



Bouldern in Sarmingstein

Dietmar Puchberger

V 2.31



Vorwort:

Am schön gelegenen Waldhang über der Donau finden sich typische Mühlviertler Granitblöcke im lichten Buchenurwald verstreut. Der Zustieg ist äußerst kurz und die Blöcke sind leicht zu finden. Gutes Schuhwerk ist aber empfohlen, da der weiche Walbboden an steileren Stellen recht rutschig sein kann. Zeltheringe zum fixieren von Boulder Matten können für manche Boulder vorteilhaft sein.

Das Gebiet wurde ab 2006 liebevoll von Matthias Mollner und Mario Hartmann erschlossen. Um es nicht in Vergessenheit geraten zu lassen wurden 2014 und 2015 viele Boulder neu geputzt, dokumentiert und ein paar neue Probleme hinzugefügt. Derzeit sind zirka 110 Linien hauptsächlich zwischen 5A und 7A geputzt. Es gibt aber noch Potential, vor allem auch für leichte Probleme. Zusätzlich zu den dokumentierten, offenen Linien sind durch Kombinationen und Hinzufügen von Sitzstarts sicher auch noch einige schwerere Boulder zu holen. Gesteinstypisch dominieren rauhe Aufleger, Schuppen und kleine Leisten. Die Startgriffe sind üblicherweise mit Punkten markiert.

Grundsätzlich sind die Probleme auszutoppen. Das Absprunggelände ist meist sehr gut, manchmal etwas abschüssig aber kaum verblockt. Die besten Jahreszeiten sind Frühjahr, Herbst und auch Winter. Im Sommer kann es trotz der Waldlage leicht zu heiß werden. Die Bewertung der Schwierigkeiten erfolgt subjektiv und ist natürlich Streuungen unterworfen. Je mehr Leute ein Problem bewerten desto besser wird der Schwierigkeitsgrad zutreffen. Den besten Überblick geben daher eingetragene Bewertungen in Routendatenbanken wie z.B. <http://www.8a.nu>.

Im Wald verstreut finden sich noch einige Felsen mit eingebohrten Routen, mehr Informationen dazu auf <http://woidkraxler.at> sowie im Führer „Mühlviertler Klettergärten“ von Heinz Sudra & Robert Roithinger.

Dieser Überblick über das Gebiet wird ausschließlich unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Österreich zur Verfügung gestellt.

Haftungsausschluss: Bouldern erfolgt vollständig auf eigene Verantwortung. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für richtigen Inhalt sowie eventuelle Unfallfolgen, Schäden oder Nachteile, die beim Bouldern entstehen.

Respektiert die Natur, den Wald und die Menschen! Kein Müll! Kein Campen! Kein Feuer! Keine Zigarettenstummel! Nur die gekennzeichneten Parkplätze benutzen, keine Wege der landwirtschaftlichen Betriebe verstauen!

Fragen und Anmerkungen an: dietmar.puchberger@gmx.at

2. Ausgabe, Dietmar Puchberger, September 2025



Anfahrt:

Aus Richtung Wien kommend: A1 in Ybbs verlassen, der B25 über die Donaubrücke folgen. Über die Donaustraße B3 kommt man direkt nach Sarmingstein. In Sarmingstein Richtung Waldhausen/Strudengau (und Bahnhof) abbiegen und die Serpentinen bergauf bis zum Parkplatz. (In ca. 75 min ab Wien.)

Aus Richtung Linz kommend: Entweder direkt über die Donaustraße B3 oder A1 in Amstetten West verlassen, nach der Abfahrt kurz Richtung Amstetten um gleich nach Grein abzubiegen. Über Ardagger nach Grein und weiter nach Sarmingstein. In Sarmingstein Richtung Waldhausen/Strudengau (und Bahnhof) abbiegen und die Serpentinen bergauf bis zum Parkplatz. (In ca. 45 min ab Linz)

Parken und Zustieg:

Da der steile Weg zwischen den Sektoren nicht weit aber mühsam ist, empfiehlt es sich für den jeweiligen Sektor separat zu parken.

Sektor 1:

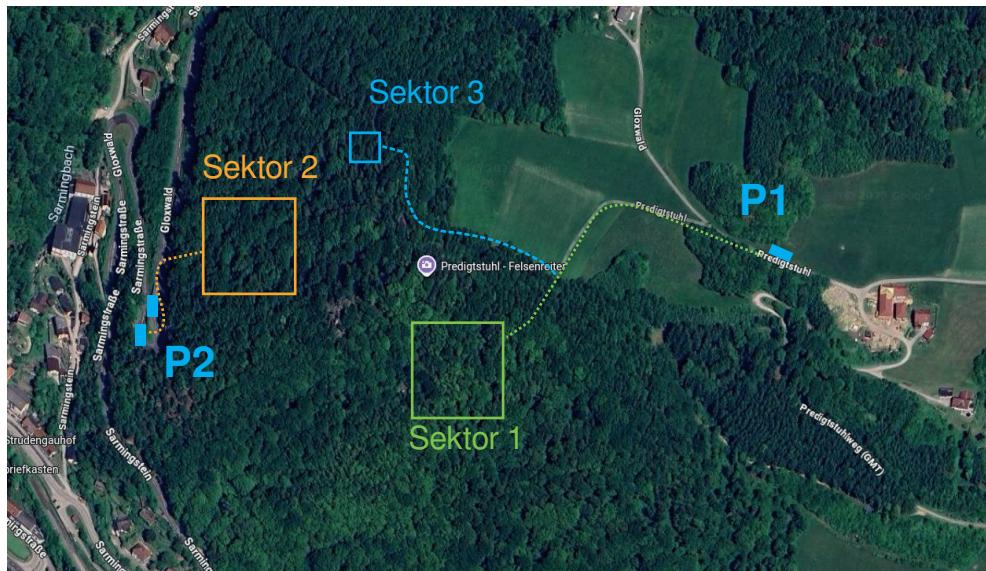
Der Straße nach Waldhausen weiter folgen. Nach 1km die Abzweigung nach Gloxwald nehmen. In Gloxwald rechts abbiegen und den Schildern zum Predigtstuhl folgen. Nach dem Waldstück beim 2. Haus beim Schafzaun neben dem Hydrant parken (48.232349N, 14.953337E). **Achtung: derzeit entstehen neue Parkplätze, bitte ggf. mit dem Bauern absprechen!** Zustieg Richtung Predigtstuhl in 5 min (siehe Skizze). Die ersten Blöcke sind direkt bei der Aussichtsplattform.

Sektor 2:

Von Sarmingstein kommend bei der dritten Kehre (nach links) ist links eine kleine Nische für 2 Autos. Alternativ ist auch in der Aussenseite der Kehre etwas Platz. 48.232066N, 14.944423E Zustieg vom Parkplatz: Etwa 50m der Straße entlang und beim Beginn der Mauer rechts steil in den Wald hinauf. Die ersten Blöcke sind nach wenigen Metern sichtbar (2 min).

Sektor 3:

Parken wie Sektor 1. den Weg am Waldrand entlang bis der Pfad zum Felsenreiter reinführt. Den Pfad weiter bis zur Stromleitung nach der 2. Felsformation, kurz links runter sind die Blöcke.



