

Ungeheuerklamm - Letterbox

(versteckt im Dezember 2014 von den Weingartner-Edel-Hobbits,
April 2022 neues Versteck für finale Box)

Zwischen Weingarten und Untergrombach befindet sich die Ungeheuerklamm. Hier haben in der Vergangenheit herabströmende Flüsse eine stellenweise 15 m tiefe Schlucht in den Muschelkalk gegraben. Mit einer Länge von 1,5 km stellt die Ungeheuerklamm die tiefste und eindrucksvollste Erosionsschlucht zwischen Karlsruhe und Bruchsal dar. Auf schmalen Weg kann man sie durchwandern. Es bieten sich ständig interessante Blicke auf die urtümliche Schlucht.

Die Ungeheuerklamm ist seit einigen Jahren als Naturschutzgebiet ausgewiesen.



Startpunkt: 76356 Weingarten (Landkreis Karlsruhe / KA)

Anreise: Aus Norden und Süden über die B3 bis zur Ortsmitte von Weingarten (Rathaus). Dort Richtung Jöhlingen abbiegen. Am nächsten Abzweig nach links abbiegen (es geht steil aufwärts – Friedhof / Katzenbergweg). An der nächsten Kreuzung befindet sich links der Parkplatz.

Koordinaten: N49°03'13.5 E008°32'11.0 - Parkplatz beim Friedhof

Karte: nicht notwendig

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, festes Schuhwerk

Schwierigkeit: (*----)

Gelände: (**---) Tour hat den Charakter eines Spaziergangs, größtenteils befestigte Wege – leider auch Asphalt, allerdings nicht kinderwagentauglich. Die Boxenverstecke sind etwas unwegsam zu erreichen.

Länge: 8,5 km / 3 h ohne Pausen

Einkehrmöglichkeit: unterwegs keine, diverse Gaststätten in Weingarten

Grundsätzlich gilt:

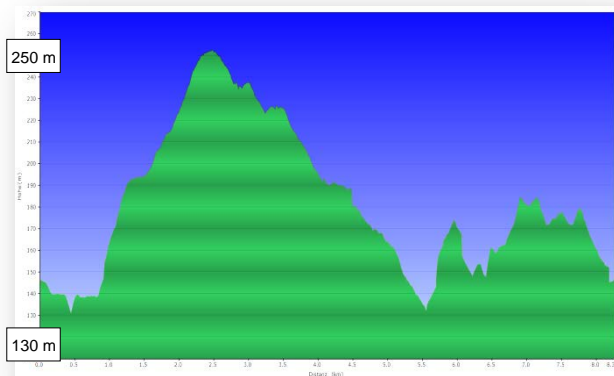
Buchstabenwandlung: A=1,...,Z=26

Umlaute: ä=ae, ö=oe, ü=ue / ß=ss

Punkt vor Strich-Rechnung / Klammerrechnung beachten!

Abkürzungen: QS: Quersumme, MZ: Mehrzahl

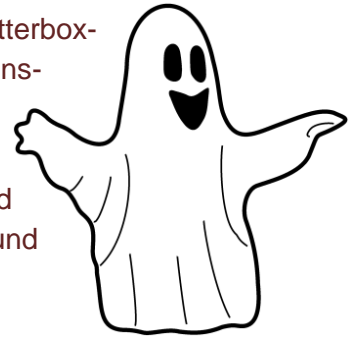
Großbuchstaben stehen für Zahlenwerte (diese können auf Seite 7 eingetragen werden).



CLUE

Hallo, schon sehr mutig, dass du dich nicht von dem Namen der Letterbox-Runde hast abschrecken lassen. Ob Ungeheuer, Geister oder Gespenster sind wir doch auf gruselige Art und Weise irgendwie miteinander verwandt.

Wir kleinen Gespenster, sind allerdings eher von der netten Sorte und wollen dich auf deiner Tour begleiten, vor den Gefahren bewahren und kleine Hinweise geben, damit du dein Ziel auch finden kannst.



