

Der Obere Mundatwald ist ein pfälzisch-elsässisches Waldgebiet in der Umgebung von Wissembourg. Seine höchste Erhebung ist mit 561 m die Hohe Derst, in deren Nachbarschaft sich die Ruine der Burg Guttenberg befindet. Im Mittelalter zählte das Waldgebiet zu den mit kirchlicher Immunität ausgestatteten Ländereien des damaligen Benediktinerklosters Weißenburg.

Der Clue führt Euch zur Burgruine und anschließend in Richtung Letterbox.

## Mundatwald - Letterbox

Schwierigkeit: (\*\*---)

Gelände (\*\*\*-)-- nicht für Kinderwagen geeignet; es ist eine ca. 100 m lange Querfeldeinpassage zu überwinden. Einige Wegabschnitte sind verwachsen.

Länge: ca. 12 km bzw. ca. 4 Stunden ohne Pausen.

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Stift

Empfohlene Karte: Naturpark Pfälzerwald Blatt 8 Östlicher Wasgau mit Bad Bergzabern

Parkplatz: Von Wissembourg auf der D 334 kommend den Ort Weiler durchqueren und vor dem Ortsausgang rechts in Richtung Centre Equestre Langenberg abbiegen. Den Schildern Centre Equestre folgen. In einer scharfen Linkskehre gibt es Parkmöglichkeiten (ab hier Privatstraße zum Centre Equestre).

**N49.041965, E7.913442 ; 49°02'31.1"N ; 7°54'48.4"E**

Bleibe im Zweifelsfall auf Deinem Weg, wenn nichts anderes angegeben ist. Peilungen sind von der Mitte von Kreuzungen, Abzweigungen usw. vorzunehmen, außer es wird ein Peilungspunkt genannt.

### Erklärung des Rätsels:

Unterwegs kommst Du zu markanten Kreuzungspunkten verschiedenartiger Wege. Die Grundstruktur dieser Kreuzungspunkte ist in Skizzen dargestellt. Der Clue weist Dich darauf hin, wenn Du an eine solche Stelle gelangen wirst. Deine Aufgabe ist es, eine richtige Zuordnung von Skizze und Stelle herzustellen. Pfeile in jeder Skizze zeigen an, wie Du in die Kreuzungspunkte hineinkommst und anschließend hinaus gehen sollst. Die Skizzen sind nicht in Nord-Süd-Richtung ausgerichtet. Vielmehr „betrittst“ Du die Kreuzungspunkte immer von „unten“.

### Clue:

Du findest am Parkplatz ein Holzschild mit einem Namen, den Du Dir merken solltest.

Dein Wert A entspricht der Zahl auf dem Schild Carrefour du Langenberg.

**A = \_\_\_\_\_**

Verringere Wert A um 90 und gehe von diesem Schild aus in die somit errechnete Gradzahl. Biege bald den Markierungen folgend ab, bis Du nach ca. 60 Schritten an einem Doppelgrenzstein aufwärts gehst.

Direkt nach der Einmündung eines markierten Pfades von rechts hältst Du Dich an einer Gabelung mit Wegweisern links.

Skizze

Wenn Du bald an N14 F vorbeikommst, bist Du richtig. Für längere Zeit geht es nun beständig mal mehr und mal weniger steil bergauf. Du gehst im Zweifel geradeaus und ignorierst Abzweigungen. Auf dem richtigen Weg sollten Dir immer mal wieder M, B, F und D begegnen. Einige Schritte nach Passieren eines Steinhaufens rechts im Wald bleibst Du auf dem steilen Weg und kommst an N26 F vorbei.

Circa sechs Minuten nach einer markanten Doppelbuche (Bild, hinter Dir ist eine grüne 33 am Baum) passierst Du eine kleine Freifläche mit jungen Kiefern links. Gleich danach an einer unscheinbaren Gabelung bleibst Du oben und ignorierst sogleich einen Hohlweg nach rechts.



Notiere von der Nummer 40 die Jahreszahl und bilde die Quersumme.

**B = \_\_\_\_\_**

Bald darauf macht der Pfad eine leichte Linkskurve, um ca. 60 Schritte weiter unten in einen Weg einzumünden. Behalte Deine bisherige Richtung bei.

Weiter unten hältst Du Dich an einer schiefen T-Kreuzung rechts.