P1



Beginn Sektor 1



P2

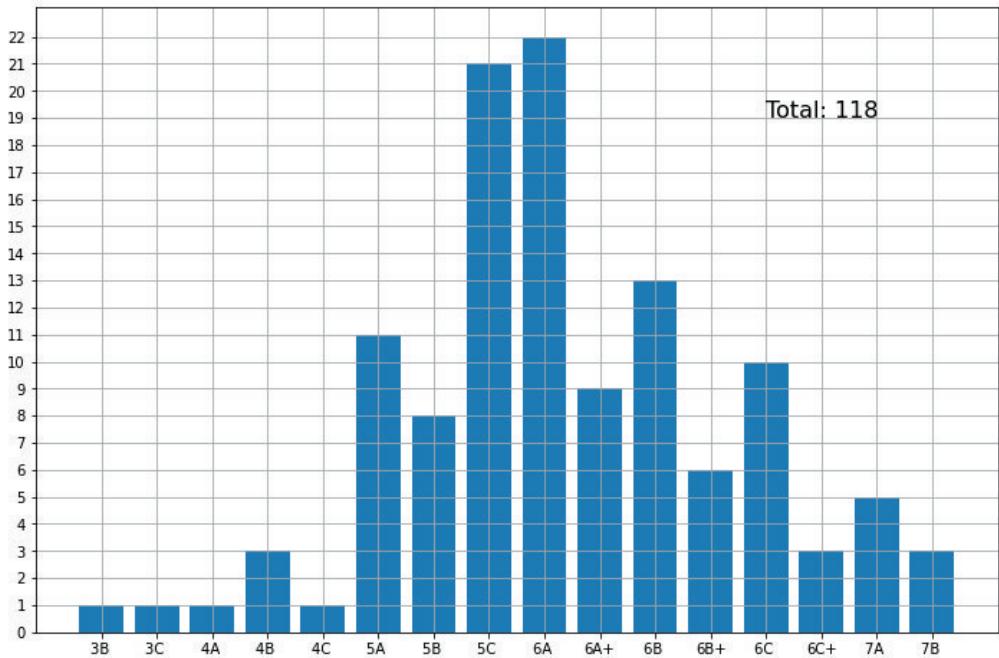


Beginn Sektor 2



Beginn Sektor 3





Verteilung der Schwierigkeitsgrade

Farbcodierung der Beschreibung

3A - 4C

5A - 5C

6A - 6C

7A -



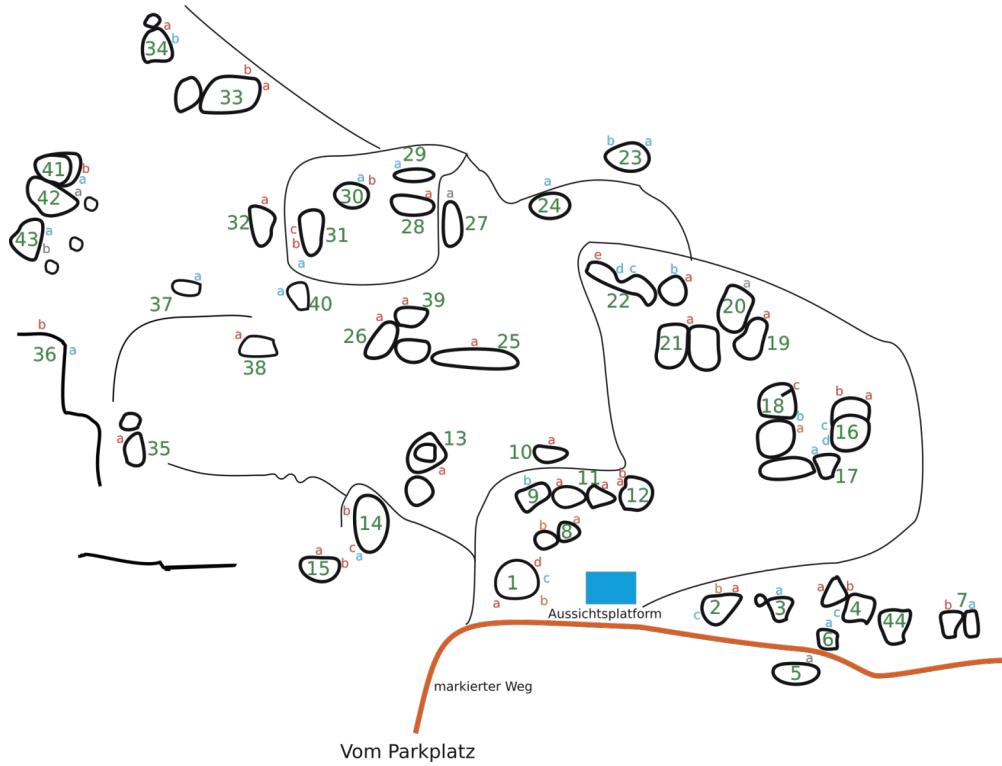
Besondere Empfehlung



Block location in maps (click auf QR in pdf Version)

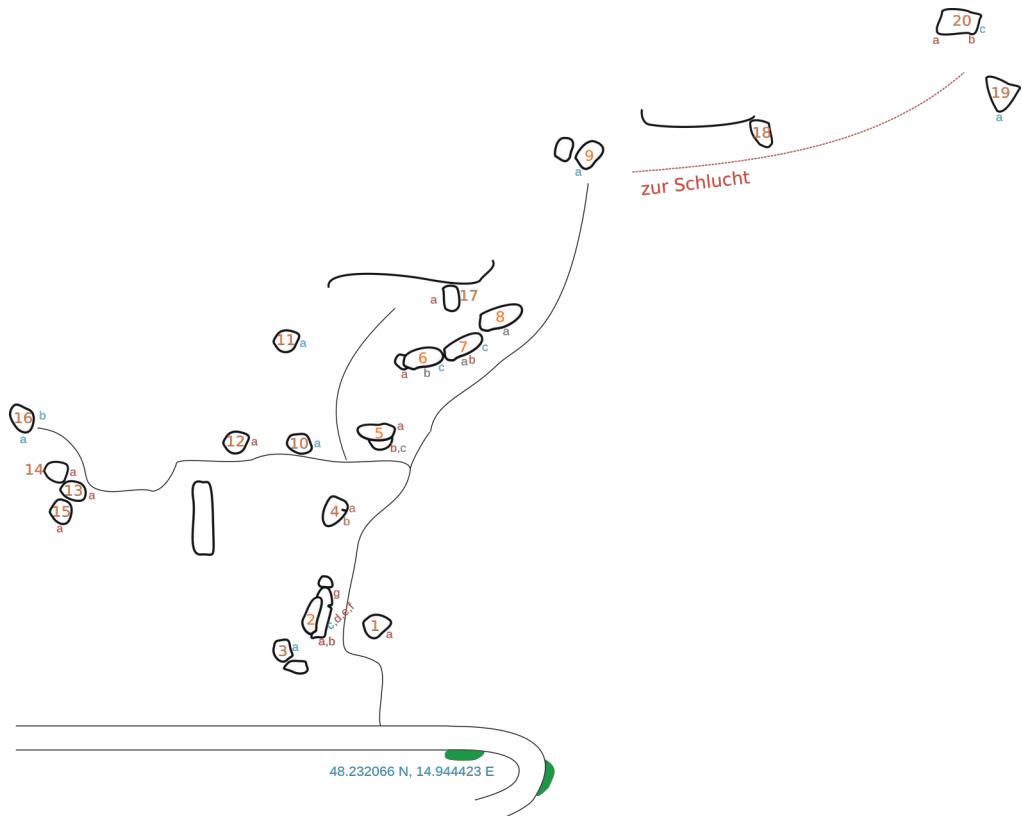


Beta video youtube link (click auf QR in pdf Version)

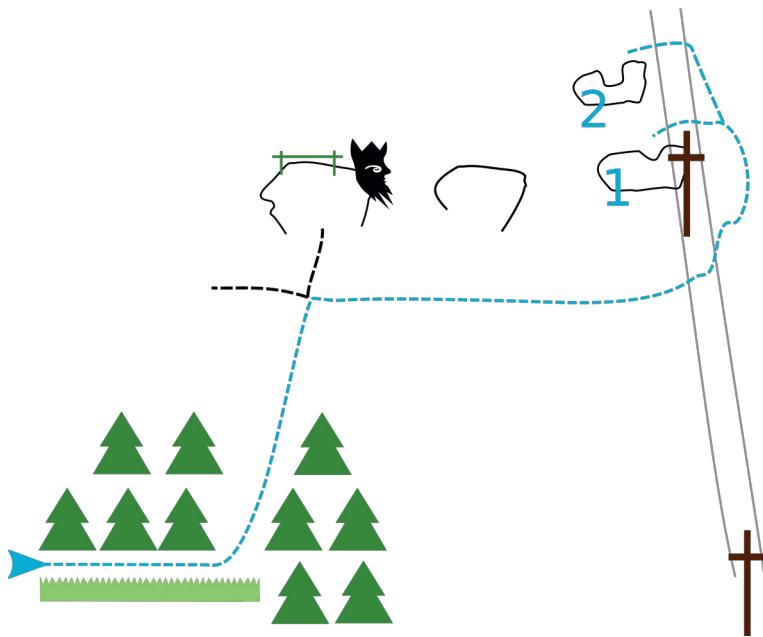


1 a	Donautraverse	6 B	MM	Start: Schuppe, Kante nach rechts und raus.
1 b	Donohwaschl	4 A	sd DP	Die Rießenschuppe rauf.
1 c	C40	5 C	sd DP	Links vom Donauwalzer
1 d	Donauwalzer	6 A	sd DP	Rückseite der Donautraverse
2 a	Kantenhexer	6 A +	sd MM	Kante entlang und über Hexer raus.
2 b	Hexer	6 A	MM	Re. markierter Griff, li. Kante. Gerade raus.
2 c	Laubhexe	5 C	sd MM	Gerade hoch und raus.
3 a	Surfer	5 A	sd MM	Start am Vorblock, entlang der Kante raus.
4 a	Pussy Cat	6 A	MM	Kante nach links und übers Minidach manteln.
4 b	Muschi Cat	6 B +	sd MM	Über Untergriff zur hinteren Kante und oben raus.
4 c	Don't look back	5 C	sd DP	Über Pussy Cat. Start an Doppelsteife. Vorsicht!!!
5 a	Gigantomat	7 A	sd MM	Trav. vlnr. Ohne die kleinen Blöcke darunter.
6 a	Mickey Mantle	5 A	sd DP	Vom Start an die Kante und rausstützen.
7 a	Conan	5 C	sd DP	Ohne linken Block.
7 b	Der Zerstörer	6 A	sd MM	Ohne rechten Block.
8 a	Zwerg 1	3 C	sd DP	Gerade rauf und aussteigen.
8 b	Zwerg 2	3 B	sd DP	Gerade rauf und aussteigen.
9 a	King Rob I	6 A	sd DP	Die Kante nach links und raus.
9 b	Hinkelstein	5 A	sd DP	Weit zu Henkel nach links und raus.
10 a	Krampfader	4 C	sd DP	An die Kante und hinausmanteln.
11 a	Heidelbeerkante	6 B	MM	Ohne Blöcke daneben und darunter.
12 a	Balaton	6 A	sd DP	Platte über Leisten hinauf.
12 b	Boxing Day	6 C +	sd DP	Links um die Ecke, über Leisten nach links rauf.
13 a	Drück mich	6 A	sd MM	Ohne linken Block.
14 a	Hendlloata	5 C	sd DP	Gerade hoch und raus.
14 b	Queng	6 A +	DP	Gerade hoch und raus.
14 c	Hendlhof	6 C +	sd DP	Start bei Hendlloata über Queng raus.
15 a	Vally	6 B +	sd DP	linkshaltend raus.
15 b	Long time no see	6 A +	sd DP	An der linken Kante rauf.
16 a	Waldkopf	6 B	DP	Mantle über linke Ecke am oberen Block.
16 b	Wal	6 A	sd DP	Über die schrägen Leisten ganz nach oben.
16 c	Waldi direkt	5 A	sd DP	Gerade über Riss li. und Hekel re. Raus.
16 d	Waldi	5 A	sd DP	An rechte Kante und über Miniüberhang raus.
17 a	Nano	5 C	DP	Linkshaltend raus, Vorsicht geboten!
18 a	Mauerverschneidung	4 B	DP	Stehstart an Kante. Raufpiazzen.
18 b	Mauer	5 C	sd DP	Ohne linken Block.
18 c	Maurerdekoltee	6 B	DP	Auf Aufleger links, über den Riss gerade hoch.

