

Der Schatz von St. Martin I

(placed am 11.11.2011, aktualisiert Mai 2020 von Britta und Jürgen)

Als wir in St. Martin Kathrin und Hans - Hermann besuchten, lernten wir einen alten Winzer kennen, der uns eine angeblich wahre Geschichte erzählte:

Es gab eine Zeit, da lebte ein sehr reicher Weingut - Besitzer in St. Martin. Er hatte drei Söhne, Alexander, Max und Sebastian. Leider hatten die drei keinen Kontakt mehr zu einander, worüber der Vater sehr traurig war, da er spürte, daß er nicht mehr lange leben würde. Sein letzter Wunsch war es seine 3 Söhne wieder vereint zu sehen.

So hatte er die Idee, er schickte seinen Söhnen verschiedene Hinweise, die aber in der Schatzkarte nur vereint einen Sinn ergaben, und er fing an ein außergewöhnliches Testament zu verfassen:

An meine Söhne,
Alexander, Max und Sebastian,

ich habe euch einen unermesslichen Schatz hinterlassen.

Ihr erhaltet ihn aber erst, wenn ihr euch gemeinsam auf die Suche begeben.

Jeder von euch besitzt einen wichtigen Hinweis , der dann auf der gemeinsamen Schatzkarte eingetragen werden muß. Ich habe euch zwei zusätzliche Hilfen versteckt, die euch bei der Benutzung der Karte hilfreich sein werden.

Ihr könnt den Schatz nur finden, wenn alle Hinweise und Hilfen eingetragen und berücksichtigt werden.

Macht euch nun gemeinsam auf den Weg.....!

Uns hatte die Geschichte so gut gefallen, daß wir euch das Testament des Vaters zum Erkunden hier zur Verfügung gestellt haben. Da wir alle Hinweise gezeigt bekamen, haben wir sie euch auf der Strecke versteckt. Wir wollen euch den Weg der „ drei Söhne“ zeigen..

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

Ausrüstung: Kompaß, Schreibzeug, Stempel, Logbuch, festes Schuhwerk

Schwierigkeit: (** - - -)

Gelände: (*** - -), 2 steilere Abstiege (Wanderstöcke sind hier empfehlenswert), viele Pfade und Waldwege, nicht kinderwagentauglich.

Länge: 7,3 km, ihr solltet ohne Einkehr gute 3 Stunden einplanen.

TESTAMENT:

Ihr startet am Parkplatz der alten Wappenschmiede.

Sucht euch dort am Haus das Schild, wo genau beschrieben steht, wie ihr an den Gebäuden vorbei, in den Wald gelangen könnt.

Angekommen, geht es jetzt immer den Pfad entlang bis ihr an einer Bank vorbei über eine Brücke geht, und ihr eine Forststraße erreicht, die ihr überquert.

Ihr erreicht einen kleinen Weiher mit einem kleinen Geysir. Vielleicht könnt ihr euch ja noch an meinen alten Freund Franz Schweizer erinnern, dem zu Ehre der Weiher und auch andere Sehenswürdigkeiten ihren Namen zu verdanken haben.

Er war, genau wie ich auch, ein Bürger Sankt Martins. Er ist 1904 in die Welt gezogen, kam aber wegen Geldmangel nur bis nach Frankfurt. Dort schloß er sich dem königlichen - rumänischen Zirkus an, wo er sich als Handlanger Geld verdiente. Er lernte dort einen Zauberkünstler namens Strack - Bellachini kennen, in dessen Dienste er trat. Mit der Zeit wurde er immer besser als sein Meister, so daß er sich selbstständig machte und mit seinem Taubentrick und der schwebenden Jungfrau eine richtige Berühmtheit wurde. Es dauerte nicht lange, daß Kaiser Wilhelm II. auf ihn aufmerksam wurde und ihn zum Hofkünstler ernannte. Er wurde sehr wohlhabend. Leider verlor er sein gesamtes Vermögen im 2. Weltkrieg, und so kam er nach Sankt Martin zurück, wo er sehr zurückgezogen mit seiner Frau lebte.

Mein Freund Franz Schweizer war ausgezogen, um aus seinem Leben etwas Besonderes zu machen. Ihm ist es gelungen den Namen Bellachini im Buch der magischen Kunst ganz dick zu verewigen. Er verstarb am 06. Oktober 1969. (erzählt von Ute Baader, St. Martin)

Ihr wählt den Pfad, der oberhalb der 1.linken Bank verläuft, an einem cascadenförmigen Wasserlauf vorbei, solange, bis ihr einen breiten Waldweg überqueren könnt.

Ihr erreicht eine wunderschöne Brunnenanlage mit einem weiteren noch größeren Geysir.

Wann wurde die Brunnenanlage errichtet?

