

Hinteres Raubschloss - Letterbox

(versteckt im Oktober 2018 von den Weingartner-Edel-Hobbits)

Der Winterstein, auch als „**Hinteres Raubschloss**“ bezeichnet, ist ein einzeln stehendes, langgestrecktes Felsmassiv in der Hinteren Sächsischen Schweiz. Auf dem Gipfel befand sich einst die mittelalterliche Felsenburg Winterstein, von der noch Reste wie Balkenfalze, ausgehauene Treppenstufen und die Zisterne erkennbar sind. Erstmals erwähnt wurde die, wahrscheinlich im 13. Jahrhundert errichtete, Burg im Jahr 1379 als böhmischer Pfandbesitz. Sie ging 1404 in sächsischen Besitz über, war aber bereits um 1450 verfallen. Das Felsmassiv des Wintersteins ist ein beliebtes Ziel für Wanderungen. Das Gipfelplateau kann über Stiegen und Leitern erreicht werden. [wikipedia]



Die Tour startet an der Neumannmühle im Kirnitzschtal. Über das Zeughaus, den Goldsteig (mit Abstecher zur Goldsteigaussicht), vorbei an den Richterschluchte und den Katzenstein erreicht man nach dem Abstieg durch das Heringsloch und längerer Wanderung den Winterstein.

Startpunkt: Landkreis Pirna, Bad Schandau Kirnitzschtal - Parkplatz Neumannmühle

Anreise: mit Auto: Im Ortzentrum von Bad Schandau ins Kirnitzschtal abzweigen und der Straße 13 km folgen.

mit öffentlichen Verkehrsmittel: Ab Bad Schandau mit dem [Bus 241](#) (Fahrten alle 2 h, Fahrzeit ca. 30 min) bis zur Haltestelle Neumannmühle

Koordinaten: [50°55'24.1,14°17'05.8](#) – gebührenpflichtiger Parkplatz (3.- € pro Tag) gegenüber der Neumannmühle im Kirnitzschtal

Karte: Großer Zschand 1 : 10 000 - Rolf Böhm
Wanderkarte Nationalparkregion Sächsische Schweiz 1:25000
(deckt den größten Teil der Wanderung ab)

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

Schwierigkeit: (**---)

Gelände: (****-) sehr lange Wanderung auf Pfade und Forstwege. Der Besuch des „Hinteren Raubschlosses“ erfordert Trittsicherheit und Schwindelfreiheit.

Länge: 16 km / 5-6 h ohne Pausen

Einkehrmöglichkeit: beim Parkplatz [Neumannmühle](#) – Mitte März bis Ende Oktober täglich ab 15:00 Uhr, unterwegs keine

Grundsätzlich gilt:

Buchstabenwandlung: A=1,...,Z=26

Umlaute: ä=ae, ö=oe, ü=ue / ß=ss

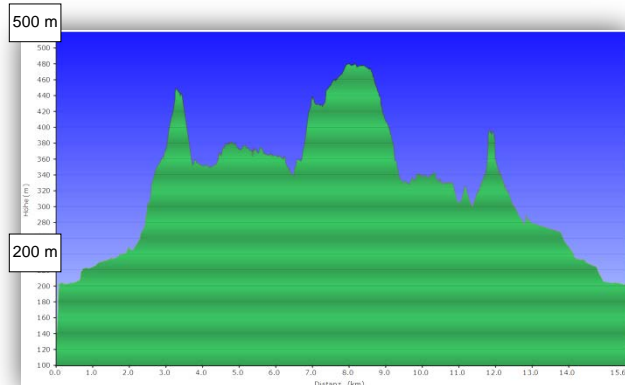
Punkt vor Strich-Rechnung / Klammerregeln beachten!

Abkürzungen: MZ: Mehrzahl,


QS: Quersumme, iQS: bilde solange die Quersumme bis das Ergebnis eine einstellige Zahl ist


Kleinbuchstaben kennzeichnen Buchstaben und Wörter

Großbuchstaben stehen für Zahlenwerte.



CLUE

Am Parkplatz orientiere dich an der Infotafel und den Wegweisern. Folge dem breiten Weg in 140° und der Markierung  gelber Strich. Du bleibst jetzt für einige Zeit auf diesem breiten Weg und lässt abgehende Pfade (z.B. Spitzsteinschlüchte) und Wege unbeachtet.

An einer Weggabelung mit Schilderbaum folge weiter der Markierung. 

Du solltest nun auf der rechten Wegseite auf ein Infoschild achten, das dich auf einen, wie es im Text geschrieben steht, „Zeitzeugen der Jagdgeschichte“ aufmerksam macht. Das steinerne Gebilde ist etwas versteckt im Wald zu erkennen.

Auf dem Schild findest du eine einzige Zahl. ⇒ **A** = _

Bald erreichst du eine Ansammlung von Häusern. Eines davon ist eine Infostelle zum Nationalpark Sächsische Schweiz.

