

Parken+Startpunkt:	Parkplatz Hochplateau Kastel; König-Johann-Straße 64, 54441 Kastel-Stadt; GoogleMaps-Koordinaten: 49.56682, 6.567245
Schwierigkeit:	Clue: (**---); Gelände: (***)--)
Dauer:	9,5 km; 4 Std; ca. 460 Hm
Landkarte:	keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der Onlinekarte
Ausrüstung:	Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift; Wanderstöcke
Einkehren:	unterwegs keine



Allgemeine Info:

Diese Runde entspricht der Traumschleife Kasteler Felsenpfad. Sehr empfehlenswert ist der Besuch der Klause Kastel. Diese ist besuchbar zwischen April und Oktober 10 bis 16 Uhr. Eintritt: 4€. (Informiert euch im Internet über die

aktuellen Öffnungszeiten.) Die Traumschleife Kasteler Felsenpfad ist bestens ausgeschildert. Am östlichen Ende des Parkplatzes kannst du dich an einer Tafel über deine Tour und die Wegmarkierung informieren. Auch gibt es hier auf dem Plateau einiges Sehenswertes über keltisches und römisches Leben seiner Zeit.

Info zum Clue: Zu Beginn sammelst du alle benötigten Werte im Bereich des Parkplatzes. Der Besuch der Klause Kastel ist zu Finden der Letterbox nicht notwendig, aber empfehlenswert. Folge stets der Wandermarkierung. Zu Beginn und an wenigen unübersichtlichen Stellen haben wir ein paar Bemerkungen dazu geschrieben. Empfehlung: Lese dir bevor du losläufst den Clue einmal komplett durch.

Wertesuche: Am Parkplatz, Pavillon, Ausstellung, Tafel 1: Rundweg mit ?? ausgeschilderten **A** = ____ ; am Parkplatz, Pavillon, Ausstellung, Tafel 3: schneidet Kastel von dem ? km weiter = **B** ____; am Parkplatz, Pavillon, Ausstellung, Tafel Arno Schmitt in Kastel: zwischen 1951 und ????, bis ihn. . . Quersumme **C** = ____ ; am Parkplatz, östl. Ende, Tafel Kasteler Felsenpfad, Profil: Fast ?? % der Strecke **D** = ____ ; am Parkplatz, nördliche Seite, Lot, Tafel Der Martberg: addiere Entfernungen nach Metz und Donnersberg und ziehe 4 ab **E** = ____ ; am Parkplatz, nördliche Seite, Lot, Tafel Der Titelberg: addiere alle Entfernungen und ziehe 13 ab **F** = ____.



Clue:

Folge dem Weg in Richtung der nahen Kirche und achte auf dein Wanderzeichen. Halte dich an der Tafel „Die einsame Kirche“ rechts und umründe sie entgegen dem Uhrzeigersinn. Mache einen kleinen Abstecher zum Aussichtspunkt Elisensitz. Gehe durch das hölzerne Tor hinein zum Soldatenfriedhof. Hier kannst du einen lohnenden Abstecher zum großen steinernen Kreuz, insbesondere dann, wenn du nicht vor hast die Klausen zu besuchen. Nach dem Ausgang aus dem Friedhof stehst du auch schon vor dem Eingang der Klausen. Von diesem aus gehst du in nördlicher Richtung, vorbei an der Weintraubenpresse. Wir lassen dich nun allein mit den schönen Pfaden, tollen Aussichten und den imposanten Felsen und melden uns nur noch sporadisch. ;-)

An einem Platz „Knotenpunkt“ mit Bank und Wegweiser, umzingelt von Felsen, folge der „Empfohlenen Laufrichtung“.

Die Besteigung des Altfelsens lohnt sich. Allerdings ist der versicherte Steig nur was für Schwindelfreie und Trittsichere.

Von dem 4km-Pfosten geht es in 250° weiter. Es folgt eine „neugeschaffene“ breite Gabelung mit Rettungspunkt Nr.6405-726. Schon nach wenigen Metern verpasse den Abzweig nach rechts nicht.

Gleich nach dem Grenzstein, Nr. 83 GF, verpasse nicht den Abzweig mit Geländer und Stufen nach rechts.

Entgegen einer Empfehlung überquere die Hauptstraße erst an der Bushaltestelle. Hier achte auf die Passage, welche unter dem grünen Haus durch geht.

Achte nun auf die Beschreibung des Finalstart's.

Die Boxensuche beginnt ab hier . . .

Steinstufen, Holzgeländer rechts,
Holzpfosten mit Wander-
markierung, Pfeil nach links.
Abzweig mit Bank nach rechts.

Beginne am Holzpfosten mit in D= _____
° und C= _____ Schritten zu einem
Baumstumpf. Fahre fort in E= _____ °
und A= _____ Schritten. Letzte Peilung:
F= _____ ° und B= _____ Schritte .

Bevor du die Box birgst, vergewissere dich, dass du unbeobachtet bist und gehe zum Loggen am besten zum Finalstart zurück.

Weiterweg: Gehe zurück zum Ort des Finalstartes und folge weiter deinem Weg.

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)