

Affensteine – Raubschloss – Letterbox

(versteckt im Mai 2013 von den Weingartner-Edel-Hobbits)

Die Affensteine sind eine langgestreckte, stark zerklüftete Felsgruppe des Elbsandsteingebirges, die sich östlich von Bad Schandau in der Sächsischen Schweiz befindet. Im Norden werden sie durch das Kirnitzschtal, im Süden vom Elbtal und im Osten von den beiden Winterbergen begrenzt. Der Frienstein, auch als Vorderes Raubschloss bezeichnet, ist ein etwa 130 m hoher Fels. Er liegt am Nordabhang des Großen Winterbergs in den Affensteinen. Auf dem Felsen befand sich einst eine Burgwarte der Herrschaft Wildenstein, auch „Vorderes Raubschloss“ genannt. Heute ist der Frienstein ein beliebter Klettergipfel. [Wikipedia]



Startpunkt: Landkreis Pirna, Bad Schandau Kirnitzschtal - Parkplatz Beuthenfall

Koordinaten: 50°55'35.82" / 14°14'10.44" - gebührenpflichtiger Parkplatz (4.- € pro Tag)

Der relativ kleine Parkplatz wird stark frequentiert. Man kann den Parkplatz auch von Bad Schandau mit der Kirnitzschtalbahn erreichen. Gerade an Wochenenden, wenn viele Wanderer unterwegs sind, bietet sich die Bahn an. Laut Sommerfahrplan 2013 fährt die Bahn zwischen 8:00 und 18:00 Uhr im „30 min-Takt“ ([Tarif- und Fahrplanauskunft](#)).

Karten: Schrammsteine - Affensteine 1 : 10 000 - Rolf Böhm
Wanderkarte Nationalparkregion Sächsische Schweiz - publicpress 1:25000

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, festes Schuhwerk

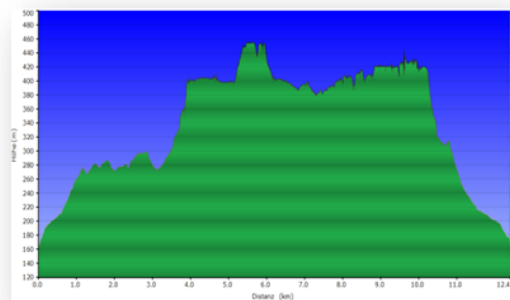
Es wird ein „Lösungswürfel“ benötigt – Bastelvorlage siehe separate Datei !!!

Schwierigkeit: (**---) Finalrätsel mit Lösungswürfel

Gelände: (*****) nach gemütlichem Warmlaufen folgt eine **anspruchsvolle Tour** mit einigen Höhenmeter (siehe Höhenprofil), nicht kinderwagentauglich, **bitte unbedingt Warnhinweise beachten!!!**

Länge: ca. 13 km / ca. 6 Stunden reine Gehzeit ohne Pausen

Einkehrmöglichkeit: unterwegs gibt es keine Einkehrmöglichkeit - Selbstverpflegung bitte mitnehmen.



Warnhinweise - vor der Entscheidung zur Wanderung unbedingt beachten:

- Bei Eis, Schnee oder starker Nässe sollte auf die Wanderung verzichtet werden.
- Da die schmalen Pfade teilweise über Steine an den steilen Felsen entlang gehen, erfordert die Tour einiges an **Konzentration** und etwas **Schwindelfreiheit**.
Die Idagrotte kann nur auf einem schmalen Pfad um den Frienstein herum erreicht werden (siehe Bild oben) – dieser Pfad kostet einiges an Überwindung. Der Besuch der Idagrotte ist jedoch nicht für das Finden der Letterbox notwendig.
- An einer Stelle muss durch einen **Felsdurchgang** gekrabbelt (geklettert) werden – Bild auf Seite 6.
- **Hundebesitzer:** Mindestens an einer Stelle ist eine **steile Holzleiter** mit einem Sprossenabstand von etwa 30 cm zu überwinden – (Bild auf Seite 4). Über diese Leiter müssen die Hunde getragen werden!

Grundsätzlich gilt: Buchstabenwandlung: A=1,...,Z=26 / Umlaute: ä=ae, ö=oe, ü=ue / ß=ss
Punkt vor Strich-Rechnung / Klammerrechnung beachten !

