

Das Glück von Schwarzsohl

Das Wappen von Weidenthal

(platziert im März /12 durch die Kruppi`s)



Ort :	67475 Weidenthal
Parkplatz:	kleiner Parkplatz, Ecke Bahnhofstraße / B39
Koordinaten:	N 49°24.907` E 8°00.176`
Startpunkt:	Parkplatz
Schwierigkeit:	(--- **)
Gelände:	Waldwege und Pfade
Länge:	ca.10 km
Dauer:	ca. 3 Stunden ohne Pause
Material:	Kompass, Stempel, Stempelkissen, Stift, Logbuch
Landkarte:	Topogr. Wanderkarte Mittel- und Unterhaardt
Einkehrmöglichkeiten:	PWV Hütte Schwarzsohl, über die Öffnungszeiten sollte man sich vorher genau informieren. Dezember und Januar geschlossen. Sonst Sa und So geöffnet. Ab April auch Mittwochs offen. http://www.wanderstuetzpunktschwarzsohl.de/ Restaurant zum Löwen in Weidenthal.

Wichtige Info

Bevor Ihr Euch auf die Suche nach dem Wappen von Weidenthal macht, solltet Ihr den Stempel „das Kleeblatt“ von der Einsteigerbox schon gefunden haben.

*Das Wappen von Weidenthal ist ein Teil der Letterboxenserie um **Schwarzsohl** (insgesamt 6 Letterboxen inkl. Einsteigerbox und Bonusbox)*

Die Einsteigerbox, könnt Ihr in einer eigenen Letterboxtour suchen, Ihr könnt sie aber auch in jede der anderen Boxen dieser Serie (außer der Bonusbox) integrieren. Hierzu müsst Ihr Eure jeweilige Tour an der PWV Hütte Schwarzsohl unterbrechen und dann wieder einsteigen. Auf jeden Fall, sollte der Stempel der Einsteigerbox Euer erster Stempel dieser Serie sein.

*Siehe dazu den Clue „Das Glück von Schwarzsohl - **Das Kleeblatt**“.*

Die Bonusbox bildet als Abschluss das Zentrum.

Die Einstiegsbox, das Wappen von Weidenthal und das Wappen von Frankenstein wurden von den Kruppis ausgelegt.

Das Wappen von Elmstein und das Wappen von Esthal sowie die Bonusbox wurden von NeuVoPi ausgelegt.

Das Wappen von Weidenthal

Die Blasonierung des Wappens lautet: „In Silber ein aufrecht gestellter wachsender goldener Krummstab mit linksgewendeter Krümme (Bischofsstab)“. Es wurde 1845 vom bayerischen König genehmigt und geht zurück auf ein Gerichtssiegel von 1747. Es erinnert an den ehemaligen Lehnsherr den Bischof von Speyer.

(Auszug aus Wikipedia)

Clue

Geht über die Brücke. Gleich nach dem Brückengeländer auf der rechten Straßenseite findet Ihr ein PWV Schild. Die untere Markierung ist ein Buchstabe. Notiert Euch den Buchstaben und wandelt ihn in eine Zahl um ? __

A = 1, B = 2, usw.

A = __

Ihr folgt der Straße aufwärts. Vor dem ersten Haus am rechten Straßenrand, führt Euch ein Grasweg an einem Bretterzaun entlang, hinüber an den Waldrand. Dort angekommen, steigt die Serpentina nach oben, dann wendet Euch nach links und folgt dem Weg ins Tal, bis Ihr an eine Gabelung kommt, wo ein kleines Bächlein darunter durch fließt.

Hier steht ein Schilderbaum mit mehreren Schildern übereinander. Welche dreistellige Zahl könnt Ihr auf allen Schildern ablesen ?

B = _ _ _

Weiter geht's am Bächlein entlang, an einem Trafohaus vorbei (*Hier notiert Euch die Anzahl der Glasbausteine für die Bonusbox __ als Wert W1*) immer gemütlich aufwärts. Abgehende Wege bleiben unbeachtet, vorbei an einer Sitzgruppe bis zum Schild Wasserschutzgebiet.

Hier geht Ihr links bis zum Fachwerkhaus mit der Hausnummer _ _ _ ,
Quersumme = Wert C

C = __

(*notiert Euch auch diese Hausnummer für die Bonusbox als Wert W2*)

Weiter zur 1. Letterboxmobilhütte.

Zählt hier die „Eine macht noch keinen Sommer“ .

D = _

Nun zur 2. Letterboxmobilhütte.

Zählt auch hier die „Einemacht noch keinen Sommer“.

E = _

Weiter geht's auf dem Forstweg gegenüber der Giebelseite der 2. Letterboxmobilhütte.

Ihm folgt nun, bis aus zwei Forstwegen einer wird.

Achtet auf einen schmalen Pfad der hier rechts aufwärts führt.

Diesem folgt Ihr nun bis zu seinem Ende, dabei quert Ihr einen Forstweg.

Folgt hier dem Weg $C * D = _ _ * _ = _ _$ Schritte in

$B + A + A + C + E = _ _ + _ _ + _ _ + _ _ + _ = _ _ _ _^\circ$. Dann
geht $A = _ _$ Schritte in $B + B = _ _ + _ _ = _ _ _ _^\circ$ zu einem Steinhaufen.

Die Box findet Ihr unter dem größten Stein.

Achtet bei der Büroarbeit auf Jäger, Muggel und Wanderer !!!

Happy Letterboxing
Es grüßen die NeuVoPi und die Kruppis

A	B	C	D	E	F	G	H

Werte für die Bonusbox.

W1	W2

Rückweg

Zurück zum Weg und folgt diesem in $F + F + G - C =$

$$_ _ + _ _ + _ _ - _ _ = _ _ _ \circ \text{ abwärts.}$$

Gleich links den Weg nicht beachten. **Vorsicht steil!!!**

Am Forstweg weiter in $F + G = _ _ + _ _ = _ _ _ \circ$ An der nächsten Möglichkeit Richtung beibehalten. Folgt dem Weg bis zu einer Kreuzung,

hier in $(H + H) * (D + D) = (_ + _) * (_ + _) = _ _ \circ$.

Weiter bis zur nächsten Abzweigung.

Stellt Euch mit dem Rücken zu den 2 Metallpfosten mit Schildern und folgt eine Weile dem Weg in Eurer Blickrichtung.

Alle Kreuzungen/ Abzweigungen bleiben unbeachtet.

Da wo Ihr die Möglichkeit habt zu den Häusern zu kommen, folgt dieser.

Den Startpunkt solltet Ihr nun in wenigen Minuten erreichen.