

Parken+Startpunkt:	Wanderparkplatz Burgruine Lemberg ; Landgrafenstraße 51, 66969 Lemberg
Koordinate:	49°10'27.6"N 7°39'51.3"E
Schwierigkeit:	Clue: (**---); Gelände: (**---)
Dauer:	8,3 km; 3-4 Std; ca. 380 Hm
Landkarte:	keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der Onlinekarte
Ausrüstung:	Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift
Einkehren:	Burgschenke Lemberg; im Ort , bitte vorher informieren



Allgemeine Info:

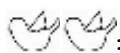
Dieser Clue ist Teil der Serie „Im Westen was Neues“. Diese Serie besteht aus 12 Clues und einem Bonusclue. Um den Bonusclue zu erlangen, sammelst du zusätzliche Hinweise. Diese musst du später genau zuordnen können. Deshalb klebe sie gleich im Clue an vorgesehener Stelle ein. Dazu gehört die Kennzahl 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. Clue bis zum Bonus aufbewahren.

Konvention:



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



= Gesuchter Wert, gesuchtes Versteck.

Info zum Clue:
















Wesentliche, letterboxtypisch verwendete Begriffe wurden durch Symbole ausgetauscht. Beachte diesbezüglich die Zeichenerklärung. Einige Symbole sind nicht erläutert, aber selbst erklärend. Bei den Richtungssymbolen schaue vergleichend auf deinen Kompass.








Clue:

Von der □ „Premiumwanderweg“ am © gehe in ↘ zu einem Pfad und steige dort ↑. Auf der Wiese halte dich etwa in ↗. In der asphaltierten Linkskurve, etwa 10-12 Schritte links des Schotterweges, führt dich ein weiterer Pfad durch ein Stück Wald nach ↑. Jetzt noch auf Asphalt, betrete das Innere der Burganlage. Besichtige nun nach Lust und Laune die Burg und suche dabei an diversen Tafeln deine ersten Werte A-D.

Variable	Wert	Tafel	Beschreibung
A		Schmiede	? Gulden
B		Panorama	Hausnummer der Franz-Hartmann-Str.
C		Wasserversorgung	Wie tief wurde der Eimer in der Grafik in etwa abgelassen? (Naheliegende Zehnerstelle)
D		Schlosskapelle	QS der Jahreszahl bei „seine Hochzeit....“
E		Tür Brunnenstollen	Befestigungsschrauben an beiden langen Beschlägen
F		Ruppertstein	Zum 8.Jan. gehörige Jahreszahl

In der Nähe der Panorama-□ steht ein 2-flügeliger Wegweiser. Dein nächstes Ziel steht auf dem grünen Flügel. Suche nun die Lücke im Zaun und folge den Stufen und Serpentineen stetig nach ↓. An der ⚡ wende dich nach ↶ und du kommst an dein Zwischenziel (Wert E). Gehe ↓ in den Ort. An der ersten ⚡ ↶, an der zweiten ⚡ ↶ und am kommenden ↗ ↶. Es geht wieder in die Natur, vorbei an zwei 1961 gepflanzten Bäumen. Folge dem Weg immer ↓. Nach einiger Zeit läufst du links einer Wiese. Ist die Erste zu Ende, biege nach ↶ ↗ ab, einen großen Stein im Blick.

Falls das Holzschild noch darauf liegt, dann folge der Pfeilspitze, ansonsten gehe . Laufe durch bis zu einem Kreisel für Fahrzeuge und nehme die erste Ausfahrt,  . Am kommenden  gehe  und an den zwei darauf folgenden Y jeweils . Ab der kommenden X geht es auf einem Pfad in  weiter. Quere im Anschluss drei Forstwege und fast ganz oben, an einem , gehe . Du stehst nun am Fuß des Ruppertsteins ( Wert F). Du kannst, wenn er wegen Brütens von geschützten Vögeln nicht gesperrt ist, nun über die Treppen auf den Felsen steigen, dort die Aussicht genießen und eine Rast einlegen, alternativ natürlich auch unten. Weiter geht dein Weg in Richtung , der ①  folgend. Du bleibst nun eine geraume  auf dem Rücken des Berges, immer fest die ① im Blick, im ständigen   -Wechsel. **Aber halte ab der ersten Senke Ausschau nach den Hinweisen für das erste Versteck:**

Auf der kommenden Kuppe nach der Senke, kommst du an einem „Bonsaibäumchen“ mit Felsen vorbei. Anschließend umrundest du eine kleine Geländekuppe mit Felsen. Wenn diese Linkskurve endet, stehst du direkt vor einem  mit 2  und  daneben ein . . $A+C= __^\circ$
und $D= __$ Schritte hinter dem Felsen und toten Baum.  . [Name in Dose _____]. (Pro Team bitte nur eins entnehmen.)