Buchstaben und Wörter, die für die Lösung benötigt werden, sind im Clue durch Kleinbuchstaben gekennzeichnet. Großbuchstaben stehen für Zahlenwerte. Begriffe, die sich aus dem Lösungswürfel ergeben, werden mit griechischen Schriftzeichen dargestellt.

CLUE

Deine Wanderung beginnt am Parkplatz **Beuthenfall** im Kirnitzschtal. Nach dem Überqueren der Kirnitzsch kannst du dich über den „Nationalpark Sächsische Schweiz“ und die Kirnitzsch hier am Beuthenfall informieren.

Einige Werte solltest du dir merken:

Wie erreichst du die Bergwacht Sachsen $\Rightarrow \mathbf{A} = _ _ _$

Bilde von **A** die Quersumme $\Rightarrow \mathbf{B} = \mathbf{QS}_{(A)} = _$

Wann wurde „Richters Born“ gefasst $\Rightarrow \mathbf{C} = _ _ _ _$

Bilde von **C** die Summe der ersten und der letzten Ziffer $\Rightarrow \mathbf{D} = _$

Für deine Wanderung solltest du auch die Kennzeichnung der Wege beachten:





Diese Markierung kennzeichnet Zugänge zu Kletterfelsen. **Wege mit dieser Markierung werden bei dieser Wanderung in keinem Fall genutzt!**



Diese Markierung kennzeichnet meist schwierige Bergpfade, die Trittsicherheit erfordern. **Auf deiner Wanderung musst du ein längeres Wegstück auf solchen Pfaden absolvieren!**

Folge dem ansteigenden breiten Forstweg. Du wirst begleitet von den Wegmarkierungen

„grüner Punkt“  und dem Malerweg 

Im Zweifelsfalle halte dich rechts. Kleine Wege solltest du ignorieren. Genieße noch den breiten geschotterten Forstweg, es wird später schon noch ruppiger.

Nach einiger Zeit kannst du durch den Wald den Bloßstock erkennen.

Der Bloßstock (auch Bloszstock) ist ein markanter Fels und Klettergipfel. Er bildet die nördlichste Erhebung der Affensteine und ist durch eine tiefe Scharte vom südlich anschließenden Kreuzturm und dem sich anschließenden Felsriff des Langen Horns getrennt. Die über 90 m hohe Nordwand fällt fast senkrecht ab, der Fels bildet damit eine weit sichtbare Landmarke in der hinteren Sächsischen Schweiz und wird als einer der imposantesten Felstürme des Gebiets beschrieben. [Wikipedia]

Sobald du an dem rechten Wegesrand eine große Felsmurmel erreichst, besteht die Möglichkeit für einen kurzen Abstecher zum Fuß der imposanten Bloßstock-Felswand.

Die Wanderung folgt an der Murrel allerdings weiter den bisherigen Wanderzeichen.


Auf dem Forstweg umrundest du in einem großen Bogen den Bloßstock, der sich immer wieder durch den Wald zeigt.



Nach einiger Zeit wird der Forstweg von einem schmalen Weg schräg gekreuzt. Hier ist der Abzweig zur „Wilden Hölle“ markiert. Der Weg durch die „Wilde Hölle“ ist schwierig und würde die Tour deutlich verkürzen. Man würde allerdings auch auf einige sehenswerte Stellen verzichten.

Du ignorierst diesen Abzweig und bleibst auf dem breiten Forstweg den bisherigen Wanderzeichen folgend.

Erst wenn du an eine große Wegspinne kommst, verlässt dich der „grüne Punkt“ ●.

Stattdessen kommt für einige Zeit das Wanderzeichen „gelber Strich“  hinzu. Du folgst diesem Zeichen in Richtung 90°. Dein nächstes Ziel hat mit einem sakralen Bauwerk zu tun.

Um welche Art von Bauwerk handelt es sich? \Rightarrow **a:** _ _ _

Wandle die Buchstaben in Zahlen um und bilde die Summe \Rightarrow **E** = _ _

Bilde von **E** die Quersumme \Rightarrow **F** = $QS_{(E)}$ = _

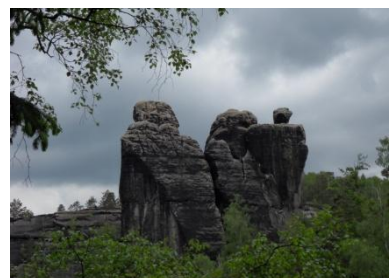
Dein Weg wird zunehmen sandiger und nach ca. 250 m müsstest du einen Fels mit einer eingemeißelten 3 stelligen Zahl erreicht haben.