19 a Shit Gangster	6 C	sd MM	Ohne rechten Block.
20 a Walfahrt	7 B	sd CH	Gerade hoch und raus.
21 a Piaz	6 A	sd MM	Piazkante rauf und aussteigen. Hoch!
22 a Betonit	6 C +	sd MM	Nur li. des schrägen Risses steigen und greifen.
22 b Kleine Mumus	5 C	sd MM	Rechtshaltend bis zum Absatz.
22 c Kain	5 A	sd MM	Bis zum Absatz
22 d Abel	5 A	sd MM	Bis zum Absatz
22 e Osterhase	6 A	sd MM	Hoch und moosig. Top am besten vorher ansehen.
23 a Frühstück im Bett	5 C	sd DP	Linkshaltend raus.
23 b Die Spalte	5 B	sd MM	Gerade hoch und raus.
24 a Uboot	5 B	sd MM	Gerade hoch und raus.
25 a Tractor	6 C	sd DP	Gerade hoch und raus.
26 a Sexhex	6 B	sd MM	Nur die vordere Kante bis zu deren Ende rauf.
27 a Raumzeit	7 A	sd MM	Ganz nach rechts bis zur Kante und raus.
28 a Domina	6 B	sd MM	Nach rechts bis zum Ende und rausmanteln.
29 a Salamander	5 A	sd MM	Obere Kante nach links.
30 a Mooskopf	5 A	sd ??	Von der großen Schuppe gerade rauf.
30 b Knopftraverse	6 B	sd DP	Über Knöpfe nach liks um die Ecke und raus.
31 a Farnblatt	5 A	sd MM	Kante entlang und raus.
31 b Flying Grass	6 C	sd MH	Def.: Ohne linke und rechte Kante die Platte raus.
31 c Flying Grass li	6 A +	sd MH	Über linke Kante.
32 a Die Kante	6 A	sd MM	Entlang beider Kanten hoch und raus.
33 a Playmobil	6 B +	sd MM	Dyno an Kante, Trav. nach rechts und raus.
33 b Silver lining	6 A +	sd DP	Dyno an Kante, nach links zur Spitze raus.
34 a Schichtwechsel	5 C	sd MM	Bis zum Moos, ohne kleine Blöcke darunter.
34 b Werkvertrag	6 A	sd MM	Bis zum Ausstiegshinkel. Ohne große Spalte hinten.
35 a Caveman	6 B	DP	Schnapper und mantle.
36 a Livin' on the edge	5 C	DP	Stehstart an der Kante, bis zum Bunkerl auf Höhe 1. Bh.
36 b Dolores	6 A	sd DP	gerade rauf bis unter den oberen Block.
37 a Der Schatz	5 C	DP	Start mit hook bei re. Hand. An die Kante hinten rausmanteln.
38 a Blutsauger	6 B +	DP	Trav. an vorderer Kante nach links und raus.
39 a Mental game	6 B	DP	Hooktraverse nach links und rausmanteln.
40 a Akrobat	5 C	DP	SD mit hook; dem Rücken nach rechts raus folgen.
41 a Querulant	5 C	DP	Sitzstart am schrägen Riss, Die Kante entlang nach rechts.
41 b Mittagspause	6 B +	sd DP	Von Leisten auf die Kante und weiter über die Platte rauf.
42 a Eremit	6 B	DP	Start li. an Kante, re. tiefer Seitgriff. Rausmanteln.
43 a Zuckergoscherl	5 C	sd DP	Vom Maul nach rechts und rauf.
43 b Großmaul	7 B	sd DP	Vom Maul direkt über Leisten rauf.
44 a Blue Moon	6 A +	DP	Start an großer Schuppe und re. Kante. Mantle.



1 a	Meiner Hände Arbeit	6 C	sd	MHo	Traverse links vom Riss nach rechts
2 a	Oktoberfest	6 C	sd	MH	Start li. um die Ecke, Traverse bis zum Ende des 3. Blocks.
2 b	Oktoberfest retour	6 C	sd	MH	Umgekehrte Richtung
2 c	Oktoberfest light	6 B	sd	MH	Wie Oktoberfest, nur bis zu Markierung beim 2. Block.
2 d	With Riss	5 A	sd	MM	Gerade rauf im Riss bis zu Henkel (bis zum Moos)
2 e	Without Riss	6 A	sd	MM	Def.: Ohne Riss bis zum Henkel (bis zum Moos)
2 f	Cocktail	6 A	sd	MM	Schrägen großen Riss nach rechts oben auf Absatz.
2 g	Rock Me	6 A	sd	MM	Gerade hoch und auf den Absatz raus.
3 a	Fudhook	5 B		MM	Start: li Kante, re beim Riss, dann rausmanteln.
4 a	Waldschrott	4 B	sd	MM	Gerade rauf und aussteigen.
4 a	Waldschrott links	4 B	sd	DP	Start bei gelben Markierungen, gerade Rauf.
5 a	Das Ding	6 C	sd	MM	Gerade rauf bis zur Kante, links zum höchsten Punkt und raus.
5 b	Dingtraverse	6 B	sd	MM	Nach links und beim höchsten Punkt raus.
5 c	Geigerzähler	7 A	sd	MM	Nach links unter Minidach, gerade nach oben und rausmanteln.
6 a	Superkantendiagonale	6 C	sd	MH	Vom Vorblock Kante entlang, beim höchsten Punkt aussteigen.
6 b	Escalada loco	7 B		MH	Platte hoch und raus ohne linke und rechte Kante.
6 c	Spaghettifresser	5 C		MM	Kante entlang ohne rechten Block.
7 a	Wonderland	7 A	sd	MM	Gerade rauf bis zum Baum am Ende des Blocks.
7 b	Dracula	6 A	sd	MM	Nach rechts, über Fauna und Flora raus.
7 c	Fauna und Flora	5 C	sd	MM	Gerade hoch und raus.
8	L.m.d.p.	7 A	sd	MM	Sitzstart an Schuppe. Gerade rauf und aussteigen.
9	Der Eunuch	5 B	sd	MM	Gerade hoch und raus.
10	Schuppenzwerg	5 B	sd	MM	Gerade hoch und raus.
11	Banknachbar	5 B		DP	Vom Bankerl rauf.
12	Fit im Granit	6 A	sd	MM	Gerade hoch und raus.
13	Hexentanz	6 C		MM	Gerade hoch und raus. Def.: Ohne rechte Kante.
14	Fick im Granit	6 A	sd	MM	Gerade hoch und raus, ohne Riss, ohne Block rechts.
15	Pegasus	6 A +	sd	MM	Nach rechts zur Kante. Ausstieg am höchsten Punkt.
16	Bibergeil	5 B	sd	MM	Gerade hoch und raus.
16	Death behind you	5 C	sd	MM	Füße gleich auf den Hauptblock bringen, Abgrund!!!
17	Relax	6 B	sd	MM	Tiefer Start an Schuppe. Schnapper mit Links und aufstehen.
18	Im Schatten	6 A +	sd	DP	Kante nach links, über Henkel aussteigen.
19 a	Hrana	5 B	sd	DP	Kante entlang und aussteigen.
20 a	Last light	6 A	sd	DK	SD an Kante, entlang und aussteigen.
20 b	Mindhunter	6 C		MG	Stehstart an Kante, über Riss links aussteigen.
20 c	Let's do it!	5 C	sd	DK	SD, li. Kante, re. Loch gerade raus.



Felsenreiter am Predigtstuhl

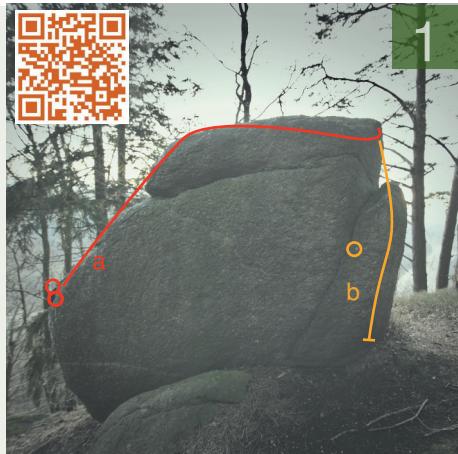
1 a	Baumweg	5 C	sd	MB	Rampe nach rechts und Ausstieg beim Spitz.
1 b	The last march of the ents	6 A	sd	DP	Verlängerung vom Baumweg.
1 c	Low energy	5 C	sd	DP	Gerade hoch über Henkel aussteigen.
1 d	La Dolce Vita	6 A	sd	MB	rechts haltend über Henkel aussteigen.
1 e	Gummifurz	6 A +	sd	MB	kurz nach rechts über Untergriffe und mit d aussteigen.
1 f	Hochspannung	6 B +	sd	DP	Durch den überhängenden Teil über Leisten zur Kante.

1

a Donautraverse 6A

Start an der Schuppe, entlang der Kante nach rechts und raus.

