



Die Krone von St. Martin II

(placed März 2012, erneuert Juni 2020 von Britta und Jürgen)

Stadt: 67487 Sankt Martin

Startpunkt: Parkplatz an der „ Wappenschmiede „

Koordinaten: N 49°18'03.1`` E 008°05'26.3``

Anfahrt: Totenkopfstraße, in die Heinrich – Lorenz – Straße hineinfahren
abwärts weiterfahren in Richtung Campingplatz / Wappenschmiede,
Talstraße, rechts ab hoch bis zum Parkplatz

Empfohlene Landkarte : Top Karte 1 : 25.000 Neustadt ist sinnvoll

Ausrüstung: Kompaß, Schreibzeug, Stempel, Logbuch, festes Schuhwerk,
Fernglas, feste Unterlage

Schwierigkeit: (***--) Man sollte aufmerksam sein und gut zuordnen können.

Gelände: (***--) 85% Pfade, 1,5 h in gut laufbaren Serpentin bergauf

Länge: 9,5 km, 4,5 h sollten einkalkuliert werden.

Einer Sage nach wird überliefert, daß der Hochberg bei Sankt Martin innen aus Wasser besteht, daß man sich unterstehen sollte den Berg anzustechen, da das Wasser herausströmen und der Berg somit verschwinden würde.....

Wo Wasser so versteckt fließt, da existieren auch die Hüter des Wassers, die Wassergeister.

Leider bekommt man sie so gut wie nie zu Gesicht. Ist man jedoch aufmerksam, findet man gerade in der kälteren Zeit Hinweise, die ihre Existenz belegen. Im Winter hinterlassen sie uns wahre Kunstwerke aus Eis.

Als wir im Februar auf Erkundungstour für diese Box waren, stießen wir gleich zu Anfang auf einen gigantischen Eisvulkan, der um den größeren Geysir gebaut worden war.



Wir waren fasziniert von den vielen Eiskristallen, die in der Sonne nur so funkelten, als unser Blick plötzlich auf eine glasklare Eisplatte zu Füßen des Eisvulkans fiel. Sie fiel uns auf, da sich Symbole und eine Zeichnung erkennen ließen.

Da in der Sonne diese Platte bereits anfang zu schmelzen, beeilten wir uns, die Zeichnung einigermaßen detailgetreu abzumalen.

Je mehr wir zeichneten, desto mehr konnten wir erkennen, daß es sich anscheinend um eine Karte handelte, die uns zum Versteck der sagenumwobenen Krone von Sankt Martin führen sollte.



Sie war noch nie zuvor gefunden worden, da sie von den Wassergeistern gut geschützt wird.

Also folgten wir den Zeichen, kamen auf schmalen wunderschönen Pfaden, wobei wir einige Dinge im Wald finden und diese zueinander passend zuordnen mußten, endlich auch zum Versteck der Geisterkrone.

Wir möchten auch dir die Möglichkeit geben, die Krone von Sankt Martin zu finden, deshalb mache dich auf den Weg, einen Weg voller Geheimnisse. Genieße die wunderschöne Umgebung und die **Stille**, die du auf dieser Tour empfinden wirst.

Clue:

Der erste Teil besteht aus Suchen und Sammeln, der zweite Teil aus Zuordnen und der Jagd nach der Krone.....☺

Du startest am Parkplatz der Wappenschmiede.

Suche dir den Durchgang unter den Rittern hindurch, wobei du dir notierst, wie viele Ritter dich hier begrüßen. **A** = _

An den Gebäuden vorbei suche dir den Aufstieg in den Wald .

Jetzt trage auf der Schatzkarte(Seite 7) in die Tabelle „gefundene Hinweise“

(einfach der Reihe nach, pro gefundener Wert bitte ein Feld benutzen) ein , auf was du gerade hochgestiegen bist.

(Material und Bezeichnung ergeben das gesuchte Wort)

Weiter geht es auf den Pfad in den Wald, dem du auch über das Wasser folgst.

Am See erkennst du eine Sitzgelegenheit ohne „Rückhalt“. Direkt daneben geht es über Stufen bergauf.