Merke dir diese Zahl \Rightarrow **G** = _ _ _

Bilde von **G** die Quersumme \Rightarrow **H** = $QS_{(G)}$ = _ _

Kurz danach knickt dein Weg nach rechts ab und die ersten Stufen mit großzügigen Abständen sind erkennbar. Erst gemütlich, dann steiler werdend, vorbei an einem Felskessel steigst du über Stufen nach oben.

Zurückblickend kannst du den **a** = _ _ _ wächter und die Rohnspitze erkennen.



Über unzählige Treppenstufen erreichst du einen Aussichtspunkt mit herrlichem Blick Richtung Westen.




Gönne dir eine kurze Verschnaufpause, bevor es über eine Holzleiter weiter nach oben geht.

Achtung Hundebesitzer: Der Sprossenabstand der Leiter beträgt ca. 30 cm. Die Leiter ist steiler als es das Bild erahnen lässt. Es gibt keine Umgehungsmöglichkeit. Kleinere Hund können eventuell getragen werden.

Bevor du die Leiter nach oben steigst, solltest du noch die Anzahl der Stufen der Treppe direkt vor der Leiter ermitteln.

Anzahl der Stufen

⇒ **I** = _

Weiter geht es über Holzbohlenbrücken und Stufen nach oben. Oben am Ende der letzten Treppe kannst du an einer Birke dein Wandersymbol  erkennen. Auch hier hast du nochmals die Möglichkeit, vielleicht bei einer kleinen Rast, die Aussicht zu genießen.

Um zur Aussicht zu gelangen, gehe einige Schritte nach rechts.

Wenn du weitergehen möchtest, kannst du von der Birke nach links blickend die Fortsetzung deines Wanderweges erkennen.

Bald gelangst du an einen Abzweig, an dem du den dir bekannten Symbolen weiter folgst, bis du zu einer Miniausgabe des aus dem benachbarten Tschechien bekannten Prebischtor kommst (Zum Original-Prebischtor führt eine beeindruckende Letterbox-Tour mit Startpunkt ganz in der Nähe von Bad Schandau).



Stelle dich direkt unter den Torbogen mit Blickrichtung nach Nord-Westen. Auf dem Fels erkennst du mehrere eingeritzte Buchstaben. Dich sollte das Buchstabenpaar, bestehend aus Buchstabe der 2-ten Hälfte des Alphabets, interessieren.

Merke dir die beiden Buchstaben

⇒ **b**: _ _

Wandle jeden Buchstaben in eine Zahl um und bilde von den beiden Zahlen die Differenz (größere Zahl – kleinere Zahl)

⇒ **J** = _

Setze deine Wanderung fort. Nach einiger Zeit überquerst du direkt vor einem Schilderbaum erneut einen Holzbohlensteg.

Zur Sicherheit solltest du am abzweigenden Weg auch einen Holzbohlensteg erkennen. Weder dieser Steg noch der Abzweig sollten dich interessieren.

Es geht wieder über Treppen nach oben bis zu einer beschilderten Kreuzung auf einer Art Kuppe (Geländerücken).

Jetzt ist es Zeit sich von den bisherigen Wanderzeichen zu verabschieden. Dein weiterer Weg führt dich zu einem Felsen mit einem weiblichen Vornamen.

Um welchen Namen handelt es sich? ⇒ **C:** _ _ _ _ _

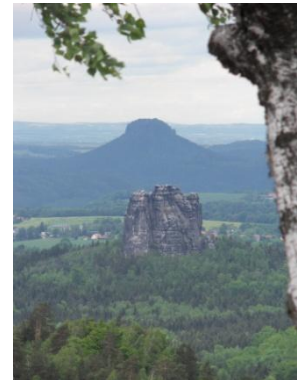
Wandle den ersten Buchstaben von **C** in eine Zahl ⇒ **K =** _

Wie viele Stunden ist man von hier nach Postelwitz oder Ostrau unterwegs ⇒ **L =** _

Der Weg führt sanft ansteigend weiter.

