

## Etappe 20: Karaöz - Adrasan

<b>Charakter</b>	Diese Etappe ist ein weiteres Highlight des lykischen Pfades. Man passiert eine fotogene Küste mit kleinen vorgelagerten Inseln. Bis kurz vor dem Leuchtturm Forstweg, dann abgelegener Migrationspfad durch Macchia und Nadelwälder. Technisch unschwierig doch hinter dem Leuchtturm wegen schlechter Markierung etwas Orientierungsvermögen erforderlich.
<b>Tagestour</b>	Von Karaöz zum Leuchtturm und weiter zum Markiz Tepsi. Einfache Wegstrecke: 3 ¼ h bis zum Leuchtturm und 45 Min weiter zum Gipfel (weglos).
<b>Busanbindung</b>	In der Saison: 2 x täglich Dolmuş von Kumluca nach Karaöz. 4 x täglich von Adrasan zur Küstenstraße bzw. Olympos
<b>Wasser</b>	Laden und Cafe in Karaöz, Zisterne am Leuchtturm, ehemalige Camel Farm
<b>Verpflegung</b>	Laden in Karaöz und Adrasan
<b>Übernachtung</b>	Pensionen in Adrasan, Blue Bay Pension ganzjährig geöffnet
<b>Zeltplätze</b>	am Leuchtturm, ehemalige Camel-Farm, ca. 30 Min. hinter Adrasan an einem Bach

Die Etappe von Karaöz bis zum Leuchtturm verläuft überwiegend auf einer etwas monotonen Forststraße entlang der Küste. Die Abschnitte abseits der Straße kann sich schenken. Sie sind schlecht bis gar nicht markiert, schwer zu finden und verlaufen zumeist nur ein kurzes Stück querfeldein. Die Abzweigung von der Forststraße links hinauf zum Leuchtturm und weiter nach Adrasan ist per Schild gut markiert.

In der näheren Umgebung des Leuchtturms (220 m) gibt es wunderbare Zeltplätze. In der Zisterne am Turm findet man frisches Wasser. Für mich ist dies einer der schönsten Orte des gesamten lykischen Pfades. Leider wurde im Jahr 2008 ein Windrad hingebaut, was das Landschaftsbild nicht gerade verschönert. Man hat eine wunderbare Aussicht hinunter zu den der Küste vorgelagerten Inseln. Die über den Bergen untergehende Sonne verleiht dem Ort in der Abenddämmerung eine geradezu mystische Stimmung.

Man sollte sich hier gut mit Wasser versorgen. Die nächste Gelegenheit gibt es erst wieder kurz vor Adrasan an der ehemaligen Camel-Farm.

Hinter dem Leuchtturm verlieren sich Pfad und Markierungen im Gestrüpp der dichten Macchia. Man orientiert sich am besten an den Steinmännchen und den spärlichen Markierungen. Doch aufgepasst: schnell ist man zu weit aufgestiegen. Insbesondere, da der in der Karte eingezeichnete Wegverlauf nicht ganz korrekt ist. Hinter dem Leuchtturm führt der Weg nicht auf den Markiz Tepe ( 507m). Es geht zwar den Hang schräg aufwärts, doch bleibt der Pfad unterhalb des Gipfels. Er erreicht bei etwa 420 m seinen höchsten Punkt und führt dann wieder abwärts.

Bei einigen verfallenen Hütten (es stehen nur noch Reste der Grundmauern) hält man sich halb rechts. Der Weg führt zunächst sanft bergab, alsbald folgt ein steiler Abstieg in ein Flusstal. Mit Wasser ist hier aber nicht zu rechnen. Die in beiden Führern erwähnte Abzweigung rechts hinunter zum Meer habe ich bislang nicht entdeckt. Der weitere Wegverlauf ist gut markiert. Hinter dem Flusstal geht es nach kurzer Zeit durch einen Kiefernwald wieder stetig bergauf. Ein Geröllfeld querend erreicht man wenig später einen Sattel bei 300 m. Rechts liegt ein schöner Aussichtspunkt auf einer roten Felsspitze. Wenig später steht man bei 380 m auf einem weiteren Sattel.

Ab jetzt geht es bis Adrasan nur noch bergab. Die Markierung ist ausgezeichnet. Die ehemalige Camel Farm (Ruined House) liegt wie eine Geisterstadt zwischen den Kiefern. In ein Betonbecken sprudelt frisches Wasser. Hinter der Farm läuft man halblinks über den Forstweg bergab, erreicht 45 Min. später die ersten Häuser von Adrasan und kurz darauf die am Strand entlang führende Straße, der man nach links folgt. In Adrasan gibt es übrigens am nördlichen Ortsende einen Lebensmittelladen, der direkt am Weg liegt. Dieser kann aber außerhalb der Saison geschlossen sein. Es gibt noch einen anderen (winzigen) Laden. Dazu biegt man rechts in die am Strand entlang führende Straße ein und läuft noch ca. 300 Meter.

	Höhe in m	Hm Aufstieg	Hm Abstieg	km	Gehzeit
<b>Karaöz</b>	10				
<b>Abzweigung zum Leuchtturm</b>	80	70		7,0	02:30
<b>Leuchtturm</b>	220	140		1,5	00:45
<b>Bachbett</b>	100	180	300	5,0	01:45
<b>2. Passhöhe</b>	380	280		4,0	02:15
<b>Ruine (ehemlige Kamelfarm)</b>	130		250	2,0	01:00
<b>Adrasan</b>	10		120	2,0	00:45
<b>Summe</b>		<b>670</b>	<b>670</b>	<b>21,5</b>	<b>09:00</b>