

Egilsstaðir

("eijilstaðir" 1.595 Einw.)

Kurz vor Abfahrt und nach Ankunft der Fähre Noröna in Seyðisfjörður ist der Ort Sammelpunkt von Touristenscharen. Auch sonst fungiert der Verkehrsknoten und das Dienstleistungszentrum für Touristen eher als Durchgangsstation. Empfehlenswert sind neben einem Museumsbesuch Abstecher ins Hochland zum Berg Snæfell, zum Vatnajökull oder in verlassene Fjorde bei Bakkagerði.

Egilsstaðir liegt klimatisch günstig und landschaftlich schön am baumgesäumten See *Lögurinn*. Auf der anderen Seite der Brücke über den zweitgrößten Fluss Islands *Lagarfljót*, dessen oberer Teil einen See bildet, verharret die klein gebiebene Zwillingstadt *Fellabær* ("Hügelsiedlung", 365 Einw.). An dieser Stelle verkehrte früher die Fähre über den Fluss. Als 1912 eine Straßenverbindung von Reyðarfjörður hergestellt worden war, unterhielt die Firma Framtíð, die von den Bauern im Frühling Schafswolle und im Herbst die Schafe selbst abkaufte, hier einen Handelsposten.

Information/Verbindungen/Adressen

• *Information* beim Campingplatz mit Cafeteria zum Aufwärmen, ☎ 4712320, § 4711863, tgl. 9–22 Uhr.

• *Verbindungen* Egilsstaðir ist ein Busknotenpunkt. Von hier fahren Busse nach Süden Richtung Höfn mit Austurleið, nach Seyðisfjörður, nach Borgarfjörður eystri (4-mal pro Woche mit Jakob Sigurðsson), des Weiteren 3- bis 4-x/Woche zum Berg Snæfell ins Hochland (www.tannitravel.is). Derzeit leider keine Verbindung nach Vopnafjörður, 1-2-mal tgl. zum Mývatn und weiter nach Akureyri

• *Versorgung* Apotheke (Lagarás), Búnaðarbankinn, Fagradalsbraut 11, Landsbankinn, Kaupvangur 1. Zwei Supermärkte in der Nähe vom Campingplatz, Mo–So 9–19, Post, Fagradalsbraut 9 (8.30–16.30 Uhr), Shell (8–23.30 Uhr).

• *Autoverleih* Hertz, Avis und Alp, Info am Camping.

• *Autowerkstatt/Tankstellen* Borgþór Gunnarsson, ☎ 4711436, Bilaverkstæði Jonasar, ☎ 4712524. Am östlichen Ortsende mehrere

Werkstätten, bei Problemen lohnt ein Preisvergleich.

• *Einkaufen/Handwerk* Miðhús, etwas außerhalb der Stadt Richtung Eiðar; Handwerker schnitzen hier Holzsachen und Schmuck aus Fisch- und Schafsknochen oder Pferdehufen. Auf Bestellung Arbeiten nach Fotos. Nebenbei vertreiben die Besitzer Keramik und verkaufen Angellizenzen ab ISK 2.000/Tag. Hús Handanna (9), Kaupvangur 5, Mo–Fr 10–18 und Sa 10–14 Uhr, hier werden kleine Kunstwerke aus selbst gemachtem Papier, selbst entworfene Lederbekleidung und verschiedene Gemälde von drei Künstlern verkauft.

• *Fahrradreparatur/Ausrüstung* Verslunin Skógar (2), Dynskógar 4 (Nähe Hótel Valaskjálfi), ☎ 4711230, Mo–Fr 10–12 und 13–18, Sa 10–4 Uhr.

• *Fotoladen* gegenüber dem Ormurinn, ☎ 4711777, Mo–Fr 9–19 und Sa 10–14 Uhr, Myndasmiðjan, Dynskógar 4.

• *Polizei* Lyngás 15, ☎ 4711223.

