

## Neidenfels - Letterbox



**Stadt:** Neidenfels / Pfalz

**Startplatz:** Parkplatz hinter dem Sportplatz, auch als Wendeplatz ausgezeichnet.

**Ausrüstung:** Schreibzeug, Stempel mit Kissen, Logbuch u. Kompass.

**Empfohlene Wanderkarte:** Lambrecht – Elmstein nicht erforderlich.

**Gelände:** leicht ,nicht für Kinderwagen geeignet. Geringe Steigungen. Vor dem Versteck etwas steil, deshalb ist diese Letterbox bei Schnee oder Glätte nicht zu empfehlen

**Rätsel:** leicht    **Länge:** ca. 7 km, ca. 3 Std.    **Einkehr:** Lichtensteinhütte auf dem Rückweg.



*Das tief im Tal des Hochspeyerbachs gelegene Dörfchen Neidenfels gehört zu jenen Gemeinden im Pfälzerwald, die mehr als eine Burgruine aufweisen können: Neidenfels und Lichtenstein.*

Entgegen der landläufigen Meinung ist es auch hier so, das zuerst die Burg da war und dann das Dorf. Burg Lichtenstein war nur im 13. Jahrhundert von Raubrittern bewohnt und fiel früh der Zerstörung anheim, während die Namensgeberin des Ortes, Burg Neidenfels, erst zu Anfang des 14. Jahrhunderts gegründet wurde, aber bis zum Pfälzischen Erbfolgekrieg 1689 Bestand hatte. Ihr Gemäuer wurde später für den Bau der Eisenbahnlinie Ludwigshafen-Kaiserslautern benutzt. Teile des Palas, der Verliese, des Bergfriedes und der Schildmauer sind noch vorhanden und wurden für die Begehung instand gesetzt.

Als die Burg schon eine Ruine war und der unheimliche Ort von der Bevölkerung vermieden wurde führten zwei junge Hirten eines Abends ihre Ziegen auf die Weide vor der Burg. Als die Glocken der Nikolauskapelle läuteten, wollten sie ihre Herde zusammentreiben und nach Hause gehn. Doch die beiden wertvollsten Ziegen fehlten. Einer der Brüder wagte sich durch das Gestrüpp zu Burg. An einem Felsspalt begegnete ihm eine weiße Frau. Sie gab ihm die Ziegen nicht wieder, füllte jedoch seine Tasche mit etwas Schwerem. Er dürfe jedoch erst zu Hause nachsehen was es ist. Als er wieder auf seinen Bruder traf wollte dieser unbedingt wissen, was in der Tasche ist, doch er zeigte es ihm nicht. Der Bruder war zu neugierig und griff in die Tasche und holte ein Teil des Inhaltes heraus, es handelte sich um Ziegenmist. Der Bruder aber wartete bis zu Hause, bis er sich den Rest in der Tasche ansah und entdeckte, aus Ziegenmist wurde pures Gold".

**Clue:**

Am Startplatz angekommen zählt die Strassenlaternen die ihr vom Parkplatz aus seht. Deren Anzahl ist Wert **a** = \_ .  
Begeht Euch nun zur Wandertafel. Wie viele Köpfe sieht man in den beiden unteren Bildreihen? Das ist Euer Wert **b** = \_ \_ .  
Die drei farblich gekennzeichneten Wanderwege ergeben addiert den Wert **c** = \_ \_ .  
Geht nun ca. **b** Minuten in westliche Richtung, bis auf der rechten Seite ein Holzgeländer auftaucht. Zählt hier die Pfosten. Wert **d** = \_ \_ .  
Wie viele Bänke Wert **e** = \_ und deren Stützen Wert **f** = \_ stehen dahinter?  
Weiter geht's bis zur nächsten Kreuzung mit einer Schranke und dahinter hoch zur Burgruine Neidenfels. Seht Euch dort um und notiert Euch ein paar Angaben auf der Infotafel.  
Wie hoch steht die Burg? Wert **g** = \_ \_ \_ .  
Wann ist sie entstanden? Wert **h** = \_ \_ \_ \_ u. Wert **i** = \_ \_ \_ \_ .  
Wann wurden öffentliche Mittel aufgewendet? Wert **j** = \_ \_ \_ \_ .

