

Das Erbe des Grafen

Start:	??? (siehe Startpunkträtsel) –irgendwo in der nordl. Pfalz
Gelände/Länge:	mittel (**---), ca. 9 km (nicht Kinderwagen geeignet)
Rätsel:	leicht - mittel (**---)
Ausrüstung:	Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, im Sommer lange Hosen wegen der Zecken!
Karten:	nicht nötig
Einkehrmöglichkeit:	diverse

Startpunkträtsel:

Ich befinde mich in einer geographisch exponierten Lage (Sporn genannt) und diente in früheren Zeiten als Wächter des Tals. Ich habe eine „Schwester“ in rd. 1,5 km Luftlinie. Eine Verbindung zum englischen Königshaus, insbesondere einem Mitglied, das 2021 verstarb, konnte bisher nicht bestätigt werden. Vor meinem Tor gibt es Parkmöglichkeiten.

Clue:

Du hast also den Startpunkt gefunden. Dann parke dein Letterboxmobil und es kann los gehen.

Trete ein und suche am nördlichen Ende des aussichtreichsten Platzes nach zwei eingemeißelten Buchstaben. Wandle diese in Zahlen um ($A=1, \dots$) und addiere sie. Dies ergibt deinen ersten Wert $A = \underline{\quad}$. Hinweis: In den Sommermonaten ist das Gelände samtags mittags teilweise für die Öffentlichkeit geschlossen. Notfalls vorher erkundigen!

Danach verlasse das altertümliche Gemäuer und schau dich in der näheren Umgebung nach einem Schild um, das dir Informationen über die besonderen mineralogischen Erscheinungen gibt, welche hier zu finden sind. Notiere den Metallanteil als Wert $B = \underline{\quad}$. Wende dich nun in Richtung $(A+B) \times 5 + 2 \times B = \underline{\quad}^\circ$ und beginne deine Tour. Beobachte aufmerksam deine Umgebung! Bald kommen nacheinander zwei Gabelungen, nehme den jeweils unteren Pfad. Danach folgen zwei gefährliche Kreuzungen, sei vorsichtig und bleibe deinem Weg treu. Ordne die folgenden Punkte der Reihenfolge, nach der du sie passierst und setze die Zahlen zusammen.



=2



= 3



= 1

Wert C = 123 = rechts

213 = geradeaus

132 = links

Dein Pfad mündet schließlich in einer Kreuzung, an der du dich neu orientieren musst. Gehe hier in deine soeben ermittelte Richtung (C). Behalte diese eine ganze Weile bei, vorbei an Weinbergen und Obstbäumen und ignoriere diverse Abzweigungen. Nach einiger Zeit erreichst du eine Stelle, an der sich die Wege von zwei schnellen Verkehrsmitteln kreuzen. Sie liegen nicht auf der gleichen Ebene! Notiere dir die Höhe des tiefer gelegenen Verkehrsweges als Wert $D = \underline{\quad}$. Du musst dich nun wieder neu orientieren.

Folge dem niedrigeren Verkehrsweg einige Meter in $C + D - B + A/2 = \underline{\quad}$ °. Wenn du ein



... siehst, musst du die Seite wechseln. Du naherst dich dem Gebilde und es offenbart dir Wert $E = \underline{\quad}$ (Quersumme der einzigen vorhandenen Jahreszahl). Nimm nun den Weg, der links daran vorbei fuhrt und setze deinen Weg bis zum „Ort der Stille“ fort.

Folge der Gasse in $D - B - E = \underline{\quad}$ °. Falls du schon mude bist kannst du in der bald folgenden Tranke eine erste Pause einlegen und dich starken (Unser TiPP: Rieslingschorle hilft immer!). Weiter geht's in der eingeschlagenen Richtung bis zu einem „Mullplatz“. Sieh dich um und zahle die Fensterladen (einzeln) an der Fassade gegenuber. Notiere den Wert als $F = \underline{\quad}$.

Durchstreife nun die Gassen, welche zum Erkunden einladen, und bahne dir deinen eigenen Weg zum hohen Gebaude, welches „St. Clause“ gewidmet ist. In welchem Jahrhundert ist es entstanden (Ursprung) ? Notiere dies als Wert $G = \underline{\quad}$. Sieh dich um und wage einen Blick uber das Mauerwerk, das fruher dem Schutz diente und du wirst mit einer herrlichen Aussicht belohnt.

Nun wende dich um und durchschreite die machtigen Mauern des erhabensten Bauwerks. Mache einen kleinen Rundgang. Karl mochte dir unbedingt helfen. Notiere dir die erste zweistellige Zahl, die er nennt und bilde die Quersumme hieraus als Wert $H = \underline{\quad}$.

Du befindest dich im einstigen zu Hause der Grafin Eva. Die Sage erzahlt, dass sie die Festung im Bauernkrieg vor der Zerstorung rettete:

„Die wutenden Bauern zogen von Nussdorf her durch die Pfalz in Richtung Norden. Ein Kloster nach dem anderen, eine Festung nach der anderen wurde geplundert und so manche anschlieend in Schutt und Asche gelegt. Als sie dann vor Evas Heim standen, offnete die Grafin die Tore und bad die Bauern hinein. Sie bewirtete den hunnigen Mopp mit den feinsten Speisen und Pfalzer Wein. Die Bauern waren so verblufft, dass sie all ihren Zorn vergaen, speisten und tranken, und schlielich satt und zufrieden von dannen zogen. So blieb die Feste im Bauernkrieg verschont.“

Bist du hungrig? Dann folge dem Engel und lass es dir schmecken. Ansonsten verlasse den altehrwurdigen Ortskern auf der obersten Gasse und schreite durch das einzige, erhaltene Stadttor. Peile zunachst $F \times G + F \times (H + H) = \underline{\quad}$ ° an und gehe einige Meter,

bis du dann deine Richtung anderst und den Yogis folgst. Aber nur kurz, denn dann wendest du dich wieder den historischen Gefilden zu und folgst ihrem Weg. Hier mag Grafin Eva viele Male gewandelt sein und den Ausblick genossen haben. Bleibe auf diesem Weg bis zur „Straflingswarte“. Jetzt schau dich genau um, in der Ferne erblickst du einen Funkmasten. Du schlagst nun den Weg in Blickrichtung ein und verlasst deine aktuelle Hohe. Wenige Zeit spater erreichst du einen gemauerten Tisch mit einer alten Bank. Erkunde den Bereich in rd. $E - H = \underline{\quad}$ Metern vor dem Tisch und du wirst einen Hinweis finden, den du fur das Finale benotigst. Prage dir den Hinweis gut ein!

Und weiter geht es bis zu einer Bank ohne Lehne, hier wechsele deine Richtung um rd. $G \times G = \underline{\quad}$ °.

Aber, was ist das? Ein Nest voller Echsen! Wie viele sind es? Notiere den Wert als $I = \underline{\quad}$. Lasse nun die Echsen rechts liegen und gehe weiter. Am Ende dieses Weges musst du erneut die Seite wechseln und neu orten. Schlage nun den Weg in Richtung Sonnenaufgang ein.

