

Parken+Startpunkt: Kostenpflichtiger Parkplatz beim Thüringer Kulturportal; Auf d. Wartburg 4, 99817 Eisenach.

Parkgebühren (Stand Aug26; Kein Ticket, sondern Kennzeichenerfassung): **PKW:** Stundentarif je angefangener Stunde 06:00 bis 17:00 **3€** oder Tagesticket **7€**. **Wohnmobil/Caravan** Tagesticket **12€** 06:00 bis 17:00 Stundentarif je angefangener Stunde 17:00-06:00 des nächsten Tages **1,5€**.

50°58'03.6"N 10°18'02.4"E [50.96767, 10.300638](#)

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

Dauer: 7 km; 3-4 Std; ca. 300 Hm

Landkarte: keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der [Onlinekarte](#)

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift, Wanderstöcke empfohlen

Einkehren: Auf dem Rückweg eine Original Thüringer Rostbratwurst und ne Flasche Bier am Imbiss.



Allgemeine Info:

Die Wartburg ist eine Burg in Thüringen, über der Stadt Eisenach 411 m ü. NHN gelegen. Sie wurde um 1067 von Ludwig dem Springer erbaut und gehört seit 1999 zum UNESCO-Welterbe. Wie kaum eine andere Burg Deutschlands ist die Wartburg mit der Geschichte Deutschlands verbunden. U.a. hielt sich der Reformator Martin Luther 1521/22 als „Junker Jörg“ hier versteckt und übersetzte während dieser Zeit das Neue Testament der Bibel. (Quelle: Wikipedia)

Info zum Clue:

QS bedeutet Quersumme; WM = Wandermarkierung; S=Schritte; Umwandeln von Buchstaben in Zahlen: A=1, B=2; Z=26 usw. Besuch der Wartburg: Werte werden nur im Bereich der Aussichtsplattform gesucht und nicht in der Burg selbst. Trotzdem sollte man sich die kostenfreie Besichtigung des Innenbereiches der Burg nicht entgehen lassen.

Clue:

Start des Clue's ist am „rostigen“ Empfangsgebäude, bei dem dein KFZ-Kennzeichen optisch erfasst wurde. Stelle dich mit dem Rücken an die Seite des Gebäudes, welche den Parkplätzen zugewandt ist. Zwischen den beiden gepflasterten Fahrstraßen (Einfahrt und Ausfahrt des P) steigt ein Fußweg, mit beidseitigem Geländer, aufwärts. Folge nun dem Burgen- und dem Treppensymbol über viele Stufen empor. Die Gastronomie lässt du rechts liegen und an einer Wegspinne gehe den kürzeren Weg weiter aufwärts, bis du unter der unteren der beiden Brücken stehst.

Vor dir siehst du nun einen Durchgang durch zwei Felsen und rechts von dir etliche grüne Wanderwegweiser, u.a. Pummälzweg. Hier startet etwas später deine Wanderung in diese Richtung.

Für die ersten Werte und auch Eindrücke von der Burg, gehe von den Wanderwegweisern ein paar Schritte rechts und gleich wieder rechts damit du auf die untere Brücke kommst. Von da noch ein paar Stufen nach oben. Dort kannst du nun über die Zugbrücke in die Burg und wenn du an den Kanonen vorbei läufst zur Aussichtsplattform. Bei Letzteren gilt es noch ein paar Werte zu sammeln. Dazu gehe bis zum hintersten Ende der Aussichtsplattform.

Am Geländer stehend hast du nun den schönsten Blick auf die Burg. Lege nun deinen Kopf leicht in den Nacken. Zu sehen ist u.a. ein religiöses Symbol. Welche Farbe hat es? Wandle die einzelnen Buchstaben in Zahlen um und addiere sie. Die Summe ist dein Wert A = __. Werfe nun einen weiten Blick in Richtung des Berges am Horizont mit den Türmen darauf (140°, Inselsberg). Strecke nun deine rechte Hand aus. 3-4 Fingerbreit unterhalb der Türme kannst du einen großen Buchstaben erkennen. Wandle auch diesen in eine Zahl um und du erhältst Wert B = __. Gehe zurück zu den Kanonen. Wieviel Speichen hat ein Rad? Wert C = __.

Gehe nun zurück zu den vielen grünen Wanderwegweisern und starte deine Wanderung in Richtung Pummälzweg. Vorbei an der Erklärtafel des erwähnten Weges geht es abwärts. An einer T-Kreuzung mit Treppen, gehe rechts in 200°. An einer Tafel, Der Lutherweg, halte an und suche folgendes: Wieviel Monate hielt Luther sich auf der Burg auf? Wert D = __. Bleibe auf deinem Weg. Schon bald kommst du an eine markante Stelle. Rechts von dir, rückblickend, die Wartburg und links von dir, hinter der Bank den Geländeeinschnitt, der Halsgraben der ehemaligen Eisenacher Burg. Leider gibt es keine weiteren Burgreste. Folge weiter den WMen.

