



DER KÖFELER



Versteckt durch **Bettina** & **Michael**, Juni 2024

- Stadt:** I-39010 Mölten, Autonome Provinz Bozen - Südtirol, Italien
- Parkplatz:** Kostenlose Parkplätze Möltener Straße in der Nähe der Feuerwehr, Fossilienmuseum oder nähere Umgebung bei der Touristeninformation oder Bushaltestelle
- Koordinaten:** [46.587297, 11.2536180](#), 46°35'13.7"N 11°15'13.1"E
- Startpunkt:** Mölten am Ortsausgangsschild Richtung Schlaneid
- Öffentlicher Verkehr:** Linienbus 204 "Hafling - Vöran - Mölten - Terlan - Bozen" (Stand 2024), Haltestelle nahe Startpunkt
- Ausrüstung:** Standard-Letterboxausrüstung
- Schwierigkeit:** (*----) einfach
- Gelände:** (***) 333 Hm, bergauf-bergab, von allen Wegbelägen was dabei.
- Länge:** 9 km
- Einkehr:** z. B. Pizzeria Friedheim (Mölten), Schlaneiderhof (Schlaneid)
- Flyer:** Köfeleweg zu finden auf [Mölten.net, Service&Info, Downloads](#)

Unsere Letterbox führt euch entlang des **Themenweges Köfele** der Erlebniswelt Tschöggelberg bei Mölten. Für **Köfele** haben wir verschiedene Bedeutungen gefunden: Einzelsiedlung, Hügel, Fels. **Der Köfeler**, der Namensgeber unserer Box, soll also der Bewohner eines kleinen Hügels sein, ein Waldhüter oder Gebirgsjäger. Unserer Meinung nach finden wir genau diesen auf dem hügeligen Köfeleweg – vielleicht findet ihr ihn ja auch. Danach könnt ihr noch das **Fossilienmuseum in Mölten** besuchen.



Bettina & **Michael**

Clue:

Von der Touristeninformation aus lauft ihr in Richtung „Schlaneid 2“. Wenn ihr am Ortsausgangsschild von Mölten angekommen seid, überquert die Straße und biegt auf den Schotterweg (Wanderweg **Nr.1**) ein. Hier startet der Köfeleweg. Gleich erreicht ihr den ersten Aussichtspunkt unter einem Nussbaum mit einem Schild über Köfele. Ab hier wird der Weg zum Grasweg. Seht ihr den Haflinger? Dort angekommen, zählt die Schweifhaare (Haarspliss zählt nicht extra). **A = _**

Im Wald geht es weiter bergauf bis zum Köfele (Bank), danach bergab zum Kletterbaumhaus mit Telefonanlage. Sucht alle Trichter der Telefonanlage und teilt die Anzahl durch 2 **B = _**

Vier Bänke später startet ein Kletterparcour. Hier könnt ihr mit den Eidechsen um die Wette klettern. Immer weiter abwärts bei einer Kreuzung geht in Laufrichtung aufwärts. Vor einer „Bachüberquerung“ findet ihr ein Schild wie man diesen Ort nennt, das Schusterloch. Wann wurde das Schild hier platziert? Nehmt die letzten zwei Ziffern als **C = _ _**

DER KÖFELER

Entlang einer aussichtsreichen Wiese kommt ihr zu einer Bank mit Fernrohr, das beschriftet ist.
Wie viele Punkte zählt ihr. Das ist Wert **D= _**

An einer Gabelung mit vielen Schildern verlasst ihr Weg Nr.1 und geht aufwärts durch ein Gatter
Weg **Nr.13/A** den Müller Steig hinauf. Beim Schotterweg weiter bergauf. Jetzt könnt ihr in die
Weite schauen und im Frühsommer den Kuckuck rufen hören. Vorbei an einem herrschaftlichen
Anwesen erreicht ihr Schlaneid. Am Wegweiser weiter Nr.13/A, den Asphalt bergauf. Oben
angekommen bestimmt Nr.13/A weiterhin eure Richtung mit 25 Minuten bis zum nächsten Ziel.
Oder ihr wählt einen Abstecher zur ersten Einkehrmöglichkeit: Schlaneiderhof in 5 Minuten
Entfernung.