Auch am nächsten Abzweig ist der **C =** _ _ _ _ _ felsen dein Ziel. Kurz danach kommst du an eine Holzterrasse, die zum Aussichtspunkt dieses Felsen führt. Den Abstecher dorthin solltest du dir nicht entgehen lassen.

Von dort hat man eine fantastische Aussicht auf die Schrammsteine, den freistehend Tafelberg des Falkensteins und in einer Linie dahinter auf den Lilienstein. Auch bietet dieser Platz eine gute Gelegenheit eine Rast einzulegen.




Zur Fortsetzung der Wanderung gehe zum Fuße der Holzterrasse zurück und folge dem schmalen Weg nach unten in die Schlucht. Spätestens ab jetzt werden der Weg und vor allem auch die Landschaft ruppiger.

In der Schlucht liegen einige Bäume quer oder sind sehr stark verbogen, so dass du dir ab und zu einen geeigneten Weg suchen musst.

Du solltest unbedingt auf einen Schilderbaum mit 3 Schildern am rechten Wegesrand achten. An diesem Schilderbaum verlässt du deinen bisherigen Weg.

Bitte beachte, dass durch die Schilder 3 Richtungen gekennzeichnet sind, der Weg den du nehmen musst ist allerdings nicht beschildert.

Gehe nicht in die „Wilde Hölle“ (Hier wäre man herausgekommen, hätte man im ersten Teil der Tour den Weg durch die „Wilde Hölle“ gewählt) sondern peile in Richtung **30°** zu einem Pfad, der bald als Bergpfad  gekennzeichnet ist.

Ab jetzt geht es auf dem Pfad über Stock und Stein, bergauf und bergab an den Felstürmen der Affensteine entlang. Der Pfad ist meist erkennbar und immer mal wieder durch die Bergpfad-Markierung gekennzeichnet.

Drei wichtige Hinweise solltest du zum Finden des richtigen Weges entlang des Bergpfades beachten:

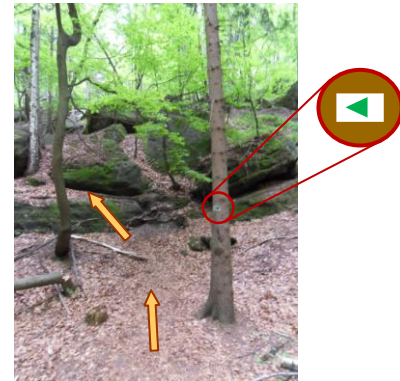
- Zugänge zu den Kletterfelsen bitten nicht benutzt.

(Insbesondere ist uns eine Stelle aufgefallen, an der der eigentliche Pfad durch einen querliegenden Baum nicht zu erkennen war. Gerade an dieser Stelle geht ein Kletterfelsenzugang ab. Wir sind prompt erst mal verkehrt gelaufen.



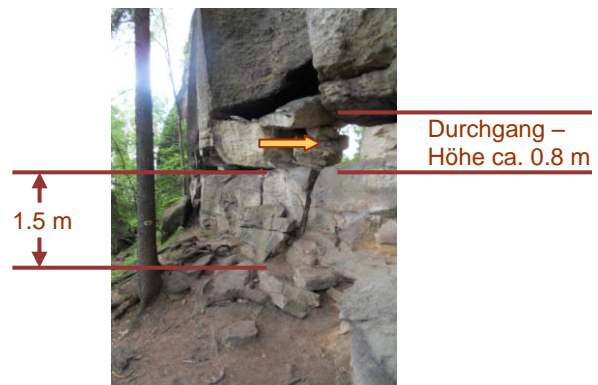
- Nach einem längeren Wegstück erreichst du eine Senke, in der nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist, dass der Pfad auf der gegenüberliegenden Hangseite weiter verläuft.

(siehe Bild - auch wenn der Eindruck vom Bild täuscht - der beamooste Stein ist sehr rutschig – wir haben die Stelle links umgangen)



- Im weiteren Verlauf wirst du eine Stelle erreichen, an der du durch eine Felsöffnung klettern oder krabbeln musst.

