

Parken+Startpunkt:	Wanderparkplatz Bärenbrunner Str. 25, 66996 Erfweiler; (am Ende der Straße links)
Koordinate:	<a href="#">49°09'26.3"N 7°49'11.0"E</a>
Schwierigkeit:	Clue: (**---); Gelände: (***--) bis (****-)
Dauer:	10 km; 4-5 Std; ca. 400 Hm
Landkarte:	keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der <a href="#">Onlinekarte</a>
Ausrüstung:	Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift
Einkehren:	Abstecher zum Wanderheim Dicke Eiche einfach 900 m (ist im Clue beschrieben); diverse Lokationen 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:

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

### Info zum Clue:

Die Wanderung führt dich zu einer Reihe von schönen Felsen und einigen tollen Aussichten. Ein Wegabschnitt ist weglos, aber recht gut zu gehen. Im Clue sind 2 Positionen beschrieben, von denen ein **Abstecher** zum Wanderheim Dicke Eiche möglich ist (ohne Gewähr, nicht getestet).

## Clue:

A= \_\_\_\_\_

B= \_\_\_\_\_

C= \_\_\_\_\_

D= \_\_\_\_\_

E= \_\_\_\_\_

F= \_\_\_\_\_

G= \_\_\_\_\_

Am Parkplatz suche das kleine rot umrahmte Schild. **A**= Zahl hinter H; **B**= gleiche Zahl, doch streiche die letzte Ziffer; **C**= Zahl darunter und **D**= einstellige Zahl, ohne Nachkommastelle. Mache nun einen seitlichen Schritt nach rechts und laufe los. Am kommenden Abzweig stelle dich links neben das christliche Symbol und nimm einen neuen Weg in **R1**= \_\_ °. 12 Schritte vor dem 1. gelben Punkt auf der rechten Seite, drehe dich in **R2**= \_\_ °, zwischen einer Fichte links und einer Buche rechts. Ein wenig ausgeprägter Pfad führt (ggf. weglos) steil nach oben. Umrunde den Felsen im Uhrzeigersinn.

An seiner Ostseite angekommen steige auf dem Zick-Zack-Weg wieder ab. An der T-Kreuzung gehe rechts und am Pfosten links. Unten angekommen wechsle auf den befestigten Untergrund und laufe in Richtung Busenberg. Mit dem neuen Untergrund kommst du an eine Kreuzung, hier geht's weiter in **R3**= \_\_ °. Du kommst an einem(r) Holzlagerplatz/wiese vorbei. An der nächsten Gabelung gehe links und an einer weiteren rechts.

Du kommst an einen Rastplatz mit zwei gewaltigen Schattenspendern. Der Rechte wirkt mit seinem aufgesetzten Türmchen wie eine Kathedrale. Genau an diesem geht es auf seiner linken Seite entlang nach oben bis zu seinem hinteren Ende. Doch etwa im mittleren Abschnitt suche nach 3 quadratischen Löchern. Unterhalb eines Loches ist ein Teil einer Pflanze, welche in der Szene schon mal gerne geraucht werden. Wieviel Blätter zählst du? **E**= \_\_. Ein Stück weiter findest du am Felsen eine rote „gekrümmte Skala“. Wieviele grüne Buchstaben darunter zählst du? **F**= \_\_ Gehe noch ein Stück weiter bis zur Stirnseite des Felsens. Notiere hier die ersten 3 Ziffern der Jahreszahl, welche sich im Bereich der beiden Schaufeln?/Morcheln? befindet, unter **G**.