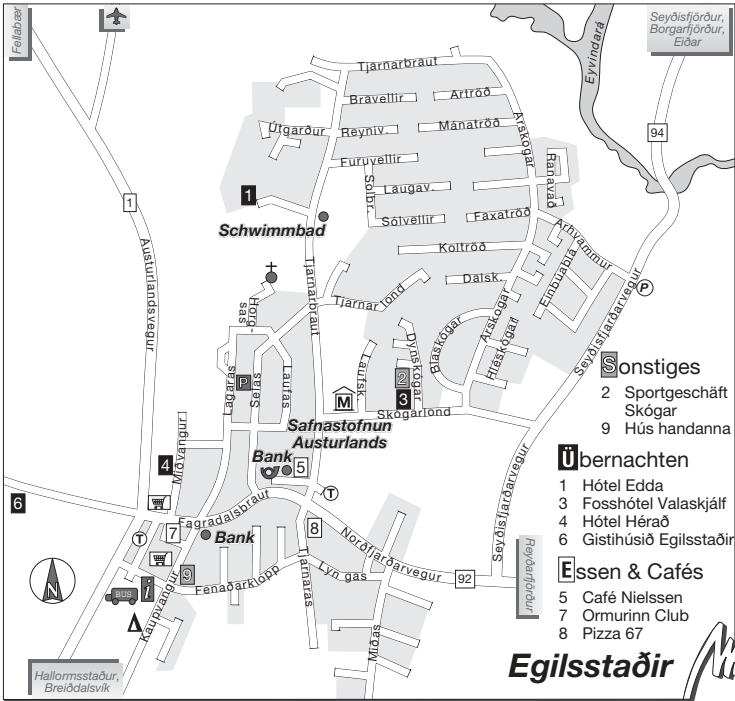
Übernachten/Camping/Essen

Hótel Valaskjálfi (3), Skógarlönd, ☎ 4711000, § 4711001, 21 Zimmer mit TV, Radiowecker und Telefon, DZ ab ISK 7.900, Zimmer z. T. neu renoviert.

Hotel Herað (4), Icelandair-Hotel, Miðvangur 5, ☎ 4711500, § 4711501, 36 Zimmer, DZ für 11.000 ISK inkl. Frühstück.

Edda-Hótel (1), ☎ 4712775, § 4712776, etwas außerhalb gelegene Schule mit den üblichen Preisen.

Gistihúsið Egilsstaðir (6) (FH), ☎ 4711114, § 4711266, idyllisch am See gelegenes Gut, 1903 erbaut und damit die Keimzelle der Stadt Egilsstaðir. 22 Zimmer, DZ ab ISK 7.000 mit



Die Ostfjorde
Karte S. 365

Frühstück, liebevoll mit Antiquitäten eingerichtet. Im Sommerhaus SSU für ISK 2.500 mit Frühstück. Unbedingt vorbuchen. Sehr empfehlenswert.

Fellaskóli in Fellabær, ☎ 4712264, 20.6.–24.8., Übernachten im Schulhaus, in dem bisweilen auch handgestrickte Wollsachen verkauft werden, kostet ISK 1.800 als SSU, sonst sind ISK 2.300 zu zahlen. Küche vorhanden.

Hof Skjalækur (FH), am Südennde von Fellabær nahe dem See, Ende Mai bis September, Altmodische Zimmer im Haus und in einem Neubau sowie 5 Sommerhäuser ab ISK 7.000/Tag, SSU ISK 1.700. Reiten ab ISK 1.500/Std., Angelmöglichkeiten im Urriðavatn, Langavatn oder Reyðarvatn. Waschmaschine; Wollwarenverkauf.

Randaberg, ☎ 4711288, 3 km von Seyðisfjörður. Sehr hübsches Haus. SSU ab ISK 1.500 im Keller. Besitzer sprechen leider kein Englisch.

• **Camping Camping Egilsstaðir** ☎ 4712320, bis auf unzureichende Kochmöglichkeiten

relativ komfortabel ausgestattet; Waschmaschine (ISK 400), SSU 1.400 ISK. Nahe der Tankstelle, oft viel Trubel.

Hof Skjalækur, (s. o.), eine gute Alternative, mit Dusche/Hot Pot, Waschmaschine/Trockner.