Ihr erreicht den Valtesplatz mit Kirchlein. Dort weiterhin auf Nr.13/A vorbei an einem alten
Backofen die Straße hinauf. Ein Kreuz am Wegesrand zeigt, dass ihr richtig seid. Vorbei an einem
Spielplatz geht's weiter auf dem Asphalt, der in einen Schotterweg wechselt, bis links von euch die
nächste Rastmöglichkeit, ein Biotop mit Spinne und Salamander, lockt. Hier befindet sich der
Wendepunkt der Tour. Wenn ihr noch Geduld habt, findet ihr gleich noch eine Rastmöglichkeit mit
Aussicht und Liegen, indem ihr an der Spinne vorbeilauf, auf den Waldweg links abbiegt und am
Wegweiser den Pfad **Nr.13/B** Richtung Valteswald nehmt. Schon bald seht ihr das schöne
Plätzchen, wenn ihr am nächsten Wegweiser geradeaus über die Kreuzung geht.

Nach einer Rast zurück zum Wegweiser und weiter abwärts bis zum nächsten Aussichtspunkt.
Nach einiger Zeit erreicht ihr die Ruine des Kirchleins, das ihr am Valtesplatz gesehen habt. Weiter
an einer Bank auf Nr.13/B den Asphaltweg aufwärts bis zum nächsten Schilderbaum in Schlaneid
rechts. Hier wechselt ihr nach rechts auf die **Nr.15** Richtung Mölten, im Zweifel weiter abwärts
gehen. Bei der Gabelung im Wald dem **S** Richtung Seilbahn folgen, überquert den Asphalt und
folgt gleich wieder **Rot/Weiß** in den Wald. Bei erneutem Asphalt gilt weiterhin Rot/Weiß bergab.
Oh! - seht da rechts von euch, steht da nicht einen Köfeler oben auf dem Köfele, ob das der
richtige ist? Und da links von euch ein blauer Köfeler, da oben auf dem Garagendach – wohl auch
nicht der Richtige!

Ihr habt die Seilbahn erreicht. Folgt hier dem Weg **Nr.1** bis zum Ausgangspunkt. Auf diesem
Wegabschnitt findet ihr hoffentlich den Köfeler, den wir meinen und dann sein Abbild:

Vorsicht! Ihr werdet nach schweißtreibenden Serpentina von links beobachtet – etwa der
Köfeler. Genau! Und er ist bereit euch die letzten Informationen für den Finalstart preiszugeben:

Was warf der erzürnte Riese im Streit:

E= _ _ _ _ _

Sucht folgende Buchstaben im englischen Text in der 2. Überschrift:

Buchstabe 13, 6, 2, 8, 13, 1, 4, 3

F= _ _ _ _ _

Sucht folgende Buchstaben im italienischen Text in der 2. Überschrift:

Zuerst die letzten 2 des letzten Wortes, dann die ersten 2 des 2. Wortes

G= _ _ _ _

Sucht folgendes Wort im deutschen Text und ersetzt das H durch ein K:

Vierte Zeile von unten erstes Wort

H= _ _ _ _ _

Finale:

Sucht den Finalstart in der Mitte der **FGH= _ _ _ _ _**.

Peilt **BxCxD= _ _ °**, **A+B+C= _ _** Schritte zu Rot/Weiß an einem Südtiroler Nadelbaum.

Vom Baum peilt **(A+D)x C= _ _ °** zu einem **E** in **DxC+D= _ _** Schritten.

Euer nächster **E** liegt in **AxC= _ _ °**, peilt **CxCxD+CxD+D= _ _ °**.

Geht **A+C= _ _** Schritte zum 3. **E** mit flacher Oberfläche.

Findet hier das Abbild!