

[i][color=red]An den Reviewer: ...bitte noch warten...[/color][i]

[size=184][color=darkred][b>PF - Der Clue des Manitu[/b][[/color][[/size]
(versteckt April 2022 durch Die Hei-No's)

[b]Stadt:[/b] 75428 Illingen

[b]Startpunkt:[/b][i] Wanderparkplatz Stockwald zwischen Illingen und Schützingen[/i][[/url]

[b]Parkplatzkoordinaten:[/b] **N 48° 59.004 E 008° 54.223**

[b]Ausrüstung:[/b] Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch

[b]Schwierigkeit: (*----)[/b] leicht

[b]Gelände: (**---)[/b] mittel, hauptsächlich Wander- und Forstwege und auch mal ein Pfad

[b]Länge:[/b] 8,5 km

[b]Einkehrmöglichkeit:[/b] unterwegs keine, 2 schöne Grillplätze

Geöffnete Besenwirtschaften in der Umgebung können hier abgerufen werden:

<https://www.kraichgau-stromberg.de/besen-guide>

Der Apachen-Häuptling Abahachi und Ranger sind Blutsbrüder.

Gemeinsam sorgen Sie für Frieden und Gerechtigkeit.

Als Abahachi eines Tages Geld für ein Lokal braucht

und bei den Schoschonen einen Kredit aufnimmt,

wird er übers Ohr gehauen. Das Geld ist weg und die

Schoschonen sind hinter ihm her. Zum Glück erinnert

er sich an einen alten Schatz. Der Weg, der ihn zum

Schatz führt wurde vom alten Medizinmann

„Letterboxender Bruder“ niedergeschrieben.

Abahachi ist zwar gut im Fährtenlesen aber Cluelesen

und den Kompass bedienen kann er nicht.

Könnt Ihr ihm helfen?



Ihr trefft Abahachi am Parkplatz, natürlich hat er sein Pferd

dabei. Schwingt euch mit ihm in den Sattel und reitet los Richtung Ensingen (5.3).

Erschreckt euch nicht wenn es unterwegs kurz laut wird, das ist nur das „krasse

Eiserne Pferd“, das hier in der Nähe seine Trasse hat.

Am 1. Abzweig folgt ihr dem schwarzen Bleichgesicht auf gelbem Grund. Ignoriert

alle Abzweigungen und geht weiter bergan. An der Kreuzung mit der „Üxküllplanie“

(???) bleibt auf eurem Weg bis ihr an eine kleine Bauminsel gelangt.

Abahachis Hengst ist durstig, also schlägt den Weg zur Wasserstelle ein.

Kurz vor einer Brücke lenkt den Gaul nach links und nimmt dann gleich nach ein paar Pferdelängen den kleineren Weg am Wasser entlang. Ihr könnt einen hölzernen Wigmam und einen Marterpfahl erkennen.



Welches Tier ist unter dem Adler und der Eule ins Holz geschnitzt?

Der Anfangsbuchstaben ist

A = _____

Welche Zahl ist links unter den Initialen eingeritzt?

B = _____

Peilt vom Marterpfahl aus $10 \times B + 30 = \text{_____}^\circ$ und geht am Wasser entlang weiter.

Überquert den kleinen Weg und die schwarze Straße.

Brrrr, bringt euer Pferd zum Stehen! Hier ist reiten verboten! Steigt ab, notiert euch

in Ruhe die drei Zahlen über dem roten Punkt von oben nach unten

C = _____

und nehmt das Pferd ein Stückchen an die Leine.

D = _____

E = _____

Schon wieder ein Abzweig! Abahachi ist verzweifelt, er weiß nicht weiter. Aber er kann sich noch erinnern, dass er einen Hinweis auf einen Film erhalten hat, bei dem irgendein weißes Greenhorn mit einem Tier getanzt hat. Könnt Ihr ihm helfen?



