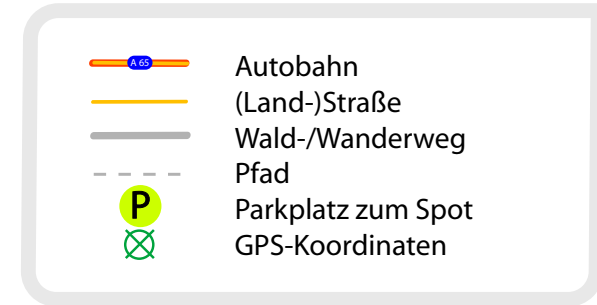
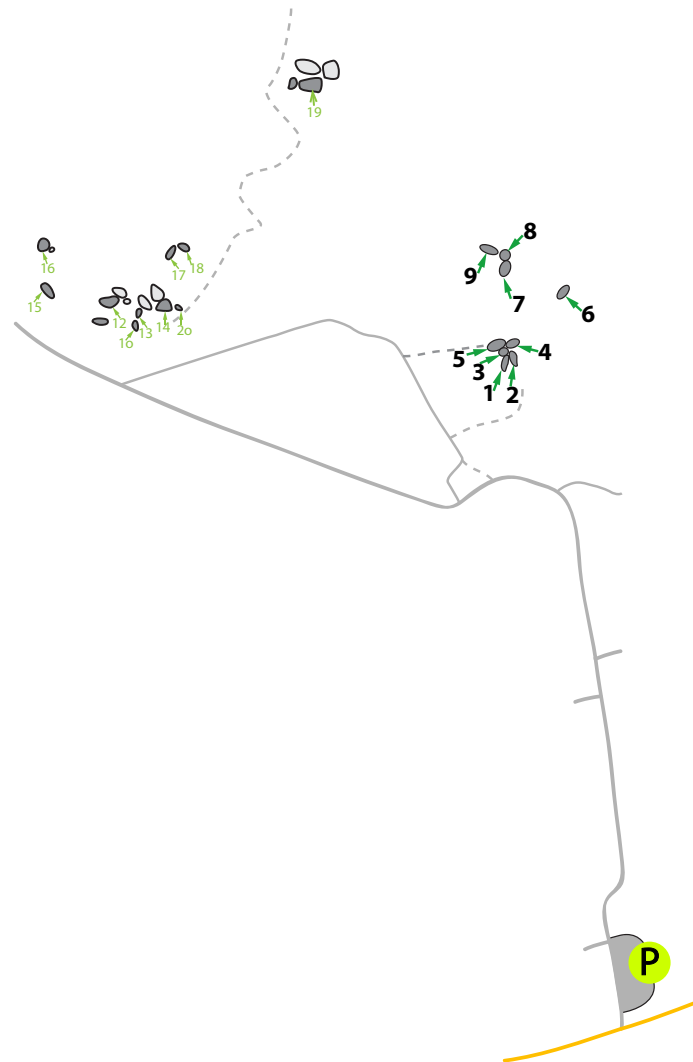


GERMANY | ODENWALD
RIMDIDIM

Stand: 20.11.2013 | Rev. 01

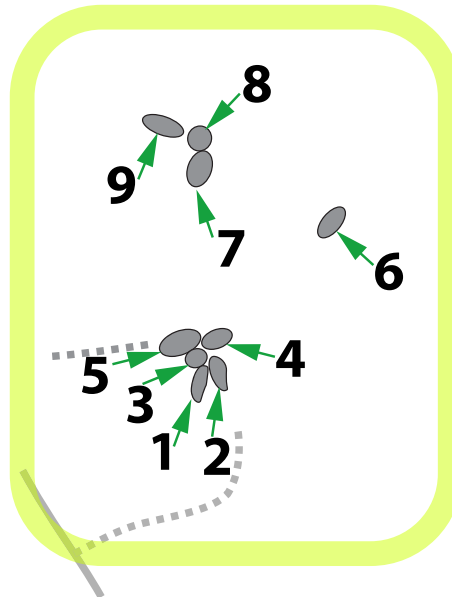
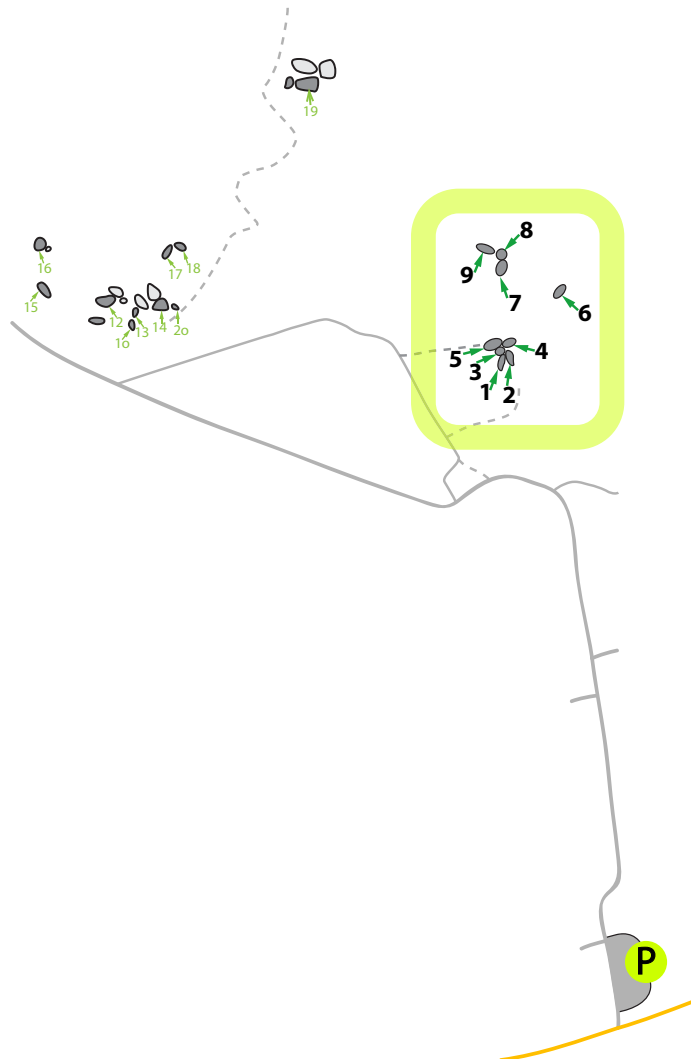


