Trutztürme

Stadt: 69117 Heidelberg
Startpunkt: Parkplatz gegenüber der Hutzelwaldhütte am Johannes-Hoops-Weg
Koordinaten: 49.400401°N, 8.698611°E
Entfernung vom Kekszentrum: 1,675 km
Schwierigkeit: (* - - - -)
Gelände: (* * * - -)
Länge: 7 km
Höhenmeter: 360 Hm
Dauer: 3 Std.
Beste Jahreszeit: Mai (Rhododendronblüte) mit Extrakeksstempelei

Hinweis: Die Tour bietet keine Einkehrmöglichkeit und ist nicht Kinderwagengeeignet.
Man sollte die Runde nicht bei Nässe oder Glätte laufen.

Die Sage von den Riesen und Türmen

Es war einmal in dunklen Tagen vor langer Zeit, als der Königstuhl seine mächtige Stirn noch höher in den Himmel reckte und der Neckar brausend und wild durch das ungezähmte Tal floss. Die Menschen, die sich an den Hängen des Talabgrunds ansiedelten, wussten: Um an diesem Ort zu überleben, brauchten sie nicht nur Stein und Eisen – sie brauchten den Schutz der Urgeister des Berges.

Auf dem Rücken des Gaisbergs, hoch über dem Fluss, erhoben sich einst zwei stolze, trutzige Wehrtürme: der **Trutzkaiser** und der **Trutzbayer**. Es waren gewaltige, aus dunklem Sandstein gehauene Kastelle, erbaut von den Wächtern der alten Pfalz, um feindliche Armeen, dunkle Schergen und die entfesselten Mächte der Natur abzuhalten. Sie standen da wie zwei unüberwindbare Faustschläge gegen das Schicksal. Doch ihre stärkste Waffe waren nicht ihre Mauerzinnen – es war das Bündnis mit den drei **Ur-Riesen des Gaisbergs.**

Die drei Ur-Riesen von Heidelberg

Der Riesenstein – Der Titan aus Fels
Er war der Älteste. Ein schweigender Gigant aus massiver, moosbewachsener Erde und urzeitlichem Sandstein. Wenn die Feinde versuchten, das Tal zu erstürmen, erwachte der Riesenstein aus seinem Jahrhunderte dauernden Schlaf. Mit einem Grollen, das die Erde von Handschuhsheim bis Rohrbach erzittern ließ, warf er sich in den Weg der Angreifer, schleuderte Lawinen aus Felsbrocken herab und bildete einen unüberwindbaren Wall gegen jede Belagerung.

Der Riesen-Mammutbaum – Der grüne Methusalem
Ein Riese aus Holz, Rinde und lebendiger Kraft, dessen Krone so hoch ragte, dass die Wolken sich in seinen Nadeln verfingen. Seine Wurzeln griffen meilenweit tief in das Herz des Berges und hielten das Erdreich zusammen, selbst wenn der Neckar über die Ufer trat. Von den Höhen des Gaisbergs aus wachte der Mammutbaum über den Himmel. Er spürte Winde, Stürme und die Annäherung von Feinden im Harz seines Stammes, noch bevor sie den Horizont erreichten.

Der Riesen-Rhododendrenhain – Das blühende Ungeheuer
Ein zauberhafter und zugleich furchterregender Riese. Was für das Auge des Wanderers wie ein prachtvolles, endloses Meer aus purpurnen, blutroten und lilafarbenen Blüten erschien, war in Wahrheit ein wachsames, lebendiges Dickicht. Der Rhododendrenhain verwebte den Berg zu einem undurchdringlichen Labyrinth. Betrat ein Feind mit bösem Herzen den Gaisberg, zog in dem Hain ein Nebel aus betörendem Duft auf, verwirrte den Verstand der Angreifer und schlang seine verschlungenen, kriechenden Ranken um jeden, der der Stadt schaden wollte.

Die Schlacht der Trutztürme und Riesen

Es kam der Tag, an dem eine Finsternis aus dem Osten heranzog – ein Heer, entschlossen, die junge Stadt Heidelberg im Tal zu erobern.

Die drei Riesen erhoben sich in ihrer vollen Macht: Der **Riesenstein** zermalmte die Vorhut der Angreifer unter Lawinen aus Fels. Der **Riesen-Rhododendrenhain** verschluckte ganze Regimenter in seinem duftenden, wirren Blütenmeer. Und der **Riesen-Mammutbaum** schlug mit seinen gewaltigen Ästen die Angriffe vom Himmel.

Doch der Ansturm der Dunkelheit war unerschöpflich. Dunkle Magie prallte gegen die zwei Trutztürme. Die Tore der Türme barsten, der Sandstein glühte rot. Es drohte die Niederlage.

Da trafen die beiden Trutztürme eine magisches Entscheidung: Sie wussten, dass sie getrennt fallen würden – doch vereinigt würden sie unbesiegbar sein.