Addiert die ersten zwei Ziffern und ihr erhaltet **A = _ _**

Ihr lauft jetzt den Pfad an einer Birke vorbei, aufwärts,(lauft links an der „ Kastanie “ vorbei) bis zu einer „ Pfadkreuzung“.

Laßt die Bank rechts liegen und folgt dem Pfad weiter aufwärts.

Ihr befindet euch kurz darauf auf einem großen Platz.

Begeht euch zu der schönen Holzhütte.

Sie bekam ihren Namen von der sehr sozial engagierten wohlhabenen Winzerin, die diese Hütte Sankt Martin gespendet hat.

Tretet ein und findet das Jahr heraus, in dem die Hütte von den Bürgern der Stadt renoviert worden ist. Die letzte Ziffer notiert ihr euch als **B = _**

Jetzt findet noch diejenige Zahl, wo ein + dahinter steht, schaut genau ☺oben und unten, und notiert diese als **C = _**.

Wieder vor „ der Tür“ haltet ihr euch Richtung Süden, beim „ Christmann “ vorbei , der hier für seinen unermüdlichen Einsatz geehrt wurde.

Notiert euch den Wert als **D = _**, indem ihr von der 3. Ziffer die 1. Ziffer abzieht.

Weiter geht es auf eurem Weg auch über hölzerne Überquerungen.

Nach 2 Bänken ohne Lehne überquere eine längere Brücke mit Geländer. Direkt danach gehe 15 Schritte in 90 ° abwärts. Hinter einem kleinen Felsen, nebendran steht ein kahler Baum, findest du **Alexanders Hinweis** . Dieser wird auf der Schatzkarte bei **E 3** plziert.

Immer weiter, immer höher...☺

Oben angekommen, entdeckt ihr einen breiteren Weg, dem ihr bergauf folgt.

Euer Weg geht am Brunnen und an dessen Rückseite vorbei, weiter.

1927 lud die Stadt Karlsruhe zu einem Festumzug ein, wo 400 Sankt Martin Bürger einen Umzugswagen gestalteten, der den 1. Preis gewann.

Da Sankt Martin jetzt eine Gegeneinladung aussprach, mußte etwas Besonderes auf die Beine gestellt werden, und so wurde 1930 ein Verschönerungsverein gegründet, der die Gegend ab dem kleinen Geysir bis hier hoch zum Brunnen, und noch ein Stück weiter...☺ umgestaltete. (erzählt von Ute Baader, St. Martin)

Kurz darauf kannst du eine weitere hölzerne Überquerung erblicken. Biegt zu ihr ab, wobei ihr kurz davor einen Buchstaben unter einem Datum erkennen könnt, er soll euch an eure Mutter „ Bettina“ erinnern.

Wenn ihr jetzt auch hier oben angekommen seid, dann folgt nun dem weißen Pfeil.

Ihr erreicht einen weiteren „ steinigen“ Ort, wo 1929 zu Ehren von 3 um St. Martin verdienten Menschen ihr Relief in Fels gehauen wurde.

Der 1. im Bunde war Schauspieler, Schriftsteller und Pfälzer Mundartdichter. Er war bekannt als „ de Bellemer Heiner“.

Der 2. war Pfarrer, Schriftsteller, Pfälzer Mundartdichter und Sänger.

Die 3. im Bunde war eine Pfälzer Mundartdichterin und als „ Sommerfrau“ bekannt.

A	B	C	D

Schaut sie euch genau an und geht dann von hier aus in Blickrichtung vom August

B x C = _ x _ = _ Schritte, wo ihr näher zu einer großen Baumwurzel als zum Felsen den versteckten **Hinweis für Max** findet. Dieser bekommt seinen Platz auf der Schatzkarte bei **A 3**.

Direkt nach diesem Versteck nehmt ihr den Pfad bergauf, an Felsen vorbei.

An der Bank könnt ihr einen sehenswerten Ausblick auf euren Geburtsort genießen.

Ihr erreicht bald darauf einen breiten Weg, dem ihr in SO – Richtung folgt.

Zu Beginn einer langen Linkskurve entdeckt ihr eine Wegnummer, die $D \times C _x_ = _ _$.

Von hier aus geht ihr kerzengerade $(B \times A) - A + C = (_x_) - _ _ + _ = _ _$ Schritte bis zu einem kleinen bemoosten Felsen. (ca. 1 m lang)

Hier findet ihr **meine** 1. zusätzliche Hilfe für euch..(Bitte hier einkleben)



Weiter geht es, bis ihr auf der linken Seite die erste kräftige Birke entdeckt.

Jetzt geht $D \times A _x_ = _ _$ Schritte zurück, bis ihr auf ein ungleiches Kiefernparchen stoßt. (dick und dünn ☺).