Walking:

Vom Parkplatz aus den Schotterweg mit der „gelb eingekreisten 2“ bergauf laufen. Nach etwa drei Minuten kommt der erste links abzweigende Weg (siehe rechts Skizze) und auch das erste Seitenstechen. Immer gerade den Weg weiter hoch tappen. Ab der Linkskurve wird es eben. Um zu den ersten Blöcken zu gelangen sucht man am besten einen kleinen Weg auf der rechten Seite ca. 50m nach der Linkskurve. Die hinteren Blöcke findet man am leichtesten, wenn man den Schotterweg einfach stur weitergeht und immer nach rechts in den Wald schaut. Der Highball-Block gibt mit seinen 7 Metern schon die Lage der hinteren Blöcke preis.

GERMANY | ODENWALD
RIMDIDIM

Stand: 20.11.2013 | Rev. 01



1 - One Move . fb.6c bloc

SD an geschlagenem Loch und gerade auf den Block.

oo - Bergsteiger . fb.4 trav.

SD ganz rechts an der Kante. Diese nach ganz links und raus.

2 - The Soul in the Buisness . fb.5 trav.

SD an der rechten Seite der Kante. Nach links traversieren und ganz links rausmantlen.

3 - Lohn . fb.4 bloc.

SD in Blockmitte und straight hoch. Die Blöcke daneben sind tabu.

4 - La Traversatta . fb.6b trav

SD links unten an Kante, diese nach ganz rechts um Ecke traversieren und raus.

5 - Dance . fb.6c bloc.

SD an tiefstem Punkt der Blockkante (Talabwärts) und diese hoch.

6 - Leichte Geister . fb.4 bloc.

SS rechts des Risses und gerade hoch.

7 - Ewiges Leid . fb.6a bloc

SD an Kante und diese ganz hoch.

8 - Verbund der Gegensätze . fb.5 bloc.