In einer Nacht der Magie, als ein Donner über den Königstuhl rollte, stürzten die Mauern der Trutztürme ineinander. Doch anstatt zu Schutt zu zerfallen, schmolzen die dunklen Sandsteine der beiden Türme im Feuer der Riesenmagie zusammen. Auf dem Gipfel des Gaisbergs schraubte sich aus den zwei Trutztürmen ein einziger, gigantischer Turm empor: **Der Gaisbergturm**.

Als der neue Turm seine Spitze in den Nachthimmel streckte, erleuchtete ein Zwerg mit einer weißen Fahne den Nachthimmel. Die Finsternis wurde hinweggefegt. Heidelberg war gerettet.

Das ewige Bündnis

Der Krieg war vorbei, die Dunkelheit gebannt. Die zwei alten Trutztürme lebten fort im Herzen des einzigen, uneinnehmbaren Gaisbergturms.

Und die drei Riesen? Sie wussten, dass ihre offene Wacht getan war, doch ihr Herz schlägt noch immer auf den Hängen über der Stadt.

> Der **Riesenstein** legte sich zur Ruhe und verwandelte sich in die monumentalen Felsformationen, die noch heute magisch und stumm über Heidelberg ragen.
>
> Der **Riesen-Mammutbaum** schlug tiefe Wurzeln und wuchs zu jenem mächtigen Baumgiganten heran, dessen ehrfurchtgebietender Stamm bis heute als stummer Wächter in den Himmel ragt und jedem, der seine vom Wind geschenkten Nadeln verspeist, Riesenkräfte verleiht.
>
> Der **Riesen-Rhododendrenhain** breitete sich über die Hänge aus – jedes Frühjahr erwacht er in einer atemberaubenden Explosion aus Farben zum Leben, um den Berg mit seinem magischen Schutzschild zu überziehen, unter dem man sich vom Duft betören lassen kann.

Wenn du heute den Gaisberg erklimmst, vor den majestätischen Steinen des Riesensteins stehst, zum Gaisbergturm wanderst, danach zu den Wipfeln der Mammutbäume aufblickst, um sie zu malen und durch das meeresgleiche Blütenmeer der Rhododendren wandelst – dann lausche dem Wind. Du wirst das alte Grollen hören:
Die zwei Trutztürme in Form des Gaisbergturms und die drei Riesen wachen noch immer!

Clue

Du benötigst drei Cookies:	
Cookie #2	
Cookie #7:	
Vom Titel übernehme den 2. Buchstaben als	**X =** __
und den 8. Buchstaben als	**Y =** __
Sowohl diese beiden Werte als auch das Motiv selbst werden dir unterwegs helfen, dich für die richtige Richtung zu entscheiden.	
Cookie „*Keksvergnügen*“	
Rechne (*Keksnummer x 10* + ***A***) und notiere das Ergebnis als	**Z =** __ __ __

Am Parkplatz gehe zum Wegweiserstein mit *Bahnhof* und einem weiteren Ziel, welches dein erstes Zwischenziel sein wird. Notiere die ausgeschriebene Zahl als **A =** __

Du folgst dem Pfad abwärts entlang einer Mauer und gelangst schließlich über Stufen auf Asphalt. Schlage die richtige Richtung ein, und du erreichst nach wenigen Schritten dein erstes Zwischenziel **X** bei den rot-weißen Pfosten.

Hier findest du die Infotafel *(T4) Belagerung und Eroberung Heidelbergs 1622*.

Nun geht es den Weg bergab, vorbei an der *Bank für Jung & Alt* zur Kreuzung, an der du dich nach **X** wendest. Nach ca. 100 Metern entdeckst du bei einer Bank die nächste Infotafel *(T2) Trutzkaiser*. Vom Turm ist leider nichts mehr übrig, allerdings erfährst du auf der Infotafel, wie die Trümmerreste wiederverwendet wurden. Das neue Bauwerk darfst du während der Tour bald besteigen.

Folge dem Weg weiter und gehe an der Kreuzung nach **Y**. Kurz vor einer weiteren Kreuzung findest du den Stein *Vorwerk Trutzkaiser*. Du folgst nun dem Pfad nach **X**, später geht es **X** an einer Bank vorbei und die Stufen hinauf. Einige Mauerreste des zweiten Bollwerks sind hier noch vorhanden. Nach weiteren Stufen erreichst du bei einer Bank den Stein *Vorwerk Trutzbayer* mit zugehöriger Infotafel *(T3) Trutzbayer*. Vom Stein notiere die Zahl unter den Buchstaben tz als **B =** __ __

Hier gehe in **B + B + B __ __ Grad** weiter. Bei einer schiefen T-Kreuzung folge dem Stein *zum Riesen*. Auf grauem Bodenbelag gehe nach **X**. Beim Schild am Kletterfelsen notiere die Nummer von dem, was bei **Cookie #2** im Nest lag, bevor es geschlüpft ist, als **C =** _____