Weiter geht es in 210°. Suche den Einstieg in den Pfad und folge ihm aufwärts. Du kommst an einen Felsen mit mehreren Höhlen. Kurz vor dem Felsen **Piepst es**. Arbeite dich in Richtung **R4**= \_\_ ° durch bis zum letzten Felsen. An der Rückseite suche im Felsen nach **R5**= \_\_ Schritten und **R6**= \_\_ ° nach einem Döschen. **PiepPiep**. [Name in Dose \_\_\_\_\_]. (Pro Team bitte nur eins entnehmen.) Weiter oben triffst du auf einen Weg. Diesen gehe in **R7**= \_\_ ° weiter. Gehe diesen Weg solange, bis an einem Holzpfeiler ein Pfad in **A**= \_\_ ° abzweigt. Oben auf dem Bergkamm angekommen suche das Eichhörnchen und folge ihm leicht abwärts. Bleibe dem Tierchen eine Weile treu, ohne wesentlich die Richtung zu ändern. Unterwegs kommst du an verschiedenen Tafeln und auch an Aussichtsplattformen vorbei. Nach der dritten Tafel gehe ca. 175 Schritte. Dabei passiertst du zwei kleinere Felsen auf der linken Seite. Am zweiten größeren Felsen gabelt sich der Weg (wobei der „linke Teil der Gabel“ der Zustieg des Felsen ist). Gehe hier in:

$$R1 = A - B$$

$$R2 = D * A + C$$

$$R3 = (C/B) * A + B$$

$$R4 = A * D + B$$

$$R5 = C - D$$

$$R6 = C * B + B + F$$

$$R7 = A + B * F$$



R8= \_\_ ° R9= \_\_ S ; B= \_\_ ° R10= \_\_ S ; R11= \_\_ ° R12= \_\_ S. PiepPiep. [Name in Dose\_\_\_\_\_]. (Pro Team bitte nur eins entnehmen.)

Die folgenden 100 Schritte gehen von dieser Stelle weglos hangabwärts zu einem neuen Pfad:

R13= \_\_ ° R14= \_\_ S ; R15= \_\_ ° 26 S (querende Wildspur); R15= \_\_ ° 23 S (querende Wildspur); R15= \_\_ ° 50 S querender Pfad/Weg).

Folge diesem nun nach rechts/R16= \_\_ °. Wenn sich dein Weg verjüngt, dann folge ihm in Serpentinaen abwärts. Dieser Pfad mündet in einen Kreuzung/Wegspinne. Hier geht es weiter in R17= \_\_ °. Schon wenige Schritte weiter weist dir ein grüner Pfeil auf weißem Schild deinen Weiterweg. Achte nun auf einen Baum auf der rechten Seite. Wenn die Zielangabe auf dem Holzschild R18= \_\_ Buchstaben zählt, dann wähle den Weg nach R19= \_\_ °. Auf dem langen Wegstück kannst du an einer Stelle einen kleinen Abstecher zu einem Aussichtspunkt machen.

An der nun folgenden T-Kreuzung gehe weiter in R20= \_\_ °. Schon nach

A= \_\_\_\_\_

B= \_\_\_\_\_

C= \_\_\_\_\_

D= \_\_\_\_\_

E= \_\_\_\_\_

F= \_\_\_\_\_

etwa 100 Metern kommst du an einen Abzweig. Ein weißes Schild weist auf eine Einkehrmöglichkeit hin. Gehe ca. 28 Schritte nach oben, du stehst auf einem Grenzweg und musst dich entscheiden: Der **Abstecher** zur Dicken Eiche beträgt 1000 m einfach und ist ohne Wandermarkierung. Dein Weiterweg ist der Pfad auf dem Grenzweg in R11= \_\_ °. Gleich zu Beginn kommst du an einem weidmännisch erlegten Hochsitz vorbei und in der Folge an mehreren Grenzsteinen. Am 6. Grenzstein stelle dich zwischen ihn und den sehr viel größeren „Rohling“ Drehe dich auf 220° und mache dich groß. PiepPiep.

$$R8 = C + B$$

$$R9 = B + F$$

$$R10 = C + E$$

$$R11 = R2 - R1 + B$$

$$R12 = B + D$$

$$R13 = A * (E - F) + C + B$$

$$R14 = F + B$$

$$R15 = A * D$$

$$R16 = C * D$$

$$R17 = 2 * C + B$$

$$R18 = D + E + F$$

$$R19 = C + F$$

$$R20 = A * D - 2 * C - B$$

Gehe links am „Rohling“ vorbei und bleibe dem Grenzweg, mittig auf dem Kamm, treu. Vom liegenden Grenzstein halte dich leicht abwärts in 180°. Es kommt der 8. GS mit der Nr.125 und beim darauf folgenden suche den kleinen Pfad, der runter zum Forstweg führt. In der Kurve des Forstweges steht ein schräger Grenzstein. Ein kleines Pfädchen führt hier zu einer Aussichtsmöglichkeit. Wenn du von dort zurückgehst, kannst du links unter dir einen teilmöblierten Unterstand erkennen.