• **Essen/Café** Restaurant im **Hôtel Valaskjálff (3)**, Speisesaal der gehobenen Preisklasse, bebildert mit Straßenimpressionen. Tipp: Mönchsfisch in Pfeffersauce.

Café Nielssen (5), Tjarnarbraut 1, Café und Restaurant mit Terrasse in einem Haus von 1914, Mo–Fr 11.30–23.30, Sa–So 12–2 Uhr, bei Ólga, traditionell Isländisches wie Fleischsuppe oder Erbsenlammintopf; Rentiersteak. Leckere Kuchen. Empfehlenswert. Im Obergeschoss ist eine Galerie eingerichtet.

Shell-Tankstelle, Fagradalsbraut 13, Bar **Ormurinn (7)**, Mo–Fr 20–1, Sa/So 15–3 Uhr. **Pizza 67 (8)**, tgl. 11–23 Uhr. Tankstellengrill **Sóluskáli** neben dem Campingplatz, tgl. 8–23.30 Uhr, Lammgerichte ISK 1.700.

Freizeit/Sport

• *Fahrradverleih* Am Campingplatz, halber Tag ISK 500.

• *Feste Jazz-Festival* im Juni; aus dem ganzen Land reisen Jazzfans an. **Stadtfest "Ormsteiti"** Ende August/Anfang September. Musikfestival im Juni, **"Bright Nights"**.

• *Schwimmbad* Tjarnarbraut 26, ☎ 4711467, Mo–Fr 7–21.30, Sa/So 10–19 Uhr, Freibad mit Rutschbahn und zwei Hot Pots.

• *Reiten* Wir empfehlen Touren mit **Stéfan & Ragga** auf dem Hof Útnyrðingsstaðir nördl. des Ortes, ☎ 4711727, 8535452. Außerdem auf **Skipalækur**, ISK 1.500/Std. Weitere Informationen in der Touristeninformation. Empfehlenswert ist ein Ausflug nach Husey.

• *Rafting* ☎ 4711526. Ab ISK 3.000/2–3 Std. in verschiedenen Flüssen.

Sehenswertes/Spaziergänge

Ostisländisches Museum: 1995 wurde in Ostisland von Spaziergängern zufällig ein Wikingergrab entdeckt. Sogar die Überreste des Pferdes des Toten lagen in der Erde. Das Grab verdient Erwähnung nicht nur wegen seines über tausendjährigen Alters, das es zu einer der ältesten Grabstätten macht, die bisher gefunden wurden; bemerkenswert sind darüber hinaus die beigegebenen Gegenstände, die im Museum ausgestellt sind. Es wurde außerdem eine gut restaurierte Stube aus einem altisländischen Bauernhof aufgebaut. Sie stammt aus einem alten Haus von 1891 aus der Nähe, das bis 1964 bewohnt war. Die weiteren Ausstellungsnischen und -vitrinen zeigen alte Waffen, Wohnzimmereinrichtungen, Kircheninventar (wie die Glocke aus Hallormsstaður), Gegenstände des Klassenzimmers des Mjóifjörður, Exemplare der berühmten isländischen Tabakdosen, typische Nationaltrachten und Bilder zur Geschichte der Brücke über die schwer zu überwindende Jökulsá.

Öffnungszeiten Minjasafn Austurlands, Laufskógar, Di–So 11–17 Uhr, ISK 400.

Selskógur: Hübsch angelegte Wanderwege in einem Wäldchen am Rande der Stadt, ideal für Spaziergänge. Vom Aussichtspunkt überblickt man Egilsstaðir. An der Lichtung mit Grillplatz stehen drei Steine, die "Wurmseier", 50, 80 und 110 kg schwer.

Fahrt um den See Lagarfljót

Loch Ness in Island: Der See ist die Heimat des ominösen *Lagarfljótswurm*, der nebenbei noch einen Goldschatz bewacht und ab und an gesichtet worden sein soll. Der See ist knapp 25 km lang, 2,5 km breit und 112 m tief (und damit 90 m unter dem Meeresspiegel!). Früher waren an einigen Stellen Fährverbindungen eingerichtet. Die ersten Flugzeuge nutzten den See als Landebahn. Anglern wird er nur wenig Freude bereiten, da die hiesigen Forellen nicht zu den begehrtesten zählen.

