WP 4: Gestück

Finde einen kleinen Behälter und folge der Anweisung darin. Die Koordinaten für die nächste Station ergeben sich folgendermaßen:

WP 5 liegt bei N 49°20. 4A6' E 7° 49. 41B'

A= Ziffer für das Symbol auf dem Puzzlestück gegenüber dem Puzzleteil mit dem Symbol ☼
B= Ziffer für das Symbol auf dem Puzzlestück gegenüber dem Puzzleteil mit dem Symbol ♂

Code:
☼ = 3 ♪ = 4 ☺ = 9 ♂ = 0 ⚡ = 7 ♥ = 1

Der Waldbauer dankt dir für deine Hilfe. Gebe die hart erarbeiteten Koordinaten in dein Navigationsgerät ein und schwebe weiter. Folge an der Kreuzung dem Pfad nach rechts.
Schon bevor du deinen nächsten Halt erblicken kannst, vernimmst du den Lärm einer Schlacht und kannst förmlich die Angst der Beteiligten riechen.

WP 5: Verschanzt

Man schreibt das Jahr 1794, die Revolutionskriege sind in vollem Gange: Preußische Truppen sichern von einer Schanze – einem Erdwall für Geschütze und Kanonen – die Hochstraße gegen die Franzosen. Von dieser Schanze sind beidseits des Pfades noch Gräben zu erkennen. Um ein freies Schussfeld zu haben, wird der Wald gerodet; auf dieser Lichtung entsteht in ein paar Jahren die Siedlung Johanniskreuz.
Es sieht wahrlich übel aus für die Preußen! Nach wiederholter Bestürmung müssen sie den Gebirgsposten am 13. Juli aufgeben und sich Richtung Hochspeyer zurückziehen.
Um nicht in die Schusslinie zu geraten, lässt du deinen Heißluftballon ansteigen und begibst dich zum nächsten Halt (WP 6).
Als Steuermann behältst du klaren Kopf und berechnest den Kurs; suche dazu das Hinweisschild „Spurensuche".

A = blaue Ziffer
B = weiße Ziffer auf blauem Grund

WP 6 liegt bei N 49°20. 28A' E 7° 49. B55'

WP 6: Verkehrsknotenpunkt

„Wer da, und wohin des Weges", so würde dich sicherlich an dieser Stelle ein Wachposten im 13. Jahrhundert fragen. Das nach dem Ritter Johannes von Wilenstein benannte Wegekreuz markiert zum einen die Grenze der Wilensteiner und Leininger Herrschaften. Doch bietet dir der Wachmann auch Geleitschutz an: Als Kaufmann könntest du dir ein paar Knechte zur Seite stellen oder einen Geleitbrief ausstellen lassen, in welchen der Schutzherr sich zu Schadensersatz verpflichtet, wenn du durch Überfälle Schaden erleidest.
Ein anderer Stein ist mit einer Jakobsmuschel markiert, dem Symbol für Pilgerwege zum Grab des Apostels Jakobus in Santiago de Compostella/Spanien. Ein Teil davon verläuft von Speyer aus durch die Rheinebene nach Neustadt an der Weinstraße. Der Weg führt weiter durch den Pfälzer Wald hier über das Johanniskreuz vorbei an Kaiserslautern zum Kloster Hornbach.
Gib dich als Pilger aus, und du kannst ohne Abgabe passieren.

Um nun den finalen Cache zu finden, schau dir die abgebildete Seite des Kreuzes genauer an:

A = zweite Ziffer der Zahl über dem Wappen + 1
B = dritte Ziffer der Zahl über dem Wappen - 4

WP 7 (Finale) liegt bei N 49°20. 3A0' E 7° 49. 5B5'

Reise nun zurück in die Gegenwart und zurück zum Haus der Nachhaltigkeit. Entspanne dich auf der Sonnenterasse, schau dir einen Film an oder gönn´ dir was Gutes aus dem Biosphärenladen.

Setze deinen ersten Wegpunkt (WP1) auf die Koordinaten **N 49°20.214' E007°49.507'** und steig ein in deine Montgolfiere, deinen Heißluftballon. Langsam steigst du empor, kein Lüftchen weht, entspannt lässt du das Allerweltsgeschehen unter dir zurück.