Du kommst an einen Platz, Wegspinne mit Bank und überdachter Übersichtstafel. Hier kannst du Wert B verifizieren. Schau dazu auf Objekt Nr. 10. An Objekt Nr. 8 kamst du vor wenigen Minuten vorbei und dein nächstes Ziel ist die Nr. 9. An die Objekte Nr. 2 und 3 kommst du auch noch hin. Ermittle noch Wert E: Addiere die Objektnummern von „Wilde Sau“ und „Cranachdenkmal“. $E = _ + _ = _$ und Wert F: Addiere die Objektnummern von „Teufelskanzel“ und „Hohe Sonne“. $F = _ + _ = _$.

Weiter geht es in $C * E - D = _ _ _ ^\circ$. Vorbei an der etwas abseits stehenden „Wolgangs“ Bank, geht es leicht bergab. An einer T-Kreuzung mit Abzweig erinnere dich an dein nächstes Ziel und gehe entsprechend. Genieße eine Weile Weg und Felsen. Du kommst an eine Stelle, an der du nun 400 m nach deinem letzten Ziel bist. Hier geht es in 85° geradeaus weiter. Dein Pfad mündet in einen breiten Weg. Behalte deine Richtung bei und durchlaufe die große Linkskurve.



Am Ende dieser Kurve ist an einem dünnen Baum links des Weges ein roter Strich auf weißem Grund und ein grüner Punkt. Dazu gehe den Weg abwärts in 310° (grüner Strich). Halte dich stets rechts des Grabens. Das gilt auch an der Stelle, wo der Graben verfüllt ist und man auf der anderen Seite auf einen breiten Weg gehen könnte. Schon wenige Meter weiter, an einem großen Baumstumpf gabelt sich der Weg. Hier nehme den rechten in 350° und es geht wieder leicht bergan.

Ein Pfad kommt von links, du gehst $A = _ _ _ ^\circ$. Gleich danach, an einem Abzweig, peile und gehe in $(A+C)*2 = _ _ _ ^\circ$. Du kommst an einem Platz/Straße heraus. Von der Tafel „Luther-Erlebnispfad“ peile, gehe $B+E = _ _ _ ^\circ$. und folge dem Weg mit der. An einer Spinne angekommen geht es zwischen 2 Grenzsteinen durch (320°) und am nächsten Abzweig in Richtung $F-E-C = _ _ _ ^\circ$. Gehe bis zum „aufrechten“ Stein. Ziehe von der größeren Zahl die Kleinere ab. Das Ergebnis ist Wert $G = _ _ _$. Von diesem folge dem Weg mit der Nummer $B-D = _ _ _$.

Werte:

A	B	C	D	E	F	G

Ganz oben kommst du an einen Felsen mit einer glatt gehauenen Front. An dessen rechter Ecke beginnt dein **Finale**, doch zuvor du auf Boxensuche gehst, gehe noch einige Meter weiter in gleicher Richtung zu einem herrlichen Aussichtspunkt (mit Bank).

Finale:

An der Ecke gehe den Pfad in $F \rightarrow D = ___\circ$ (Behalte die Richtung in etwa bei; rechts ein Loch, links ein Raum. Steige den Pfad danach abwärts, schaue genau, in Richtung des tiefer stehenden Felsens).

(Auf Höhe des dreiteiligen Felsens:)

$D \rightarrow E = ___\circ$ und $G+8 = ___\text{ S}$, dann

$D = ___\circ$ (schräg hangaufwärts bis zu einer Eiche, die sich an einen Felsen schmiegt)

Die Letterbox liegt dazwischen.

Achte auf Muggel.

Passe einen günstigen Moment ab.

Logge an anderer Stelle.

Verstecke die Box wieder gut.

Werte:

A	B	C	D	E	F	G

Rückweg: Zurück zum Pfad und weiter in Richtung $G \rightarrow 2 = ___\circ$. An der kommenden T-Kreuzung/Gabelung beginne nach rechts in $B \rightarrow E \rightarrow D = ___\circ$ den Abstieg. Achte nicht auf die Abzweige nach links. Dein Weg driftet etwas nach rechts ab und trifft auf einen etwas breiteren Weg. Diesen gehe in $G \rightarrow 3 \rightarrow F = ___\circ$. Überschreite noch 2 Brücken und alsbald wirst du bekannte Erde betreten.

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)