Wenn du dich darauf einlässt, kann es jetzt ja losgehen.

Vom Parkplatz am Friedhof solltest du erst einmal den Wartturm eines der Wahrzeichen von Weingarten besuchen. Hierzu musst du den Friedhof auf seiner Westseite umgehen (bitte vermeide es direkt durch den Friedhof zu gehen). Folge also vom Parkplatz aus der Straße in Richtung Westen. Hinter der Friedhofskapelle führt dich ein geschotterter Weg über den Friedhofsparkplatz Richtung Süden direkt zum Wartturm.

Der Wartturm wurde 1589 als Spähturm mit Aussichtsplattform, Helmdach und Glockenreiter erbaut. Er diente den kurpfälzischen Truppen als Geleitschutzpunkt für die Sicherung der Handelswege nach Frankfurt, Nürnberg, Augsburg und Basel. Der Turm, der aus Stein errichtet wurde und dessen innere Struktur aus Holz bestand, brannte im Dreißigjährigen Krieg oder in dessen Folge das erste Mal aus. Eine weitere Zerstörung erfolgte im Jahr 1689 durch General Mélac, der starke Zerstörungen in ganz Weingarten veranlasste.

Aus Urkunden zu Gerichtsprotokollen um 1800 ist zu entnehmen, dass der Wartturm als Gefängnis verwendet wurde. In einer Federzeichnung des Landesvermessungsamtes wird der Turm 1825 als trigonometrischer Hochpunkt vermerkt.

1884 wurde der Wartturm renoviert.

Zum Gedenken der Gefallenen der letzten drei großen Kriege wurden 1956 ein 2,5 m hohes Engelsrelief und eine Gedenktafel am Turm angebracht.

Eine weitere Sanierung erfolgte 1988, hierbei wurde nicht sein ursprüngliches Aussehen wiederhergestellt, so dass er sich heute mit einem Flachdach zeigt.
[Auszüge aus wikipedia]



Im Süden vom Wartturm befindet sich eine Aussichtsterrasse die über zwei verschiedene Treppen zu erreichen ist. Die Treppen haben unterschiedlich viele Stufen.

Zähle die Stufen der beiden Treppen.

Anzahl der Stufen (größerer Wert)?

⇒ **A** = _ _

Anzahl der Stufen (kleinerer Wert)?

⇒ **B** = _ _

Vom Turm folge dem Weg in 20°. Gleich an der nächsten Kreuzung gehe nach rechts.

Du erreichst eine Straße, der du aufwärts folgst.

Folge der Straße, auch über einen Platz hinweg und ignoriere abgehende Wege bis zu einer T-Kreuzung.

Kurz vor der T-Kreuzung befindet sich ein Holzpfosten auf der linken Wegseite. Darauf sind drei Zahlen von Wanderwegen zu erkennen.

Bilde die Summe dieser drei Zahlen?

⇒ **C** = _

Wende dich an der T-Kreuzung auf den Weg nach rechts.

Entlang deines Weges kommst du jetzt an Hinweistafeln vorbei. Die Tafel helfen dir nachfolgende Fragen zu beantworten. Achtung der "Weingeist" hat hier die Frage etwas durcheinander gewürfelt. Das bedeutet, dass die Reihenfolge der Infos nicht mit der Reihenfolge der Fragen übereinstimmen muss.



An einer Bank zweige nicht ab, sondern bleibe auf dem Lehrpfad.

„Weißburgunder“ – Wie viele Blätter kannst du bei der Traube erkennen?

⇒ **D** = _

Welches ist die tiefste Temperatur bei der Eiswein noch geerntet werden kann? (E ermittelt sich aus dem **Betrag** des Wertes)

⇒ **E** = | - _ _ | = _ _

„Ruländer“ – Wie viele Beeren hat die Traube?

⇒ **F** = _ _

Wann wurde die Winzergenossenschaft Weingarten gegründet?