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

Nun sucht den steinernen Tisch und folgt dort dem Weg in **b \* (e + f)°**, bis zum nächsten Forstweg. Stellt Euch dort in die Mitte und peilt in **c \* a + g°** auf einen etwas zugewachsenen Weg. Den solltet Ihr bis zum nächsten Abzweig einschlagen. Am Abzweig nehmt den Weg der Differenz von **h** und **i** in Grad.

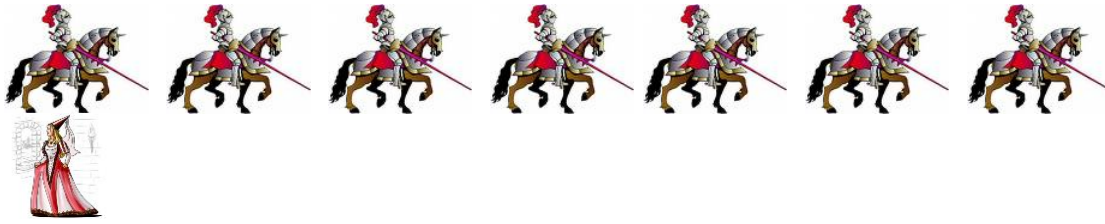
Folgt dem Weg bis zu einer Spitzkehre. Hier wartet am Wegesrand, unter einem Findling die Codebox auf Euch. Wenn Ihr sie aus ihrem Versteck holt, wird Euch das



Burgfräulein die Codes **X**, **Y** und **Z** verraten. Diese braucht ihr für das Finale, darum schreibt sie Euch auf und versteckt unser Burgfräulein wieder gut.

Bleibt auf dem Weg bis zu einem Pfad der links den Berg hinunter führt, folgt ihm und überquert den kommenden Forstweg. Am nächsten Abzweig müsst Ihr in **g + d - 100° =** gehen bis ein Pfad in Laufrichtung nach rechts zur Ruine Lichtenstein führt. Dort begeht Euch zum höchsten Punkt der Umgebung. Oben angekommen findet Ihr in zentraler Lage zwei Felsbrocken, hier beginnt das Finale.

Nun peilt in Richtung **X**. Die nächste Peilung in Richtung **Y**. Dahinter in **b - e** Schritten zu einem typischen Letterboxen Versteck. Doch darin ist die Box nicht versteckt, seid trotzdem neugierig. Erst noch einmal nach **Z** peilen, dann werdet Ihr die Ersehnte links von Euch in einer Höhle finden. Auch hier stempelt ab und legt die Box wieder in ihre Höhle.



### *Rückweg: ohne Einkehr ca. 1 Stunde*

Zurück zum Wert X, dann rechts den Weg entlang bis zum Forstweg. Hier wieder rechts bis Euch ein kleiner Pfad rechts hinunter ins Tal führt. Am nächsten bekannten Abzweig links und noch mal einen Forstweg überqueren.

Gleich am Anfang des Dorfs steht die PWV Lichtensteinhütte die Mi. + Sa. von 13 – 18 Uhr und So. + Feiertag von 9 – 19 Uhr offen ist. Im August hat die Hütte Sommerferien.

Von dort weiter bergab und den Schlossbergweg links hoch. Am Ende des Weges bei Haus Nr. 7 links in einen Pfad. An dessen Ende noch ca. 30 m ab in de Wald und Ihr seid wieder an der Kreuzung mit der Schranke. Wir hoffen, dass es Euch etwas Spaß gemacht hat und wünschen weiterhin **happy Letterboxing !**

### *Los zorro viejo*