Die Nationalparkinformationsstelle befindet sich in einer ehemaligen Revierförsterei. Zwei Hauptthemen werden hier unter anderem beleuchtet: Historische Jagdnutzung mit Hinweisen zur Auerhuhn-, Luchs-, Wolfs- und Hirschjagd und zum ehemaligen Bärenfang. (Öffnungszeiten April-Oktober: 10:00 – 16:00 Uhr)

Dich sollte neben den Nationalparkinformationen insbesondere auch der Schuppen interessieren, der etwas zurückversetzt am Hang hinter der Infostelle steht.

Wie viele Fenster sind du auf der Ostseite des Schuppens zu erkennen? ⇒ **B** = _

Es geht weiter bis zum „Zeughaus“ auf der rechten Seite. An der Hauswand erkennst du eine Jahreszahl.

Bilde von dieser Jahreszahl die Quersumme ⇒ QS(_ _ _ _) = **C** = _ _

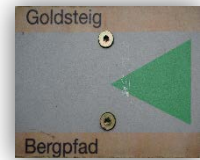
Wie lautet die iterierte Quersumme der Jahreszahl? ⇒ iQS(_ _ _ _) = **D** = _

Weiter bis zu den schon sichtbaren Infotafeln und Wegweisern.

Folge hier in Richtung Roßsteig dem Malerweg mit dem Symbol .

Bald betrittst du die Kernzone und es geht endlich mal aufwärts. Nach einiger Zeit, du bist sicherlich jetzt auf Betriebstemperatur, erreichst du eine Gabelung.

Auf dem Pfad nach links beginnt der Bergpfad „Goldsteig“ – dein eigentlicher Weiterweg.



Option: Solltest du noch Kraftreserven besitzen, empfehlen wir dir den Aufstieg zur Goldsteinaussicht. Diese Aussicht ist unbedingt sehenswert und verlängert deine Tour um anstrengende 30 Minuten. In diesem Fall ignoriere an der Gabelung den Goldsteig und steige geradeaus weiter den Berg hinauf. Oben weißt ein Wegweiser nach links zur Aussicht, die sich für eine kleine Rast anbietet.



Gehe zurück zur Gabelung und folge dem Goldsteig.

Kurz nachdem du den Goldsteig betreten hast, ist auf der rechten Seite des Pfades eine Selbsthilfebox der Bergwacht. Am Fels vor diesem Blechkasten ist eine Zahl eingemeißelt.

Wie lautet die Zahl (Quersumme = 3)?

⇒ **E** = _ _ _

Vom Fels aus geht der Pfad links/abwärts weiter.

Folge dem Pfad lange Zeit. Der Verlauf des Pfades ist auch ohne Markierungen gut zu finden, Abzweige sind Sackgassen. Du hast das Ende des Goldsteigs erreicht, wenn von links unten eine Treppe aus Holzbohlenstufen hinzukommt.


Dort in der Nähe findest du am Fels eine grüne Informationstafel zu „Sperrungen von Kletterfelsen“. Direkt daneben ist eine dreistellige Zahl in den Felsen gemeißelt.


Wie lautet die Zahl?

⇒ **F** = _ _ _

Wie lautet die Quersumme dieser Zahl?

⇒ **QS**(_ _ _) = **G** = _ _

Gehe, dem grünen Pfeil  folgend, die Holzbohlenstufen weiter nach oben. Weiter über Blocksteine erreichst du einen schmalen Pfad, der dich als kurzen Abstecher (ca. 50 m) zur Richtergrotte (Wasserfall in einem kleinen Felskessel) führt.

Zurück vom Abstecher zur Richtergrotte geht es weiter, über Blocksteine, aufwärts, bis zu einem Abzweig ab dem du dem grünen Punkt  zum Krinitzgrab folgst.

Kurz vor einer Felswand steigst du eine Steintreppe nach oben. Diese Treppe hat nach ca. 2/3 ihrer Länge einen kleinen Absatz. Zähle die Stufen vom Treppenanfang bis zu diesem Absatz.

Anzahl der Stufen?

⇒ **H** = _ _

Von dem Treppenabsatz führt ein kleiner Pfad nach rechts zu dem wenige Meter entfernten Krinitzgrab. Nach dem Grab folge dem Pfad weiter, bis du am Ende der Felswand wieder auf deinen ursprünglichen Pfad triffst. Jetzt wanderst du dem grünen Punkt ● folgend für längere Zeit gemütlich auf weichem Pfad durch den Wald.

Nach einem Anstieg erreichst du eine T-Kreuzung mit Schilderbaum. Wenn du dich hier nach rechts orientierst, kannst du bereits in der Ferne den Katzenstein sehen.



Der Katzenstein liegt an einem Wegedreieck.

Folge ab hier dem Weg in $\mathbf{E + E + B * (C - B) = _ _ _ + _ _ _ + _ * (_ _ - _ _) = _ _ _ ^\circ}$


Bevor der Weg nach einem leichten Anstieg wieder eben wird, achte auf der linken Wegseite auf einen Grenzstein.