Ist es ein Tisch, dann gehe oben am Forstweg rechts weiter. Ist es ein Stuhl, dann gehe oben am Forstweg links weiter.

Du kommst an einem weiteren Aussichtspunkt mit Sitzmöglichkeit vorbei. Es bietet sich hier ein sensationeller Weitblick an. An einer Rechtskurve steht ein großer Fels. Es ist das Sorgenbergmassiv. Interessierte können ihn umrunden und bestaunen. Dazu gehe links an ihm runter, gehe zwischen dem ersten und dem zweiten Felsen durch und auf der Nordseite wieder hoch (Bei nassem/feuchten Boden nicht zu empfehlen).



Weiter geht es leicht abfallend zu einer schiefen T-Kreuzung und auf dem neuen Weg leicht bergan. In einer leichten Linkskurve ist rechts ein Stein mit der Wegmarkierung (1) erkennbar. Gehe 11 Schritte weiter und du kannst dich

$$R21 = R20 + B$$

$$R22 = R6 + F$$

A= \_\_\_\_\_

B= \_\_\_\_\_

C= \_\_\_\_\_

D= \_\_\_\_\_

E= \_\_\_\_\_

F= \_\_\_\_\_

entscheiden: Ein **Abstecher** zur Dicken Eiche beträgt ab hier 900 m einfach. Dazu folge der 1 und dem gelben Punkt weiter leicht bergan. Dein Weiterweg ist der Pfad abwärts in **R21**= \_ \_ \_ °.

Diesem folgst du bis in die Talsohle. Hier geht es Richtung **R22**= \_ \_ \_ °.

**Halte nun während des Weitergehens Ausschau nach dem finalen Ausgangspunkt.**

Auf Höhe eines Hochsitzes biege ab in **R21**= \_ \_ \_ °. Laufe durch bis sich der Bodenbelag ändert. Dem neuen Weg folgst du nun, ohne abzubiegen, bis zu deinem Startpunkt, falls du den

finalen Ausgangspunkt nicht gefunden hast.

**Finale:**

$$R23 = R2 - B$$

$$R24 = R19 + F$$

$$R25 = R21 + B$$

$$R26 = A - B - C - E$$

**Finale:** Zunächst in **R23**= \_ \_ \_ ° und dann in **R24**= \_ \_ \_ °. An einem 2 m hohen, zerborstenen Baumrest peile **R25**= \_ \_ \_ ° und folge dem Pfad **R26**= \_ \_ Schritte zu einem großen Baumstumpf mit tiefen Loch. Letzte Peilung: **A**= \_ \_ \_ ° und **F**= \_ Schritte (Baumstumpf mitten im Farn).

**Notizen:** \_\_\_\_\_

**Rückweg:**

Gehe zurück zum Baumrest und folge deinem alten Weg mit den dort präsenten Wanderzeichen weiter bis zu einer T-Kreuzung. Hier schlage die Richtung in **R27**= \_ \_ \_ ° ein. An einer schiefen T-Kreuzung laufe **R28**= \_ \_ \_ ° bis dir was bekannt vorkommt. Ab da solltest du zu deinem Letterboxmobil zurück finden.

**Rückweg:**

$$R27 = R3 - B - C$$


$$R28 = R27 - C$$

Hinweis für den Bonus:

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

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

Wertesammlung:

A	B	C	D	E	F	 G



=Wert für Bonus; Clue für den Bonus aufheben.

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](mailto:givemefive-lb@web.de))