

Das Alte Schloss - Letterbox

versteckt am 01-01-2013 durch „Die 4 Müller’s“
{die-4-muellers@web.de}



Ort: 76848 Wilgartswiesen

Startpunkt : Parkplatz an der Hauptstr. , Nähe „Brunnenhof / Bushaltestelle“
Wir haben diesen Startpunkt gewählt, damit der Rückweg etwas kürzer ist!
Du kannst dich für den ersten Anstieg schon etwas warm laufen.

Navi: N 49° 12.430", E 7° 52.136"

Level: Weg: *** Die Wege sind Forstwege, Pfade und leider etwas Asphalt
Sowie "Nuff und Nunner". Evtl. durch Blätter etwas rutschig.
Schwierigkeit: ** Keine Rechnungen!

Wichtig: **Festes Schuhwerk, evtl. Taschenlampe, (Nicht Kinderwagen geeignet)**

Hilfsmittel: Kompass, Schreibzeug, (Letterbox - Standard Ausrüstung)

Dauer: Zur Box und zurück zum Startpunkt ca. 14 km, 4 Std. je nach Besichtigung/Rast

Info: **Die anfängliche Wandertafel wurde umgestellt, deswegen steht der gesuchte „Wert C“ vor Wert A und Wert B!!**
Ein paar schöne Aussichtspunkte!
Einkehrmöglichkeit am Startpunkt: z.B. Wilgartastube , unterwegs Picknickmöglichkeiten.

**Im Jahr 2007 hatten wir erstmals diese Runde gelaufen und dann wieder Anfang 2012.
Haben es aber nie geschafft die Box fertigzustellen. Jetzt wurde es aber Zeit dafür**

☺ = Hinweise, Informationen, Tipps

Anleitung zur „Zahlenschablone“. (Seite 5)

Du findest unterwegs verschiedene Hinweise welche in der Tabelle eingetragen werden.
Hier wird unterschieden bei den Werten von **A – J** und **1 bis 9**. Achte beim eintragen darauf.
Hast Du nun den **Wert A** und **Wert 1** gefunden, so ist z.B. bei **A = C** und bei **1 = 7**.

Der Gesuchte Wert von „A1“ wäre dann C7.

Deine „Lösungsschablone“ legst du nun das obere (in der linken Ecke) ausgeschnittene Quadrat, die Pfeile zeigen es, auf die Zahlentabelle mit der Zahl in Feld **C7**. Du erkennst dann weitere Zahlen. Notiere diese von oben nach unten! Somit steht die gesuchte Zahl als Lösung fest = **325**


Wann du die Schablone benutzen sollst erkennst du an dem Zeichen







Schreibe hier Deine Lösungen ein:




Hinweis: _____

Wert A	Wert B	Wert C	Wert D	Wert E	Wert F	Wert G	Wert H	Wert I	Wert J







Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Wert 7	Wert 8	Wert 9	

1. Vom Parkplatz gehe in Richtung „Westen“, leider etwas an der Straße entlang bis zu einem grünen Unterstand mit „H“-Schild.
Hier weiter in _____°, wir können ja einmal die Rätseschablone testen? Lege die Lösungsschablone auf  „**I 2**“. **Bedenke wir haben noch keine Werte gesammelt !!**
An der folgenden Gabelung folge der „Burg....“ bis ein großer Spielplatz erreicht wird. Hinter diesem Platz befindet sich ein Autoparkplatz.
2. Suche am Parkplatz die Wanderkarte und sammle noch ein paar Werte ein.
Wert 2 = _____ = Quersumme **Geiersteine-Tour**
Wert 3 = _____ = Anzahl der **blauen** Zeichen bei „**Zeichenerklärung**“
Wert 4 = _____ = Die Zahl **nach** dem Komma beim „Wilgartswieser Biosphären-Pfad“. ... **lädt der Aussichtspunkt „Wasgaublick“** (.....,___ km)
Wert C = _____ = Bei den Wanderwegen des PWV erkennst du ein blaues Kreuz
Der **7. Buchstabe des 1. Wortes** ist unser Wert C.
3. Von dort gehe in Richtung **NW** zur Grillhütte mit Rettungspunkt. Die Quersumme der letzten 3 Ziffern = _____ ergeben **Wert 1** = _____
4. Suche dann den Gedenkstein. Notiere den Namen des Pfads auf dem Stein.