Bilde von der Jahreszahl die Quersumme

⇒ **G** = _ _

An der Kreuzung beim „Müller-T.“ folge dem Weg in **A * D** = _ _ * _ = ____°

So jetzt ist es mal wieder an der Zeit, dir einen kleinen Tipp zu geben, um dir eine Stelle zu zeigen, an der du hilfreiche Informationen finden kannst.

Auf linker Seite erscheint bald eine Grasfläche an deren Rand du im Wald einen Baum mit gekrümmtem teilweise horizontalem Stamm erkennen kannst.

Etwa **F** = _ _ Schritte von diesem Baum entfernt kannst du in

(C + D) * (E + G) = (_ + _) * (_ _ + _ _)° = _ _ _ °

mehrere Bäume erkennen, von denen einer nicht gerade gewachsen ist. Im Wurzelbereich einer der Bäume findest du Hinweis 1 (den Hinweis kannst du auf Seite 6 eintragen).



Gehe zurück zum Weg und folge diesem in der zuvor eingeschlagen Richtung. Bleibe immer auf diesem breiten Weg und ignoriere hinzukommende Wege. Bald geht es zunächst steil und anschließend leicht ansteigend aufwärts. Am höchsten Punkt kommst du an eine Kreuzung. Hier geht es in östlicher Richtung weiter.

Die folgenden beiden Abzweige nach rechts solltest du nicht beachten. Kurz danach ist auf der linken Wegseite eine Bank.

Wandle den ersten Buchstaben vom Vornamen

des männlichen Stifters der Bank in eine Zahl um.

⇒ **H** = _

Kurz nach der Bank kommst du am Steinbruch Sohl vorbei. Zum Schutz dieses Naturdenkmals ist der Steinbruch eingezäunt und man kann leider nur einen entfernten Blick erhaschen.



In Karlsruhe und Umgebung gibt es viele Gesteinsaufschlüsse und Steinbrüche. Man bezeichnet sie auch als „Schaufenster in die Erdgeschichte“, weil man hier den unverdeckten Gesteinsuntergrund betrachten und untersuchen kann. Sie können wichtige Erkenntnisse über Alter, Entstehungsbedingungen und Umbildungen der Gesteine liefern. Viele alte Steinbrüche werden heute bewusst wieder freigelegt und als naturkundliche Denkmäler geschützt. Neben den geologischen Erkenntnissen bieten aufgelassene Steinbrüche Lebensraum für eine Vielzahl spezialisierter Pflanzen und Lebewesen. [Stadtwiki Karlsruhe]

Du folgst dem Weg weiter bis zu einer Bushaltestelle mit Wartehäuschen und einer Birke davor.

Vom Häuschen setze deinen Weg in **B + G** = _ _ + _ _ = ____° fort. Es geht leicht abwärts und an einem Abzweig zu den Gehöften folgst du weiter dem Weg in der eingeschlagenen Richtung bis zu einer Gabelung.

Wähle hier den Weg in **H * (A * D + E)** = _ * (_ _ * _ _ + _ _) = ____° und gehe weiter leicht abwärts bis zu einer Kreuzung mit Hochsitz.



Also – wenn ich mich mal wieder einmischen darf. Du nährst dich so allmählich der Ungeheuerklamm. Zur Sicherheit solltest du dich noch mal nach einem Hinweis umsehen. Jetzt kann ich dir ja noch helfen.

Von der Kreuzung gehe ungefähr **G * H** = _ _ * _ _ = _ _ Menschen-schritte in Richtung **A * F + E** = _ _ * _ _ + _ _ = ____°. Du erkennst links am Hang drei große, dicht beieinander stehende Bäume. Um an den Hinweis zu gelangen, musst du einige Meter, bis zu den Bäumen hinaufsteigen - **Achtung: Rutschgefahr** (diesen 2. Hinweis kannst du auch auf Seite 6 eintragen).

