



Parken und Startpunkt:

Parkplatz i.d. Nähe vom Hunsrückhaus am Erbeskopf/Nationalpark-Tor Erbeskopf, 54426 Hilscheid

GoogleMaps Koordinaten: [49.73735, 7.081905](https://www.google.com/maps/place/49.73735,7.081905)

Schwierigkeit: Clue: (*----); Gelände: (**---)

Dauer: 7,3 km; 3 Std: 210 HM

Landkarte: Ausdruck aus [Reit-und Wanderkarte](#).

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift

Einkehren: Kiosk am Startpunkt

Allgemeine Info:

Der Erbeskopf ist mit einer Höhe von 816,32 m ü. NHN der höchste Berg im Hunsrück und in Rheinland-Pfalz, zudem die höchste deutsche linksrheinische Erhebung. Er liegt im Naturpark Saar-Hunsrück und am nördlichen Rand des Nationalparks Hunsrück-Hochwald. [Quelle: Wikipedia]

Die Skulptur „Windklang“ auf dem Erbeskopf im Blick steigt der Weg vom Hunsrückhaus steil nach oben. Danach führt er fast ausnahmslos über naturnahe Pfade durch den Nationalpark Hunsrück-Hochwald. Auf schmalen, erdigen Waldpfaden im Waldmeer rund um den Erbeskopf, erfährt man viel vom Werden und Vergehen der Bäume. Oftmals ist nur das Rauschen der Baumwipfel zu hören. [Quelle: saar-hunsrück-steig.de]

Info zum Clue: Du folgst der Traumschleife „[Gipfelrauschen](#)“ mit dieser Markierung:



In eigener Sache:

Heimatkunde:

Der Erbeskopf im Hunsrück



Der Erbeskopf ist mit 816 m Höhe die höchste Erhebung in Rheinland-Pfalz



Wer gerne auf dem Gipfel eine alternative Route laufen möchte, für den ist die 2.PDF-Datei gedacht. Dieser Wegabschnitt ist sehr abenteuerlich, aber auch sehr schön. Die Spannung liegt im Weg-Suchen und das Überklettern von umgestürzten Bäumen. Allerdings ist unserer Meinung nach ein GPS-Gerät mit Karte auf der dieser Weg noch eingezeichnet ist unerlässlich. Uns Dreien hatte es sehr viel Spaß gemacht.

Clue:

Parke möglichst weit oben auf dem großen Platz. Hier gehe auf das Besucherzentrum zu. Am Briefkasten gehe in Rtg „Birkenfeld“. Auf Höhe des Spielplatzes ist ein relativ kleines Schild, welches über die Traumschleife „Gipfelrauschen“ informiert. Folge nun deinem Wanderzeichen.

Oben am 3-Ebenen-Turm suchst du deine Werte für das Finale: Gegenüber des Treppenaufganges ist eine Tafel mit der Blase „Der Erbeskopfturm im Zeitraffer“. (Beispiel: Aus Jahreszahl 2026 die 4.Ziffer = 6).

Zahl/Ziffer	3./3.	1./4.	4./4.	2./4.	6./4.	7./3.	1./2.
Variable	A	B	C	D	E	F	G
Wert							

Hier triffst du auch deine Entscheidung bzgl deines Weiterweges. Die aktuelle Wegführung geht in 230° weiter, die alte, abenteuerlichere Wegführung den Pfad abwärts in 160°.

Finalstart: Nach der 4 km-Marke, nach einer urwaldähnlichen Passage, triffst du auf eine Schneise. Vor dir steht eine kranke Fichte mit drei Wandermarkierungen. Oben in der Schneise steht ein niedriger Jägerstand (siehe roter Kreis im Bild unten).





Werteübertrag:

Variable	A	B	C	D	E	F	G
Wert							

Finale:

An der Schneise gehe den Weg in Richtung CDA = _____° . Passiere eine Bank und an der T-Kreuzung gehe CB = _____ Schritte in AFE = _____° . Setze deinen Weg in CDE = _____° fort. Nach Ende des Weges gehe ACG = _____ Schritte in BFA = _____° und anschließend noch ABB = _____ Schritte in CDA = _____° . Rechts von dir sollte nun ein auffälliger Baumstumpf stehen. Suche dahinter.

Weiterweg:

Gehe zurück zum letzten Wegweiser-Pfosten und folge der Wandermarkierung. Im Ehlesbruch kannst du am „Kreisel“ noch eine schöne Rast machen.

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)