Skizze

Skizze

An einem Holzpfosten mit Wandermarkierungen nimmst Du den Pfad nach oben.

Wenn Du auf einen Weg triffst, behältst Du die Laufrichtung bei und folgst den Markierungen.

Links kommt ein interessanter Mundat - Grenzstein, auf dem der Petrischlüssel des Klosters St. Peter in Weißenburg zu sehen ist.

Auf der Seite des Schlüssels kannst Du eine Zahl erkennen. Dividiere die Ziffer der Einerstelle durch die Ziffer der Zehnerstelle.

**C = \_\_\_\_\_**

Auf der dem Schlüssel gegenüber liegenden Seite findest Du eine Jahreszahl, deren Quersumme D ist.

**D = \_\_\_\_\_**

Setze Deinen Weg fort und ignoriere bald einen Weg von rechts. An der nächsten Gabelung geht es auf dem Hauptweg bleibend abwärts.

Skizze

Gehe bis zum nächsten Abzweig und von dort hinauf zur Ruine Guttenberg.

Auf der nördlichen Aussichtsplattform stellst Du Dich an die abgesägte Kiefer direkt außerhalb des Geländers und peilst zu einer Kiefer. Steht sie in  $25^\circ$  dann setze E gleich rechts, steht sie in  $55^\circ$  dann setze E gleich links.  $E = \underline{\hspace{2cm}}$

Peile von der Bronzetafel auf der südlichen Aussichtsplattform zum Trigonometrischen Punkt (TP). Befindet sich der TP in  $170^\circ$  dann setze F gleich rechts oder befindet er sich in  $200^\circ$  dann setze F gleich links.  $F = \underline{\hspace{2cm}}$

Verlasse die Ruine durch den Torbogen und nimm am Wegweiser den Pfad nach grob  $A = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ .

Skizze

Skizze

**Variante 1** (etwas abenteuerlicher und schöner): Du folgst dem teilweise etwas verwachsenen Weg, bis Du an eine Verzweigung mit Eichen und Kiefern kommst, die schwarz auf weiß 15 und 16 tragen.

**Variante 2** (leicht zu gehen aber langweiliger): Du nimmst den entgegen dem Uhrzeigersinn nächsten Weg und folgst ihm bis zu einer rechts des Weges stehenden, großen Buche mit Markierungen. Du gehst hier zunächst sanft aufwärts über eine Kuppe und gelangst an eine Verzweigung mit Eichen und Kiefern, die schwarz auf weiß 15 und 16 tragen. Hier treffen sich die Varianten 1 und 2.

Es geht in  $A + B + D = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$  weiter. An einer gleich folgenden Gabelung solltest Du Dich nach  $E = \underline{\hspace{2cm}}$  halten.

Du gelangst an eine Kreuzung mit breiten Wegen, wo Du nach  $E = \underline{\hspace{2cm}}$  auf einen solchen breiten Weg abbiegst.

Folge dem breiten Weg, bis Du eine Buche mit grüner 23 und eine Kiefer mit grüner 26 findest. Gehe nun zwischen 23er Buche und 26er Kiefer hindurch querfeldein und halte Dich zwischen Bäumen, die mit weißen Balken gekennzeichnet sind. Nach ca. 100 m triffst Du auf einen deutlichen Pfad, dem Du nach  $F = \underline{\hspace{2cm}}$  folgst.

Bleibe sehr geduldig auf dem Pfad bis zum  $C * D / B = \underline{\hspace{2cm}}$ . Weg von  $E = \underline{\hspace{2cm}}$ . Stelle Dich an die Einmündung des Weges und peile in  $B * D - D = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ . Gehe  $B * C + C + C = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritte in die gepeilte Richtung. Anschließend geht es etwas mehr als  $B + D + C + C = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritte nach  $A - B - B - C * D = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ . Die letzte Peilung führt Dich von der Rückseite der Baumreste in  $B * D - B - C = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$  und  $C + C + D = \underline{\hspace{2cm}}$  Schritten zur Box.

Stemple unbeobachtet ab und verstecke alles wieder besser als Du es vorgefunden hast.

Rückweg:

Folge weiter Deinem bisherigen Weg. Im Zweifel hilft Dir der gemerkte Name auf dem Holzschild ohne die letzten drei Buchstaben.

A	B	C	D	E	F