Unterhalb der Beiden findet ihr **meine** 2. zusätzliche Hilfe für euch.
(Bitte hier einkleben)



Jetzt müsst ihr noch ein letztes Mal zur bekannten Birke. Dieses Mal geht ihr ab hier
A x C + D _ _ x _ + _ = _ _ Schritte weiter, wo ihr einen kleinen Pfad entdecken müßt, der zwischen einer kleinen Kiefer und einer großen Fichte hindurch in einen anfangs dunklen Nadelwald führt. (grüne 17 und grüner Pfeil)

Befindet ihr euch auf dem wunderschönen Heidelbeerpfad, dann werft einen Blick auf die Kalmit direkt gegenüber.

Genießt den Pfad so lange, bis ihr auf der rechten Seite einen rechteckigen , stehenden Felsen entdeckt, neben dem sich eine steinerne Höhle mit schräger Dachplatte befindet.



Zwischen den Beiden findet ihr **Sebastians Hinweis**, der auf der Schatzkarte bei **C 3** platziert wird.

Von diesem Fundort aus zählt ihr jetzt

(A x C) + (A x D) + (C - D) (_ _ x _) + (_ _ x _) + (_ - _) = _ _ Schritte

bis zu einem weiteren kleinen Felsen, wo ihr an 2 neben einander stehenden knorrigen Kiefern vorbei auf einem „ Minipfad“ durch die Heidelbeeren bergan lauft.

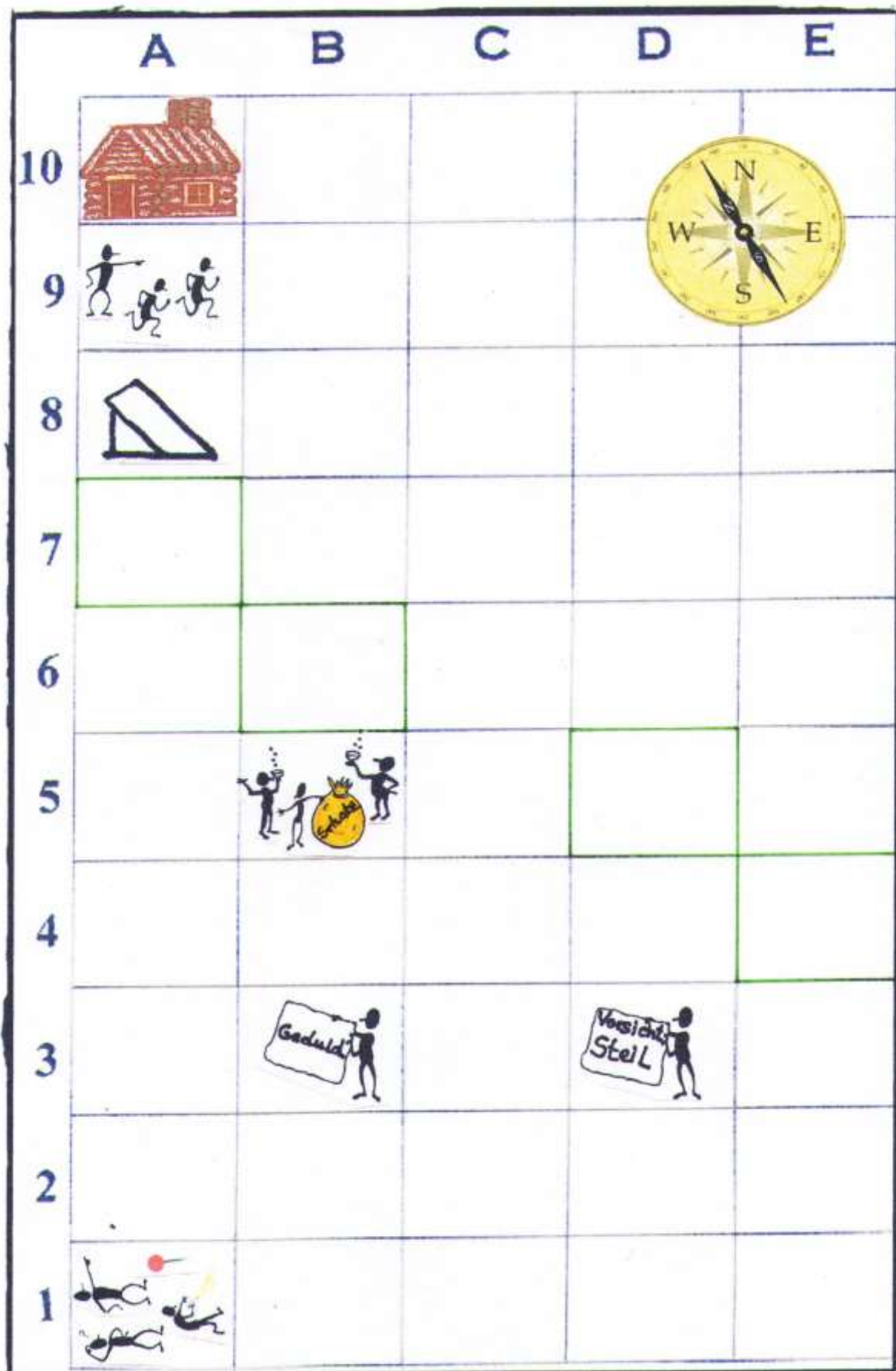
Oben angekommen haltet ihr euch so lange Richtung Süden, bis ihr auf einen Querspfad trefft. Den überquert ihr und sucht euch „ querheideeinwärts“ in Richtung Süden euren weiteren Weg (keine Angst, nur ein kurzes Stück) bis ihr auf einen Forstweg trefft.

