

# Man from Hohensachsen – LETTERBOX

(versteckt durch das BBBS-Tandem 01/2026)

**Stadt:** 69493 Hirschberg

**Startpunkt:** <https://maps.app.goo.gl/FhHBo5pkNyiNnLzKA>  
Wanderparkplatz Kunz-Mühle

**Landkarte:** Heidelberg Neckartal-Odenwald (Nr. 12) 1:20000

**Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch

**Schwierigkeit:** (\*----) leicht

**Gelände:** (\*\*---) nicht kinderwagengeeignet

**Dauer:** ca. 11km, 4 Stunden

**Einkehrmöglichkeiten:** Die Schriesheimer Hütte ist von Anfang April bis Ende Oktober bewirtschaftet, dies gilt auch für den Übernachtungsbetrieb.

*Samstags*

von 12.00 – 17.00 Uhr

*Sonntags und Feiertags (außer Karfreitag und Fronleichnam)*

von 10.00 – 17.00 Uhr

## **Zur Geschichte:**

Mein lieber Freund und Letterbox-Kompagnon Jens hat die Tage schon wieder einen runden Geburtstag gefeiert... was lag da näher, als ihm noch eine eigene Letterbox zu schenken.:-) Jens lebt in Hohensachsen schon ewig mit seiner Familie. Für mich ist er DER Man from Hohensachsen, daher haben wir versucht, in seinem Einzugsgebiet eine hoffentlich interessante Runde zu gestalten!!! Viel Spaß, lieber Jens, und viel Spaß, Letterboxers of the world united!!! ;-)

Neben der o.g. Einkehrmöglichkeit gibt es unterwegs ein paar teils überdachte Rastplätze

Hinweise:

QS = Quersumme

Buchstaben – Zahlen Umwandlungen immer A = 1, Werte addieren!

## CLUE

So, wenn Du den Parkplatz gefunden hast, park Dein Letterbox-Mobil und mach Dich auf den Weg!!! Geh kurz zurück zum Abzweig und zähle auf dem Stein die eingravierten Namen der Verstorbenen. **A** = \_ \_ . Nun aber den mehrfach markierten Weg an der Karte vorbei bergauf... die ersten Erschöpften können kurz darauf schon eine Pause einlegen, Du notiere die Einerstelle der Jahreszahl auf dem Brunnen **B** = \_ .

Beweg Dich nun weiter den Markierungen folgend den Berg hoch... Du passierst eine Schranke, suche dort nach dem letzten Wort zu „Wandern uns das Herz ...“. Wandle dessen Buchstaben in Zahlen um **C** = \_ \_ . An der nächsten Einmündung verläßt Dich die „3“.. es folgt ein verschobenes X, dort laufe in  $5 * C - C * B - A = \_ \_ \_ ^\circ$  weiter. Du erreichst einen Platz mit schöner Aussicht, ein weiterer Stein mit Namen fällt auf, notiere Dir erneut die Anzahl der aufgeführten Namen **D** = \_ . Du folgst dem Weg mit den 3 **unterschiedlichen** Markierungen. Auf einem der folgenden Schilder suche nach einem starken und kräftigen Vogel. Welche Buchstaben kommen in seinem Namen mehrfach vor? Wandle diese in Zahlen um **E** = \_ \_ . An einer weiteren Einmündung siehst Du in der Nähe einen Pavillon, dort kannst Du bei Bedarf rasten, ansonsten folgst Du dem Naturpfad in  $C - E = \_ \_ ^\circ$ .

Du kannst Dich nun weiterbilden... kurz nach dem Schild über den Fuchs kannst Du links ein größeres Holzschild erkennen, welches Dir den weiteren Weg weist. Ein weiterer Aussichtspunkt naht, hier wandle ein letztes Mal den Autor des Hirschberger Bergspruchs in Zahlen um:

**F** = \_ \_ \_ .

Folge weiter dem Pfad, an einer T-Kreuzung lege eine rechts – links Kombination hin.. an der nächsten Kreuzung folge dem Weg in  $F + A = \_ \_ \_ ^\circ$

Nach den kreuzenden Mountainbiker gehe an der Gabelung in  $C + E + F = \_ \_ \_ ^\circ$  weiter. An der roten 12 halte Dich links und passiere den etwas versteckten Hochsitz zu seiner rechten; an dem folgenden T biege in  $C * B = \_ \_ \_ ^\circ$  ab.

Du erreichst kurz darauf einen Platz mit zwei leider verschlossenen Hütten.. am Königreich des Hirsches folge dem Weg zum Küchenzelt. **II** Neue Markierungen begleiten Dich nun für eine längere Zeit... an einer weiteren Schutzhütte (zum Rasten?) kommen drei zusätzliche Markierungen hinzu.

An einer Bauminsel besteht die Möglichkeit, dem Naturfreundehaus – N zur nahen Schriesheimer Hütte zu folgen, dazu mußt Du aktuell das Tor im Maschendrahtzaun öffnen und dem Weg folgen. Ansonsten folge an dieser Bauminsel der Zahl in  $F / B = \_ \_ ^\circ$ . Kurz darauf folge dem Wolfenklingsweg für eine längere Zeit.

Du erreichst eine Stelle mit zwei kurz aufeinanderfolgenden rechts abbiegenden Wegen, Du folgst dem **Bten**  $\_ \_$ . Es geht stetig bergab (teils matschig!!).. und erreichst die Zivilisation... vor lauter Schreck wendest Du Dich am Eckhaus scharf nach links und folgst der nächsten Markierung bergauf (zur Kontrolle: Umwandlung von  $F - C + B = \_ \_$  in einen Buchstaben  $\rightarrow \_ \_$ ).

Über eine verschobene Kreuzung hinweg folgst Du der Markierung bis zur **Bten**  $\_ \_$  Gabelung. Hier den unmarkierten Weg weiter. Nach einiger Zeit mündet die Markierung **B + 1**  $\_ \_$  in Deinen Weg, die Du kurz darauf in einen halbrechts abzweigenden Pfad wieder verläßt. Wenn Du den markanten Baum mit der Nummer 001396 erreichst, nährst Du Dich dem **FINALE!!!!**

Gehe von dort **F**  $\_ \_ \_$  Schritte. Du stehst an einer Douglasie, ein hüfthoher Baumrest ist in der Nähe.

Peile von der Douglasie in  $(C * B) + E = \_ \_ \_ ^\circ$  zu einem markanten alten Baumstumpf und suche Dir einen Weg dorthin.

Die finale Peilung ist dann **B \* D**  $= \_ \_$  Schritte in  $F + C - E = \_ \_ \_ ^\circ$  und Du findest die Letterbox hinter einer weiteren Douglasie.

Herzlichen Glückwunsch!!!!

*Achtung vor anderen Wanderern!! Stemple ab und verberge die Box so, wie Du sie vorgefunden hast. Wir hoffen, dass Du Spaß hattest!!!*

### **RÜCKWEG:**

Zurück auf den Pfad. Diesem folgst Du so lange, bis Du einen Dir bereits bekannten Punkt erreichst. Von dort findest Du problemlos den Weg zu Deinem Letterbox-Mobil.