

# Zum Teufel Letterbox

Startpunkt: Parkplatz Dinosaurierpark in Ernzen

Anfahrt: Von Bollendorf über die Bollendorfer Str. nach Weilerbach, dann nach Ferschweiler abbiegen. In Ferschweiler rechts nach Ernzen. Dort der Ausschilderung Parkplatz Dinopark folgen.

Koordinaten: N 49° 50' 33,6" E 6° 26' 4,85"

Mitnehmen: Kompass, Stempelkissen, Stift, Logbuch, feste Schuhe, Taschenrechner

Anspruch Rätsel: ●○○○○

Anspruch Strecke: ●●●○○

Streckenlänge: 15,6 km

Einkehrmöglichkeiten: Gaststätte auf halber Strecke

Clue:

Vom Parkplatz gehe nordwestlich durch die Steinmänner. Kurz davor ist der Wegweiser zum Dinopark. Notiere die Entfernung zum Dinopark.

Wert A = \_\_\_\_\_ m

Folge dem Weg zum Eingang Dinosaurierpark.

Wie viele Sonnenschirmchen sind auf der Infotafel Dinosaurierpark bei Dino's Diner zu sehen?

Wert B = \_\_\_\_

Auf einer anderen Tafel in der Nähe findest Du Informationen über den Ceratosaurus. Was war sein markantes Merkmal? \_\_\_\_\_

Notiere Dir den ersten Buchstaben

Wert C = \_\_\_\_

Von der Mitte der Kreuzung am Dinopark peile in  $7 \cdot B^\circ = \text{____}^\circ$ . Du kommst an einem süßen Laden vorbei und gehst zum Besucherzentrum. Hier geht es genau in die Richtung von Wert C weiter. An der kurz darauffolgenden Kreuzung behalte Deine Richtung bei.

Beim nächsten Abzweig nimmst Du den Weg rechts Richtung Teufelsschlucht. Am folgenden Wegweiser gehst Du abwärts in die Schlucht. In der Schlucht orientiere Dich an der Beschilderung Teufelspfad, der oft mit 3 Symbolen markiert ist.

Du brauchst hier keine Werte zu notieren, genieße und erkunde nach Herzenslust.

Nachdem Du dem Teufel über eine Treppe mit Metallgeländer auf der linken Seite entronnen bist, findest Du einen Wegweiser mit Höhenangabe. Wie hoch bist Du nun?

Wert D = \_\_\_\_\_m

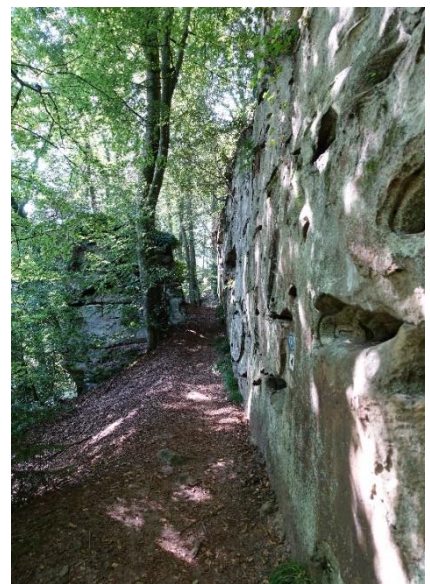
Merke Dir auch die rote Nummer auf weißem Hintergrund am Pfosten.

Wert E = \_\_\_\_

Von hier aus peile Richtung  $(2 * E - B) = \text{____}^\circ$ . Du ignorierst die kurzen Abzweige und bleibst auf dem markierten Weg. So nimmst Du auch an der folgenden Gabelung den Weg, der mit der gleichen Markierung wie Wert E versehen ist.

An der nächsten Einmündung behalte Deine Richtung mit  $(2 * E) = \text{____}^\circ$  bei. Du kommst an einer kleinen Holzhütte vorbei, lasse sie links liegen. Die nächste Kreuzung ist nicht beschildert, Du gehst gerade darüber Richtung  $(D-117) = \text{____}^\circ$ .

Die Wegmarkierung, die dich jetzt begleitet erinnert im ersten Teil des Namens an einen Schnaps. Der Weg läuft nun über mehr als einen Kilometer ohne Abzweigungen weiter. Wenn Du an der Felswand auf dem Foto vorbeikommst, schau in die Löcher in der Felswand. Fast überall findet sich Leuchtmoos.



Kurz nach einem Rastplatz gehe rechts eine Treppe hoch, Du stößt auf eine Leitplanke. Dieser folgst Du in  $(10*B) = \underline{\quad}^\circ$ . Der Wanderweg verläuft hier auf einem unspektakulären Teilstück hinter der Leitplanke. In der ersten Haarnadelkurve der Straße überquerst Du diese und folgst dem geteerten Weg nach oben. Hier siehst Du wieder die bekannte Wegmarkierung.