Der erste Buchstabe des Vornamen ist **Wert A** = _____, der letzte Buchstabe des Nachnamen **Wert B** = _____
5. So genug Werte für den Anfang gesammelt.
Nun legt die **Lösungsschablone** auf  **C3** = _____
Die Gradangabe ist _____° Vom Gedenkstein nehmt nun diese Richtung. 
6. Überquere den 1. Forstweg und gehe „natürlich“ immer bergauf bis zum 2. Forstweg.
Hier lege die Schablone auf  **B4** = _____ Gehe nun in _____°
7. In einer Rechtskurve entdeckst Du links eine markante mehrstämmige Buche.
Gehe von dort  **C2** = _____ = „_____ **minus 5**“ Schritte weiter.
In  **C3** = _____ = _____° findest du in einer Felsspalte einen **Hinweis**.
8. Wieder zurück, den Weg weiter und kurz darauf erscheint ein großer Kletterfelsen und davor ein Wegweiser. Von dort nimm den Weg in  **D5** = _____ = _____° am „**Wieso denke ich hier an die Nordsee**“ entlang. Den Stufen folgend geht es an einem Stahlseil entlang bis du einen „Hölzernen Aussichtspunkt“ erreichst. In der Nähe erkennst du die Falkenburg. (bei schönem Wetter)
9. Nach dem wir die Aussicht genossen haben gehen wir weiter in die „Schule“ und nach wenigen Meter kommen wir an einem toten Pfahl vorbei. An der Weggabelung haben wir von der „Schule“ genug und du gehst den „Berg“ hinauf.
10. So geht es bis zur Schutzhütte an der ein Schild mit Wegangaben angebracht ist.
Wert E = _____ = Der eingekreiste Buchstabe links!
Wert F = _____ = Der 5. Buchstabe im ersten Wort. H _____
Wert G = _____ = Der erste Buchstabe hinter „K 56“
Wert 6 = _____ = Die Anzahl der Buchstaben in der 3. Spalte.
Wert 7 = _____ = Die Anzahl aller „e“ auf der Tafel

11. Nach dem wir uns nun vom Aufstieg erholt haben geht es weiter. Wir peilen in Mitte der Wegspinne in  **F7** = ____ = ____ ° und nehmen dort die „Abkürzung“.
12. Wir kommen nach einer Linkskurve an einer auffälligen „Steinplatte“ auf der rechten Seite vorbei. Hier könnten wir doch einmal nach den Informationen zum Rückweg schauen!?
- Vom höchsten Punkt der „Platte“ peile in  **A5** = ____ = ____ ° und in ca. 10 Schritten erkennst du einen Baum. Das rechte Teil fehlt, aber wir schauen einmal hinein.
13. Nun weiter und bald erkennen wir eine Mulde mit Öffnung (links). Mutige können mit der Taschenlampe hinein. Ist aber nicht Notwendig!!! Uns interessieren aber die 2 Ziffern rechts von der Öffnung. Nimm die Quersumme als **Wert 8** = _____
14. Wir bleiben dem Weg einige Zeit treu, ignorieren einige Abzweigungen und Aussichten (mit Bank), bis zur geschotterten Kurve mit Sitzmöglichkeit. Peile nun in  **F2** = ____ = ____ ° Auch etwas kleines „Schwarzes“ zeigt dir die Richtung.
15. Es geht an einer bemoosten Buche vorbei und kurz darauf findest du **rechts einen Grenzstein** mit Beschriftung. Merke dir die Buchstaben _____. Eine „Zeichnung“ begleitet uns nun bergab bis eine Sitzmöglichkeit erreicht wird. Auch ein bekanntes Schild hängt hier in der Nähe.
16. Schau dich um und du erkennst einen Stein mit „Schrittangabe“ und den Namen unseres nächsten Zieles = _____. Gehe vom Stein Richtung 40 ° bis du zu einer Infotafel kommst. **Uffpasse damit NIX passiert!** Was wurde hier im Jahr 1908 zu letzten mal gefangen? _____ **Wert H**= _____ = Der zweite Buchstabe.
17. Folge nun in südlicher Richtung, hier können wir eine Straße hören, ist schon beeindruckend was hier jeden Tag vorbeifährt! Auf unserem Weg hast du noch die Möglichkeit auf einen **schönen Aussichtspunkt** zu gehen, dem „schmerzhaften Stein.“ Es sind vom Weg ca. 5 Min zur Aussicht mit Sitzbank. Dazu verlasse entweder den unmarkierten Pfad oder kurz darauf den markierten Weg beim Hinweisschild zum Stein.
18. Ansonsten werden abgehende oder „ankommende“ Wege nicht beachtet, bis zu einer Gabelung mit Holzschild und Sitzbank. Hier suche und folge dann dem „AH-Pfad,“ (AH = Alte Herren oder so ähnlich) vom „Hinweis“ _____ bergab. Diesem Pfad bleibe treu und du kommst später durch eine bizarre Landschaft und an der Gabelung folgst du dem Holzwegweiser bzw. nach links und dann zweigt auch schon bald ein Pfad nach rechts ab.
19. Nun erobern wir unser Ziel und im Zweifel immer bergauf! (beim Letterboxing üblich) Wir finden am „Eingang“ eine Infotafel über das „**Alte Schloss**“. Lies die Information und nimm aber nur den letzten Buchstaben im Text (ganz unten rechts!) als **Wert I**= _____
20. Hinauf geht es über die Holzbrücke zum höchsten Punkt der Anlage. Die Sitzbank lädt zum verweilen ein, dabei kannst du noch die „Latten“ zählen. (Sitz+Rücken) Die Anzahl der „Latten“ = _____ ergibt **Wert J**= _____ Beim hinabgehen von dem Aussichtspunkt zähle die silbernen Metallpfosten.= _____ Die Zahl in ein Wort umgewandelt (A=1) und der erste Buchstabe ergibt unser **Wert 9** = _____.



