

MONSTER Box

Stadt:	56076 Koblenz
Startpunkt:	Wendelinusstraße 7 - 9
Koordinaten:	N 50° 20' 51.38", E 7° 36' 18.62"
Ausrüstung:	Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Clue, Stift, Taschenrechner, wasserabweisende, besser wasserdichte Wanderschuhe mit gutem Profil, Handschuhe, hilfreich: Codierrad oder CodeCookie und Taschenlampe.
Schwierigkeit:	(** - -)
Gelände:	(** - -), nicht fahrrad- und kinderwagentauglich.
Länge:	Nur 5 - 6 km, (ca. 2,5 Stunden), Hinweise unterwegs in Ruhe notieren, ggf. mal ein paar Minuten warten bis alle Muggels weg sind. Für die kurze Strecke ist mehr Zeit als sonst eingeplant.
Einkehrmöglichkeiten:	Im ersten Drittel, bei der Hälfte und gegen Ende der Strecke.
Besonderheiten:	<p>Bei Niederschlägen (Regen, Schnee etc.) ÄUSSERSTE VORSICHT aufgrund rutschiger, laubbedeckter Steinstufen im Wald.</p> <p>Bitte Rechenregeln beachten (Punkt vor Strich).</p> <p>Wenn zu viel los ist und Du nicht zu einem Monster kannst, gibt es alle Monsterhinweise auch noch an späterer Stelle. Den fehlenden Stempel schickt Dir Lord Dragon gerne per Email zu. Einfach eine PN im Forum schreiben.</p> <p>Es gibt zwei Letterboxen von Lord Dragon in Koblenz, die den gleichen Startpunkt haben. Eine Kombination beider Boxen ist möglich.</p>

Koblenz ist eine der ältesten und schönsten Städte mit einer 2000jährigen Geschichte. Es gibt sehr viele und weltweit bekannte Sehenswürdigkeiten. Es ist empfehlenswert sich vor der Tour zu informieren, wenn man etwas mehr von Koblenz sehen möchte als der Clue bietet:

<http://www.koblenz-touristik.de/>


<http://www.koblenz.de/>

A = ____ D = ____ E = ____ F = ____ X = ____

MONSTER Info:

Lord Dragon liebt **MONSTER** und **MONSTER** lieben Lord Dragon. Der Lord sieht **MONSTER** wo sie normale Menschen übersehen würden. Echte **MONSTER** sind nämlich meist ganz klein und verstecken sich – aber wem ist das schon bekannt? Nur ganz wenige Menschen wissen, dass es in Koblenz ein sagenumwobenes Letterbox **MONSTER** gibt. Da der Lord ein begeisterter Letterboxer ist, hat er mit einigen Koblenzer **MONSTERN** einen Pakt geschlossen:

Wenn die Orte der **MONSTER** unter Letterboxern geheim bleiben, werden diese sich kurz zeigen, einen Hinweis geben und sich abstempeln lassen. Nur mit den Hinweisen dieser normalen **MONSTER** kann das Versteck des Letterbox **MONSTER** von Menschen gefunden werden. Die Letterboxer müssen furchtlos und **MONSTER** freundlich sein (also immer alle **MONSTER** wieder gut verstecken), nur dann werden die **MONSTER** noch vielen weiteren Letterboxern Hinweise geben können. Falls nicht, werden die **MONSTER** verschwinden und den Menschen für immer verborgen bleiben . . .

