

2012



Eckkopf - LB

DÜW – Eckkopf – Letterbox

„Reif für die Insel“ platzierten im März 2012 diese Box
Version 1.9 vom 18.05.2025

Ort:	Deidesheim/Pfalz
Startpunkt:	Parkplatz „Mühltal“ N49 24.120 E08 10.075 Rettungspunkt 615-755
Strecke:	Nicht kinderwagentauglich, Waldwege und Pfade
Schwierigkeit:	***--
Gelände:	***--
Länge:	11 km
Dauer:	ca. 4,5 Stunden ohne Pausen
Material:	volle 9V Batterie, Kompass, Stempel, Stempelkissen, Stift, Logbuch, Taschenrechner
Einkehrmöglichkeiten:	Entlang der Strecke je nach Tag mehr oder weniger vorhanden
Landkarte:	Empfehlenswert



Wichtige Info:

- Bitte die Box nur bei trockenem Wetter laufen (Elektronik mag keine Feuchtigkeit)!
- Ohne Spannung (9 Volt Batterie) ist die Box nicht auf normalem Weg lösbar!
- Ignoriert alle abgehenden Wege so lange Nicht explizit darauf verwiesen wurde!
- Gepeilt wird immer von dem Mittelpunkt der Kreuzung!
- Folgt der Wegemarkierung wo angegeben!
- Mit Eckies Hinweisen und Dechiffriereinrichtung unbedingt vorsichtig umgehen!
- Grobmotoriker bitte jemanden anderen an die Teile lassen!
- Bitte nicht versuchen die Bauteile zu öffnen!
Dieser Wunsch wurde NICHT erfüllt – Schade!
Alles wieder VORSICHTIG an gleicher Stelle verstecken.

Dosen brechen wenn ein Stein einschlägt!

Bewirtschaftungsplan für den Eckkopf: www.deidesheim.de/de/aktiv/wandern.html

Achtung Info für Geocacher:

Logbuch, Stempel und die Stationen selbst sind natürlich **KEINE** Tauschobjekte!

Clue:

Geht den befestigten Weg, wie beim Letterboxen üblich, bergan. Ihr solltet nun auf einen großen Stein mit Infotafel und Wegemarkierungen stoßen. Notiert Euch nun die Anzahl der Huftiere auf dem Schild. _____ (**Wert A**)

Wann schafften die Franzosen hier den Zoll ab? _____ (**Wert B**)

Wann wurde eine Schranke errichtet _____?

Multipliziert die Ziffern! _____ x _____ x _____ x _____ = _____ (**Wert C**)

Wie hoch ist das Knoppenweth _____ Meter?

Die Quersumme ist _____ + _____ + _____ = _____ (**Wert D**)

Folgt der Blickrichtung des Huftieres bis zur nächsten Abbiegemöglichkeit.

Hier geht es in **(B-C-D-10)/6 = (_____ - _____ - _____ - 10) / 6 = _____°** (**Wert E**)

Am linken Wegesrand entdeckt ihr ein Schild zu einer Futterstelle. Folgt hier dem Pfad im **Dx10 = _____ x 10 = _____°**. Weg Nr. **A** _____.

Nächste Abzweigung geht's links weiter Pfad Nr. **A+A= _____ + _____ = _____** folgt diesem bis ihr auf einen Forstweg kommt. Peilt in Richtung **E-C+5= _____ - _____ +5 = _____°** und folgt diesem Pfad. Schaut Euch auf dem Weg etwas um es ist ein sehr interessantes Fleckchen.

Nach einiger Zeit erreicht ihr eine schöne Möglichkeit zur Rast. Ruht Euch nicht zu lange aus. Es liegen noch einige Höhenmeter Weg vor Euch.

Vor der Rastmöglichkeit (**bzw. nach der Steilwand den ersten Weg**) haltet Euch in Richtung **E+50°= _____ + 50= _____°**

Am Steinbruch angekommen .

Kurz vor den letzten paar Metern Eures Aufstieges seht Ihr links den Autofriedhof von Ecki.