(siehe Bild – Der Pfad scheint zwar weiter zu gehen. Wir sind allerdings durch die Felsöffnung gekrabbelt, da die Markierung hier vor und hinter der Öffnung eindeutig ist.)



Nach dieser Krabbeleinlage geht es noch einige Zeit auf dem Bergpfad weiter, bis du schließlich auf einen Querweg triffst. An diesem Weg befinden sich an den Felsen Wegweiser.

Der eine Wegweiser zeigt dir deinen späteren Rückweg zum Wanderparkplatz „Beuthenfall“. Da jedoch deine Ziele der Frienstein und vermutlich auch die Letterbox sind, solltest du hier dem Weg in die andere Richtung folgen.

Nach einiger Zeit trennt sich der Weg. Lass hier das „Friensteinflössel“ (schau genau hin) rechts liegen. Du hast bald den Frienstein und die Idagrotte erreicht. Folge einfach dem Wegweiser.

Legende um den Frienstein: Die Wettiner gelangten in der Mitte des 15. Jahrhunderts in den Besitz des Vorderen Raubschlosses (Frienstein). Hier wurden in mittelalterlicher Manier unliebsame Zeitgenossen eingekerkert und gepeinigt. Unter ihnen befand sich ein junger Adliger aus Dresden, der seinen Wohlstand dem Handel mit dem Orient verdankte. Er besaß einen zahmen Affen, der aufs Wort gehorchte. Als seine Einkerkierung bekannt wurde, begab sich sein Hausdiener mit dem Affen und einem langen Hanfseil in die Hintere Sächsische Schweiz, um seinen Herren zu befreien. Dem Affen wurde bei Nacht ein Seilende um den Leib gebunden und dieser kletterte sofort am senkrechten Fels zum Vorderen Raubschloss. Durch die isolierte Lage des Kerkers, war die Bewachung eher dürtig (oder man war bereits betrunken) und der Affe gelangte unbemerkt zu seinem Herren. Der Rest war ein Kinderspiel und der Adlige, fortan in Prag lebend, verbreitete seine Geschichte aus den Affensteinen.

Wenn du den Frienstein erreicht hast, kannst du noch einen kurzen Abstecher zur Idagrotte machen. Die Idagrotte selber ist eine größere Höhle mit einem Plateau davor, von dem man eine sehr schöne Aussicht auf die Hintere Sächsische Schweiz hat. Sie befindet sich direkt auf der Rückseite des Friensteins. Die Herausforderung ist allerdings, dass du dich auf ei-

nem schmalen Felsband in schwindelnder Höhe am Felsen entlang hangelst. Im Felsen sind einige Eisenklammern zum Festhalten eingeschlagen. Falls dir der Pfad zu schwierig erscheint, verzichte sicherheitshalber auf den Besuch der Idagrotte. Zurück von der Idagrotte suche dir ein ruhiges Plätzchen, um die Aussicht zu genießen und das Rätsel zur Boxensuche zu lösen.

Finale

Für die Suche der Letterbox musst du zunächst mit Hilfe des Lösungswürfels einige Begriffe ermitteln. Die dafür notwendigen Werte hast du hoffentlich während deiner Wanderung finden können.

Gebrauch der Lösungswürfel:

Als Vorbereitung für diese Tour hast du 2 Würfel gebastelt.

- **Innerer Würfel:** geschlossener Würfel mit vielen Symbolen und farbigen Markierungen entlang der Würfelkanten. Jede Würfelfläche ist außerdem mit einer Zahl (❶ bis ❸) gekennzeichnet.
- **Äußerer Würfel:** Ein Würfel mit einer offenen Fläche und ebenfalls farbig markierten Seitenflächen. Zusätzlich hat dieser Würfel zwei kleine Fenster (I. und II.)

Schiebt man die beiden Würfel ineinander, so werden in den beiden kleinen Fenstern Symbole sichtbar.

Für die richtige Zuordnung des inneren Würfels zum äußeren Würfel sind die Werte aus der nachfolgenden Lösungstabelle zu verwenden:

- **Spalte 1:** Zahl (❶ bis ❸) der Würfelfläche, die nach dem Ineinanderschieben in der großen Öffnung des äußeren Würfels sichtbar ist.
- **Spalte 2:** Diese Zahl steht für eine Farbfläche an den Würfelkanten (siehe Farb-Code-Tabelle). Die Würfel müssen so ineinander geschoben werden, dass eine Farbfläche der noch sichtbaren Kante des inneren Würfels mit einer Farbfläche des äußeren Würfels übereinstimmt.