Skriðuklaustur und Valþjófsstaður: Skriðuklaustur, Nachbarhof von Valþjófsstaður, ist seit Jahrhunderten als großer und wohlhabender Pfarrhof bekannt. Auf Skriða wurde 1494 das älteste Kloster in Island gegründet, alleiniges von Eyjafjörður bis nach Kirkubæjarklaustur. Die Klosterkirche wurde am 23. August 1496 geweiht. 1563 wurde die Abtei aufgegeben und der Besitz fiel dem dänischen König in die Hände. Seit 1792 ist die Kirche nicht genutzt, Ruinen sind noch zu sehen. Der Schriftsteller *Gunnar Gunnarsson* (1889–1975),

Hallormsstaður: Bäume statt Schafe

Wo die Asphaltstraße am Ostufer beginnt, steht die größte Attraktion des Lagarfljót: der Wald Hallormsstaður (die Ansiedlung war bis 1880 Pfarrhof). Wahrscheinlich muss man erst einige Tage in Island gereist sein, um Bäume als Sehenswürdigkeit zu schätzen. Ein Wanderweg beginnt neben dem Gästehaus. Der 1905 unter Naturschutz gestellte Wald ist etwa 6 km lang, verschiedene Baumarten werden in der angegliederten Baumschule gezüchtet. Zur Zeit der Besiedlung war das Land noch zu einem beträchtlichen Teil (25–30 %) mit Baumland bedeckt. Außer dem Weidegang und Schafverbiss vernichtete der Bedarf an Holzkohle zur Eisengewinnung sowie an Bau- und Brennholz zahllose Bäume. Heute sind ca. 80 % der Baumflächen von bis 2 m hohen Bäumen bestanden, 15 % mit bis zu 4 m, bis 8 m 2,5 %, lediglich der magere Rest erreicht die stattlicheren Größen bis 12 m. Etwa einhundert Baumarten wurden mittlerweile auf ihre Tauglichkeit zur Aufforstung geprüft, etwa ein Dutzend scheint geeignet zu sein. An vielen Stellen im ganzen Land bemühen sich Helfer, wieder Bäume anzusiedeln. Sogar Schulkinder helfen Gebiete einzufrieden, schließlich ist die Sorge um den Wald zu einer regelrechten Volksbewegung angewachsen. Die Aufforstungen zeigen bereits ansehnliche Erfolge.

der den Klosterhof gekauft hatte, wohnte hier für einige Jahre. Später gab er dem Staat Land und Besitz, unter der Bedingung, dass dieser es gemeinnützig verwenden würde. Sein Wunsch ging mittlerweile in Erfüllung, der Prachtbau ist ein offenes Künstlerhaus. Zudem ist in den Räumen ein Museum zu Leben und Werk des Autoren untergebracht.

Mit **Valbjófsstaður** (an der 933) besuchen Sie eine vormals hoch angesehene Kirche. Übrig sind nur der Dachstuhl aus Holz von 1890, ein Messbecher und Oblatenkelch aus dem 18. Jh. und die Altartafel von 1927. Die heutige Kirche ist leider aus Beton (1966 geweiht) gebaut, die innere Kirchentür ist immerhin eine genaue Kopie des berühmten Originals aus der Zeit um 1200, das heute im Nationalmuseum untergebracht ist. Vorbild ist eine Szene aus einem Rittermärchen: Ein Ritter rettet einen Löwen vor einem Drachen; auf diese Weise gewinnt ersterer einen treuen Gefährten. Wahrscheinlich ist mit dem Ritter Christus gemeint und damit wird das Bild eine symbolische Geschichte für den ewigen Kampf des Guten mit dem Bösen. In den unteren Abschnitten sind vier ineinander verbissene Drachen verwoben, deren Krallen in der Bildmitte eine Blume bilden – vielleicht eine Anspielung auf die Schöpfung. Im 19. Jh. wurde die Tür nach Dänemark gebracht, erst 1930 gelangte sie anlässlich des Parlamentsfestivals zurück.