E.B.: M. Mollner

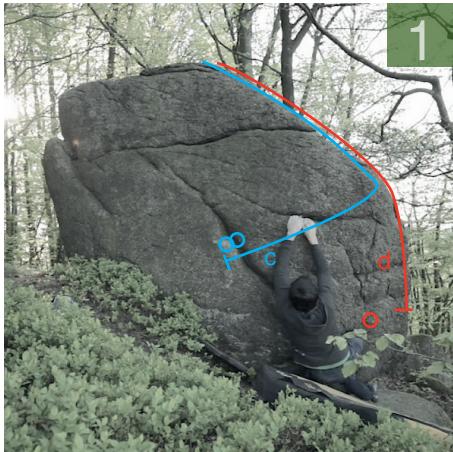


1

b Donohrwaschl 4A, sd

Über die große Schuppe rauf.

E.B.: D. Puchberger



c C40 5C, sd

Vom Riss nach rechts rauf und raus.

E.B.: D. Puchberger



d Donauwalzer 6A, sd

Über Leisten, gewusst wie. Leider lästig beim Baum.

E.B.: D. Puchberger

a Kantenhexer 6A+, sd

Kante entlang, über Hexer raus.

E.B.: M. Mollner



b Hexer 6A

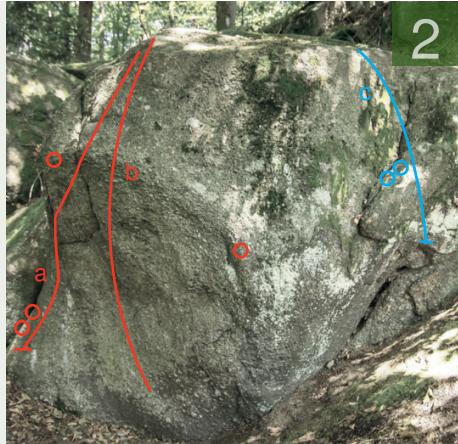
re. markierter Griff, links Kante, gerade rauf.

E.B.: M. Mollner

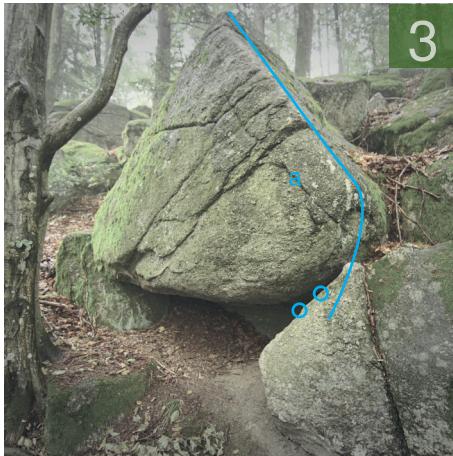
c Laubhexe 5c, sd

E.B.: M. Mollner

15



2



3

a Surfer 5A, sd

Start am Vorblock, entlang der Kante raus.

E.B.: M. Mollner

a Pussy Cat 6A

Kante nach links, übers Minidach.

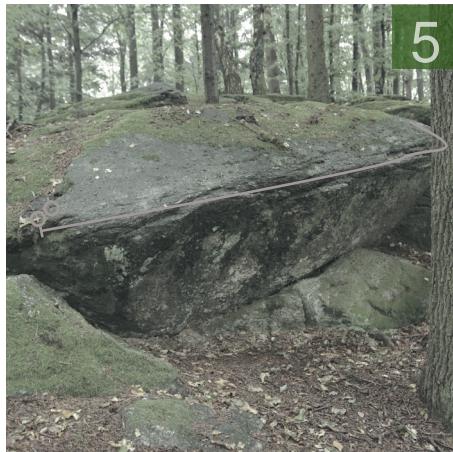
E.B.: M. Mollner

**b Muschi Cat 6B, sd** 

Vom Vorblock über Untergriffe zur hinteren Kante und raus. E.B.: M. Mollner

c Don't look back 5C, sd

Start an Doppelleiste und raus. Vorsicht vorm Abgrund! E.B.: D. Puchberger

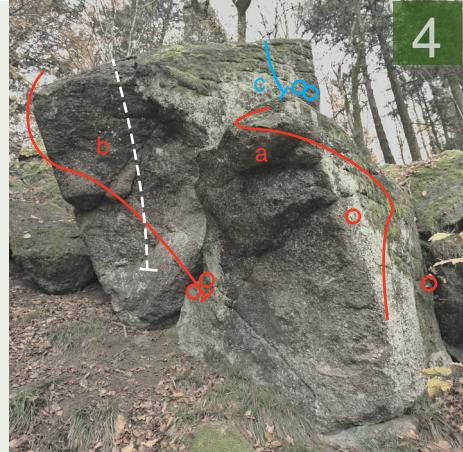


5

a Gigantomat 7A, sd

Ohne die kleinen Blöcke unterhalb.

E.B.: M. Mollner



4

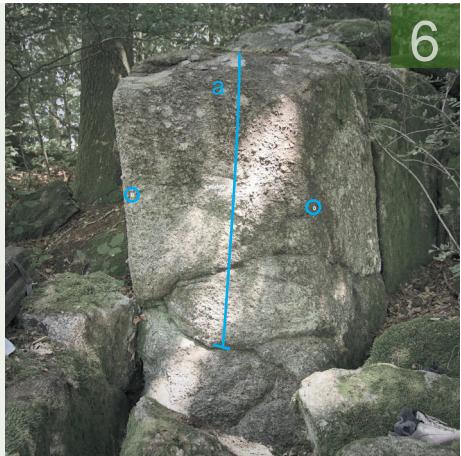
1

a Mickey Mantle 5A, sd

Vom Start an die Kante und rausstützen.

E.B.: D. Puchberger

6

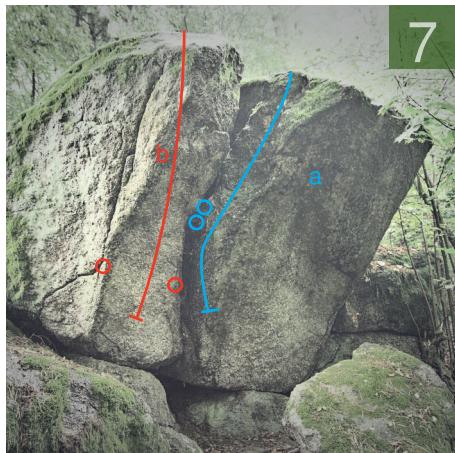


7

a Conan 5C, sd

Ohne linken Block.

E.B.: D. Puchberger



b Der Zerstörer 6A, sd

Ohne rechten Block.

E.B.: M. Mollner

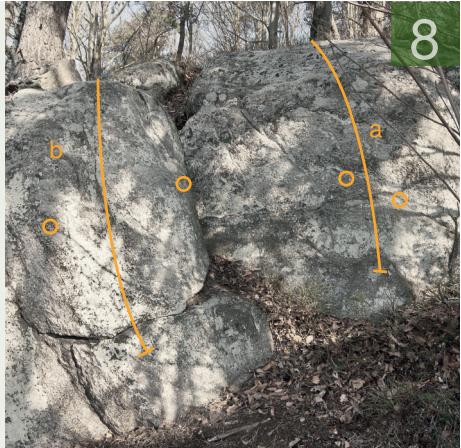
a Zwerp1 3C, sd

E.B.: D. Puchberger

b Zwerp2 3B, sd

E.B.: D. Puchberger

8



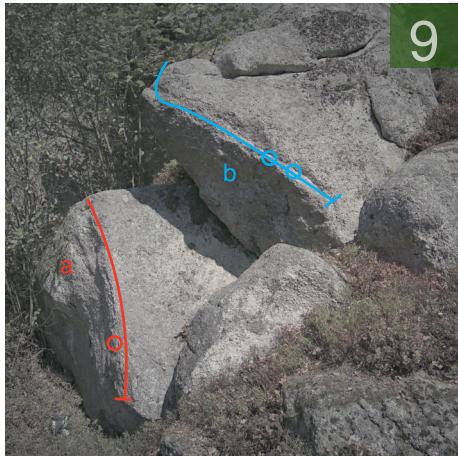
9

a King Rob I 6A, sd

E.B.: D. Puchberger

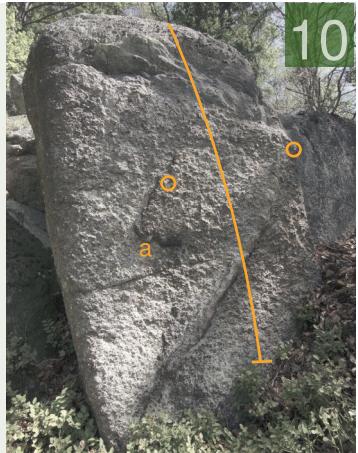


1

**b Hinkelstein 5C, sd**

E.B.: D. Puchberger

10

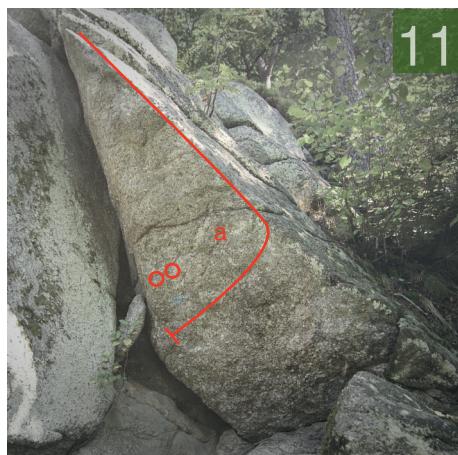


11

a Heidelbeerkante 6B

Ohne Blöcke daneben und darunter. (Füße beim Start am Hauptblock)

E.B.: M. Mollner



18

a Balaton 6A, sd

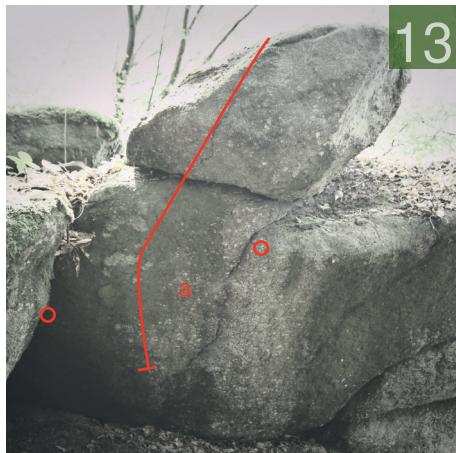
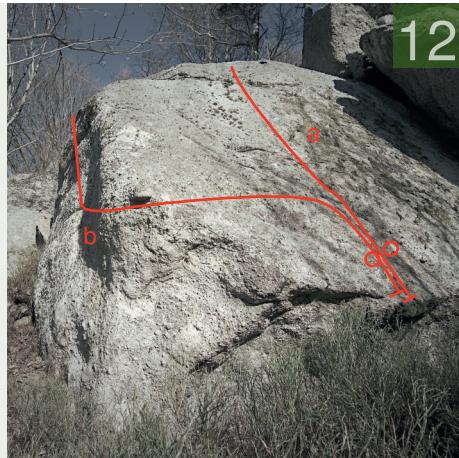
Platte über Leisten rauf und aussteigen.