Du entdeckst recht schnell blaue „Wasserköpfe“, schaue genau, es gibt unterschiedlich große von ihnen, notiere dir ihre Anzahl und subtrahiere 1, und du erhältst Wert **B** = _ .

Oben am „Sprudelplatz“, hier haben wir bei Minus - Temperaturen die Eisplatte gefunden, geht es für dich weiter in Richtung „Keschde“.

An der folgenden Pfadkreuzung gehe den Weg mit der größeren Stufenanzahl. (Material ist dir ja bekannt ☺)

Und immer weiter geht es, auch über hohe Stufen, auf einen schmalen Pfad. Auch Geister lieben schmale Pfade.....☺

Trage in die „Hinweis -Tabelle ein, vor was du jetzt stehst.....

An der Seite, wo du keine Öffnungen erkennst, geht es vorbei, und weiter hoch.....

Nach einer kleinen Rastmöglichkeit geht es....., wohin wohl....☺ über Stufen, Stock und Stein.....

Bevor du den kommenden Forstweg erreichst, entdeckst du ein langes Gebilde auf deiner linken Seite. Trage in die Hinweis – Tabelle ein, um was es sich hier handelt.

Stelle dich jetzt mittig auf den Forstweg, du kannst 2 Bäume entdecken, mit jeweils einem weißen Pfeil.

Auf was für einem Baum steht der Pfeil nach rechts :

Auf was für einem Baum steht der Pfeil nach links:

Merke sie dir gut, die jeweiligen Baumnamen stehen jetzt für rechts und links....

Deine weitere Richtung, den Forstweg kreuzend, weist dir **die Kastanie** und in dem Fall auch ihr Pfeil ...☺

Am nächsten Forstweg gehst du in die Richtung, die dir der kleine Pfeil auf dem Holzpfeilen vorgibt.

Für deine Hinweis – Tabelle notiere dir noch die Farbe des Pfeiles.

Vorbei geht es an einem imposanten Felsen.

Du bleibst auf deinem Weg, bis du die Möglichkeit bekommst, dem Pfeil unter dem „Rasthaus“ zu folgen.

Es geht an weiteren wunderschönen Felsformationen vorbei.

Du erreichst recht bald ein Objekt, von wo du deinen Ausgangsort gemütlich sitzend erahnen kannst. Trage den Namen des Objektes wieder in die Hinweis – Tabelle ein.

Am nächsten Querweg wählst du den Pfad zwischen Heide und Heidelbeeren. Du bleibst der „Wegbreite“ treu....☺

Erneut erreichst du einen schönen Aussichtspunkt. Notiere dir in die Hinweis – Tabelle, aus welchem Material die Füße des hier stehenden Objektes bestehen.

Den kommenden breiteren Weg kreuzt du .

Weiter geht es bergauf. Nach einiger Zeit gehst du links einen schmalen steinigen Pfad steil nach oben.

Dortdu weißt ja, nicht nur Geister lieben die Wege nach oben....☺

Am kommenden Wegedreieck, gehe hier zur Mitte, erinnere dich an die richtungsweisenden Bäume, du folgst jetzt **der Kastanie**.

Weiter geht es auf diesem Weg geradeaus. Nach ein paar Minuten triffst du auf eine ganz besondere Raststätte,

In einem Stein kannst du hier „etwas“ abstellen. Aus welchem Material besteht das Pfälzer Originalgefäß? Trage die Antwort in die Hinweis – Tabelle ein.

Welche Ortsgemeinde wird hier, an dieser Stelle, gepriesen? Auch diese trägst du in die besagte Tabelle ein.

Gehe oberhalb des Platzes weiter, dabei übersieh nicht die kommende kleine Kreuzung an der **die Kiefer** dir wieder hilft, wohin du weitergehen mußt. Vorsicht, lasse dich hier nicht verunsichern!



Vorbei geht es am Fuße einer links oben liegenden „rauchenden Felsformation“.

Du passierst hier eine Stelle, die von 2 bemoosten großen Steinen begrenzt ist, wie nennt man solch eine Stelle? Auch diese Antwort trägst du in die Hinweis – Tabelle ein.