Welche Nummer siehst du vom Weg aus auf dem Grenzstein?

⇒ **I** = _ _ _

Folge dem Weg längere Zeit bis du zu einer Kreuzung mit einer großen Steinsäule kommst. Von dieser Säule peile in $\mathbf{B + I - H - A * A = _ + _ _ _ - _ _ - _ * _ _ = _ _ _ ^\circ}$. Dort erkennst du einen Pfad der in den Wald führt, dein weiterer Weg.

Erst noch gemütlich, dann über Stock und Stein (evtl. sogar ziemlich feucht und rutschig) steigst du hinab in das Heringsloch. Sei auf dieser Wegstrecke besonders vorsichtig.

Sobald du an einem Abzweig einen Wegweiser erreichst, musst du dich aufs Neue entscheiden. Folge dem Wegweiser der dich in $\mathbf{B/D h = _ / _ h}$ zum Namensgeber der Box führen möchte. Für die angegebene Zeit geht es jetzt auf angenehmen Pfad mit abwechslungsreichem Rauf und Runter weiter. Du wirst auf diesem Wegabschnitt von der Markierung roter Strich  sicher geführt.

Am Ende des Pfads triffst du schließlich auf eine T-Kreuzung. Wende dich dem Kernzonenschild zu und folge deiner bekannten Markierung aufwärts.

Du erreichst bald einen Sattel. Der etwas weiter entfernte Fels auf der linken Seite ist die Wartburg, die vorgelagerte Burgwarte des Hinteren Raubschlosses. Du kannst gerne einen Abstecher dorthin machen. Ein Pfad führt dorthin.

Für den weiteren Weg folge jedoch dem bisherigen. Bald stößt von links ein breiter Weg hinzu. Diesen Ort solltest du dir merken, da du wieder hierher zurück musst.

Folge jetzt dem Weg in Richtung $\mathbf{E - A * D = _ _ _ - _ * _ _ = _ _ _ ^\circ}$.

Beim nächsten Sattel triffst du auf einen Querweg.

Hier geht es weiter in $A + B + E + F = _ + _ + _ + _ = _^\circ$.

Bald stehst du vor dem „Hinteren Raubschloss“. Die Erkundung lohnt sich gerade auch auf Grund der tollen Aussicht vom oberen Felsplateau. Die Besteigung ist allerdings nicht ganz ungefährlich und erfordert Trittsicherheit und Schwindelfreiheit. Es muss eine ca. 8 m hohe freihängende Leiter (gefühlte 20 m) überwunden werden, sowie einige schmale Trittstufen im engen Felsen. Wir empfehlen den Rucksack nicht mitzunehmen.



Finale

Wenn du alles entdeckt hast, gehe zurück zur gemerkten Stelle. Wieder am bekannten Ort gehe in $(F - C - D) / A * G = (_ - _ - _) / _ * _ = _^\circ$ und achte nach ungefähr 300 m auf einen kleinen Grenzstein auf der rechten Wegseite. Der Grenzstein hat die Nummer $E + I - B - C = _ + _ - _ - _ = _$.

Vom Grenzstein gehe etwa $D * H = _ * _ = _$ Schritte leicht ansteigend in $B + C + D = _ + _ + _ = _^\circ$. Du erreichst ein merkwürdiges Gemäuer auf dessen gegenüberliegender Seite eine Treppe scheinbar in Nichts führt. Hinter der Treppe befindet sich ein mächtiger Baum, der zwischenzeitlich schon einen Ast abgelegt hat. Suche dir einen Weg dorthin.

Vom Baum peile zu einer Fichte in $A * B * G = _ * _ * _ = _^\circ$. Die Fichte ist etwa $E / D = _ / _ = _$ Schritten entfernt. Dort findest du die Box.

A = _	B = _	C = _ _	D = _	E = _ _ _
F = _ _ _	G = _ _	H = _ _	I = _ _ _	

Rückweg

Gehe zurück zu dem mächtigen Baum. In $F - E - B * D = _ _ _ - _ _ _ - _ * _ = _ _ _ \circ$
und $A * B * B = _ * _ * _ = _ _$ Schritten Entfernung befindet sich ein Wegedreieck.

Von dort folge dem Weg in

$$B + F + I + (B + D) * (H - A) = _ + _ _ _ + _ _ _ + (_ + _) * (_ _ - _) = _ _ _ \circ$$

bis zu einer Kreuzung. Folge dem Schotterweg in $E - D * G = _ _ _ - _ * _ _ = _ _ _ \circ$ längere Zeit, wobei Abzweige unbeachtet bleiben. Du kommst an eine dir bekannte Stelle, von der aus du selbst zum Ausgangspunkt finden wirst.

Wir hoffen, dir hat diese Letterbox-Runde Spaß gemacht und würden uns über einen Eintrag im Forum freuen.

Es grüßen die

Weingartner-Edel-Hobbits