Schräg gegenüber befindet sich eine Kanzel mit heilige Aussicht. Merke dir dort die Anzahl der Eisen, mit denen die steinerne Brüstung auf der Oberseite zusammen gehalten wird als **D =** __ __

Laufe den grauen Bodenbelag wieder zurück und schon bald durchquerst du eine Schranke und gehst Richtung *Sprunghöhe* bis zum *Wegweiserstein Birkenbank*. Ein weiterer Stein gibt an, dass dein nächstes Zwischenziel noch 600 m entfernt ist. Hier wird dir auch ein bei heutiger Schreibweise nicht mehr benötigter Buchstabe geschenkt. Merke ihn dir als **E =** __

Folge dem steilsten Pfad in **Z - A __ __ __** Grad.

Beim Überqueren eines breiteren Weges entdeckst du linker Hand noch die Infotafel *(T7) Geschützstellungen oberhalb des Klingenteichtals*. Es geht weiter bergauf. Oben angekommen kannst du die sauber aufgeschichteten Trümmerreste des Trutzkaisers besteigen. Vom wem wurde dieses Bauwerk errichtet? Notiere die ersten **A** Buchstaben als **F =** _____

Oben schau dich um. Ein einsames, verrostetes **F** zeigt dir den Weiterweg.

Folge diesem breiten Weg, bis du in einer Kurve deine Laufrichtung beibehaltend auf einen Pfad wechseln kannst. Nachdem du dreimal kurz hintereinander breitere Wege überquert hast, gelangst du zu einem Riesen der Botanik.

Von dort gehe wenige Schritte in nördliche Richtung zu Bettinas Malbank, auf dessen Rückenlehne sie ihren „Pinsel“ vergessen hat. Schlage hier den Pfad in **C x (B + A) __ __ __ Grad** ein. Du passierst eine Bank mit Halsketten und läufst der Nase nach vorbei an einer Bank mit einigen Wigwams bis zu einer T-Kreuzung. Hier geht es nach **Y** bis zur einer Kreuzung. Nun bergauf bis zur Steinpyramide. Von dort begib dich zur nahe gelegenen Hütte. Nach der Schranke siehst du am Wegesrand eine besondere Wurzel mit Sitzgelegenheit. Bewundere hier (besonders im Mai) die Ansammlung der Riesen.

Vom Schild führt ein Pfad Richtung Nordosten zur zweiten Kanzel des Tages. Genieße die Aussicht. An der Vorderkante des Daches zähle die senkrechten Balken und notiere sie als **G =** __

Du gehst den Pfad wieder hinauf und biegst nach den Stufen zur Straße ab. Dein Blick fällt auf ein Schild mit einem **E**. Direkt **Y** neben dem **E** folgst du dem Pfad abwärts zu einem Indianerrastplatz mit Tisch und Totem. Laufe den Weg, aus dem der Adler geflogen kam, vorbei an weiteren Riesen bis zu einem Kreisel mit riesigem Riesen. Den Kreisel überquerst du geradeaus. Du gelangst an einen Forstweg, welchen du in einer **X-Y-**Kombi gleich wieder verläßt.

Es geht abwärts. Beim Überqueren der Straße merke dir die gelbe Wandermarkierung als deinen vorübergehenden Wegbegleiter. Wenn du dich an der kommenden Gabelung richtig entschieden hast, endet dein Pfad, der immer leicht bergab verläuft, an einem Forstweg. Diesem folgst du bergab, bis du in einem spitzen Winkel wieder nach **Y** auf einen Pfad gelangst. Es geht gemütlich leicht bergab bis zu einer T-Kreuzung.

Die Darstellung des Letterboxers auf **Cookie #7** zeigt dir wie es weiter geht.

Das **Finale** ist nur noch wenige Kekskrümel entfernt…

Verpasse bei einer dicken Eiche nicht den Pfad, der nach **X** abbiegt. Folge diesem Pfad bis zu einem Felsbrocken auf dem Weg, hinter dem du etwas entdeckst, was du hier nicht erwartet hättest. Von dem Felsen gehe **B (__ __) Schritte** auf dem Pfad zurück.

Peile in **B x (A + G) (__ __ __) Grad**. Die Letterbox findest du in **D (__ __) Schritten** Entfernung unter einem großen Felsen.

A	B	C	D	E	F	G	X	Y	Z

Rückweg: Dem Pfad weiter folgen, **X** auf Forstweg, und gleich wieder **X** auf Pfad. Nach einem Grenzstein auf dem Weg gehe nach **Y**.

Hinweis für einen späteren Bonus:
Ermittle die Position des Mittelpunktes, von dem unser 50 km Keksradius ausgeht. Die Peilung vom Kekszentrum zum Startpunkt dieser Tour ist **Z (__ __ __)** Grad, Distanz 1,675 km.