Zahl	Farb-Code
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

- **Spalten 3 und 4:** In diesen Spalten wird durch einen Haken definiert, ob das Symbol in Fenster I. oder das Symbol in Fenster II. den Lösungsbegriff darstellt. Ist in beiden Spalten ein Haken gesetzt so ergibt sich der Lösungsbegriff durch das Kombinieren der Begriffe aus beiden Fenstern.
- **5. Spalte:** Hier kann der ermittelte Begriff eingetragen werden. Auf den Buchstaben vor jedem dieser Begriffe wird in der Beschreibung Bezug genommen. Ob die Einzahl oder die Mehrzahl des Begriffes verwendet wird, ergibt sich aus der Beschreibung.

- Die ersten beiden Zeilen sind als Beispiel bereits ausgefüllt – „Gehe Richtung β über die α “ (wird nicht zur Boxensuche benötigt).

Lösungstabelle (Beispiel)

Zahl der Würfel­fläche	Zahl der Farb­codierung	Fenster I.	Fenster II.	Lösungs­begriff
1	5	✓		α = Brücke
3	8	✓	✓	β = Süd / West
$F = _$	$I - K = _$	✓	✓	$\delta =$
$B = _$	$F = _$	✓		$\epsilon =$
$J = _$	$D = _$		✓	$\zeta =$
$L = _$	$B + J = _$	✓		$\eta =$
$D - F = _$	$K + L = _$		✓	$\theta =$
$I - K = _$	$F + J = _$	✓		$\lambda =$
$K = _$	$J = _$		✓	$\mu =$
$F = _$	$F = _$	✓	✓	$\pi =$
$B = _$	$J = _$	✓	✓	$\rho =$
$B + L = _$	$H - B = _$		✓	$\omega =$

Gehe zur erfrischenden, kleinen δ . Von dort siehst du einen ϵ zu dem dir bekannten ζ . Folge an dieser Stelle nicht dem ϵ sondern gehe zwei kurze η nach oben. Direkt nach der zweiten η , die sechs θ hat, folge dem λ Richtung μ für $E / B = _ / _ = _$ Schritte bis zu einem π auf der linken Seite.

Von hier aus peile in $G + A - L * (E - H) = _ + _ - _ * (_ - _) = _^\circ$ zu einem weiteren großen π - etwa $E - F = _ - _ = _$ Schritte entfernt - und gehe dorthin.

Von hier aus kannst du in $(C - G / L) / (D + J) = (_ - _ / _) / (_ + _) = _^\circ$ und etwa $E = _$ Schritten Entfernung eine Birke erkennen – dein nächstes Ziel. An der

Birke angekommen stehst du vor einem ρ .

Stelle dich dazwischen und peile in $H * E / L = _ * _ / _ = _^\circ$ zu einer großen Fichte. Am Fuße dieser Fichte stehst du nahe an einigen ω mit einem kleinen Überhang. In einer Nische findest du, ohne dich bücken zu müssen, die Letterbox.

$A = _ _ _$	$B = _$	$C = _ _ _ _$	$D = _$	$E = _ _$	$F = _$
$G = _ _ _$	$H = _ _$	$I = _$	$J = _$	$K = _$	$L = _$

Rückweg

Den Wegweiser zum Parkplatz **Beuthenfall** müsstest du bereits bei deinem Aufstieg zum Fienstein an verschiedenen Stellen gesehen haben. Folge einfach den Schildern. Deine

Wanderwegmarkierung für den gesamten Rückweg ist der grüne Balken .

Du kommst wieder an dem Bergpfad, den du bereits gegangen bist, vorbei. Lass diesen Pfad links liegen. Nach kurzer Zeit geht es über viele Treppenstufen nach unten und du triffst auf den Königsweg. Noch eine knappe ½ Stunde und du hast den Ausgangspunkt der Tour erreicht.

Wir hoffen, dir hat diese anstrengende Wanderung Spaß gemacht und würden uns über einen Eintrag im Forum freuen.

Es grüßen die

Weingartner-Edel-Hobbits

