

Parken+Startpunkt:	<b>PKW:</b> (Parkplatz, Klosterstraße, 53945 Blankenheim)  Parken am Schwanenweiher, kostenpflichtig. <a href="#">50.436628, 6.652226</a>  Parkplatz am Soccerplatz, kostenfrei. <a href="#">50.436159, 6.654887</a>  <b>Wohnmobile:</b> Wohnmobilstellplatz an der Weiherhalle (P3), kostenpflichtig z.Z. 8 €. <a href="#">50.435848, 6.655209</a>
Schwierigkeit:	Clue: (**---); Gelände: (**---)
Dauer:	3,5 km; 2 Std; ca. 90 Hm
Landkarte:	keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der <a href="#">Onlinekarte</a>
Ausrüstung:	Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift
Einkehren:	In der Altstadt.



## Allgemeine Info:

Blankenheim verfügt als staatlich anerkannter Erholungsort über einen historischen Ortskern mit einer Anzahl bemerkenswerter Sehenswürdigkeiten. Die vielleicht bekannteste ist die Ahrquelle, die in einem Kellergewölbe eines Fachwerkhauses aus dem Jahre 1726 gefasst wird. In direkter Nachbarschaft befindet sich das Eifelmuseum. Die Burg Blankenheim aus dem 12. Jahrhundert wird heute als Jugendherberge genutzt. Im Zuge der Regierungsübernahme der Grafen von Manderscheid auf Burg Blankenheim im Jahre 1468 wurden bauliche Veränderungen vorgenommen. Graf Dietrich III. ließ eine Fernwasserversorgung zur Burg einrichten, die unter dem „Tiergarten“-Berg in einem Tunnel geführt werden musste, um das Gefälle zu erhalten. Der

Tunnel ist der einzig bekannte des späten Mittelalters in ganz Europa. Die Villa rustica in Blankenheim ist ein römischer Gutshof, der im Jahre 1894 ausgegraben wurde. (Quelle: Wikipedia)

## Info zum Clue:

QS bedeutet Quersumme; JZ = Jahreszahl; S = Schritte. Die meisten Werte findest du auf Tafeln auf deinem Weg. Der Clue führt dich zur Ahrquelle, zur Burg und zu Resten des Tiergartentunnels.

## Clue:

Startpunkt ist der Parkplatz am Schwanenweiher. Benutzer der beiden anderen Parkplätze erreichen ihn, indem sie in nördliche Richtung hoch zum Schwanenweiher gehen und diesem nach links zum Startpunkt folgen.

Quere den Parkplatz in Richtung der Treppen. Quere die Straße an geeigneter Stelle und betrete die Altstadt in Rtg 310°. An der großen Kastanie gabelt sich dein Weg. Halte dich links und folge dem Wasser der Ahr bis zur Quelle. Dabei kommst du u.a. an der VR-Bank, an dem Touristinfo, am Nepomuk und dem KrimsKram vorbei. Bestaune den interessanten Ort der Quelle.

Danach steige die Stufen in unmittelbarer Nähe nach oben. Mit dem Stadttor im Rücken, geht es weiter in Richtung Burg. An der Gabelung halte dich links. Die Holzbank lasse rechts liegen. Folge den eindeutigen Wegweisern. An der befahrbaren Zufahrt der Burg wende dich nach links.

Am großen grünen Wegweiserschild folge der Pfeilrichtung. Für dich und Anwohner ist hier frei. Am buntbeklebten Wegweiserpfosten steige den Pfad/Weg nach oben und steuere auf das Gebäudeobjekt zu. Links unten ist ein Lichtschalter. Von diesem Objekt folge dem Pfad weiter nach oben. Etwas oberhalb des Bauschachtes V kreuzt ein Weg. Hier gehe in 60° (rechts) weiter.

Wenn nach rechts ein Weg nach unten führt, gehst du links. Lasse die Wiese rechts liegen. An einer Gabelung/Abzweig gehe in Richtung 220°. Folge dem Pfad durch die Totholzarrangements. Das Letzte umrahmt eine dicke Weißtanne. An ihrer Rückseite stehen der Name und das Alter. Hier, an der Gabelung, halte dich in 210°. Gleich darauf vergabelt sich der Weg auf's Neue.

Vom toten Baum (dahinter steht ein betonierter Brunnenschacht) gehe deinen Weg weiter. An der T-Kreuzung, am Objekt IV, biege ab nach rechts. Am Memory gehe rechts und an der Kreuzung links nach 320°. An der Überdachung steige die Stufen hinab und suche deinen Weg zur Himmelsschaukel mit Blick auf die Villa Rustica, das rostig-braune Gebilde.

Quere die Wiese zum breiten Weg und gehe diesen bergan. Am wegweiserlosen Wegweiserpfosten biege nach 240°. Umrunde das Anwesen im Uhrzeigersinn. An der Gabelung gehe rechts. Orientiere dich am Zaun, der hoffentlich hoch genug ist. Direkt am Zaun geht dein

Pfad abwärts und mündet schließlich in Stufen. An der Straße wende dich nach links. Beachte die Durchgangshöhe von 3,2 m. An der nächsten Gabelung passiere die gelbe Letterbox und laufe der Sackgasse entgegen. Es wird kurz etwas dunkler. Am Haus mit den grünen Klappläden, biege ab zum nächsten Haus mit grünen Klappläden. Nehme die Stufen abwärts. Halte die Richtung bei und an der großen Kastanie kannst du noch ein Eis essen gehen.

**Wertesuche** beginnt ab Höhe Touristinfo in chronologischer Reihenfolge. Die Hinweise sind alle in Sichtweite.

1. Tafel: Erlebnisraum Römerstraße. Bildnummer von Österreichische Schanzen

8. Glashaus: gr. Tafel an Rückwand/ Bergdurchfahrung. Kleiner Wert minus 30.

2. Tafel: Von der Quelle bis zur Mündung/ Der Name sagt's. ...mehr als ? Meter tief...

Peilung:	Schritte:	Punkt:
		toter Baum
		dicke Buche
		weitere Buche
		noch'ne Buche

7. Glashaus: gr. Tafel an Rückwand/ Bergdurchfahrung. Großer Wert minus 10.

Die Boxensuche beginnt an der Stelle, wo der vergabelte Weg sich wieder trifft:

6. Tafel: Ehem. Barockgarten/ trapezförmiger Bereich/linkes Feld/ 2 untere Segmente. Anzahl brauner "Beete".

3. Tafel: Kraftort/ Im Fluss des Lebens sein. ...rund ? Liter...

5. Tafel: Burg Blankenheim Tiergarten-Tunnel/ Die Burg. Differenz von JZ mit QS=22 und JZ mit QS=21.

4. schmales Fachwerkhaus mit Morgenstern an Fassade (vor Hausnummer 3): QS der Jahreszahl auf Zielscheibe.

Achte auf Muggel.

Passe einen günstigen Moment ab.

Logge an anderer Stelle.

Verstecke die Box wieder gut.

Wir hoffen, das finale Rätsel war eindeutig und hat euch zur Letterbox geführt. Über eine Nachricht im Logbuch und Forum würden wir uns sehr freuen. Falls im Clue ein Fehler, bzw. mit dem Material etwas nicht in Ordnung sein sollte oder ein Hinweis fehlt, bitten wir um Nachricht. ([givemefive-lb@web.de](mailto:givemefive-lb@web.de))