E.B.: D. Puchberger

b Boxing Day 6C+, sd 

Traverse um die Ecke und die Wand linkshaltend raus.

E.B.: D. Puchberger

**a Drück mich 6A, sd**30m links unterhalb der Donautraverse.
Ohne linken Block.

E.B.: M. Mollner

a Hendlloata 5C, sd

E.B.: D. Puchberger

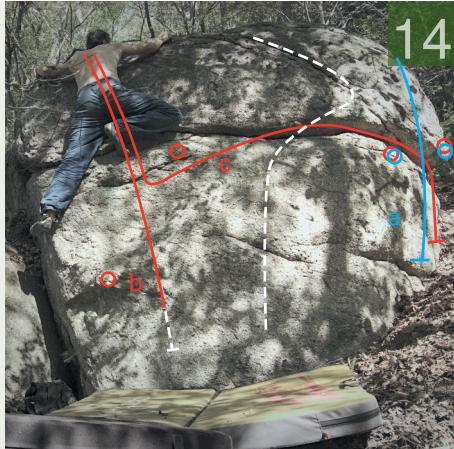
b Queng 6A+ 

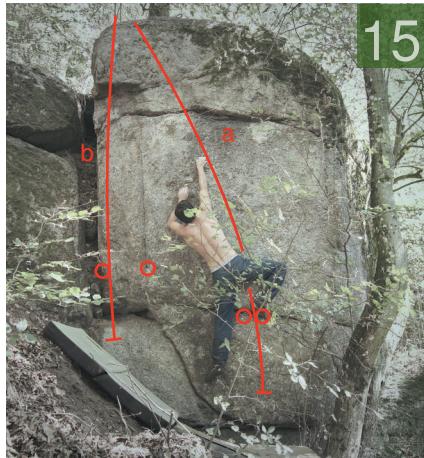
E.B.: D. Puchberger

**c Hendlhof 6C+, sd**

Start bei Hendlloata, über Queng raus.

E.B.: D. Puchberger





15

a Vally 6C, sd

Ausstieg an der Kante etwas leichter, direkt schwerer.

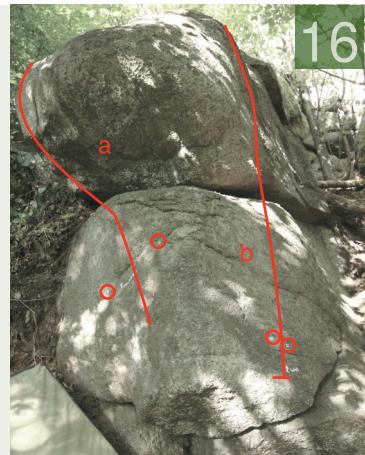
E.B.: D. Puchberger

b Long time no see 6A+, sd

An der Kante gerade hoch und raus.

E.B.: D. Puchberger

1



16

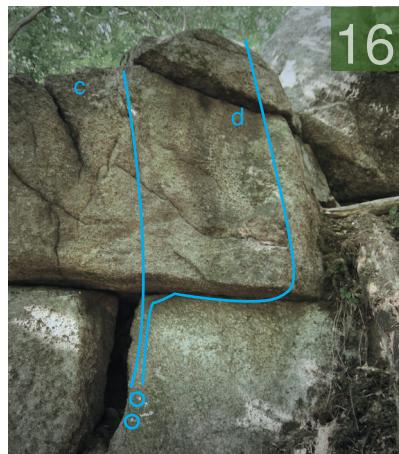
a Waldkopf 6B

E.B.: D. Puchberger

b Wal 6A, sd

Über die schrägen Leisten nach oben.

E.B.: D. Puchberger



16

c Waldi direkt 5A

Links Riss, rechts Henkel unterm Dach.

E.B.: D. Puchberger

d Waldi 5A

Nach rechts an die Kante, über Henkel übers Minidach.

E.B.: D. Puchberger

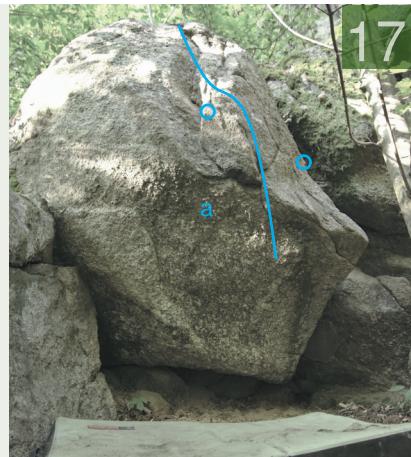
20

1

a Nano 5C

Gestuftes Gelände, Vorsicht geboten.

E.B.: D. Puchberger



17

18

a Mauerverschneidung 4B

E.B.: D. Puchberger

b Mauer 5C, sd

Ohne linken Block. Am besten wieder über die Verschneidung abklettern.

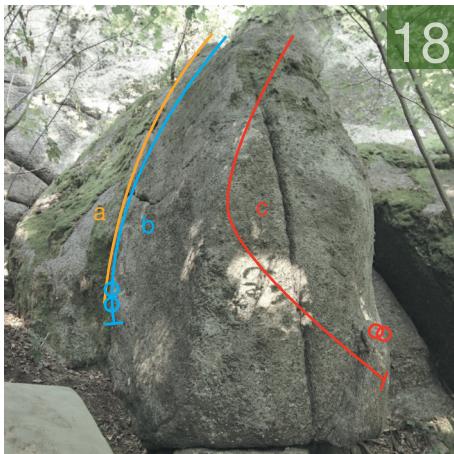
E.B.: D. Puchberger

c Maurerdekoltee 6B, sd



Kurz nach links und über den Riss gerade rauf.

E.B.: D. Puchberger



a Shit Gangster 6C, sd

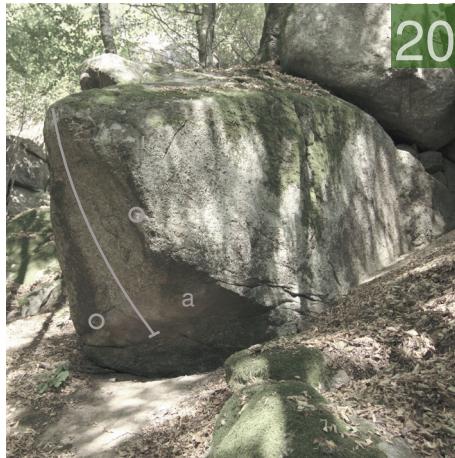
Ohne rechten Block.

E.B.: M. Mollner



19

21



20

a Walfahrt 7B+

Schnapper mit links und rausmanteln.

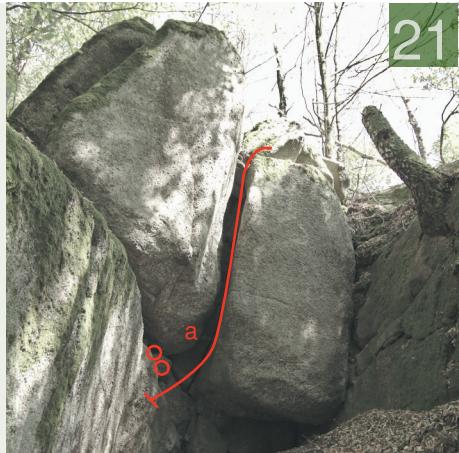
E.B.: C. Hörhan

1

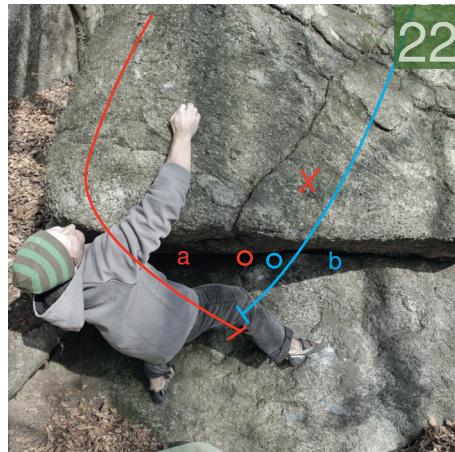
a Piaz 6A, sd

hoch!

E.B.: M. Mollner



21



22

a Betonit 6C+, sd

Def.: Nur links des schrägen Risses steigen und greifen.

