

| | |
|--------------------|---|
| Parken+Startpunkt: | Wanderparkplatz Winterbergstraße, 66996 Erfweiler (in der Nähe des Angelsportvereins) |
| Koordinate: | 49°09'53.2"N 7°49'03.9"E |
| Schwierigkeit: | Clue: (**---); Gelände: (***--) |
| Dauer: | 12 km; 4-5 Std; ca. 400 Hm |
| Landkarte: | keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der Onlinekarte |
| Ausrüstung: | Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift |
| Einkehren: | Im Ort, bitte vorher informieren -div. Rastmöglichkeiten unterwegs |



Allgemeine Info:

Dieser Clue ist Teil der Serie „Im Westen was Neues“. Diese Serie besteht aus 12 Clues und einem Bonusclue. Um den Bonusclue zu erlangen, sammelst du zusätzliche Hinweise. Diese musst du später genau zuordnen können. Deshalb klebe sie gleich im Clue an vorgesehener Stelle ein. Dazu gehört die Kennzahl die du im Logbuch findest. Mit dieser Kennzahl kannst du auch die zusätzlichen Hinweise bei uns per PN oder Email anfordern, falls diese vergriffen sein sollten.

Die einzelnen der 12 Clues können beliebig gelaufen werden.

Konvention: Piep=Abstecher zu einem Wert, Versteck. Nach dem Fund kehre dorthin wieder zurück.

Piep-Piep: Gesuchter Wert, gesuchtes Versteck.

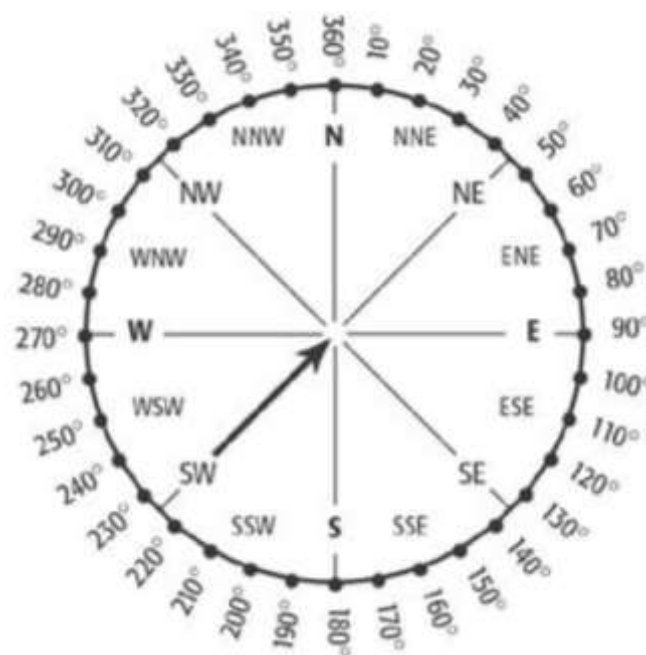
Info zum Clue: Wenn du einer Wandermarkierung folgst, dann sind Abzweige und sonstiges nicht erwähnt. BW= Buchstabenwert z.B. A=1, B=2 usw..

Clue:

Von den Wandertafeln auf dem Parkplatz laufe den asphaltierten Weg in westliche Richtung. Der Asphalt endet, geht aber als Schotterweg weiter. An der ersten Bank wechsele nach rechts auf den Pfad. Folge diesem lange bis zu seinem Ende, welches eindeutig erkennbar ist. Dort orientiere dich an der dir bisher präsenten Wandermarkierung (_____), der du bis zur Station 6, ohne abzubiegen, folgst. Auf dieser Tafel **suche Wert E** (Eine Farbe versteckt sich in dem Wort nach „dessus de“). Auch ab dieser Stelle bleibe der Wandermarkierung treu. Du

kommst an einigen
einem markanten
vorbei. Bei der
(Buchstabe neben
kleine Stege und
Kreuzung. Ab hier
Wandermarkierung,
Farben

Richtung WNW.
Hinweisschild für
einem Pfad. Dort
Schild (mittlerer
Farben der
Dieser Pfad führt
markant nach oben.



