

Lampertheim, den 13. September, anno 1845

Seid gegrüßt, glücklicher Finder.

Es begab sich nunmehr vor beinahe vierzig Lenzen, dass ein fröhlicher Wandersmann durch die Kurpfalz zog. Als Gesell im Zimmererhandwerk war er auf seinen Reisen durch die halbe Welt gekommen. Er hatte schon viel erlebt und mit seinen geschickten Händen, hellem Köpfchen und viel Fleiß war es ihm gelungen, es bis zum Baumeister zu schaffen. So durfte er bei der Errichtung manches bedeutenden Bauwerkes federführend mitwirken. Sogar am Königshofe und beim Kirchenbau hatte er seine Arbeit für gutes Geld feilgeboten. Über die Jahre war es ihm gelungen, so manchen Kreuzer, Silberling und auch Golddukaten zu ersparen.

Nun war er auf dem Weg zurück in sein Heimatdorf, um sich mit seinem kleinen Vermögen zur Ruhe zu setzen. Als er auf seiner Reise durch das kleine Städtchen Lampertheim am Rhein kam, kehrte er in einem Wirtshaus ein. Dort zechten sie Pharo und er hatte manche glückliche Hand. Da nun aber die Stimmung feuchtfröhlich war –es war sein Geburtstag und so wurde kräftig darauf angestoßen-, löste sich seine Zunge immer mehr und seine Wachsamkeit schwand dahin. Er prahlte von seinen Reisen und zeigte sein gewonnenes Vermögen offen umher. Drei finstere Burschen, die in der Ecke der Schänke saßen, bäugten ihn argwöhnisch. Und als er schließlich hinters Haus musste, um seine Notdurft zu verrichten, folgten sie ihm und sprangen ihn aus dem Hinterhalt an. Zu seinem Glück war es hinter der Schänke recht dunkel und er konnte der Handgemenge entfliehen. Die Beine trieben ihn wie im Fluge an und als er sich nach eine gefühlten Ewigkeit einen kleinen Vorsprung verschafft hatte, rettete er sich mit einem gewagten Sprung über eine Mauer mit Zaun und kauerte sich eine Weile in die Ecke. Voller Angst, die Räuber könnten ihn finden und vielleicht auch deswegen, weil er zu viel Wein getrunken hatte, versteckte er seinen kleinen Schatz fast an Ort und Stelle hinter einem Baum ohne Blätter, nachdem er zunächst so viele Dutzend Schritte getan hatte, wie manche Zechbrüder benötigen, um den Wein gerecht zu teilen. Dabei hielt er stets das Wahrzeichen des neuen Glaubens vor der tiefstehenden Halbmondsichel im Blick. Anschließend schlich er sich, ungesehen aus dem Dorf. Natürlich ging er nicht, ohne die Stelle genau zu markieren, an der der Schatz wohl heute noch ruht.

Als er am nächsten Morgen seinen Rausch ausgeschlafen hatte, wollte er heimlich zurückkehren, um seine Schatulle wieder zu erlangen. Es begab sich jedoch, dass er dem Wirt, bei dem er die vorige Nacht gezeit hatte, über den Weg lief. Dieser ließ ihn unter lautem Getöse sofort vom Schultheiß wegen Zechprellerei verhaften. So nahm das Unglück seinen Lauf. Bei der anschließenden Gerichtsverhandlung waren auch die finsternen Burschen anwesend und sie erschwerten die Anklage, indem der Rädelsführer von ihnen behauptete, der Zimmerer hätte ihm sein Geld geklaut und Gewalt

angetan (er hatte noch ein blaues Auge vom nächtlichen Gerangel). Er beschrieb genau die Schatulle, die er im Wirtshaus beim Gesellen gesehen hatte, in der Hoffnung, man würde sie ihm übergeben. Die beiden anderen Spitzbuben bezeugten natürlich sofort die Aussage ihres Anführers und man glaubte ihnen mehr als dem Fremden, der seine Unschuld beteuerte. Da nun aber der Wandersmann seine Schulden beim Wirt nicht bezahlen konnte und außerdem keinesfalls gewillt war, das versteckte seines Vermögens preiszugeben, damit es nicht den Verbrechern in die Hände fiel, wurde er für lange Zeit in den Schuldturm zu Lampertheim gesteckt.