E.B.: M. Mollner

b Kleine Mumus 5C, sd

E.B.: M. Mollner

22

1

c Kain 5C, sd

Kante entlang und ganz rauf.

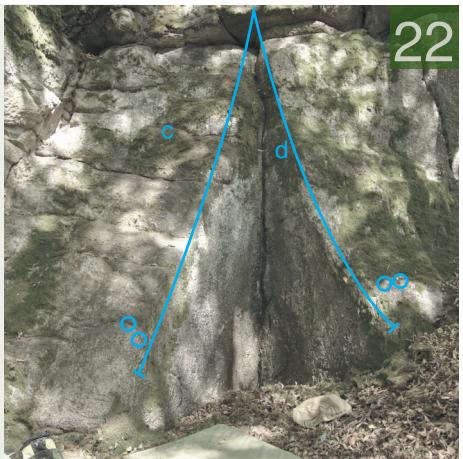
E.B.: M. Mollner

d Abel 5B, sd

Gemeinsames Top mit Kain.

E.B.: M. Mollner

22

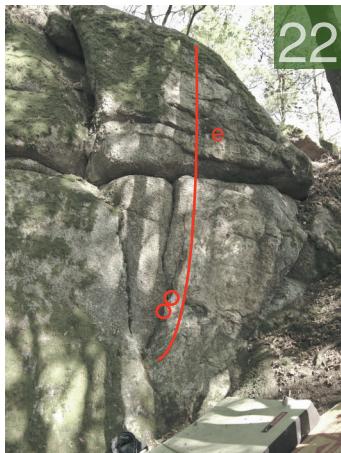


22

e Osterhase 6A, sd

Hoch, Schwierigkeit ganz oben. Am besten Top vorher ansehen.

E.B.: M. Mollner



a Frühstück im Bett 5C, 🍳

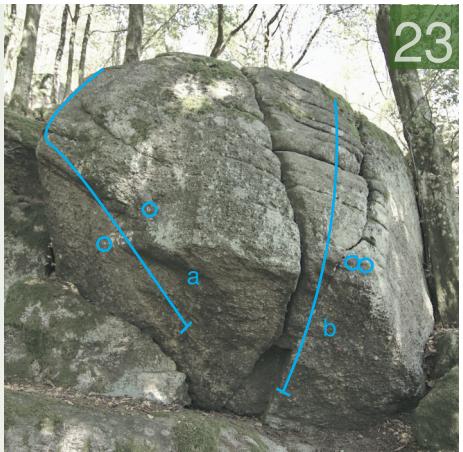
Linkshaltend raus.

E.B.: D. Puchberger

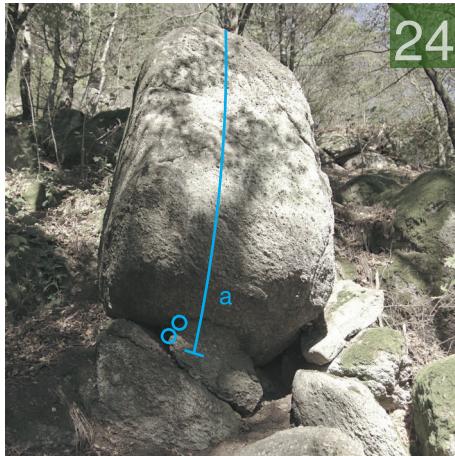
b Die Spalte 5B, sd

E.B.: M. Mollner

23



23

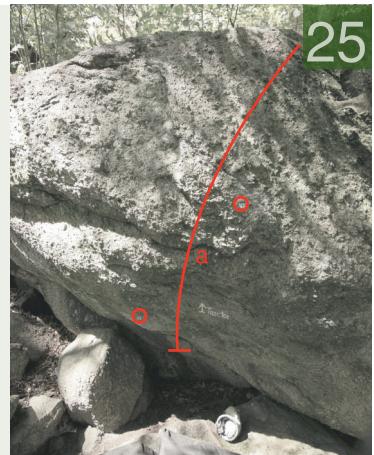


24

a Uboot 5B, sd

E.B.: M. Mollner

a Tractor 6C, sd
Gerade hoch und raus.
E.B.: D. Puchberger



25



26

a Sexhex 6B, sd

Nur die vordere Kante hoch.

E.B.: M. Mollner

24

1

a Raumzeit 7A, sd 

Trav. nach rechts bis zur Kante und raus. E.B.: M. Mollner



27

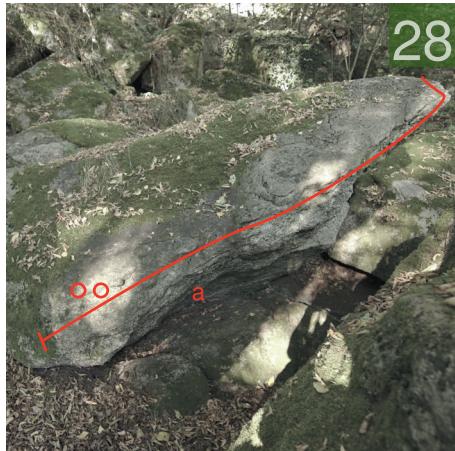


28

a Domina 6B, sd

Niedriger Block vor Raumzeit. Start bei Auflegern. Kante entlang und rusmanteln.

E.B.: M. Mollner



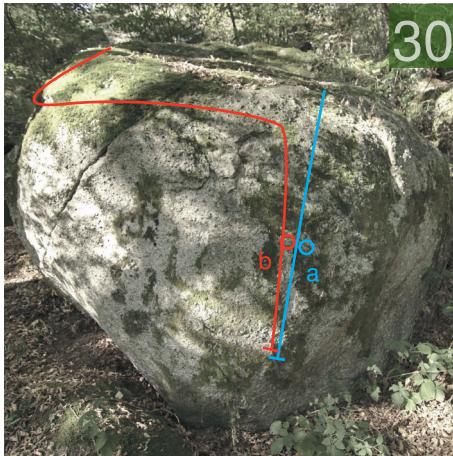
a Salamander 5A, sd

E.B.: M. Mollner

29



25



30

a Mooskopf 5A, sd

E.B.: unekannt

b Knopftraverse 6B, sd

Über schmerzhafte Knöpfe nach links um die Ecke und raus.

E.B.: D. Puchberger

a Farnblatt 5A, sd

E.B.: M. Mollner

b Flying Grass 6C, sd

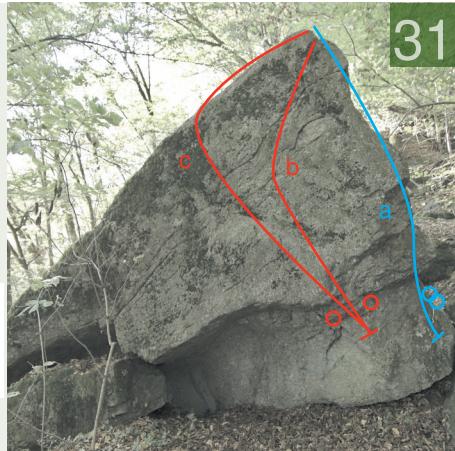
Def.: Ohne linke und rechte Kante. Über feine Risse.

E.B.: M. Hartmann

c Flying grass links 6B, sd 

Über linke Kante.

E.B.: M. Hartmann



31



31

d Stehaufmanderl 5C, sd

Aufsteher an schlechten Griffen.

E.B.: D. Puchberger

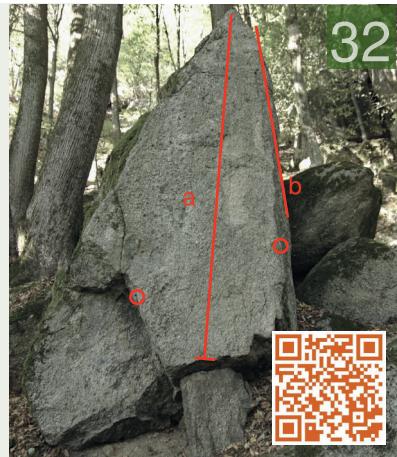
1

a Die Kante 6A, sd

E.B.: M. Mollner



32

**b Warzentango 6A, sd**

Platte rechts. Stehstart, auf beliebigen der vielen Warzen rauf.

E.B.: D. Puchberger



33

a Playmobil 6B+, sd

Dyno an die Kante, Traverse nach rechts und übers Bankerl raus manteln.

E.B.: M. Mollner

b Silver lining 6A+, sd

Dyno an die Kante, nach links zur Spitze raus.

E.B.: M. Mollner

a Schichtwechsel 5C, sd

Gerade rauf ohne kleine Blöcke.

E.B.: M. Mollner

b Werkvertrag 6A, sd

Rechts bis zum markierten Ausstiegshenkel.

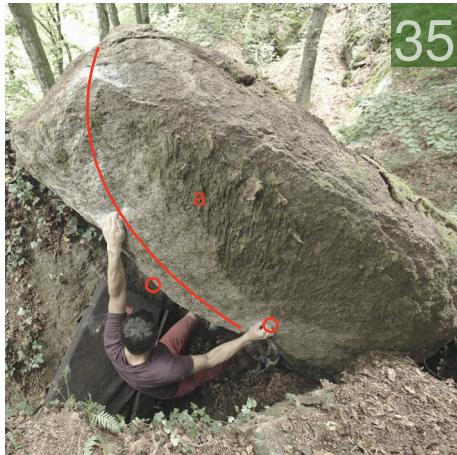
Ohne große Spalte hinten, ohne kleine Blöcke unten.