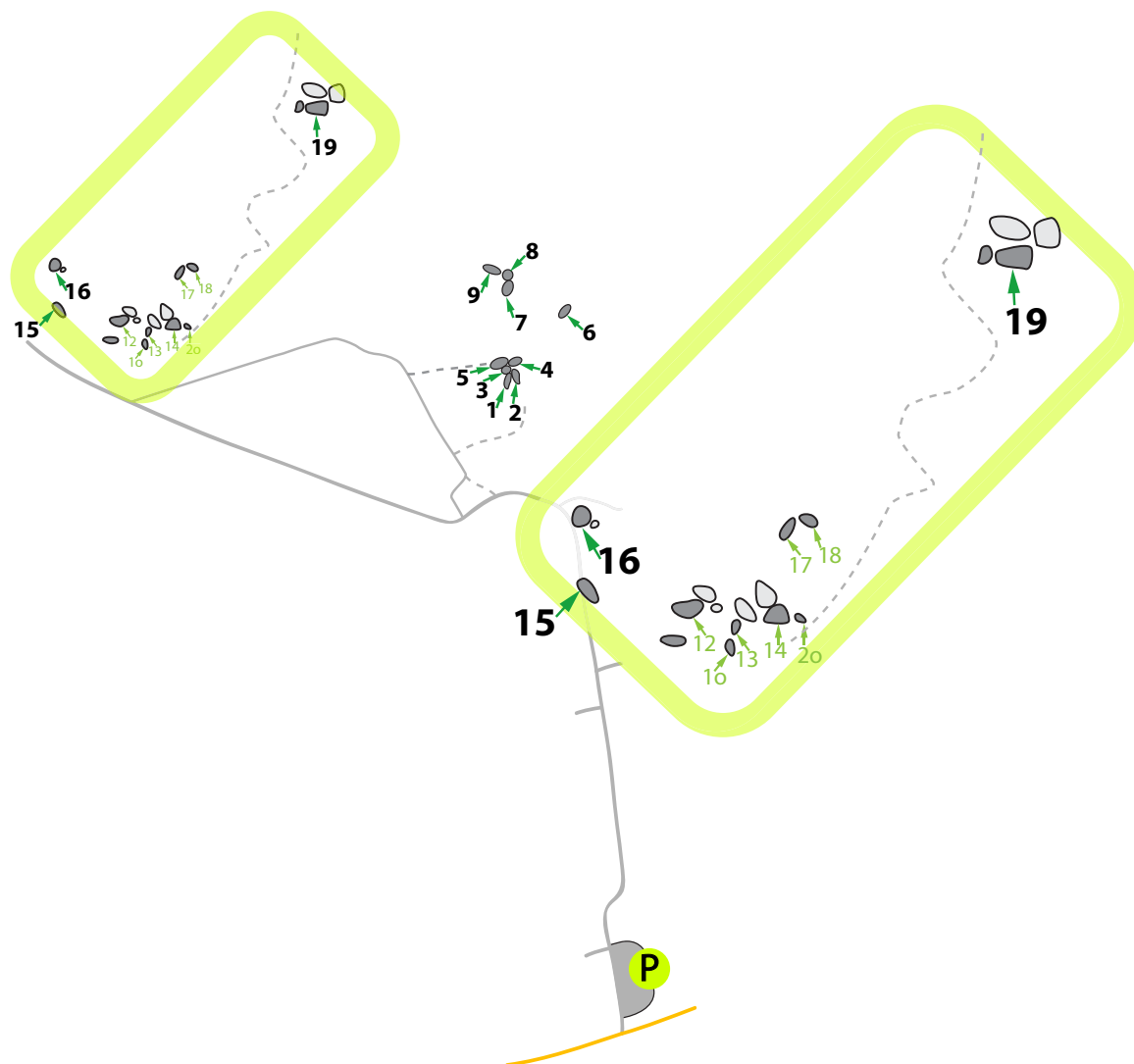
SD an kleinem dreieckigen Block und über den darüberliegenden hoch und raus.

9 - Diffilissimo . fb.7a bloc.

SS in Plattenmitte und hoch. Mit SD ist es fb.7b bloc

GERMANY | ODENWALD
RIMDIDIM

Stand: 20.11.2013 | Rev. 01



- 10 - Dehner . fb.6c trav.**
 SD an markanter Leiste in Blockmitte. Ohne die anderen Blöcke, gerade hoch.
- 11 - Pyramide . fb.6a bloc.**
 SD an der Front des Block und über das Dreieck hoch.
- 11 - Drehwurm . fb.6b trav.**
 SS an hinteren Kante, links von der dreieckigen Front. Ohne Kante nach rechts und die „Pyramide“ raus.
- 12 - Masters Edge . fb.7a bloc.**
 SD rechts des Block an Leisten, über diese hoch zur Kante, nach ganz rechts und raus.
- 12 - Panache . fb.7c bloc**
 SD wie „Masters Edge“ dann direkt Sprung zu rundem Band, dieses nach rechts und raus. Obere Kante ist tabu.
- 13 - Wegsuche . fb.6a bloc.**
 SD an untergelagerter Platte, zur linken Kante des darüber liegenden Blocks und gerade raus.
- 13 - Zangenfänger . fb.6b bloc.**
 SD an untergelagerter Platte, zur rechten Kante des darüber liegenden Blocks und gerade raus.
- 14 - Classic . fb.7a bloc.**
 SS am Riss, Arschbacken zusammen und diesen gerade hoch und raus.
- 14 - Korn und Cracker . fb.7a bloc.**
 SD an rechter Kante m. links und Riss m. rechts. Und so bis ganz oben.
- 15 - Pained Knee . fb.7a bloc.**
 SD an abschüssiger Kante links am Block und gerade auf ihn.
- 15 - Big Ass . fb.6c bloc.**
 SD rechts des Risses. Li Hand im Riss, re Hand Untergriff und gerade auf den Block.
- 16 - Der Lauf der Zeit . fb.7b bloc.**
 SD vorne rechts des Baums. Die Kante ganz hoch auf den Block.
- 17 - Grasnarbe . fb.6a trav.**
 SD an Kante ganz links, Traverse nach ganz rechts und raus.
- 18 - Eyecatcher . fb.6b bloc.**
 SD an mark. Loch mit rechts und gerade hoch.
- 19 - Warp . fb.7b bloc.**
 SD an Höhleneingang mit Seitleisten. Gerade hoch zur Kante und raus.
- 19 - Traumflight . fb.7c trav.**
 Wie „Warp“, nur ab Kante Traverse nach links bis Blockende und dort hoch.
- 20 - Playoff . fb.5 bloc.**
 HS in Blockmitte, gerade hoch und raus.