du gehst nun den Weg weiter bis an die „Wert G = __ und Wert H = __ auf 
D. G36AAQ2S = _____. (Variante 2)
- Die Stelle merke dir** und gehe „Wert D = __ auf  in WJZ = ____ Schritte in „Wert E = __ auf  in MUH = ____ °.
Zuletzt noch „Wert F = __ auf  in CU9 = ____ ° und D = ____ Schritte zu einer Steinplatte.

Hier solltest du dich dann ins Logbuch eintragen können. Evtl. hilft auch ein Blick aufs „Dach“ oder die „Notrechnung“.

Hilfe:

Notwert minus H geteilt durch C geteilt durch B minus D. Das Ergebnis mal A plus AE

$$(((\text{---} - \text{---}) / \text{---}) / \text{---}) - \text{---} = \text{---} \cdot \text{---} \times \text{---} + \text{---} = \text{---} \text{ ☺}$$

☺☺☺☺☺ Herzlichen Glückwunsch ☺☺☺☺☺

**Verberge die Box wieder so wie Du sie gefunden hast,
gut getarnt.**

Wir hoffen es hat Spaß gemacht.

Happy Letterboxing Die „4 Müller's“

17. Nach getaner Buchführung zur „gemerkten Stelle“ und bergab. Unterwegs erkennst du noch einige „Tagessteine“ und erreichst eine Sitzbank. Dort suche und folge dem markierten Weg in EEA ° = _____
18. **Vor der Straße** geht ein Pfad oberhalb in Richtung EEC = _____ ° bis zu einem Sitzplatz. Am Sitzplatz angekommen gehe auf die andere Seite zum gelben Pfosten und Ritterstein.

Oder

Vor der Straße gehe vom gelben Pfosten zum nächsten gelben Pfosten und dort in 315° bis zum gelben Pfosten und Ritterstein.

Für beide Varianten:

Einfach vom Stein bergab bis im weiteren Wegverlauf irgendwann dein LB-Mobil erscheint.

