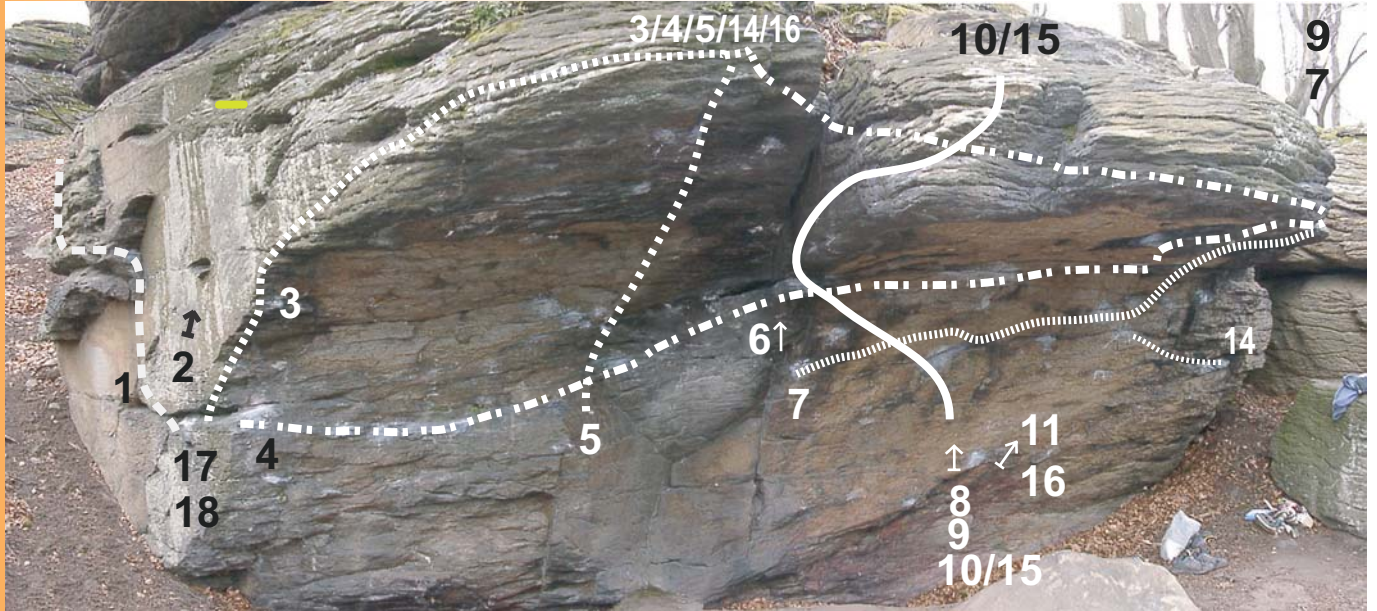
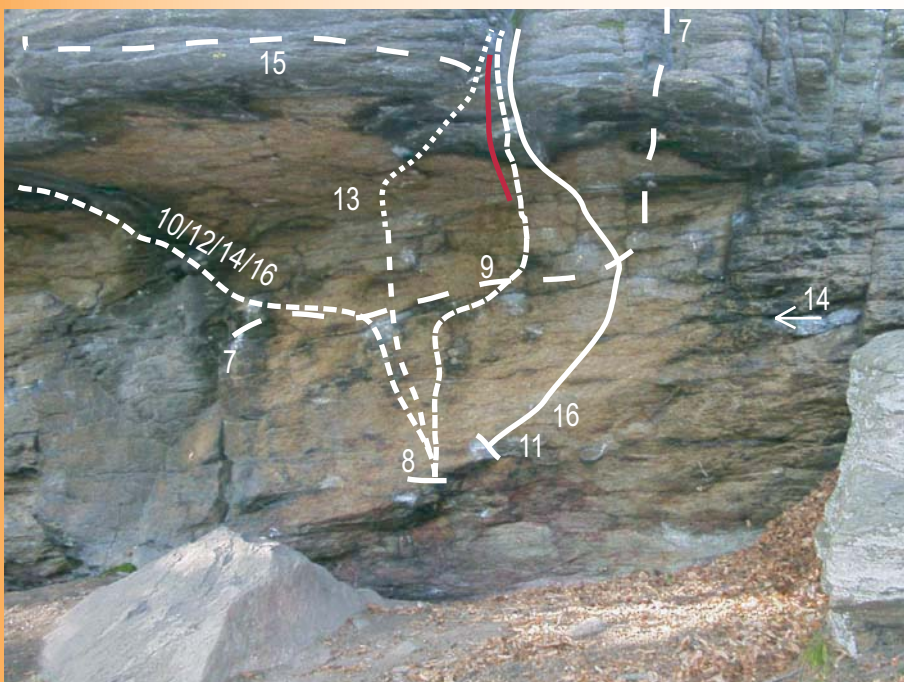


# Graffiti Bereich Stulp



- |  |        |  |
|--|--------|--|
| 1. Irie Man                                  | 6a     | Traverse nach links.   |
| 2. Jump                                      | 7a     | Dynamo von zwei kleinen Löchern bis zur Kante.   |
| 3. Im Reich der Klippenspringer              | 6c+    | An der Dachkante entlang bis zum "Stulp" Ausstieg  |
| 4. Globaler Megawahnsinn                     | 7a+    | Das Dach direkt klettern (nicht an der rechten Kante)!   |
| 5. Universums Stulp                          | 7b+    | Direkt durch das Dach (ohne den Riss).   |
| 6. Pneumatischer Sturm in der Höhle          | 5a     | Einfach den Riss rauf, Sweater ist empfehlenswert.   |
| 7. Speed                                     | 7a+    | Traverse ohne die Henkeln oben!  |
| 8. Time is really going on                   | 7a     | SD von zwei kleinen Leisten, Endet auf den gr. Griff unterm Dach.  |
| 9. Time is out                               | 7a+    | Erster Zug wie "Time is really .." dann wie "Speed" nach re., weiter durch das Dach vom "Megawahnsinn" dann aber gerade aussteigen.                            |
| 10. Plutonium Baby                           | 7b     | Erster Zug wie "Time is really .." - nach links zu den Startgriffen von Speed- dann an die Dachkante (ohne Riss!).   |
| 11. Time for good bye                        | 7b+    | SD beide Hände auf den rechten Startgriff von "Time is really.." nach rechts zu den gr. Griffen. Ausstieg wie "Time is out".                                   |
| 12. Time for Stulp                           | 7b+/7c | Kombination von "Plutonium Baby" und den "Stulp".  |
| 13. Maresi und die Laktoseunverträglichkeit  | 7b     | Einstieg wie "Time is really going on", dann vom gr. Griff direkt durch das Dach.  |
| 14. Crime for Stulp                          | 7c     | Start ganz rechts, Speed retour klettern und über den Stulp aussteigen.  |
| 15. Nitty-gritty and the exclusion principle | 7c     | Kombination von "Time is really.." - "Maresi" (ohne die Griffe und Tritte re. der roten Linie) und den "Globalem Megawahnsinn", Ausstieg wie "Plutonium Baby". |



- |                               |     |  |
|-------------------------------|-----|--|
| 16. Time for deeps Stulp      | 7c+ | "Time for good bye" einsteigen<br>"Speed" retour klettern dann über den "Stulp" aussteigen |
| 17. You can't fly to a number | 7b  | Dynamo vom "Irie Man" Startgriff bis zur Kante rauf.                                       |
| 18. Moosi                     | 4a  | Start wie "You can't fly.." und mit allen Griffen bis zur Kante rauf.                      |