Sollte Euch der Blick verwehrt sein nutzt seinen Tipp:

Geht vorsichtig in den „Friedhof“, rechts von Euch seht Ihr eine Sandsteinwand. Peilt in Richtung **E-40°= _____ - 40 = _____°**

Geht nun dorthin (Helm nicht vergessen 😊)

Zwischen der Wand und einem Baum findet Ihr den Einstieg zum Schrottplatz.

Bitte seid schön vorsichtig. Sorgt dafür, daß keine Muggels diesen magischen Platz finden oder sehen können.

Bitte nicht in das Fahrzeug eindringen es ist sehr empfindlich.

Na, steht Ihr schon unter Spannung? Nutzt diese um dem Oldi seine Geheimnisse zu entlocken. Ergänzt die Liste mit den leuchtenden Punkten.

Drei Farben werden angezeigt. Findet selbst heraus wie.

(wegen des Alters müsst Ihr evtl. etwas Schatten spenden. Die Beleuchtung solcher Fahrzeuge war nicht die Beste)

Danke an die Kattas, die das Fahrzeug wieder in den Wald geschleppt haben!



E3 (Schrottplatz)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün							
Gelb							
Blau							

Btw. Kunststoff kann brechen wenn man einen Stein drauf donnert – ihr braucht es nicht erneut zu versuchen! Dies haben bereits 6 Teams VOR EUCH geschafft!

Versteckt den Eingang wieder so wie Ihr ihn gefunden habt und geht zurück zum Weg.

KEINE PANIK wenn etwas nicht funktioniert. Unterwegs gibt es eine KONTROLLBOX!

Folgt dem Weg weiter nach oben bis Ihr einen Forstweg erreicht.

Geht ca.50m links.

(hier hat die Natur in den letzten 13 Jahren zugeschlagen, der Weg ist etwas verwachsen)

Sucht Euch den Weg über Stock und vor allem Stein in **E- 40= _____ - 40 = _____°**

Schnaufend werdet Ihr oben nun Euer nächstes Ziel erspähen können. (Im Sommer evtl. erst etwas später!) Werft auch mal einen Blick zurück und genießt die Aussicht. Eine Bank lädt hier zum Verweilen ein.

Geht dann über den „Sportplatz“ am Geländer entlang und sucht die Gedenktafel.

Versteckt hinter einer kleinen Tribüne und etwas Natur. Notier Euch die Jahreszahl.

_____ **(Wert F)**

Und weiter den Hügel hinauf. Wieviele Eicheln hängen am Helm? _____ **(Wert G)**

Ein Blick nach oben verrät Euch Wert H. Wieviele Säulen tragen den Kreis? _____ **(Wert H)**

Schaut Euch hier ruhig etwas um. Dann geht in Richtung

(A+A)x(F-B-H+G)= (_____ + _____) x (_____ - _____ - _____ + _____) = _____° (Wert I).

I-300= _____ (Wert J).

An der nächsten T-Kreuzung dann **I-50= _____ - 50 = _____°** weiter. Der Weg trägt hier die Nr. **H-G= _____ - _____ = _____**, folgt diesem (Blau/Weiß).

An einer Bauminselfolgt dem Weg mit der Nr. **Ax2 _____ x _____ = _____** in **E _____°**, später wird daraus Weg **G _____**, bis Ihr einen Grenzstein mit der Nr. **H+4= _____ + 4 = _____** erreicht. Dort geht's nun den Berg hinauf.

Folgt diesem bis zum Grenzstein mit der Nr. **H+G= _____ + _____ = _____**

Hier marschiert in Richtung **Hx10= _____ x 10 = _____°**.

Nach ca. **C+10= _____ + 10m = _____ Metern** seht Ihr linker Hand eine alte Schneise.

Folgt Ihr bis zum Bergrücken.

Vor Euch sollte nun ein Steinmännchen (Modell Strubbelich) stehen.

Dort in diesem findet Ihr Eckis Spezialtelefone. Holt sie sehr vorsichtig aus dem Versteck.

Auch hier gilt wieder Spannung muß sein. Es muss nur ein Pol der Batterie „gedreht“ werden um die Werte zu erhalten. Leider hat sich hier das Fehlerteufelchen eingeschlichen. Daher liegen nun 2 Apparate bereit. So sollten alle Werte zu finden sein 😊 Notiert Euch die Werte.