Nr.	Beschreibung	Erledigt
1.	Nutze die Parkbuchten auf der rechten Seite. Bitte nicht in die Einbahnstraße der weiteren Wendelinusstraße (ab Hausnummer 10) hochfahren. Du kommst sonst nicht mehr mit dem Auto zurück zu den Parkplätzen.	
2.	Gehe an den Parkbuchten vorbei und die Straße auf westlicher Seite herunter. Nach den Buchten peile auf der obersten, vierten Treppenstufe 85° durch die Häuser. Dort geht es weiter über einen Bach.	
3.	Am Ende des schmalen Weges gehe erst in 130°, dann geht es um eine Kurve.	
4.	Rechts kommt ein grün-weißer Turm. Am Eingang zum Turm sind in edlem Metall drei Hausnummern zu erkennen: Obere Hausnummer ____ = A Mittlere Hausnummer ____ = B Untere Hausnummer ____ = C	
5.	Gehe weiter. Am Ende des Weges folge der Mutter mit Kind in A * 18° = ____ * 18 = ____°. Auf der anderen Seite angekommen, gehe weiter in vorher berechneter Richtung zum Fahrrad und weiter.	
6.	Erst runter dann rauf, kommt auf der linken Seite ein weiteres grünes Geländer.	
7.	An der höchsten Stelle des Geländers geht es rechts weiter.	

MONSTER Info:

An diesem schönen Ort wohnt das Treppen **MONSTER** Krim. Du kannst seinen Wohnort ganz einfach erkennen, weil es seinen Namen am Anfang der Treppe in Stein gemeißelt hat. Die Abkürzung auf dem Namensschild ist typisch für **MONSTER**, merke Sie Dir gut um später weitere **MONSTER** zu finden. Lord Dragon weiß natürlich, warum **MONSTER** Krim's Mittagsruhe immer ignoriert wurde: Menschen haben einfach keinen Blick für Treppen **MONSTER**, einige Menschen verbreiten sogar das Gerücht: „Treppen **MONSTER** gibt es gar nicht!“

Der nun folgende Weg ist Teil des Werks Glockenberg. Das Werk Glockenberg war Teil der preußischen Festung Koblenz auf der rechten Rheinseite. Nach dem Ersten Weltkrieg musste die Anlage, wie auch die anderen Koblenzer Festungswerke, gemäß der Vereinbarungen des Versailler Vertrags zerstört werden. Für die sogenannte Teufelstreppe stellte das Entfestigungsamt Koblenz einen Erhaltungsantrag, der gewährt wurde.

Übertrag A = ____ B = ____ C = ____

8.	Beim Namensschild geht es zum MONSTER „auf eigene Gefahr“ hoch.	
9.	<p>Wenn Du hochgehst, siehst Du rechts viele offene und geschlossene Schießscharten in der Mauer. Gehe nun zu der</p> <p>$B \div 2 = ___ \div 2 = ___ \text{ ten}$</p> <p>Schießscharte. Gezählt wird natürlich vom Anfang der Treppe. Du erkennst die richtige Schießscharte an einem Stein in besonderer Farbe.</p>	
10.	<p>Gehe noch an</p> <p>$C - B + 3 = ___ - ___ + 3 = ___$</p> <p>weiteren Schießscharten bis zur Eisenklingel an der Ecke. Auf Muggel achten und vorher nach oben und unten schauen. Bitte 2 x klingen (Eisenschellen zusammenschlagen), den oberen großen Stein der so aussieht als würde er noch zur Mauer gehörten anheben und eintreten!</p>	
<p>MONSTER Info: <i>In der nächsten Schießscharte wohnt Krim. Wenn Du freundlich fragst, lässt es sich vielleicht abstempeln und gibt Dir einen Hinweis, wie das Letterbox MONSTER gefunden werden kann. Hinweis und Fotostempel bitte am Ende des Clues eintragen.</i></p>		
11.	Weiter geht es die Treppe hoch.	
12.	Gehe durch die Metallbarrieren geradeaus und am großen Gebäude vorbei.	
13.	Bei schönem Wetter hat man von hier oben einen super Blick über Koblenz. Im Gegensatz zu der Festung Ehrenbreitstein, ist der MONSTER Blick kostenlos.	
14.	<p>Gehe immer weiter geradeaus und nimm an der T-Kreuzung den Pflasterweg bis zu einem Tor. Hier an der Gabelung merke Dir das obere Schild am Baum. Gehe dort weiter wo Du einen guten Blick über Koblenz hast.</p> <p>Bezeichnung:</p> <p>_____</p> <p>Farbe:</p> <p>_____</p>	
15.	Du kommst an einen Platz mit einem großen Steinturm.	
16.	<p>Zwei Jahreszahlen sind identisch. Die Hälfte der Quersumme der letzten drei Ziffern ergibt den Wert D.</p> <p>$D = ___ + ___ + ___ = ___ \div 2 = ___$</p> <p>Hier oben kannst Du gleich die Werte der nächsten Rechnungen ausrechnen.</p>	
17.	Gehe weiter über den Platz und suche den nächsten Schachtdeckel (Gullideckel).	