Am nächsten Querweg geht es weiter in Richtung Horizont.....☺

Du triffst auf eine T-Kreuzung, wo du ein Stückchen bergab den rauchenden Felsen auch von oben bestaunen kannst. Am Baum neben einer Bank siehst du ein Objekt, was dir den Namen des Felsens verrät. Aus welchem Material besteht das Objekt und welche Farbe hat es? Trage die Antworten als eine Antwort wieder in die Hinweistabelle ein.

Zurück zur T-Kreuzung laufe genau in die entgegengesetzte Richtung. Am gleich darauf folgenden Y folge **der Kastanie**.

Du bist am **Fuße** des Hochberges gestartet und willst nun auch sein **anderes Ende** erreichen.



Jetzt hast du die Stelle erreicht, wo in Vollmondnächten die Wassergeister herum tanzen, weil sie sich freuen, daß sie bis zum heutigen Tag die Krone von Sankt Martin geheim halten konnten.

Stelle dich jetzt mit dem Rücken auf die Ostseite der Steinpyramide und begib dich auf den vor dir liegenden Pfad in Richtung **der Kiefer** durch ein Heidelbeer – und Felsenmeer.

Bald stößt du in einer Serpentine auf einen Felsen mit dreieckiger Front ,zwischen einer Buche und einer Kiefer.



A + A _ Schritte daneben, wo sich Holz und Stein mit einander verbunden haben, dort findest du zwischen beiden einen Hinweis. **Das was du erkennst**, das zeichne in die Hinweis – Tabelle.

Nun geht es weiter.....

Fast unten angekommen, erreichst du eine kleine Pfadgabelung. Du wählst die Richtung **der Kastanie**.

Kurze Zeit später erreichst du einen großen flachen Felsen links am Weg, mit verschiedenen geheimnisvollen Symbolen und leicht verwitterten Zahlen darauf.

Als **Haingeraide** oder auch **Haardtgeraide** bezeichnete man das durchgehende Waldgebiet von **Wanzenau** im Oberelsass bis **Bad Dürkheim** in der **Vorderpfalz**. Das Gebiet war in 16 Waldbezirke unterteilt und wurde von sogenannten Waldgenossenschaften bewirtschaftet, in welchen einfache Bauern zusammengeschlossen waren.

Die Entstehung der Waldgenossenschaften ist bis heute nicht geklärt. Eine Theorie besagt, daß die Bauern den **Franken** um 500 im Kampf gegen die **Alemannen** beigestanden hätten und dadurch das Nutzungsrecht erwarben. Unter dem **Merowingerkönig Dagobert I.** (622–639) wurden die Geraiiden neu geordnet und dabei die Grenzen an den natürlichen Bächen und Flüssen ausgerichtet. Die einzelnen Geraiiden wurden zwischen dem 16. Jahrhundert und dem 18. Jahrhundert aufgelöst und der Besitz den örtlichen Gemeinden unterstellt. (Quelle wikipedia)

Hast du dir den Felsen ausführlich betrachtet, dann läufst du ab hier ca. 12 Schritte weiter, **dann gehst du in SO – Richtung einen sehr unscheinbaren Heidelbeer-Heide-Pfad.** (Hilfe: z.Zt. rote/weiße Bänder an den Bäumen).

Du erreichst recht schnell ein steinernes Objekt erreichst, mit u.a. der Zahl 68 darauf. **Um was handelt es sich hier?** Trage das Wort **2 mal** in die Hinweis – Tabelle ein.

Du gehst ca. 10 Minuten weiter, bis du mittig auf deinem Weg einen relativ flachen großen Felsen erreichst, wieder **mit** verschiedenen Symbolen und Zahlen.

Das tiefste Symbol, das du hier entdeckst, das zeichne in die Hinweis – Tabelle .

Schaue dich jetzt um und gehe (ca. 40 °) zu einem großen senkrecht stehenden Stein in deiner Nähe.

Notiere dir hier die gut erkennbare Ziffer als $C = _ _$ und trage diese auch in die Hinweis – Tabelle ein. Ist schwer erkennbar, Hilfe gibt dir 4 x der Wert A.