Grenzsteinen und an
vieltstämmigen Baum
Station 5 **suche Wert A**
der 82), gehst über zwei
kommst an eine T-
verlässt dich deine alte
du folgst nun den neuen
(_____)

Kurz nach einem
Radfahrer kommst du zu
suche Wert C am gelben
Buchstabe unter den
Wandermarkierung).
dich das erste Mal
Aber Achtung, an einer


X-Kreuzung (quergespaltener Fels voraus) verlässt du die Wandermarkierung. Dein neuer Weg startet in NW. In der Folge gehe einmal links und einmal geradeaus (1.Jägersitz). Am zweiten Jägersitz, in einer Rechtskurve halte an. **Piep**. Drehe dich NO (NE). Du solltest einen Felsen erkennen können. An seiner NW-Seite am Durchguck musst du dich etwas strecken und links oben im Durchguck nach dem **PiepPiep** schauen. [Kennziffer _____]. (Abfotografieren oder zuschicken lassen.) An einer T-Kreuzung gehe erst links und im Anschluss nach NNO (NNE). Nach der ersten leichten Rechtskurve und kurz vor einer Linkskurve gehe in einer Schneise nach NW. **Piep**. Gehe zu dem Felsen. Laufe links an ihm vorbei. Vor dem dritten Felsen gehe zwischen beiden Felsen hoch in den Sattel. Drehe dich so, dass du nach NNW auf das Felstürmchen blickst. Das Versteck ist in etwa 2 m Höhe hinter einem Stein im Loch. **PiepPiep**. [Name in Dose _____]. (Pro Team bitte nur eins entnehmen.) (Alternativer Rückweg: Statt zum Piep zurück zu gehen, umründe noch das Türmchen und steige in ONO (ENE) ab bis zum Weg, dem du dann nach links weiterfolgst.) Folge weiter deinem Weg durch eine Linkskurve (gilt nur für die Rückkehrer zum Piep). An der kommenden T-Kreuzung/Kreuzung wende dich nach ONO. Bleibe auf diesem Weg bis zu einer T-Kreuzung (Der Name dort ist identisch mit dem Namen in der letzten Dose) und **suche Wert B** (5. letzter Buchstabe auf Holz der Infotafel). Du befindest dich wieder auf einem markierten Wanderweg (_____), dem du in Richtung O länger bis zu einem markanten Platz folgst. Hier kannst du gemütlich eine Rast einlegen. Für deinen Weiterweg mache folgende Recherche: Von den farbigen Wandermarkierungen auf der Tafel neben dem Rettungspunkt, entnehme die, zu der

das Ziel in 3,5 km gehört. Auf der gleichen Tafel **suche Wert G** (Addiere die Entfernungsangaben von Berwartstein und Römerfelsen). Folge nun lange deiner Wandermarkierung aufwärts. Unterwegs kommst du noch an einem schön gelegenen Rastplatz vorbei. Hier **suche Wert D** (1.Buchstabe des Wortes neben „Stein ist unsichtbar“ auf einer Tafel). Weiter geht es nach einer aussichtsreichen Rast bis in eine Senke. Links an einer Buche sollte ein hölzernes, frommes Männchen hängen. Hier verlässt dich deine Wandermarkierung. Du aber gehst zur Sitzgruppe und stellst deinen Kompass zwischen $A = _$ und $ABA = _ _ _$. Biege nicht ab und laufe bis zu zwei mit dem LötKolben bearbeiteten Holzschildern und folge ihnen. Anschließend kommst du zu einer Bank mit Grenzstein. Hier **suche Wert F**. (BW des ersten Buchstaben minus 2). Am Querweg angekommen gehe nach $BBC = _ _ _$. Du kommst an einen Platz. Hier **suche Wert H** (2.Jahreszahl von oben auf Holztafel neben Stempel). Diesen verlässt du über Stufen nach $BC = _ _$. An der kommenden Kreuzung geht es für dich in $CDC = _ _ _$ weiter.

Finale: An einer Buche mit einer $EF = _ _ _$ en $_ _$ folge dem Weg in $B = _$ und nach wenigen Schritten in $BBA = _ _ _$, weglos (andeutungsweise ein Trampelpfad). Dein Weg führt dich auf einen Kamm und allmählich auf den Rücken eines Felsens. Am Beginn eines Felsens steht eine dünne Eiche inmitten von Kiefern. Von hier aus gehe $G = _ _$ Schritte rechts vom Felsen erst leicht nach unten und wieder etwas hoch. Die Box findest du am Felsen zwischen einer einzelnen Kiefer und einem Pärchen.

Rückweg: Zurück zur $F = _$, weiter deines Weges, bis ein Schild mit dem Ortsnamen dich zum abbiegen bewegt.

Wertesammlung:

| A | B | C | D | E | F | G |  H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

Hinweis für den Bonus:

Wir hoffen, das finale Rätsel war eindeutig und hat euch zur Letterbox geführt. Über eine Nachricht im Logbuch und Forum würden wir uns sehr freuen. Falls im Clue ein Fehler, bzw. mit dem Material etwas nicht in Ordnung sein sollte oder ein Hinweis fehlt, bitten wir um Nachricht. (givemefive-lb@web.de)

1.Hinweis
einkleben

Kennziffer für den
Bonushinweis aus 1. Dose:

Kennzahl aus Logbuch:



= Wert für Bonus; Clue für den Bonus aufbewahren