A = ____ B = ____ C = ____ D = ____

MONSTER Info:

Der Schacht führt zu einem Wartungsschacht des Astersteiner Kanalsystems. Dort unten wohnen im Kanal zahlreiche Kanal **MONSTER** wie z.B. Schmutz, Schwefel, Stink und Abwasser **MONSTER**. Entweder fragst Du die Kanal **MONSTER** nach dem Wohnort des Burgen **MONSTERS** Kram oder Du musst seine Burg selbst suchen.

18.	Ohne die Hilfe der Kanal MONSTER peile vom Gullideckel in A + D = ____ + ____ = ____ ° , gehe dann C - D = ____ - ____ + 8 = ____ Schritte.	
19.	Weiter geht's in D * D + A° = ____ * ____ + ____ = ____ ° .	

MONSTER Info:

Du kommst nun zu der Burg in der Kram wohnt. Am Steintor mit dem Eisengitter kannst Du bei offenem Tor die Burg betreten.

20.	Die Burg wurde lange militärisch genutzt, nämlich E = ____ Jahre	
-----	--	--

MONSTER Info:

Das nächste **MONSTER** Kram ist im Burggarten. Der Garten ist der ehemalige Außenhof des Forts von hier aus im **WESTEN**. Suche dort einen **weiteren großer Torbogen (umzäunt)**.

21.	Vom diesem Torbogen peile über Büsche in eine tiefgelegenen und vom Weg nicht einsehbare Zaunecke: C * D + A° = ____ * ____ = ____ ° . Kram ist genau in der Ecke in der Erde. Verstecke das MONSTER wieder gut, ACHTE auf Muggels!!! Hinweis und Fotostempel bitte am Ende des Clues eintragen.	
22.	Gehe den asphaltierten Weg immer hoch bis zum Ende bis zur Straße.	
23.	Kurz vor der Straße kommt auf der linken Seite ein Sportplatz.	
24.	Suche nun ein langes weißes Gebäude mit dunklem Dach. Auf dem Namensschild mit Wappen steht als erstes Wort (Sonderzeichen nicht beachten, Umlaute Ä = AE etc.): ____ -- ____ ____ Wandel das Wort in Zahlen, um wobei A = „Wert B“ aus Hinweis Nr. 4 ist. ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ = ____ Du erhältst den geheimen Wert X für den Hinweis des Burgen MONSTERS !	