Setze deine Wanderung auf dem eingeschlagenen Weg fort. Bald geht rechts ein Weg ab, den du nicht beachten solltest und gleich danach kannst du links am Hang eine kleine Höhle erkennen.

Kurz darauf gelangst du an eine etwas schiefe T-Kreuzung.

Folge hier dem Weg in $(A * D + C) * H = (_ _ * _ + _) * _ = _ _ _ _ ^\circ$.

Du hast die Ungeheuerklamm erreicht.

Achte bald auf einen kreuzenden Pfad, der zu einer Holzbrücke nach rechts unten führt. Benutze die Brücke, um auf die andere Seite der Ungeheuerklamm zu wechseln.

Tja wie soll ich es sagen. Aber ... wir Gespenster ... wir meiden diese Ungeheuer ...e Holzbrücke. Ich kann dir nur noch den Tipp geben: Gehe nach der Brücke immer entlang der Klamm den Pfad abwärts und ignoriere abgehende Wege ... und viel Glück.



... Ich bin dann mal weg.



Puh, ... nochmal gut gegangen!

.....




Das hat ja ganz schön lange gedauert bis du das Schild, das den Zugang für bestimmte Fuhrwerke verbietet, erreicht hast.


Und – alle Gefahren gemeistert und alles gut überstanden?


Hätte ich auch nicht anders erwartet, da es hier gar keine Ungeheuer gibt. Der Name der Klamm entstand im Volksmund in früheren Zeiten aufgrund der „**ungeheuren**“ **Tiefe** der Klamm (na ja 15 m).

Ich denke, ich werde dir noch ein wenig Gesellschaft leisten.

Vom Schild aus solltest du noch ca. 45 Schritte weiter gehen und du kommst an einen kleinen Holzsteg, über den du auf die andere Seite wechseln kannst.

Auf dem Forstweg gehe weiter in Richtung $F * H + E = _ _ * _ + _ _ = _ _ _ _ ^\circ$. Du hast ab jetzt den „roten Balken“  als deiner Begleiter, der dich bald nach rechts abzweigen lässt. Im Wald geht es ein kurzes Stück steil nach oben. Deinen Begleiter solltest du dabei nicht aus den Augen verlieren.

Die Markierung mit dem „roten Balken“  ist nicht immer so eindeutig. Auch an einer Weggabelung an dem es über einen Pfad nach oben geht. Der Pfad endet an einem breiten Forstweg.

Schaue dich um und du erkennst eine Schranke. Die Schranke sagt dir, dass diese Richtung des Forstwegs für dich auf dieser Tour gesperrt ist. Folge stattdessen dem Forstweg nur ein kurzes Stück abwärts und am nächsten Abzweig dem „roten Balken“  links aufwärts. Kurz darauf am nächsten Abzweig ist „links“ und „aufwärts“ wiederum die richtige Wahl.

Für einige Zeit (ca. 10 min / ca. 1 km) brauchst du dich nicht mehr um Abzweige zu kümmern. Allerdings nähert du dich dann dem Zielgebiet.

Hinweise zu finalen Suche.



Ähm – auch auf die Gefahr hin, dass ich aufdringlich erscheine, ein paar Tipps zum Abschluss brauchts du schon noch:

Hinweis 1

Hinweis 2

- Die Hinweise hast du hoffentlich gefunden und oben eingetragen.
- Entscheidend sind die Symbole in den Hinweisen. Diese musst du auf deinem weiteren Weg zum Zielgebiet erkennen.
- Die Symbole müssen sich **nicht unbedingt in deiner Blickrichtung** befinden, sind jedoch nahe am Weg.
- Das Symbol aus Hinweis 1 taucht nur einmal auf, allerdings in Kombination mit dem Symbol aus Hinweis 2.
- Sobald du das Symbol aus Hinweis 1 erreicht hast, schaue dich um und du müsstest das Symbol aus Hinweis 2 insgesamt zwei Mal erkennen oder erraten. Einmal sogar als reales Objekt.