E.B.: M. Mollner

27



34

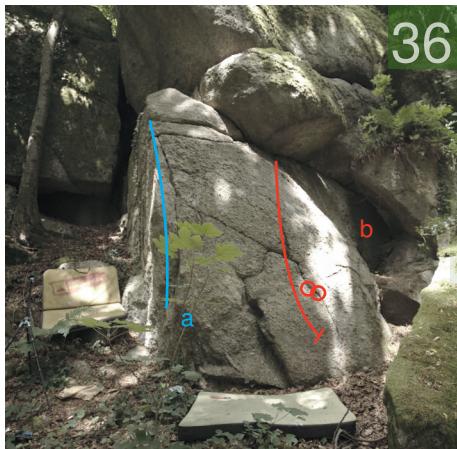


35

a Caveman 6B

Stehstart, li. gute Kante, re.
schlechter Crimp.

E.B.: D. Puchberger



36

b Dolores 6A, sd

gerade rauf bis unter den oberen Block.

E.B.: D. Puchberger

a Der Schatz 5C

Start mit hook bei rechter Hand.

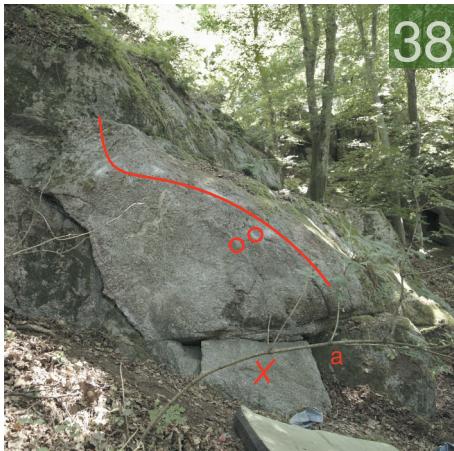
An die Kante nach hinten raus.

E.B.: D. Puchberger

**a Blutsauger 6B+**

Start an markanten Leisten, trav. an vorderer Kante nach links und raus. Ohne unteren Block. Trittausbruch.

E.B.: D. Puchberger

**a Mental game 6B, sd**

Hooktraverse nach links und rausmantlen.

E.B.: D. Puchberger

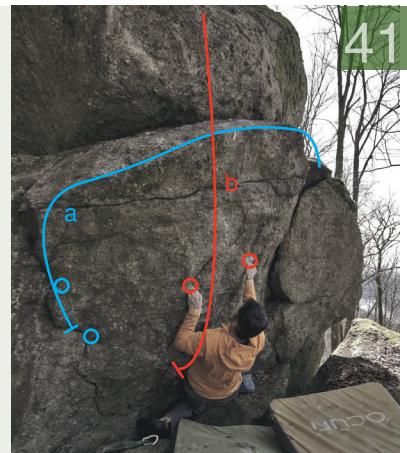




a Akrobat 5C, sd

SD mit hook; dem Rücken nach rechts raus folgen. Hommage an Loucovice.

E.B.: D. Puchberger



a Querulant 5C, sd

Sitzstart am schrägen Riss, Die Kante entlang nach rechts.

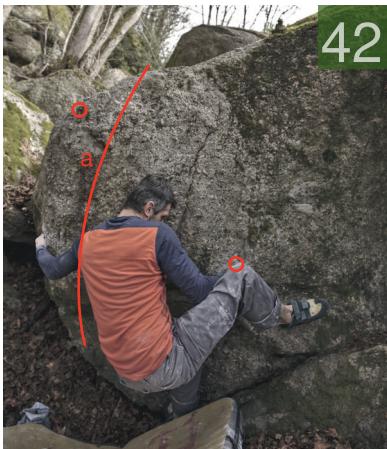
E.B.: D. Puchberger



b Mittagspause 6B+, sd

Von Leisten auf die Kante und weiter über die Platte raus.

E.B.: D. Puchberger



a Eremit 6B

Start li. an Kante, re. tiefer Seitgriff. Mantle. SD nach Griffbruch offfen.

1**a Zuckergoscherl 5C, sd** 

Vom Maul nach rechts und rauf.

Einer der schönsten!

**43****b Großmaul 7B** Vom Maul über Leisten rauf. Direkte Variante
für Große leichter.**c kleinlaut 6C**

Stehstart zum Großmaul.

**44****a Blue Moon 6A+, sd**

Mantle.

E.B.: D. Puchberger

2

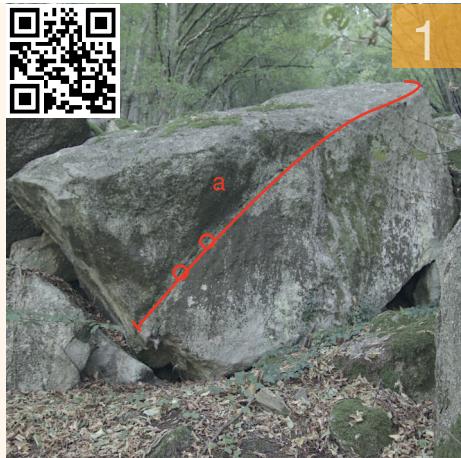
a Meiner Hände Arbeit 6C, sd

Vom Start im Riss bis zur Kante und raus.

E.B.: M. Hornek



1



2

a Oktoberfest light 6B, sd

Start um die Ecke bis zum Ende 2. Block.

E.B.: M. Hartmann

b Oktoberfest 6C, sd

Sart um die Ecke bis zum Ende 3. Block.

E.B.: M. Hartmann

c Oktoberfest ret. 6C, sd

umgekehrte Richtung.

E.B.: M. Hartmann



d With Riss 5A, sd

E.B.: M. Mollner

e Without Riss 6A, sd

Def.: Ohne den Riss oben.

E.B.: M. Mollner

f Cocktail 6A, sd

gleicher Start wie With Riss.

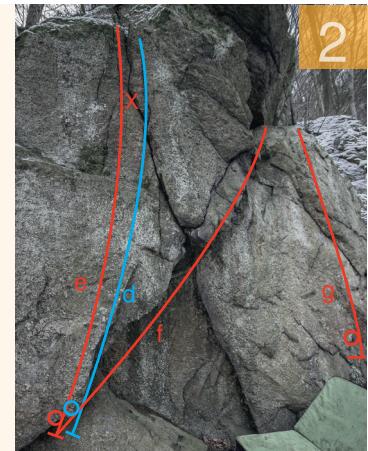
E.B.: M. Mollner

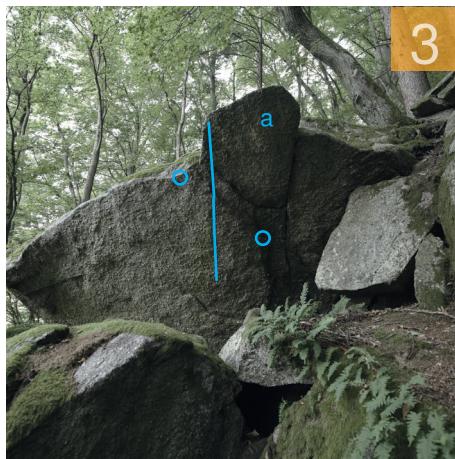
g Rock Me 6A, sd

Gerade hoch bis zum Absatz.

E.B.: M. Hartmann

33





3

a Fudhook 5B

Start: li. Kante, re. beim Riss, dann rausmanteln.

E.B.: M. Mollner

2

a Waldschratt 4B, sd

E.B.: M. Mollner

b Waldschratt links 4B, sd

E.B.: D. Puchberger



4



5

a Dingtraverse 6B, sd

E.B.: M. Mollner



b Das Ding 6C, sd

E.B.: M. Mollner



c Geigerzähler 7A, sd

nach links unters Minidach, gerade hoch, rausmanteln.

E.B.: M. Mollner

34

2**a Superkantendiagonale 6C**

Start am Vорblock, Kante entlang, beim höchsten Punkt raus.

E.B. M. Hartmann

**6****b Escalado loco 7A+ ⚪**

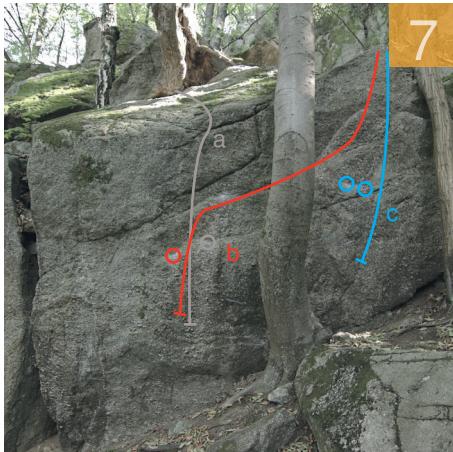
Gerade durch die Platte.

E.B. M. Hartmann

**c Spaghettifresser 5C ⚪**

Stehstart an der Kante, ohne rechten Block.

E.B. M. Mollner

**7****a Wonderland 7A, sd ⚪**

Gerade rauf bis zum Baum am Ende des Blocks.

E.B. M. Mollner

**b Dracula 6A, sd ⚪**

Nach rechts über Flora und Fauna raus.