21. Nach dem schönen Zwischenstopp geht es wieder zurück und an der „Weggabelung“ (von der Burg kommend) in  **H8** = ____ = ____° dem Zeichen nach unten folgen.
Die Anlage befindet sich nun rechts von dir.
22. Wir erreichen einen Weg mit anderer Untergrund und Sitzbank und gehen in Richtung  **B1** = ____ = ____° Wir bleiben auf diesem Weg, bis nach einer Sitzbank (dahinter eine gebogene Kiefer) eine größere Lichtung erscheint. Evtl. kommt kurz davor eine weitere Sitzmöglichkeit. Am Abzweig befindet sich auch ein Kanaldeckel.
Hast du eine Rastplatz erreicht (2 Bänke + 1 Tisch) ? Dann bist du zu weit gelaufen :-)
23. Hier nun  **B5** = ____ = ____°, etwas im Wald zu sehen geht es an etwas „Zerstörtem aus Stein & Metall“ vorbei, bis du eine Gabelung erreichst.
24. Nun solltest du dich an den Grenzstein erinnern!?
War die Beschriftung WGN, dann gehe nach **links**.
War die Beschriftung GWG, dann gehe nach **rechts**.
Nimm den Weg bis ein bizarre Buche am Wegesrand erscheint.
Diese steht auf der Seite in welcher Richtung du abgebogen bist. (links oder rechts?)
25. **Achtung! Nehme für „J9“ beide sichtbaren Zahlen auf der Scheibe!!**
Denn du solltest dann in  **J9** = ____ = ____° 5° weitergehen. Nach  **J8** = ____ = ca. ____ 0 - Schritten erkennst du einen Baumstumpf.
26. **Wiederhole Punkt 25!** und diesmal erkennst du einen ehemals drei-stämmigen Baum.
Teile davon wurden abgeholzt.
27. Von dort nach ca.  **G9** = ____ = ____°.



Am Fels ist eine Höhle und hinter dem Stein (Vorsichtig entfernen) befindet sich deine Belohnung.

😊😊😊😊😊 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“*



Rückweg ca. 1,5 km

Die Werte fandest du auf der Tour. Die Einkehr findest Du im Ort!

- Gehe in  **A7** = ____ = ____°, kurz darauf an der T-Kreuzung und Felsformation nach _____, dann wieder _____ zurück.
- An der nächsten Möglichkeit in _____ und _____.
- Am Haus mit der Nr.  **H4** = ____ = ____ könntest Du auch abbiegen und am Ende dann nach _____? **Wiederhole Punkt 24.**

		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1		1	0	3	2	3	7	6	1	0	9	0	5	2	7	3	5	9	7	4	8	3	9
2		3	2	1	6	6	7	3	8	0	8	2	4	3	5	0	8	4	2	6	5	1	6
3		7	8	5	2	8	0	1	4	6	8	5	1	4	3	4	1	2	3	3	2	0	2
4		1	5	2	5	3	4	1	0	3	1	3	6	7	2	2	2	6	4	5	5	4	3
5		5	1	3	7	1	7	5	9	1	9	2	0	7	9	8	2	7	8	1	7	9	9
6		1	0	8	3	2	5	7	8	2	7	2	2	4	3	5	4	4	2	3	8	8	8
7		9	2	8	1	8	2	1	4	2	1	8	6	4	2	9	1	2	1	0	2	7	7
8		4	5	2	8	9	4	2	0	4	4	3	5	0	1	7	3	9	4	0	1	4	5
9		7	9	9	6	8	0	2	3	8	0	6	0	3	3	8	2	8	0	0	3	5	6
10		4	8	7	5	6	4	3	1	2	6	0	3	2	2	8	6	2	8	0	9	1	2
11		7	0	1	4	9	8	7	3	7	2	8	0	5	1	7	7	0	1	6	5	0	1
12		1	6	2	2	2	0	2	4	0	6	5	0	6	4	9	2	4	3	9	2	3	4
13		6	4	6	6	4	2	9	1	4	9	2	3	5	6	1	0	9	1	7	8	6	7
14		2	2	7	3	1	2	4	3	5	7	5	9	7	0	8	2	6	0	8	2	3	5
15		0	5	8	9	1	5	3	7	8	5	2	0	6	9	1	9	0	8	1	3	5	6

An den Pfeilen die Lösungsschablone anlegen!



An der blauen Linie die Lösungsschablone ausschneiden, sowie die 4 schwarzen Felder!