Bei der nächsten Möglichkeit reitet nach links und folgt dem Weg mit den Tannen. An der Kreuzung behaltet eure Reitrichtung bei und an der T-Kreuzung nehmt den Weg bergab. Wieder eine T-Kreuzung! Abahachi schaut euch hilfeschend an.

Am besten ihr geht zur Sitzgruppe mit Brunnen und schnauft alle mal kurz durch.

Nach der Pause setzt Ihr mit einem beherzten Sprung über das Kuhgatter! Go West! Weiter, immer weiter am Zaun entlang, bis ihr links an ein Drehkreuz gelangt. Ein weiterer gewagter Sprung (oder wie wollt ihr den Gaul da durch bringen?) und ihr seid auf einem Forstweg. Dieser ist zwar wieder für Reiter gesperrt, für Indianer auf Schatzsuche wird heute aber bestimmt eine Ausnahme gemacht.

Behaltet eure Richtung bei und folgt dem Weg eine ganze Weile ohne auf Abzweige zu achten, bis ihr kurz vor einer Kreuzung rechts einen Pfad bergansteigen seht. Ihr seid richtig, wenn gegenüber am Baum ein Schild mit dem „A“ = ____ hängt. Trinkt euch gegebenenfalls noch mit einem Schluck Feuerwasser etwas Mut an und reitet dann in den tiefen Urwald hinein.

Der Pfad schlängelt sich nach oben und bringt euch bald zur Burgebene (ein Schild am Baum wird euch informieren). **C x D x E** = _____ Schritte später nehmt die schmale steile Kehre nach oben. Wenn euer Hengst keine neuen Hufeisen hat, könnte es hier bei Nässe sehr rutschig werden. (In diesem Falle geht 200m weiter und dann erst nach links).

Ihr steht nun auf einem kleinen historischen Platz, den ihr euch gut einprägen solltet, denn ihr findet hier schon einen (virtuellen) Hinweis auf das Versteck des Schatzes. Ihr werdet das Orakel später zu deuten wissen!

Verlasst den Platz in die einzig mögliche Richtung und kommt zurück auf den Weg mit dem „A“. Behaltet die Reitrichtung bei und ihr passiert bald einen weiteren hölzernen Wigwam.

Abahadschi erstarrt erneut! Wieder so ein moderner Wegweiser, dessen Schrift er nicht entziffern kann! Aber auch hier erinnert er sich an den Hinweis mit dem tanzenden Bleichgesicht und ihr könnt ihm die richtige Richtung zeigen.

Weit kann es nun nicht mehr sein!

An der kommenden Einmündung reitet ihr unbeirrt weiter in Richtung aufgehende Sonne und am V peilt in $D \times E \times E = \underline{\hspace{2cm}}$ °.

Plötzlich schnaubt der Hengst aufgeregt mit den Nüstern, Abahadschi steigt ab.

Ihr müsst den Grenzstein mit der Nummer C2xD finden, darunter sollen die Rauchzeichen IZ8 in den Stein gehauen sein.

Von dort aus peilt ein letztes Mal: $10 \times D \text{ °} = \underline{\hspace{2cm}}$ ° und bleibt diskret zurück.

Die letzten Aufgaben muss Abahadschi alleine lösen, darauf hatte er „Letterboxendem Bruder“ sein Indianerehrenwort gegeben.

Er muss noch $D \times E = \underline{\hspace{2cm}}$ Schritte zu einem dunklen alten liegenden Baum gehen. Die Spitze dieses Baumes zeigt auf „Alt und Jung“ in ca. $10 \times C = \underline{\hspace{2cm}}$ Schritten Entfernung. Abahadschi schleicht sich mit leisen Schritten an. Er erinnert sich an den historischen Platz und das Orakel und erfährt die Erleuchtung.



Bitte versteckt alles wieder sorgsam, wie Ihr es vorgefunden habt und geht vorsichtig mit dem Versteck um.

Den Rückweg findet Ihr in der Box.