Kurz danach biegst du in  $(2*\text{Zahlenwert von C}) + 3*E = \underline{\quad}^\circ$  auf einen Grasweg ein. An der nächsten Gabelung nimmst Du den Weg in  $A = \underline{\quad}^\circ$ . Gleich nach der Gabelung kommst Du an einem verfallenen Bunker vorbei, der auf der linken Seite liegt.

Jetzt kannst Du wieder ein großes Stück laufen, der Weg hat keine Abzweigungen. Die nächste Kreuzung ist an einer Hütte mit separater Bank. Hier lohnt es sich noch nicht, Rast zu machen. Diese Kreuzung überquerst Du in  $A+5*B = \underline{\quad}^\circ$ .

An der folgenden Kreuzung peile noch einmal in die gleiche Richtung. Vorher genieße die Aussicht an der Bank mit dahinterliegendem Stein. Am nächsten größeren Aussichtspunkt steht ein Stein mit Metalltafel. Wie hieß der Mitbegründer?

Wert F = Vorname in Zahlen umgewandelt ( $A=1$ ) =       

Wert G = Nachname in Zahlen umgewandelt ( $A=1$ ) =       

Bald darauf kommt ein größeres Highlight. Hier lohnt es sich Rast zu machen. Schau Dich um, in der Nähe ist ein Betonklotz mit Metalltafel.

Neugierige Letterboxer können noch einen 100m Abstecher zu einer Einsiedelei machen. Der Wegweiser dazu ist in Sichtweite der Metalltafel.

Wieder zurück an der Kreuzung vor dem Highlight peile  $G:4 = \underline{\quad}^\circ$ . Diese Richtung behältst Du bei, bist Du an einem Gasthaus angekommen bist. Nach einer Stärkung schau Dich dort nach einer Linde um. Wie alt ist die Linde?

Wert H =        Jahre

Von der Gaststätte aus folge dem asphaltierten Weg, bis ein weiterer asphaltierter Weg einmündet. Einige Meter danach biege in einen Pfad in  $A+2*F = \underline{\quad}^\circ$  ab. Folge diesem Pfad an Kreuzungen immer abwärts. Am Ende der Treppe wende Dich in  $3*G = \underline{\quad}^\circ$ . Gehe über einen Holzsteg. Nach einer Weile siehst Du rechts einen Pfad, dem Du über 4 Treppenstufen in  $A+5*B = \underline{\quad}^\circ$  nach oben folgst.

Jetzt aufpassen, das Finale beginnt, sobald Du am linken Wegesrand einen in Metallträger eingefassten Grenzstein mit einem weißen A auf der Vorderseite findest. Der Grenzstein hat auf der linken Seite die Nummer 18 eingemeißelt.

Vom Grenzstein zähle  $A+F = \underline{\quad}$  Schritte bis zu einer 10-stämmigen Buche auf der linken Seite, die auf einem Steinhügel wächst. Von diese peile in  $A+F+B:2 = \underline{\quad}^\circ$  und gehe  $2 * F = \underline{\quad}$  Schritte zu einer dicken Buche mit farbigem Schild. Stelle Dich davor und peile in  $H:2 = \underline{\quad}^\circ$  zu einer Buche in  $F = \underline{\quad}$  Schritten. Von dieser peilst Du in  $A-F-B = \underline{\quad}^\circ$ . In  $B-3 = \underline{\quad}$  Schritten findest Du die Box unter einem Felsen. Verstecke die Box wieder gut und achte dabei auf Muggels

Rückweg:

Gehe wieder auf den Weg zurück und folge diesem weiter. An einer Gabelung gehst du in  $2 * F = \underline{\quad}^\circ$ , an der darauffolgenden Gabelung rechts nach oben.

Bald begleiten dich wieder Felsen auf der rechten Seite. An einer Gabelung mit Holzpfosten halte dich rechts. Schauge ab hier auch die Felsen entgegen der Laufrichtung an. Bei einem Felsen wartet noch eine Überraschung auf dich.

Der Pfad mündet in einem Forstweg. Behalte deine Richtung bei.

Sobald du an eine Brücke mit Hinkelstein ankommst, nimm einen kleinen Pfad in  $G = \underline{\quad}^\circ$ . dieser führt zu einem sehr interessanten Felsgebilde, das du ausgiebig erkunden kannst.

Anschließend gehe weiter in  $G:2 = \underline{\quad}^\circ$ . Der folgende asphaltierte Weg bringt dich in die Ortschaft zurück. Laufe zur Kirche. Ab hier findest du dich selbst zu recht.

Variablenliste:

A	B	C	D	E	F	G	H