Weiter geht es wie beschrieben, bis zu einer Y. Weg ⑤ geht geradeaus weiter 😊 und Weg ⑦ biegt ab 😊 und du gehst in ⑧. Gehe und staune. Am Ende befindet sich eine Höhle.

Der Weg gabelt sich, du hältst dich leicht aufwärts bis zu einem Nadelbaum mit der ⑤ und einem Pfeil. Schau dich um, in ↗ ist eine Metallstiege. Oben, folge dem Pfad auf dem Kamm. An einer Y mit Steinmann, gehe ↖ und du kommst an eine schön gelegene Sitzgruppe. Sei vorsichtig beim Hinsetzen, wer weiß, wie lange die noch hält. Auf jeden Fall ist es ein idealer Ort für eine kleine Rast. Anschließend folge weiter dem Pfad. Nach der leicht gebogenen Buche mit zwei Schildern kommt von ↖ ein Weg.

An dieser Stelle gehe ↖ ↗ und etwa D= __ Schritte. Hier biege nach ↖ in ↗ ab. Folge dem Weg nun ↓. Am Felsen mit Schild „Hummel“ biege ↖ ab in ↓. Du kommst an einem Felsen mit Bank vorbei. (Die „Absperrung mit einem Flatterband ignoriere, es wurde wohl vergessen zu entfernen, da hier einige umgefallene Bäume im Weg lagen).

An der nächsten Y beginnt die **Suche nach der** : Peile und gehe zu dem Felsen. Der hat einen „begehbaren“ Spalt. Gehe einen Schritt rein, strecke dich hoch und greife nach links oben. Anschließend gehe zurück zur Y Gabelung und nehme den Weg nach ↗ ↘.

Oben angekommen (Aha!) folge ⑤⑦ und dem ▲ in ↗. An einem ↗ mit alter Bank verlässt du das ▲. Du bleibst auf dem Kamm des Berges. An einem Felsen gehe ↖ vorbei, steige die Stufen an dessen Ende nach ↑ und am Ende des Geländers, halte dich ↖. Laufe den Weg durch bis zu einem weiteren Geländer mit Bank und toller Aussicht auf den Beginn deiner Tour.

Anschließend gehe ein Stück zurück und steige in B+E= __ ° ↓ ab. Stufen, Geländer und eine Stiege helfen dir nach ↓. Wegen der vielen wilden Pfade wird es nun etwas unübersichtlich, deshalb orientiere dich an den diversen ⑩ ↓. Wie auch immer, du kommst an einem querenden Pfad an. An diesem und am Grenzstein mit der Nr. $\text{Summe}(A \text{ bis } E) \cdot 3 + D = ______$ geht es in ↖-licher Richtung weiter. Nach einem weiteren Grenzstein geht es an der ↖ ↗.

Bevor du nun den Wald verlässt, steht eine Bank. . $(A+B) \cdot B + D = ______$ ° B= __ Schritte und C-B= __ ° A/2= __ Schritte in der Mauer unterhalb eines kleinen Steinmännchens. . [Name in Dose _____]. (Pro Team bitte nur eins entnehmen.).

Weiterweg: Gehe weiter den Weg in gleicher Richtung bis zum ⑩

Zeichenerklärung:

□=(Wander)-tafel;

⑩; ▲ = div.Wandermarkierungen

↖↗↘↙↕↔ = Himmelsrichtungen z.B. Pfeil nach oben ist Norden, die anderen dementsprechend.

↑↓ = Hinauf/ Hinunter; = Links, Rechts. = T-Kreuzung/schiefe T-Kreuzung

X = Kreuzung; ↗ = Abzweig; Y = Gabelung


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)

Hinweis für den Bonus:

1.Hinweis einkleben	2.Hinweis einkleben
------------------------	------------------------

Kennzahl aus Logbuch:	
-----------------------	--

Wertesammlung:

A	B	C	D	E	 F



=Wert für Bonus; Clue für den Bonus aufheben