Nun saß er hier und damit die Lage seines Schatzes nicht in Vergessenheit geriete, falls er es nicht stehenden Fußes aus dem Gefängnis schaffen sollte, ließ er sich von einem Zellengenossen, der aus Lampertheim stammte, einen genauen Lageplan sowie einige weitere Zeichnungen anfertigen. Jedoch wagte er es nicht, hierauf einfach den versteckten Ort zu markieren, denn es bestand die Gefahr, dass ihm des Nachts der Plan gestohlen wurde. Auf seinen Reisen hatte er ja auch für viele Gelehrte gearbeitet und dabei so manchen Brocken Wissen aufgesammelt. Also ließ er sich verschiedene Rätsel und Hinweise einfallen. Nur derjenige, der sich als würdig erwies und es vermochte, mit Sinn, Verstand und Geschick alle Hinweise und der Rätsel Lösung zu finden, sollte in der Lage sein, den Weg zum Schatz zu finden. Über die Monate und Jahre, die er im Schuldturm saß, freundete er sich mit dem einen oder anderen Zellen-genossen an und immer, wenn einer von ihnen entlassen wurde, gab er ihm einen Hinweis mit. Viele von ihnen konnten noch nicht einmal lesen und schreiben und da ihnen ein einzelner Hinweis auch nichts nutzte, folgten sie gerne seinen Anweisungen und versteckten den Hinweis genau da, wo der Zimmerer es ihnen angewiesen hatte. Nun, da die Entlassung des Zimmerers kurz bevor stand, und sein Schatz endlich wieder in greifbarer Nähe lag, geschah, was er immer befürchtet hatte. Das feuchte, kühle Klima im Kerker forderte seinen Tribut. Er erkrankte leider sehr schwer. Auf dem Sterbebett erzählte er mir seine Geschichte, die ich nun nach vielen Jahren niederschreibe. Da ich wohl nie mehr diese Gefängnismauern verlassen werde – der andere hatte es verdient, aber dies ist eine andere Geschichte-, werde ich dieses Schreiben und den Hinweis, den mir mein Freund anvertraute, dem Winde übergeben. Wer immer es findet und diese Zeilen liest, darf sich glücklich schätzen, vorausgesetzt, er wird es wagen, die beschwerliche Suche auf sich zu nehmen. Wenn ihr dem richtigen Pfade folgt, sollen Ruhm, Ehr' und Reichtum Euch gereichen. Nur der, der mutigen Herzens und mit klarem Verstand sich den Aufgaben stellt, kann zum Schatz gelangen.

Gezeichnet: N.O. Esis, im Schuldturm zu Lampertheim

Die einzelnen Karten solltet Ihr finden
und dann ganz genau binden.
Ihr müsst, ich will hier nicht lügen,
die Teile exakt zusammenfügen.

Sonst, müsst Ihr wissen, besteht die Gefahr,
Ihr sucht, wo niemals ein Schatze war.

Bevor Ihr Euch an der Karte vergeht,
löst alle Rätsel, sonst ist es zu spät.

Ein Abbild davon würde ich meinen,
könnt' später helfen beim Leimen.

Auf der Jagd benötigt Ihr recht viel
Papier, Tinte und Federkiel.

Etwas Anziehendes an einem Faden,
selbst eine Pinzette kann nicht schaden.

Auf alle Fälle, die Ordnung auch wahren,
sonst könnt den Aufwand Ihr Euch sparen.

Bedenket stets, was Ihr so tut,
das wäre sicherlich ganz gut.

Hin und wieder um die Ecke denken, kann
Eure Geschicke glücklich lenken.

Auch die Annalen müsst' Ihr bemühen,
zu Lampertheims Geschichte, der frühen.

Beachtet jedoch, seit ich hier gefangen,
ist schon eine Weile vergangen.

Auf nun, Gesell', folgt meinen Spuren!

Wer suchet, der findet in Lampertheims Fluren!

Der erste Hinweis ist hier versteckt,
mal schauen, ob Ihr ihn entdeckt:

Wo der Schultheiß seit 1739 sein
Tagwerk vollbringt,

einen Teil der Karte Ihr erringt.

Dort hat schon manch' Fahrer
die Kurve gekratzt.

Schaut genau, sonst ist der
Traum vom Schatz geplatzt.