Jetzt erinnert euch an eure Mutter, fängt ihr Vorname mit F an, dann geht links weiter, fängt der Vorname mit B an, dann geht rechts weiter.

An der nächsten Kreuzung wählt den Weg in Richtung Felsen, wo man niemals glauben würde, daß er rauchen kann, bis hin zu einem Forstweg. Hier steht in der Nähe ein gelbes Schild mit 2 Zielen.

Ab hier (**rote Nadel**), meine Söhne, benutzt die Schatzkarte, indem ihr meine Hilfen gut berücksichtigt und auch eintragt.

Nordet euch bzw. die Karte ein, seid zuversichtlich, ihr werdet euren Schatz finden....!



Auf eurem weiteren Rückweg (ein Teil des Weges könnte gefegt sein ☺) gelangt ihr an einen zweiten heiligen Ort.

Wenn ihr den Ort wieder verlassen habt, kommt ihr bald an eine Kreuzung , wo ihr in Richtung des Steines Nr. III weiter geht.

Unten angekommen, folgt der Blickrichtung meines alten Freundes Richard, wobei ihr kurz darauf einen Rettungspunkt passiert. Merkt euch diesen gut.

Weiter geht es zu einem Ort, wo ihr euch jetzt stärken könnt.

Die Burg wurde Anfang des 13ten Jahrhunderts als Lehenburg der Speyrer Bischöfe erbaut und war vom 15. Bis 19. Jh. Im Besitz der Herren von Dalberg.

1689 wurde sie zerstört. Danach wurde die Vorburg wieder aufgebaut, auf deren Gelände die heutige Burgschänke mit ihrer tollen Bewirtung und ihrem schönen Haus für Wanderer und Besucher steht.

Man kann hier auch in schönen Zimmern oder dem gemütlichen Ferienhaus übernachten. (Vorbestellung)

Habt ihr euch alles angeschaut, dann geht es zurück zum gemerkten Punkt, denn gleich dahinter wählt ihr den Pfad bergab in den Wald hinein.

An einer T - Kreuzung angekommen haltet euch links, und kurze Zeit später könnt ihr den Privatweg (problemlos) auf eigene Gefahr betreten, und erreicht so direkt die Wappenschmiede.

Ich bin froh, daß ihr den Weg gemeinsam begonnen und auch gemeinsam beendet habt.

Herzlichst, euer Vater.

Wir hoffen, daß ihr auf den Spuren von Alexander, Max und Sebastian auch euren Schatz gefunden habt, und ihr Freude an dieser Strecke hattet, vielleicht auch Orte angetroffen habt, die ihr bisher noch nicht gekannt habt.

Liebe Grüße,
Britta und Jürgen

Auch hier ist die Verwendung von Namen bekannter Letterboxer nicht ganz zufällig.....☺,
uns macht es immer sehr viel Spaß mit diesen 3 begeisterten Jung - Letterboxern Touren zu laufen,
so daß es uns eine Freude war, sie in unserem Clue auch mal mit einzubeziehen.
Besondere Grüße an euch Drei...☺

Einkehrmöglichkeiten:

Zu Anfang und am Ende: Wappenschmiede



Durchgehend warme Küche
Talstraße 59,
67487 Sankt Martin
Mi. – So. von 11.00 – 21.00 Uhr
Tel.: 06323 – 936486
bis 15. Nov. kein Ruhetag, danach Mo. und Di. . Ruhetag
www.wappenschmiede-nw.de
(Ab einer größeren Personenzahl bitte vorher reservieren)

Nach ca. $\frac{3}{4}$ er Strecke:



Burgschänke an der Krobsburg
An der Kraobsburg 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
Von uns nicht persönlich getestet.

In Sankt Martin gibt es weitere Vielzahl an
gemütlichen Weinstuben .