E4 (Telefon)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün							
Gelb							
Blau							



Bitte prüft die Dichtung auf Verschmutzung und versteckt alles MIT VORSICHT!!!! wieder so wie Ihr es gefunden habt und geht zurück zum Grenzstein.

Dem Forstweg weiter folgend achtet auf den Stein mit der Nummer **J** ____
 Hier findet Ihr nach weiteren 23m auf der linken Seite einen Baumstumpf.
 In diesem sind weitere wichtige Codes versteckt!

E1 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün	X	X	X	X		X	X
Gelb	X	X	X	X	X	X	
Blau	X			X			

Mäusefrass. Daher Werte ausgefüllt.
 Scheibe ist aber noch vor Ort 😊

Schreibt Euch die Codes ab und versteckt die Scheibe wieder.

Achtung auf diesem Weg ist mit regem Muggelverkehr zu rechnen.

Hier gibt's die Codes:

Wert K = „verliebten“ – wird auch nicht mehr benötigt (Sturmschaden – Schade)

E5 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Gelb	X	X	X	X	X	X	
Blau	X		X	X	X		

E2 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Gelb	X	X		X	X	X	X

Weiter dem Weg folgend kommt ihr zum Stein Nr.: **J+1= ____ + 1 = ____**.

Ihr kommt an eine Y-Kreuzung. Geht hier den rechten Weg.

Ihr kommt an eine weitere Kreuzung. Geht hier den „Tempo“-Weg nach oben bis zum Forstweg.

Überquert nun den Forstweg und folgt weiter den Papiertaschentücherfarben. An der nächsten Möglichkeit geht links den Berg hinauf.

Oben auf der rechten Seite entdeckt Ihr einen größeren Grenzstein. Auf einer Seite ist ein auffälliges Muster eingemeiselt. **Merkt es Euch!!!!**

Folgt dem Weg weiter.

So langsam solltet Ihr ein weiteres Zwischenziel erreicht haben. Wer Clever war und die Tour richtig geplant hat, kann hier jetzt zur wohlverdienten Rast schreiten.

Im Anschluß gilt es den höchsten Punkt zu besteigen.

Ihr findet eine Höhenangabe an einem Tisch. Die Höhe Eures Standortes angibt. Welche Angabe steht hier? ____ (**Wert L**)

Wie hoch ist der Eckkopfboden am Geländer? ____ (**Wert M**)

Wieder festen Boden unter den Füßen sucht eine Steinplatte im **wenn L größer als M**

Westen und **wenn M größer als L im Osten** des Plateaus. Diese hat ein ähnliches Muster wie das auf dem Grenzstein. Neben ein paar Kreuzen entdeckt Ihr eine Jahreszahl ____ (**Wert N**)

Sucht nun den Weg zur Quelle nördlich Eures Aufenthaltsortes und Blau/Weiß begeben Euch dort hin.

Wann wurde hier erneuert? ____ (**Wert O**)

Welcher PWV hat die Erneuerung vorgenommen? ____ (**Wert P**)

Sorry. Nun dürft Ihr wieder ein paar Höhenmeter nach oben zurück bis zum Forstweg.

Wenn P = Wachenheim rechts bei P = Niederkirchen links.

Geht diesem Weg bis zu einer Y-Kreuzung.

Dort haltet Ihr Euch in Richtung **(O/10)+(3xJ)= (_____ / 10) + (3 x _____) = _____ °**.
 Diesem Weg folgt solange bis Ihr eine Y-Kreuzung mit großem Platz erreicht. Rechts sollte ein größerer Felsen liegen. Links hinter diesem ist die **KONTROLLBOX** versteckt.
 Nun dürft Ihr dem Weg in Richtung **N-B+101= _____ - _____ + 101= _____ °** bergab weiter gehen, bis Ihr eine große Wegespinne erreicht.
 Stellt Euch in die Mitte und peilt in Richtung **Hx10= _____ x 10 = _____ °**.
 Folgt diesem Weg vorbei an Hörnerträgern. Bis Ihr nach ca. **Jx3= _____ x 3 = _____ Metern** einen gelben Pfeil an einem Baum entdeckt.
 Stellt Euch davor und peilt in Richtung **(I-J)/2=(_____ - _____) / 2 = _____ °**.
 Geht nun **J+G= _____ + _____ = _____ Meter**.
 Hier unter einer Steinpyramide ist die Eckkopf – Dechiffriermaschine verborgen.
Achtet unbedingt auf Muggels!!!
Bitte seid vorsichtig und öffnet die Dose nur bei Trockenheit oder im Trockenem.
 Setzt alles unter Spannung und knackt die Codes!