WP 1: Geburtshaus des Pfälzerwaldes

Unter dir liegt der Pfälzerwald im Jahre 1843. Von hoch oben fällt dir auf, dass vor allem am Ostrand des Waldes unter dir, an der Grenze zur heutigen Weinstraße, der Bestand doch sehr spärlich und lückenhaft ist. Im relativ dünn besiedelten Inneren sind dagegen große Flächen mit mächtigen Traubeneichen und Buchen bestanden. Dennoch erkennst du von hier oben, dass das Waldgebiet recht geschlossen ist, und eine Einheit darstellt.
Dies erkannten hier im Forsthaus Johanniskreuz im August 1843 auch ein Comité von Forstleuten, die neue Waldbaurichtlinien erarbeiteten. In ihrer *„Forstlich-charakteristischen Skizze der Waldungen auf dem bunten Sandsteingebirge der Pfalz, welche hier unter dem Namen Pfälzerwald bezeichnet werden"* beschrieben sie zum einen beeindruckend moderne, naturnahe Techniken der Waldbewirtschaftung, begründeten aber zugleich den Landschaftsnamen „Pfälzerwald", denn bis dahin hatte man den mit Wald bestandenen Höhenzug nicht als eine Einheit wahrgenommen.
Störe nun die Forstleute nicht weiter bei ihrem Kongress und begib dich wieder auf deine Gedankenreise.
Berechne die fehlende Koordinate A:
Die einstellige Quersumme aus der Jahreszahl der Tagung der Forstleute = A
WP 2 ergibt sich aus N 49°20.136' E 7° 49.53A'

Die Ballonfahrt zum nächsten Reiseziel erfordert deine ganze Vorstellungskraft und vor allem deine Fähigkeit, gegenwärtige Menschen und Verkehrslärm auszublenden.

WP 2: Grenzlandverhandlungen

Langsam senkt sich dein Ballon zwischen die Baumwipfel. Unter dir siehst du einen kleinen Menschenauflauf. Steinmetze errichten einen „Dreimärker", eine Grenzstein, der das Aufeinandertreffen dreier Herrschaftsgebiete markiert. Beaufsichtigt wird das Aufstellen von einem Mönch der **Probstei Eußerthal**, einem Beamten des **Freiherrn von Hacke**, der einen Teil des kurpfälzischen Besitzes zum Lehen hat, sowie einem Gesandten der Oberen **Frankenweide**, ein Gemeinschaftsbesitz der Häuser Leiningen und Pfalz-Zweibrücken.
Finde die Symbole der Herrschaften auf dem Dreimärker:

Freiherr von Hacke: ??)(? Probstei Eußerthal: P|E Obere Frankenweide: F

Leider sind im Laufe der Jahrzehnte die Flugdaten etwas verblasst. Von deinem nächsten Ziel (WP 4) fehlt ein Teil der Nordkoordinaten. Sie erhältst du jedoch, wenn

du die Buchstaben aus dem Symbol des kurpfälzischen Lehnsherrn mit unten stehendem Schlüssel dechiffrierst.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
5	0	5	7	4	9	6	2	6	2	1	1	9	3	2	0	6	3	4	8	1	9	7	9	8	5

WP 3 liegt demnach bei N 49°19.□□□' E 7° 49.383'

Dein Navigationsgerät zeigt dir den Weg als Luftlinie; bitte folge dennoch zunächst zwischen den Baumwipfeln hindurch dem Weg, der vom Dreimärker nach Süden führt und mit einer Ⓑ markiert ist. Der Pfad führt vorbei an einer Stätte des Glaubens: der Waldarena für den pfälzischen Katholikentag des Bistums Speyer. Biege an der nächsten Kreuzung nach rechts ab und steige mit deinem Ballon wieder über das Kronendach, bis du deinen nächsten Zeitreise-Stop (WP 3) erreichst.

WP 3: Waffenwerkstatt

Suche hier einen Micro-Cache (Filmdose).

Welche Eigenschaft der Eibe macht ihr Holz so begehrt für den Waffenbau?

B	I	E	G	S	A	M	K	E	I	T

Entschlüssele die grau hinterlegten Buchstaben uns setze die Ziffern der Reihe nach in die Koordinaten ein.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	0	8	9	7	5	1	6	2	1	3	7	3	8	0	6	3	1	5	2	6	7	9	8	5

Dir wird´s zu ungemütlich, also steig wieder auf.

WP 4 liegt bei N 49°20.□□□' E 7° 49.□□□'

Du wirst bemerkt haben, dass du nun die Fahrbahn überqueren musst. Zwar bietet dein Gedankenflug gewisse Freiheiten, aber auch dein Körper sollte die Reise unbeschadet überstehen. Folge daher dem Trampelpfad rechts an den WC-Anlagen vorbei, dort ist die Straßenquerung übersichtlicher.

Unterwegs zum nächsten Halt blätterst du virtuell den Kalender wieder etwas zurück.
Ende 18. Jahrhundert: Die Menschen haben begonnen, Eisen herzustellen. Über dem Kronendach schwebend kannst du über einem nahe gelegenen Tal aufsteigende Rauchwolken erblicken. Ein Höllenlärm tönt zu dir herauf. Die Familie von Gienanth betreibt dort, im Karlstal, ein Eisenhüttenwerk. Wasserkraft treibt die Hämmer an, die Schmelzöfen brauchen massenhaft Holz bzw. Holzkohle. Klar, dass das Holz aus dem umliegenden Wald stammt, aber wie kommt es dorthin?