

Namenlose Letterbox 03

(platziert 01 /11 durch Bergstock431)

Stadt: St. Johann (Ortsteil von Albersweiler)
Startpunkt: Waldparkplatz Nordausgang Schloßstraße
Empf. Landkarte: keine (Neustadt Maikammer Edenkoben Landau siehe Hinweise!)
Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch
Schwierigkeit: Für den einen Leicht, für den anderen Schwer
Gelände: Mittel bis Schwer
Länge: ca. 4 km
Einkehrmöglichk.: NFH Kiesbuckel (Sa/So/Feiertag von 10:00 bis 18:00 Uhr)

INFO

Erwarte nichts Außergewöhnliches von der Tour. Es ist eine kleine Wanderung bei der du eine Letterbox findest. Es geht durch den Wald und teilweise auf schrägen felsigen Flächen. Bei Regen, Schnee und Glätte suche bitte eine andere Box.

Hinweise

Lies dir bitte, bevor du zum Startplatz fährst, die Letterboxbeschreibung komplett durch. Grundsätzlich brauchst du keine Landkarte, um diese Letterbox zu finden. Während deiner Tour merkst du dir einen Punkt. (Siehe Namenlose LB 01)
Achtung: Du brauchst die Variablen der Vorgängerletterbox ;-). Auch solltest du dir die Variablen dieser Box für spätere namenlose Letterboxen notieren.

CLUE

1. An der Orientierungstafel suche unter Rundwanderwegbeschreibungen (gelber Bereich) folgende Buchstabenpaare und trage diese unter Punkt 7 ein:
Aus Weg Nr. 1 Buchstabe zwei und drei und aus Weg Nr. 4 mittlere Zeile Buchstabe sechs und sieben.
2. Gegenüber der Tafel ist ein Rettungspunkt. Bilde die Quersummen aus den beiden Zahlen und addiere diese. $_ _ = A3$
3. Es geht den bequemen Weg leicht bergan bis zu einem „Platz“. Suche ein Holzschild mit vielen bunten Buchstaben. Als Buchstabenpaar nimm den ersten und den letzten blauen Buchstaben sowie den ersten grünen und den vierten roten Buchstaben. Der dritte blaue Buchstabe bildet Variable $B3 = _$. Weiter geht es bis du dich wieder setzen kannst.
4. Ein großes blaues Schild spendet dir mit dem fünften und sechsten Buchstaben ein weiteres Buchstabenpaar. Nimm sicherheitshalber noch den dritten und letzten Buchstaben mit. Die Variable C3 bilde aus der Quersumme der rechten Zahl des Rettungspunktes an dieser Stelle. $C3 = _$
5. Das NFH ist ausgeschildert und auch **F1** bringt dich nach oben. Ich empfehle jedoch den steilen Weg. Ein kurzes Stück in Richtung 350° und dann den Pfad 310° bergauf. Oben angekommen erledige erst noch alle Hausaufgaben bevor du dich an die Weinschorle hältst. ;-)
6. Eine runde Steintafel neben der Tür, du ahnst es schon, ist gut geeignet um

Buchstabenpaare abzulesen. Wir brauchen vom oberen Text den sechsten und siebten Buchstaben sowie Buchstabe fünf und zehn noch für Pkt. 7.

7. **Buchstabenpaare:** _ _ , _ _ , _ _ , _ _ , _ _ , _ _ , _ _ , _ _

Bilde aus den Paaren Wörter mit 6 Buchstaben, die an jeweils dritter und vierter Stelle das gleiche (dir noch unbekante) Buchstabenpaar besitzen.

Suche das mittlere Buchstabenpaar! _ _

Wandle sie in Zahlen um (A=1, B= 2..) und bilde die Summe. _ _ = **D3**

z.B.: en be ca en bu su er en -> buchen; becher; suchen und cachen -> **C H**

8. Gut ausgeruht folge dem Weg **F1** in nordwestliche Richtung bis zu einer Wegekreuzung mit Bänken. Hier halte dich an den Weg in südwestliche Richtung. An der nächsten Wegegabelung erinnere dich an **S1**. Wenig später ist Richtung **S2** falsch. Und schon stehst du in einer 90° Rechtskurve.
9. Wer eine Zusatzvariable möchte, quält sich rechts den Berg hinauf. Dort befindet sich ein Trigonometrischer Punkt. Die Buchstaben auf der Südseite setze in Zahlen um (A=1, B=2 ...) und addiere diese. **Z = _ _**
10. Weiter geht es den Pfad zu deiner Linken so in etwa auf dem Bergkamm entlang. Kurzer Zeit später erreichst du eine Kreuzung, nimm rechts den Pfad. Du gelangst auf einen Weg und hältst dich kurze Zeit später noch mal rechts.
11. Du erreichst 2 Bänke mit Aussicht. Merke dir diesen Punkt auf der Karte. Nun berechne (falls du nicht schon hast), peile, zähle, zweifle, irre und **finde** :-).
12. Folge dem Asphalt in Richtung **A3 + F1 = ___°** bis kurz vor dessen Ende. Nimm den Weg in Richtung **Quersumme(A1) * (C3 + A2) = ___°** bis zur nächsten Wegekreuzung. Zur Kontr.: 17 Schritte sind es bis zu einer alten Bank.
13. **Von nun an achte auf Wanderer und evtl. auch auf Schwarzkittel.**
Gehe jetzt **D3 * C3 R1 A2 = ___** Schritte den Weg in Richtung **Quersumme(C2) * C3 R2 10 = ___°**.
Zur Kontrolle: Du stehst richtig wenn du in **A2 * Z R2 B1 - 1 = ___°** einen etwa **Z * E2 - 125 = ___** Zoll hohen Baumstumpf anpeilen kannst.
14. Peile in **(A3 + F1) * A2 = ___°** einen Baumstumpf an und suche dir einen Weg dorthin. Die letzte Peilung führt dich **A3 R2 Quersumme(A1) = ___** Schritte in Richtung **D3 * E2 R1 C1 - 1 = ___°** direkt zu einem typischen Letterboxversteck.

Stemple ab und verberge die Box wieder so wie du sie gefunden hast.

Vielen Dank!

15. **RÜCKWEG:**
Gehe ein Stück zurück. Nimm Wege oder Pfade bergab.

A3	B3	C3	D3		Z