A = ____ D = ____ E = ____ X = ____

25.	Dort gehe auf der Straßenseite vorbei und weiter in E * 2° = ____ * 2° = ____°.	
26.	Gehe am Ortseingangsschild geradeaus und bei den Zigaretten vorbei.	
27.	Wenn auf der rechten Seite ein Getränkemarkt kommt, gehe auf die andere Straßenseite.	
28.	Hier kannst du über der Steinmauer die Burg von Party MONSTER Krum sehen.	
MONSTER Info: <i>Die Reste des Forts Rheinhell stehen auf privatem Grundstück und sind nicht öffentlich zugänglich. Familie Böhmer zeigt Interessenten manchmal die Reste des Forts von der Gartenseite. Die Gewölbe werden als Partykeller und Lagerraum genutzt. Hier wohnt das MONSTER Krum, das sich aber Letterboxern heute nicht zeigen möchte.</i> <i>Das Fort gehörte zu dem Festungssystem, dass Du die ganze Zeit begehst. Bereits 1864 erfolgte die Verbindung der Anlage mit der Teufelstreppe. Wie auch die anderen Forts in Koblenz, musste diese Anlage ebenfalls zerstört werden. Über das Schicksal der verbliebenen Reste ist nichts bekannt. Das Fort ist heute - bis auf den hier verbliebenen Gebäuderest - überbaut worden. Bei Ausschachtungsarbeiten kommen daher immer wieder mal Festungsreste zum Vorschein.</i>		
29.	Gehe die nächste Straße Richtung Pfeil und schau Dir das Fort noch von der anderen Seite an.	
30.	Über den braunen Holztüren sind kleine Fenster. Wie viele kannst Du zählen? F = ____	
31.	Gehe zurück zur großen Straße, die Du schon vorher entlang gegangen bist. Gehe die Straße weiter. Du kommst an der nächsten Haltestelle auf der rechten Straßenseite vorbei.	
32.	Nach wenigen Metern biegt die Vorfahrtsstraße nach links ab. Halte hier an und suche den Fußballspieler.	
33.	Am Fußballspieler peile (auch wenn das Ziel von hier noch nicht sichtbar ist) 3 * E - 5° = 3 * ____ - 5 = ____° und gehe in diese Richtung. Das gemerkte Schild (Nr. 14) hilft Dir die richtige Abzweigung in die MONSTER „Zone“ zu finden. Lauf nicht vorbei!	
MONSTER Info: <i>Jetzt musst Du das Schanzen MONSTER Krüm suchen. Es liebt diese Gegend, in der es sich überall verschanzen kann. Die Schanze hier war auch Teil der preußischen Festung Koblenz. Sie wurde im Jahr 1859 im Südwesten des Forts Rheinhell als reines Erdwerk erbaut.</i>		
34.	Es geht immer weiter geradeaus mitten durch den Kreisverkehr. Hier verschanzt sich das Schanzen MONSTER oft gerne zwischen den Bäumen.	
35.	Nach dem Kreisverkehr geht es weiter geradeaus bis zur T-Kreuzung. Hier hast Du einen guten Blick und kannst die restlichen Werte ausrechnen.	
36.	Jetzt geht es in E + A° = ____ + ____° = ____° in das MONSTER Sperrgebiet. Fahrzeuge dürfen hier nicht weiter.	
MONSTER Info: <i>Hast Du Krüm immer noch nicht gesehen, gehe zur weißen Mauerecke. Von dort 8 Schritte in 160° am Hang vor dem Eisenpfahl verschanzt sich das Schanzenmonster. Bitte sei vorsichtig, dass im Haus hinter Dir keine aus dem Fenster schaut. Hinweis und Fotostempel bitte am Ende des Clues eintragen.</i>		