Wieder zurück geht es auf deinem bisherigen Weg bis kurz vor einer T – Kreuzung auf der rechten Seite wieder ein flacher Felsen mit Symbolen und Zahlen auftaucht.

Notiere dir auch hier die gut erkennbare zweistellige Zahl über einem einzelnen Buchstaben, $_ _$,

Ziehe von der größeren Ziffer der zweistelligen Zahl, die kleinere Ziffer ab und du erhältst $D = _ _$.

A	B	C	D

An der T – Kreuzung (hier steht eine schiefe Birke) geht es in die Richtung der Kastanie weiter, und zwar so lange, bis du ca. 10 Schritte vor dem „hohen Haus“ rechts eine Schneise entdeckst, der du wieder über Stock und Stein....nach unten folgst.

Am kommenden Querweg geht es wieder in die Richtung der der Kastanie, wobei du hier nach

$(B \times C) + B (_ \times _) + _ = _ _$ Schritten rechts vom Weg einen kleinen flachen Felsen entdeckst, unter dem du auf seiner Rückseite einen Hinweis findest, den du wieder in die Hinweis – Tabelle zeichnest.

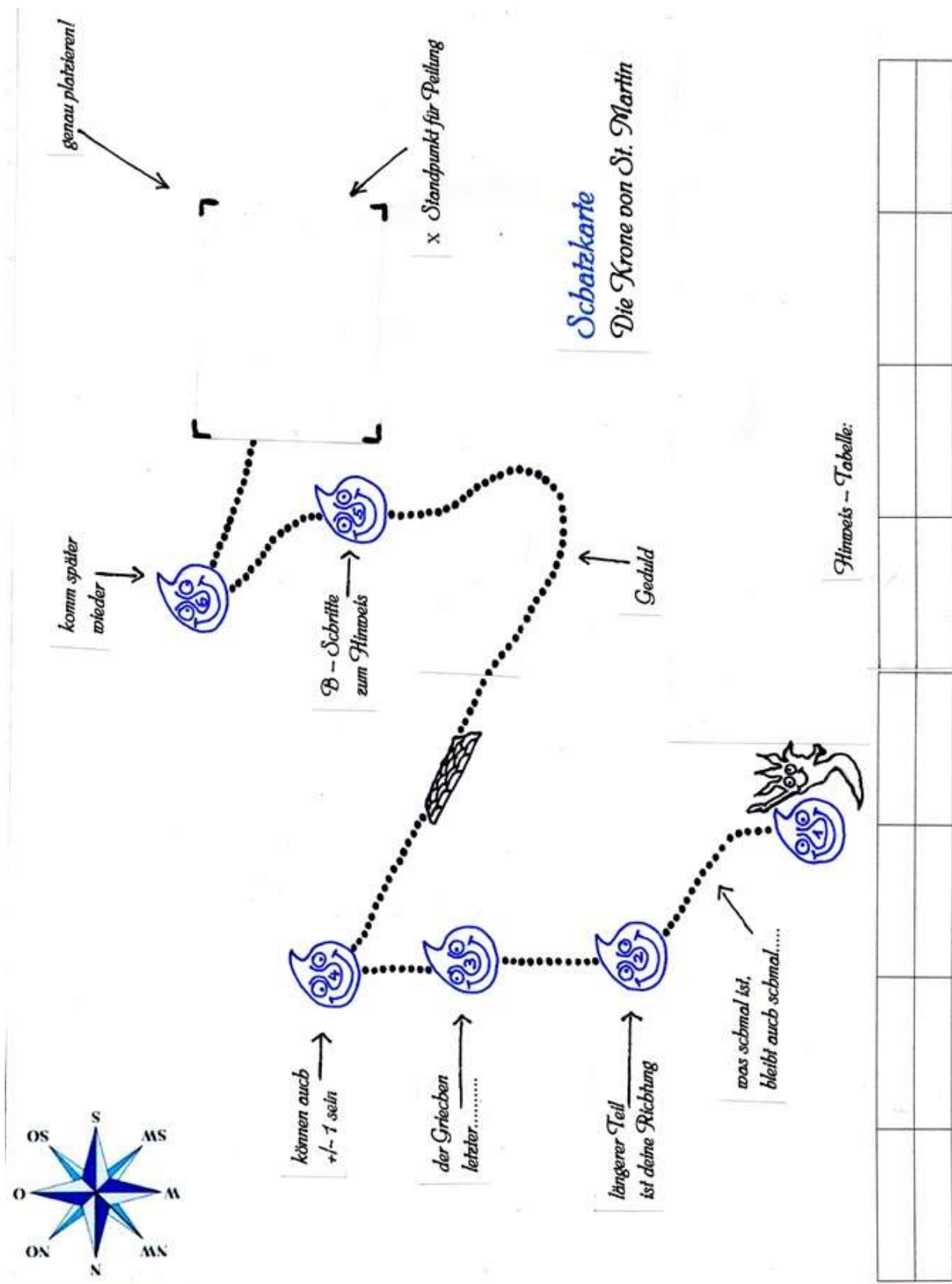
Weiter geht es zu zwei „hohen Häusern“, wobei eines eine Zwillingsleiter hat, ab der du $(B \times C) \times A (_ \times _) \times _ = _ _$ Schritte weitergehst. Gehe hier auf einem fast unsichtbaren Pfad in 20 bis 30 °. Suche dir deinen Weg bis du auf einen Forstweg triffst. (Alternativ: Ab den Hochsitzen Forstweg weiter gehen, bis rechts ein Abzweig kommt, dem du weiter folgst.)

