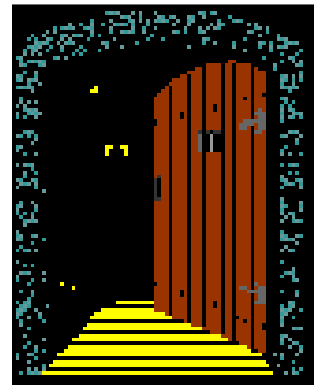
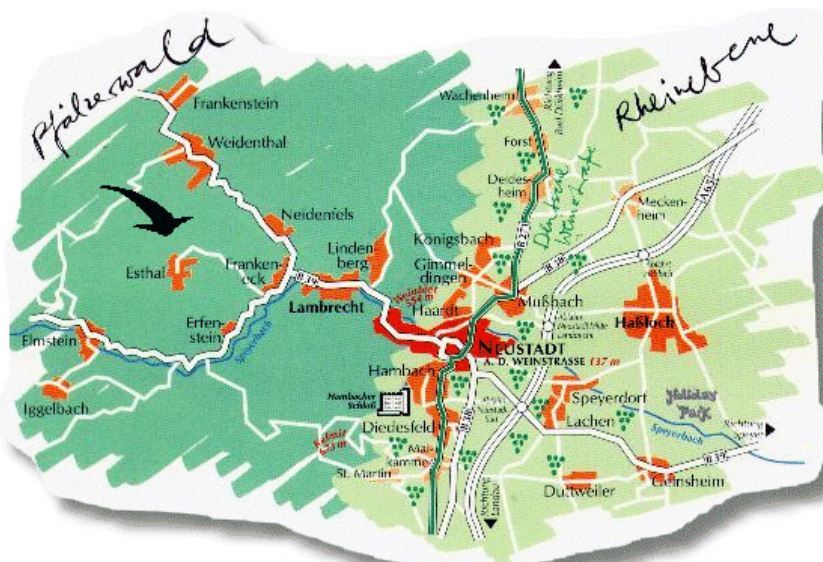


Rudolph's Grab

placed by NeuVoPi im November 2011



- Ort** 67472 Esthal im Pfälzerwald www.esthal.de
- Startpunkt** Parkplatz an der Kläranlage N 49° 22' 419'' E 007° 58' 590''
Wegbeschreibung Ortseingang Esthal (K 23)
2. Straße rechts einbiegen (Kirchstraße)
1. Straße rechts einbiegen (Breitenbachstraße)
Achtung: Die an die Breitenbachstraße anschließende Straße ist eine Privatstraße der Gemeinde Esthal mit einem Durchfahr-Verbotsschild. Ihr könnt hier trotzdem weiterfahren bis ins Tal, oberhalb der Kläranlage. Dort stellt euer Letterboxermobil getrost ab. Es wird auch noch stehen, wenn Ihr vom Wandern zurück kommt.
- Wanderkarte** Lambrecht (Pfalz) / Elmstein; 1 : 25.000
- Ausrüstung** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch
- Schwierigkeit** (***) wer Noten lesen kann, ist klar im Vorteil
Rudolph's Geist freut sich, wenn du nicht genau liest. Wir hören schon heute sein Gepolter und Gelächter.
- Gelände** (**) viele Pfade, nicht Kinderwagen geeignet, bei Schnee ist es schwierig einen der Werte zu finden
- Länge** knappe 13 km
- Einkehrmöglichkeit** Wie Ihr sicherlich schon wisst, ist unweit Eures Parkplatzes die Wolfsschluchthütte. www.pwv-esthal.de
Öffnungszeiten: Mi. + Sa. ab 11 Uhr; So. + Feiert. ab 10 Uhr



Ich hatt einen Kameraden

1. Ich hatt ei - nen Ka - me - ra - den, ei - nen
 bes - sem findst du nit. Die
 Trom - mel schlug zum Strei - te, er
 ging an mei - ner Sei - te im
 glei - chen Schritt und Tritt, im
 glei - chen Schritt und Tritt.