Wichtige Info:

Die Schalter haben **DREI Positionen**. Achtet beim Schalten darauf. **ON ist OBEN Der Rest ist AUS!**
 Habt Ihr alles dechiffriert trennt die Stromversorgung vorsichtig und versteckt die Maschine wieder am selben Ort. **Beim Lösen bitte vorsichtig die Kontakte trennen. NICHT am Kabel ziehen!!!**
Bitte packt die Spannung wieder ein und lasst sie nicht im Wald zurück!



Weiter geht Euer Weg von besagtem gelben Schild.
 Auf diesem Weg hat ein schwedisches Möbelhaus schon mal „Billi“-Bäume gekennzeichnet.
 Es geht stetig bergab. Ihr entdeckt eine kleine Hütte mit eigener Quelle. Wer will und Platz findet, kann hier eine letzte Rast vor dem Finale einlegen und alles eintragen.
 Folgt dem weiteren Weg bis zu einem kleinen Teich.
 Hier wechselt auf Weg Nr. **(Ox2)/1000= (_____ x 2) / 1000 = _____**. Ihr kommt auf einen Forstweg. Folgt diesem „IKEA“-Weg weiter bergab. Nach einiger Zeit werdet Ihr einen feuchten Chill-Out Platz finden.
 Dieser Platz wäre für **Iron Maiden** sicherlich ein guter Ort für ein Konzert. Habt Ihr den Namen gefunden und seid Euch sicher? Dann viel Erfolg beim Finale!

FINALE:

Schaut Euch ein wenig um und versichert Euch das Ihr Muggelfrei suchen könnt.
 Peilt nun von der Bank in Richtung **E1 _____ °** und geht **E2 _____ Meter**. Legt hier den Kompass auf und peilt in Richtung **E3 _____ °** zu **K=„_____“** Bäumen **(diese sind leider umgefallen. Daher geht zum Wurzelstock oder Stumpf.)**
 Peilt nun in Richtung **E4 _____ °**. In ca. **E5 _____ Metern** Entfernung könnt Ihr eine markante Buche in einem „Hohlweg“ entdecken.
Vergewissert Euch unbedingt nochmal, dass Ihr unbeobachtet seid und begeben Euch zu dieser um die Eckkopf – Letterbox dort zu bergen.

Rückweg:

Weiter in Richtung „Schweden“ den Berg hinunter.
 Ihr erreicht die letzte Futterstelle für heute. Allerletzte Chance zum Stärken.
 Ab hier dem Forstweg Nr.3,4,5 bergab folgen. Lauft weiterhin immer den Forstweg bergab.

Nach einem Jägerzaun geht es nach links 70° hinunter zum Wasser. Diesem Pfad könnt ihr nun folgen. Plötzlich werdet ihr Euch wieder auskennen und den Weg zum Letterboxmobil selbst finden.

Wir hoffen ihr hattet viel Spaß bei der Tour.

Weiterhin Happy Letterboxing wünscht Euch

Reif für die Insel

Wert A	
Wert B	
Wert C	
Wert D	
Wert E	
Wert F	
Wert G	
Wert H	
Wert I	
Wert J	
Wert K	„verliebten“
Wert L	
Wert M	
Wert N	
Wert O	
Wert P	
E1	
E2	
E3	
E4	
E5	

E1 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün	X	X	X	X		X	X
Gelb	X	X	X	X	X	X	
Blau	X			X			

E2 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Gelb	X	X		X	X	X	X

E3 (Schrottplatz)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün							
Gelb							
Blau							

E4 (Telefon)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Grün							
Gelb							
Blau							

E5 (Scheibe)							
Farbe	1	2	3	4	5	6	7
Gelb	X	X	X	X	X	X	
Blau	X		X	X	X		