

**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 Feierwehr 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. Bei der Sitzgruppe findest du ein Schild mit 15 Zeilen. Notiere dir die einzelne Ziffern der umgewandelten Buchstaben

1 Zeile / 1 Buchstabe \_\_\_\_ = \_\_\_\_

3 Zeile / 7 Buchstabe \_\_\_\_ = \_\_\_\_

10 Zeile / 17 Buchstabe \_\_\_\_ = \_\_\_\_

Notiere dir die nun dreistellige Zahl 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. Schau 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. Notiere dir den Namen des Steines \_\_\_\_\_ und merke dir den 7. \_\_\_ und 9. Buchstaben \_\_\_.

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.



Deine letzte Peilung führt dich in Richtung T1/N1 \_\_\_\_ + I \_\_\_\_ = \_\_\_\_\_° zu einer im Wald untypischen Stelle.

## ACHTUNG:

Hier befindet sich noch nicht Rudolph's Grab.

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