

Felsenwaldsaga 4 - „De Schlabbeflicker unterm Maiblumenfels“

(versteckt im Mai 2014 - überarbeitet 02/2020 durch Gute Idee)

Ort: 66955 Pirmasens

Start: [Parkplatz Forsthaus Beckenhof](#)

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen und Logbuch

Schwierigkeit: (*----)

Gelände: (**---) nicht Kinderwagen tauglich

Länge: ca. 7,5 km; 2,5 Std

Hinweis: Bei allen Rechnungen gilt Punkt vor Strich. (Ä=Ä, Ö=Ö,...)

Einkehrmöglichkeiten: An Start und Ziel



Schuhmachergeselle Erich - von allen nur „De Schlabbeflicker“ genannt - ist ganz aufgeregt. Endlich soll es auf die Walz gehen. Doch seine Kollegen haben ihm einen Streich gespielt. Vier der Dinge, die ein Schuster braucht um seine Arbeit zu erledigen, haben sie ihm im Pirmasenser Felsenwald versteckt. Hilf Erich die Gegenstände zu finden, damit er endlich „Uff die Walz“ gehen kann.

In jeder der 4 Felsenwald-Boxen findest du einen der versteckten Gegenstände und einen Hinweis. Wenn du alle Hinweise hast, weißt du, von wo aus Erich auf die Reise geht und kannst ihn - zumindest auf den ersten Kilometern - begleiten, indem du die Felsenwald-Bonus-Box absolvierst.

Natürlich sind die Kollegen nicht ganz so böse, wie es zunächst scheint. Zu jedem versteckten Gegenstand haben sie ihm eine Hilfestellung - den Clue - gegeben. Bei dieser Tour startet „De Schlabbeflicker“ mitten im Pirmasenser Felsenwald. Begleite ihn nun auf seinem Weg unter den Maiblumenfels.



Clue

Am Startplatz sucht „De Schlabbeflicker“ den Rettungspunkt in südöstlicher Richtung. Dort erfährt er, wie weit es nach Dahn ist. A = __ __ . Dann geht er die Stufen nach oben bis zu einem Denkmal.

Hier wird einem Generaloberst gedacht. Er wurde 1880 geboren. Das Sterbejahr notiert „De Schlabbeflicker“ als Wert B = __ __ __ __ . Jetzt nimmt er den Pfad in östlicher Richtung.

An einer Gabelung hält er sich links und steigt hinauf, bis zu einem ehemaligen Aussichtspunkt. Leider ist die Aussicht einfach nicht mehr da. Hier oben entdeckt „De Schlabbeflicker“ einen Grenzstein. Er schaut ihn sich genau an.

In etwa 100 Grad führt der Weg weiter. „De Schlabbeflicker“ erreicht „mehrere Wege“. Er entscheidet sich für den „rechtsten“ Weg. Dieser führt ihn bergab sicher an eine Kreuzung die ein wenig an ein schief liegendes „X“ erinnert. Der kreuzende Weg hat eine Markierung. Welche Farbe hat sie? C = __ __ __ __ .

Hat der Grenzstein gelegen, dann geht es der Markierung nach rechts weiter. Hatte er aber ein Loch, dann geht es nach links. „De Schlabbeflicker“ kann sich noch gut an den Grenzstein erinnern und nimmt den richtigen Weg.

Er kommt an einem großen Felsmassiv vorbei, von dem einiges an Wasser herunter läuft. Da „De Schlabbeflicker“ schon seit ein paar Tagen unterwegs ist, nimmt er hier eine Dusche. An einer Pfadkreuzung geht es der Nase nach immer weiter bis zum Ende des Pfades.

„De Schlabbeflicker“ orientiert sich kurz und geht dann in nordöstlicher Richtung auf dem Weg weiter. An einem „Y“ kurz nach einer kleinen Bauminself hält er sich links und erreicht einen markanten Felsen. Bei den Stufen entdeckt er eine Jahreszahl. Diese notiert er sich. D = __ __ __ __ .

„De Schlabbeflicker“ folgt weiter der Markierung und trifft auf einen Forstweg. Hier geht es rechts bergauf. An einer Gabelung bleibt er weiter auf dem Forstweg bis zu einem gut erkennbaren toten Baum auf der linken Seite. Hier hing einmal ein gelbes Schild mit den Werten E und F darauf. Diese folgen nun aber etwas später im Clue 😊.

Er folgt weiter dem Forstweg, bis er auf Asphalt trifft. Hier steht ein großes Ungetüm. Wie viele „Plattformen“ hat es? $G = \underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}$ (ausgeschrieben).

An der Gabelung hält sich „De Schlabbeflicker“ rechts und entfernt sich vom Ungetüm. Er kommt an eine Kreuzung. Hier ist rechts ein gelbes Schild mit zwei Wanderzielen angebracht. Diese sind $H = \underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}$ $I = \underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}$.

Die beiden Entfernungen addiert ergeben den fehlenden Wert $F = \underline{\quad}\underline{\quad}, \underline{\quad}$ Km.

Das Schild bleibt rechts und „De Schlabbeflicker“ geht links. Schon bald erreicht er eine Schutzhütte. Hier kann er witziger weise im Innern an der westlichen Wand das komplette Lösungswort - einschließlich der fehlenden Werte aus E entdecken. Wer möchte kann sich E hier noch notieren - aber wozu? ☺. Da er alles richtig gemacht hat, folgt er guten Mutes dem Pfad nach unten. Dieser kreuzt gleich darauf einen anderen Pfad. „De Schlabbeflicker“ bleibt aber auf seinem Weg. An der folgenden Pfadkreuzung biegt er nach rechts ab.

„De Schlabbeflicker“ trifft nun auf einen breiteren Weg. Er hält sich rechts und geht NICHT nach unten. Nach geraumer Zeit entdeckt er rechts des Weges ein seltsames „Wohnzimmer“. Amüsiert läuft er weiter und folgt an der nächsten Kreuzung der Markierung in südwestlicher Richtung.

Hier spürt „De Schlabbeflicker“, dass er dem Ziel ganz nah ist. Er folgt dem Weg bis er das Lösungswort entdeckt. Nach etwa „WERT G * Nachkommastelle WERT F “ Schritten in „WERT G * Stelle 3 und 4 WERT D * 10“ Grad unter einer Steinplatte findet er die Box.

**Achtung vor anderen Wanderern!
Stemple ab und verberge die Box
wieder so wie du sie vorgefunden hast.**

Nach getaner Arbeit (Hinweis auf dem Werkzeug für Bonus nicht vergessen) begibt sich „De Schlabbeflicker“ zurück zum Weg. Von hier aus folgt er diesem, bis er sein Schustermobil erreicht.

Happy Schlabbe-Flicking!!!

Stelle	Aufgabe	Wert	Buchstabe
1	Die beiden letzten Stellen von Wert D als Buchstabe		
2	4. Buchstabe Wert G		
3	Quersumme Wert B als Buchstabe		
4	1. Buchstabe Wert E		
5	3. Buchstabe Wert I		
6	4. Buchstabe Wert C		
7	8. Buchstabe Wert H		
8	6. Buchstabe Wert H		
9	Die beiden ersten Stellen von Wert B als Buchstabe		
10	Nachkommastelle Wert F als Buchstabe		
11	3. Buchstabe Wert E		
12	Wert A als Buchstabe		