Hast du ihn erreicht, folge ihm bergab, bis du auf der rechten Seite einen abzweigenden Pfad findest und diesen läufst. Du findest 2 ähnliche Objekte an den Bäumen rechts. Du nimmst das Objekt ohne Kilometerangabe, als Startpunkt deines ersten Wassertropfens deiner Schatzkarte . **Achte bitte auf deine Himmelsrichtungen.....!!**

Diese wendest du folgendermaßen an:

An den Plätzen (nummerierte Wassertropfen im Clue) schaust du dich jeweils um . Du ordnest hier dann 2 der gefundenen Hinweise so an, daß sie zusammenpassen, z.B. hast du einen Hinweis Stein, und einen Hinweis Bank. Steht an besagter Stelle eine Steinbank, dann bist du auf dem richtigen Weg und du kannst diese 2 Hinweise wegstreichen. Prüfe deine Hinweis – Tabelle und schaue genau, was dir auf deinem weiteren Weg alles begegnet.

Lege einfach los, es ist nicht so schwierig, wie es erst einmal aussieht...☺



Hast du die Krone gefunden, alles wieder gut versteckt, dann gehe zurück zum Wassertropfen Nr. 6.

Hier gehe immer bergab.

Unten angekommen kannst du dich jetzt entscheiden, ob du hier die Einkehrmöglichkeit nutzen möchtest, oder direkt zum Ausgangspunkt zurückgehen willst.

Für den direkten Rückweg suche dir das weiße Kreuz. Gleich dahinter folgst du dem Pfad bergab in den Wald hinein.

An einer T – Kreuzung halte dich links. In Höhe der Wappenschmiede gehe über die Treppen den schmalen Pfad zu deinem Ausgangspunkt.

Wir hoffen, daß du beim Suchen der Krone viel Spaß hattest, die Landschaft genießen konntest und auch erfolgreich warst.

Liebe Grüße,
Britta und Jürgen

Einkehrmöglichkeiten:

Wir hoffen, daß die „Wappenschmiede“, zu Beginn und am Ende der Tour, recht bald einen neuen Pächter finden wird. Sobald wir Näheres wissen, werden wir die Information im Forum bekannt geben.

Burgschänke an der Krobsburg

An der Krobsburg 5

67487 Sankt Martin

Tel.: 06323 – 5924

Täglich von 11.00 – 18.00 Uhr, im Sommer bis 20.00 Uhr

Ruhetag: Dienstag

Um Reservierung wird gebeten (Restaurant)

www.burgschaenke-krobsburg.pfalz-info.com

In Sankt Martin gibt es weitere gemütliche Lokale und Weinstuben.