Erläuterungen:

Wir rechnen und zählen nur die vollen Takte (11).

Vorzeichen werden nicht berücksichtigt.

T = Takt N = Note

Beispiel: Gehe in Richtung T3 N4 ____ Lösung: c''

Habt ihr die dazu gehörige Note gefunden, ersetzt sie durch den gesammelten Wert.

c''	d'	d''	g'	a'	h'	I	II

Fast ein Jahr ist es nun her, dass unser Kamerad Rudolph auf mysteriöse Weise zu Tode kam. Zahlreiche mögliche Täter konnten durch ihre Hinterlassenschaften identifiziert werden.

Keiner legte jedoch ein Geständnis ab. Der Fall wurde durch die Eschdler Gendarmerie ungelöst archiviert. Gerüchte zufolge besteht auch die Möglichkeit, dass sich Rudolph beim Oigscherrde der Eschdler Feuerwehr zu Tode gesoffen hat.

Seit einigen Wochen, ungefähr zum Zeitpunkt des Letterboxertreffens in Dirmstein, spukt Rudolph's Geist in unseren Gemäuern und haucht uns zu: „Bringt mich zurück in die Natur. Ich will viele Letterboxer erschrecken“.

Es ist uns eine große Ehre unseren Kameraden im Pfälzerwald ordentlich zu bestatten. Wer ihm seinen Respekt erweisen möchte und kein schwarzes Schaf ist, folgt den Spuren seines Geistes und kniet nieder an seiner letzten Ruhestätte.

Suche in der Nähe des Parkplatzes die ersten Spuren von Rudolph's Geist. Er erwartet dich am Stein mit der Inschrift „sei nit faul steig aus und wandre“.

Notiere dir die Ziffer des Schildes auf dem Baum neben diesem Stein als Wert c' __.

Außerdem zähle alle Füllstäbe des nahe gelegenen Tores und notiere diese als Wert d' ____. Zurück zum Stein.

Folge nun Rudolph's Geist dem Weg/Pfad in Richtung NW. Alsbald kommst du an eine mögliche Unterkunft von Rudolph aus Stein. Zähle die Treppenstufen und notiere sie als Wert d'' __.

Folge weiter dem Pfad an einer Bank vorbei, an der du dich links hältst, bis zu einer Sitzgruppe. Kurz vor der Sitzgruppe hörst du Rudolph singen: „Ein Männlein steht im Walde, ganz still und stumm. Es hat von lauter gold ein Mäntlein um“. Notiere dir die Zahl auf seinem Haupte als Wert g' ____.

Passiere nun die Sitzgruppe. Deine Richtung beibehaltend folgst du dem Weg mit der Markierung T6/N3 ____, vorbei an einem Geländer, auch wenn er gleich darauf die Richtung ändert. Vorher notiere dir aber noch die Jahreszahl auf dem PWV Stein ____ und bilde die Quersumme als dein Wert a' __.

An der T6N3 ____ - T8N3 ____ = ____ Forstwegquerung zähle noch die Stufen und notiere die Anzahl als Wert h' __. Folge weiter unbeirrt deiner Markierung.

Du kommst nach geraumer Zeit an eine Stelle, an der Rudolph's Geist seinen Durst löschen kann. Schauge dich um und notiere dir den „Namen“ der Location.

Ist die Summe der Buchstaben > 9, dann folge weiter deiner bisherigen Markierung.
Ist sie jedoch 8, dann folge der anderen Markierung die du hier noch findest.

NeuVoPi: „Mensch Rudolph, musst du die Menschen so an der Nase herum führen?“ „Strafe muss sein“, haucht daraufhin Rudolph's Geist.