A = ____ D = ____ E = ____ F = ____ X = ____

37.	<p>Peile (Kompass an die Mauerecke) auf den 5 armigen Baum in 15 Schritten und</p> <p>$A + D + 5^\circ = ___ + ___ + 5 = ______^\circ$.</p> <p>Krüm ist meist auf der Rückseite des Baums in der Erdhöhle. Bitte auf Muggels im Haus gegenüber achten!</p>	
38.	<p>Weiter geht es in</p> <p>$D * 2^\circ = ___ * 2^\circ = ______^\circ$,</p> <p>um dann die Schanze über einen sehr schmalen Weg mit viel Efeu bei einer Straßenlaterne auf der rechten Seite in</p> <p>$F * 15^\circ = ___ * 15^\circ = ______^\circ$ zu verlassen.</p>	
39.	An der Gabelung beim Privatparkplatz suche ein großes gelbes Schild an einem weißen Pfahl. Der Name der Haltestelle (Nr. 31), den Du Dir merken solltest, wird Dir helfen. Dort suche die zwei „Garten“ Kinder.	
40.	<p>Weiter geht es in</p> <p>$E + F * 5^\circ = ___ + ______ * 5 = ______^\circ$.</p> <p>Du musst alle Stufen hoch.</p>	
41.	Nun suche die Parkbucht beim Garagentor und stelle Dich in die Mitte.	
42.	<p>Der Geheimweg beginnt zwischen den Büschen von hier aus in</p> <p>$F * 15 = ___ * 15 = ______^\circ$.</p> <p>Bleibe auf dem Hauptgeheimweg. Kleinere Abzweigungen zu den dort lebenden, sehr unfreundlichen Wald MONSTERN bringen Dich nicht weiter.</p>	
43.	<p>Am Ende des Hauptgeheimweges bleibe stehen. Auch wenn das nächste Ziel in</p> <p>$E + A = ___ + ______ = ______^\circ$</p> <p>von hier noch nicht einsehbar ist, musst Du genau diese Richtung beibehalten und vorsichtig über die große Straße.</p> <p>Du bist richtig, wenn Du nach einigen Metern auf einem asphaltierten Weg gehst.</p>	
44.	<p>Der Weg geht an einer Treppe vorbei. An der nächsten Kreuzung (4. Weg ist hier etwas versteckt) musst Du weiter in</p> <p>$E * 3^\circ - D = ___ * 3 - ______ = ______^\circ$.</p>	
45.	Der „gelbe“ Weg wird jetzt „blau“.	
46.	Gehe an einem rauschenden Haus mit einer schwarzen Eisentür vorbei.	

A = ____ D = ____ E = ____ F = ____ X = ____

MONSTER Info:

Das Schluchten **MONSTER** Kräm lebt irgendwo in dieser Schlucht **hinter** einem Brückenpfeiler mit der Nummer 1989 über der „Sonne“. Es hat sich im Laufe der Jahre mit zahlreichen Glasscherben vor herumwühlenden Tieren geschützt, denn Kräm wohnt in einer Steinhöhle im Boden. Wenn Du den richtigen Brückenpfeiler gefunden hast, suche mit Deiner **MONSTER** Erfahrung die richtige Stelle. Eine schwarze Linie zeigt Dir die Stelle an der Du ohne Gefahr einer Schnittverletzung den Eingangsstein zu der **MONSTER** Höhle hochheben kannst. Hinweis und Fotostempel bitte am Ende des Clues eintragen.

47.	Jetzt gehe immer weiter. Du kommst an einer Bank mit vier Steinen vorbei.	
48.	<p>Wenn Dir noch ein Hinweis/ MONSTER fehlt (sonst kannst Du Weg und Rechnung sparen), setze Dich auf die Mitte der Bank. Gehe dann</p> <p>$(A + F) \div 2 - (\underline{\quad} + \underline{\quad}) \div 2 - \underline{\quad}$ Schritte in</p> <p>$E + A + 2 * D + F = \underline{\quad} + \underline{\quad} + 2 * \underline{\quad} + \underline{\quad} =$</p> <p>$\underline{\quad}^{\circ}$ und finde Hilfe.</p>	

MONSTER Info:

Hast Du alle Hinweise, kannst Du jetzt das sagenumwobene Letterbox **MONSTER** Kräppi finden. Es existiert tatsächlich!

A = ____ X = ____

Der Weg zum Letterbox **MONSTER** Kräppi:

Stempelfoto Schluchten MONSTER	Hinweis Schluchten MONSTER
Stempelfoto Burgen MONSTER	Hinweis Burgen MONSTER
Stempelfoto Treppen MONSTER	Hinweis Treppen MONSTER
Stempelfoto Schanzen MONSTER	Hinweis Schanzen MONSTER
Bitte Kräppis Hinweis beachten, dann ein kleines Stück geradeaus. Dann kannst Du den Weg zurückgehen, den Du vor einiger Zeit gekommen bist. Lord Dragon und die MONSTER freuen sich über einen Eintrag im Forum oder eine Nachricht als PN.	