E.B. M. Mollner

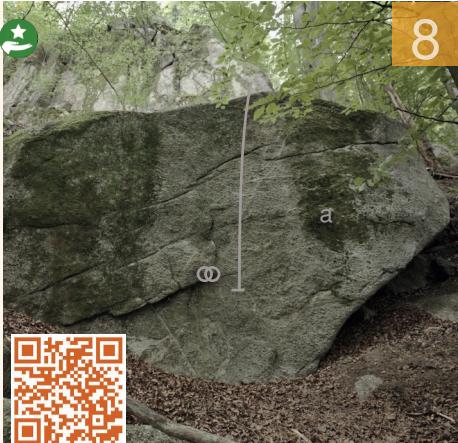
c Fauna und Flora 5C, sd

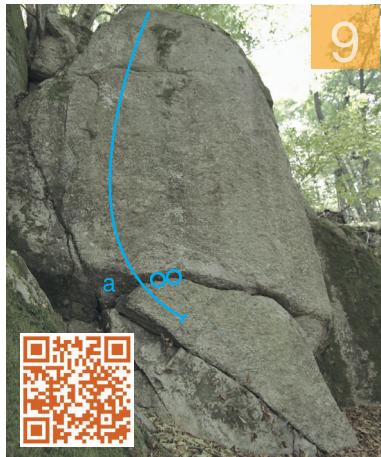
E.B.: M. Mollner

a Landmaschinendrunkenpolts 7A, sd ⚪

Start an der Schuppe, gerade rauf und aussteigen.

E.B. M. Mollner

**8**



9

a Der Eunuch 5B, sd

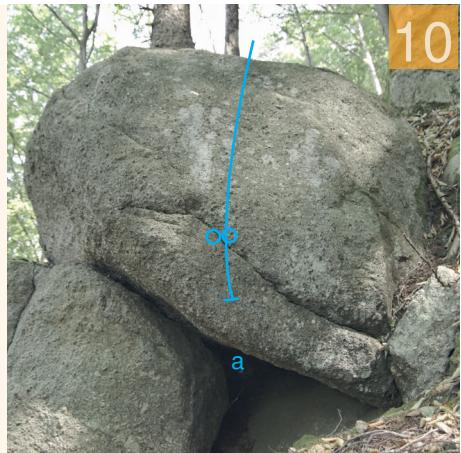
E.B.: M. Mollner

2

**a Schuppenzwerge 5B, sd**

E.B.: M. Mollner

10



11

a Banknachbar 5B, sd

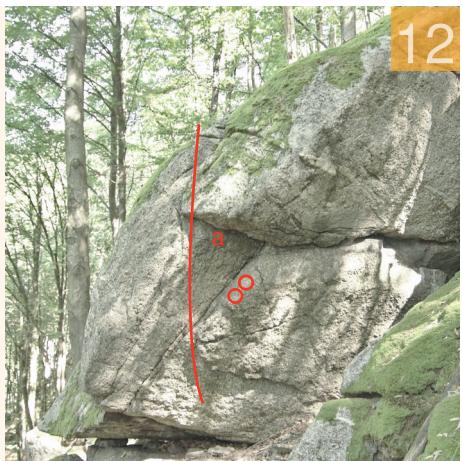
Start bei großer Schuppe und rauf.

E.B.: D. Puchberger

36

a Fit im Granit 6A, sd

E.B.: M. Mollner



a Hexentanz 6C, sd

Gerade hoch und raus ohne rechte Kante.

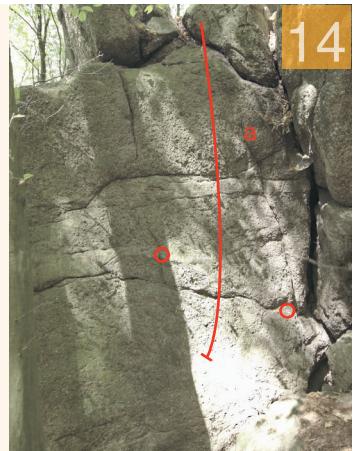
E.B.: M. Mollner

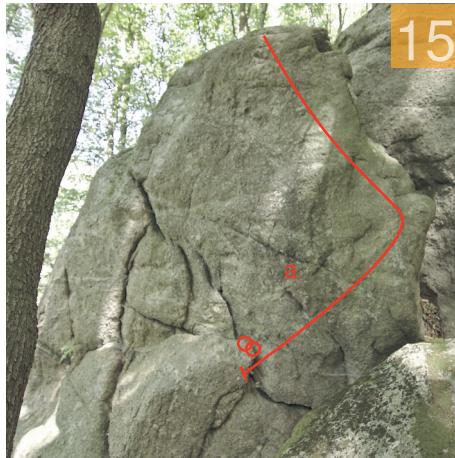


a Fick im Granit 6A, sd

Gerade hoch und raus ohne Spalte, ohne Block rechts.

E.B.: M. Mollner





15

a Pegasus 6A+, sd

Nach rechts zur Kante, Ausstieg am höchsten Punkt.

E.B.: M. Mollner

2

a Bibergeil 5B, sd

E.B.: M. Mollner



16

b Death behind you 5C, sd

Füße gleich auf den Hauptblock bringen.
Vorsicht Abgrund!

E.B.: M. Mollner

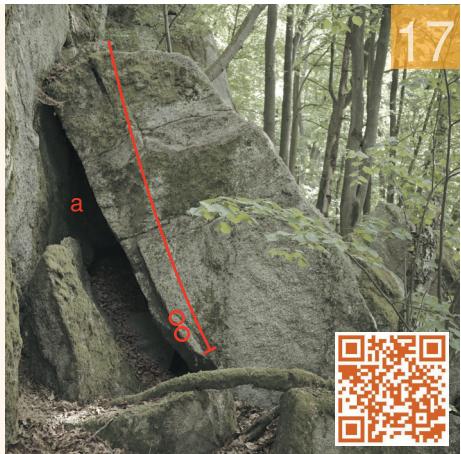


16

a Relax 6B, sd

Tiefer Start an der Schuppe. Schnapper mit links und aufstehen.

E.B.: M. Mollner

**a Im Schatten 6A+, sd**

Kante nach links, über Henkel aussteigen.

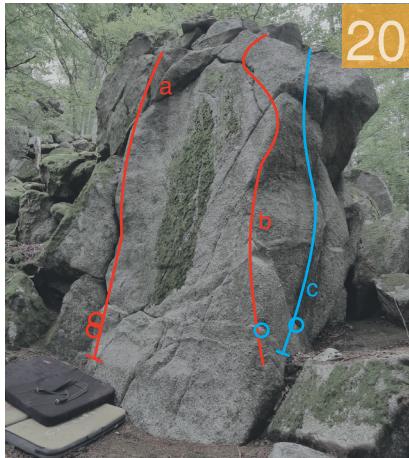
E.B. D. Puchberger

**a Hrana 5B, sd** 

Kante entlang und aussteigen.

E.B. D. Puchberger





20

a Last light 6A, sd

Kante entlang und aussteigen. Hoch!

E.B.: D. Kraisvitni

2

b Mindhunter ?

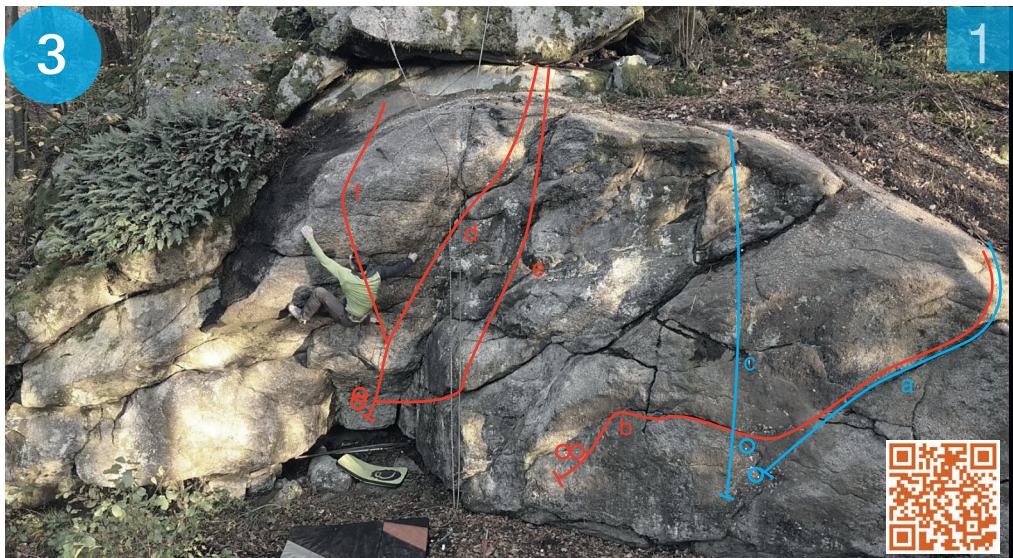
Stehstart an der Kante und über den Riss raus. Hoch!

E.B.: M. Gutkas

c Let's do it! 5C, sd

SD li Kante, rechts Loch

E.B.: M. Gutkas



a Baumweg 5C, sd

Die Rampe nach rechts bis zum Spitz und gerade raus.

E.B.: M. Baumgartner

b The last march of the ents 6A, sd



Nette Verlängerung zum Baumweg.

E.B.: D. Puchberger



c Low energy 5C, sd

Gerade rauf über Leisten und Henkel aussteigen.

E.B.: D. Puchberger



e Gummifurz 6A+, sd

Kurz nach rechts über Untergriffe und mit d aussteigen.

E.B.: M. Baumgartner

f Hochspannung 6B+, sd

Durch den überhängenden Teil über Leisten zur Kante und raus.

E.B.: D. Puchberger



2



3

Noch nicht fertig geputzt

Neu in V2.3:

- Sektor 3 Information
- Zusätzliche locations (QR + link)
- Vereinfachung der links (click auf QR)

Copyright:

Dieser Überblick über das Gebiet wird ausschließlich unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Österreich zur Verfügung gestellt.

Haftungsausschluss:

Bouldern erfolgt vollständig auf eigene Verantwortung. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für richtigen Inhalt sowie eventuelle Unfallfolgen, Schäden oder Nachteile, die beim Bouldern entstehen.

Kontakt:

dietmar.puchberger@gmx.at