Unbeirrt der nun eingeschlagenen Markierung folgend, führt er dich an eine Hilfestelle. Von hier peile

$$T2/N3 \text{ ___} + T9/N4 \text{ ___} - (T8/N3 \text{ ___} * T9/N2 \text{ ___}) - T2/N2 \text{ ___} = \text{ ___}^\circ$$

zu einem stählernen Riesen.

Dieser trägt eine sechsstellige Ziffer _____. Addiere hiervon die 1. + 3. + 6.

Stelle = ___ und folge diesem Weg in Richtung

$$T7/N5 \text{ ___} + T11/N4 \text{ ___} + T6/N2 \text{ ___} = \text{ ___}^\circ.$$

Wenn sich mehrmals der Belag unter deinen Füßen geändert hat, stehst du vor einem Bruder des Riesen. Daneben steht ein Stein des PWV. Hierauf findest du zwei einsame Buchstaben. Notiere diese ____.

Peile von diesem Riesen $T4/N2 \text{ ___} - T10/N2 \text{ ___} - T2/N2 \text{ ___} = \text{ ___}^\circ$ und laufe $T7/N1 \text{ ___} + T2/N2 \text{ ___} = \text{ ___}$ Schritte zu einem weiteren Hilfskameraden mit der Nummer _____. bilde die Summe der einzelnen Ziffern ____.

Diese Summe $\text{__} * (\text{Quersumme von } T2/N2 \text{ ___}) + 2 * T4/N3 \text{ ___} = \text{ ___}$ ist die Richtung in der du nun weiter läufst.

Rudolph ist ab hier gnädig mit dir und zeigt dir den Weg genau. Verpasse dabei aber keinen Abzweig. Das folgende Gebiet ist unmarkiert und wir hören schon heute das Gelächter von Rudolph's Geist wenn du einen Richtungswechsel verpasst. T-Kreuzungen können auch Dreiecke oder schiefe T-Kreuzungen sein. Einzelne Passagen sind durchaus etwas länger.

Du kommst alsbald an eine Wegspinne. Denke dir hier, dass der ankommende Weg deine gedachte Nr. 1 ist. Folge nun dem Weg mit der gedachten

Nr. $T8/N2 \text{ ___} : (\text{erste Ziffer von } T4/N2 \text{ ___}) = \text{ ___}$ gegen den Uhrzeigersinn.

Weiter auf gespenstisch:

Nächste Gabelung links – folgende T-Kreuzung links – nächste T-Kreuzung rechts – an der Gabelung links - kurz danach Abzweig (Waldweg) links – folgende T-Kreuzung 160° - Abzweig kurz darauf links – nächste T-Kreuzung 100° - nächste Kreuzung mit Pfad/Weg gerade aus, vorbei an einem Hochsitz – zum Abschluss der Geistertour triffst du auf einen Forstwirtschaftsweg.

Suche deshalb nicht direkt an dieser Stelle! Hebe keine Steine an. Rudolph liegt hier nicht beerdigt.

Im Umkreis von 10 m findest du Rudolph's Grab.

Erledige gespenstisch deine übliche Büroarbeit und halte es wie Rudolph, keiner soll mich entdecken. Verstecke seinen Sarg wieder ordentlich, dass sich noch viele Letterboxer ehrfürchtig vor seinen Gebeinen hinknien können.

Rückweg:

Zurück zum Weg. Folge ihm weiter bis zu einer Kreuzung mit Bank. Stelle dich in die Mitte der Kreuzung. Wieder ist dein ankommender Weg die gedachte Nr. 1. Folge hier im Uhrzeigersinn dem 5. Weg, der an dieser Kreuzung nur eine Markierung aufzeigt.

An einer **TT** Kreuzung angekommen, folge dem Pfad der allerersten Markierung zuerst gerade aus, dann abknickend. Nach einiger Zeit biegt die Markierung nach rechts ab. Du aber bleibst deiner Richtung treu bis zu deinem Letterboxermobil.

Solltest du Hunger und Durst haben, kannst du ja noch einen Abstecher in die Wolfsschluchthütte unternehmen. PROST