

Ab in de Wald – Bonusbox

Version: Okt. 2020

(placed am 31. Oktober 2009 durch Los zorro viejo)

Startpunkt: Pfälzer Wald ???

Empfohlene Landkarte: nicht notwendig

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch

Schwierigkeit: leicht

Gelände: leicht **, nicht Kinderwagentauglich, bitte bei Schnee u. starken Regen nicht laufen

Länge: 7,5 km; ca. 3 Stunden Gehzeit.

Achtung: Peilungen immer von der Mitte des Weges oder der Kreuzung vornehmen.

CLUE:



Startpunkt = Codewort



Verlasst den Parkplatz am Startpunkt in südöstlicher Richtung und geht zu dem gefundenen Codewort. Nach ein paar Schritten dreht Euch um und Ihr seht eine Eiche mit einer Zahl.

Notiert Euch diese Zahl als Wert **a:** ____

Am Codewort angekommen geht Ihr über den Holzweg.

Wie viele Bänke stehen auf dem Weg = **b:** ____

Wenn Ihr an der Feuerstelle seid, zählt dort die

Tische = **c:** ____ und die Bänke = **d:** ____

Wert **e:** ____ ergibt sich aus Wert **a + b + c + d + 30**

Wert **f:** ____ ergibt sich aus Wert **a + j**

Überquert den Weg daneben. Ihr kommt zu einer Wasseranlage.

Wer war der Erfinder ? ____ = **g:** ____

(wandle das Wort in Zahlen um und addiere sie A= 1.)

Wert **h:** ____ ergibt sich aus Wert **g + b**

Am Baum, an dem die Anlage beschrieben wird, befinden sich zwei

Zahlen, die größere Zahl = **i:** ____

die kleinere Zahl = **j:** _60_



Geht zurück zum Weg neben der Feuerstelle und nimmt den schmalen Pfad der rechts neben der Wasseranlage vorbei führt. Laufe bis zu den Holzskulpturen.

Hier geht es in Richtung **h**: _____° zu einem Brunnen.
 Von hier nun den unmarkierten Weg in **g**: _____°

Wert **k**: _____ ergibt sich aus Wert **c + j**

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
									60	

Leider mussten wir diesen ca. 45 Min. langen Weg aussuchen, weil die alte Wegführung zum Teil nicht mehr begehbar ist. Also geht Diesen, ohne abzweigende Wege zu beachten, bis Ihr zu einer T-Kreuzung mit Vogelhäuschen und Grenzstein 26 G kommt. Dort geht es in **f + g** = _____° zu einer Wegspinne, von der aus Ihr bald eine kleine Box findet, in der die Angaben für das Finale hinterlegt sind.

Mit Stempel versteht sich !

Von der Mitte der Wegspinne peilt in **b + c + d + e** = _____° und geht **a + d** = _____ Schritte.



Links findet Ihr ein typisches Letterboxen Versteck. Stempelt ab und schreibt die Hinweise für die spätere Suche nach der Bonusbox ab. Streicht dabei die Werte C-F. Diese werden nicht mehr benötigt.

Zurück an der Spinne geht es in **c * a + f** = _____° weiter. Folgt dem Weg ca. **d**: _____ Minuten bergab und geht an der Gabelung **f - c** = _____ Schritte in **c * j + a** = _____° zu einem Pfad, der an einen Rastplatz führt. Mitten auf dem Platz steht eine Linde,



unter der Linde ein Turm. Von diesem Turm geht's

A _____

An der Gabelung geht es in **B** _____ bis

Geht den Pfad ganz hindurch, bis Ihr auf den Fahrweg nach rechts wechseln könnt. Diesen geht ihr bis zu einem Brunnen. Von hier aus den Weg in **g** ____° zur Kreuzung mit **G** _____

Von hier in ca. **H** _____

zu zwei markanten **I** _____. Darüber ein Baum mit zwei Ringen. Vom Weg aus befinden sich am ersten **I** _____ in ca. **c + b** = _____ m Entfernung

zwei Tafel **I** _____.

Am unteren Ende des ersten geht es ca. **J** _____

zu einem weiteren **I** _____.



In einer Höhle ca. 2 m daneben findet Ihr die

Bonusbox **Ab in de Wald**

Rückweg: Zurück zum **G** und dann links. Nun solltet Ihr wissen wo Ihr seid.

Happy Letterboxing wünschen
Los Zorros Viejos