Wasserfall Hengifoss: Am Westufer bei km 38. Zunächst steigt man steil über Weiden hinauf auf eine flachere Anhöhe. Erster Wasserfall ist der *Jónsfoss*, gefolgt vom markanteren *Litlanefoss*, den eine schöne Basaltformation als Kulisse umgibt. Auf dem ersten Hügel erscheint dann endlich der dünne, aber hohe Hengifoss, der dritthöchste Wasserfall des Landes. Fast beeindruckender

als der "hängende" Wasserfall sind die roten Sedimentschichten im Lavahintergrund. Steigt man die Fallhöhe bergan, hat man einen guten Überblick über den Lagarfljót gen Westen. Zum Hengifoss dauert es gute 30 Minuten, am schönsten ist er in der Mittagssonne.

• *Verbindung* Nach Busverbindungen und Touren erkundigt man sich am besten in der Touristeninformation von Egilsstaðir.

• *Tanken/Einkaufen* **Hallormsstaður**, tgl. 9–22 Uhr, angeschlossen ist ein kleiner Laden mit allem, was man braucht: Lebensmittel, Klamotten, Autoteile... (bei km 15).

• *Übernachten/Camping* **Hof Setberg I**, ☎ 4711929, einige Kilometer hinter Fellabær, fünf Betten in einem 1927 erbauten Haus mit Küche. Nebenan erhebt sich der Setberg (170 m). SSU. Der Farmer hat ein Lied auf die Region gedichtet und lässt es sich nicht nehmen, es bei Bedarf auf dem Harmonium vorzuspielen.

Hallormsstaður, ☎ 4711763, 12 Räume in der

immer noch für Unterricht genutzten Hauswirtschaftsschule von 1930. Das Haus soll erweitert werden. SSU ISK 1.200, DZ/EZ ISK 3.700/2.700. Reiten, Tret- und Ruderbootverleih.

Sehr schöne und ruhige **Campinggelegenheit** unten an der Bucht unter Bäumen (!).

Hof Stóra-Sandfell II, ☎ 4711785, ein liebevoll hergerichteter DZ für ISK 1.500/Pers. als SSU, **Camping** ISK 500/Pers. Reiten, auch längere Touren.

Eyjófsstaðir (FH), ☎ 4712171, § 4711732, 1.6.–10.9., 10 km südlich von Egilsstaðir. Alle Räume sind fein säuberlich mit Waschbecken, Tisch, Stuhl und Bibelspruch an der Wand versehen.

Zuflucht Lagarfljót – die gausige Hrafnkelssaga des Hrafnkell Freysgoði

Der Held ist ein ehrgeiziger, sich selbst überschätzender Gode ("hrapkedl"), der aufgrund eines Gelübdes den Schafhirten Einar tötet, da dieser ein Freya geweihtes Pferd reitet. Der Fall wird von Einars Cousin Sámr vor Gericht gebracht. Hrafnkell wird zwar nicht zum Tode verurteilt, jedoch verbannt und verliert dadurch seine Stellung, jegliches Ansehen und Vermögen. Doch schon nach kurzer Zeit vermag er wieder zu Reichtum zu kommen. Sechs Jahre nach den Geschehnissen rächt sich Hrafnkell am schuldlosen Bruder Sámr, tötet ihn und überfällt daraufhin Sámr selbst, der sich unterwerfen muss. So gelingt es Hrafnkell, seine alte Stellung wieder innezuhaben.

Egilsstaðir/nördliche Umgebung

Ausflug zur Jugendherberge Húsey (Straße 926): Die Jugendherberge Húsey wird gewöhnlich immer in Verbindung mit ihrer naturschönen Lage genannt – umschlossen von den Flüssen Lagarfljót und Jökulsá á Brú, unterhalb eis- und schneebedeckter Berge, inmitten von Stranddünen und zahlreicher Pflanzenarten. Wer über 30 Brutvogelarten beim Nisten erleben will, Seehunde und Einsamkeit entdecken möchte, zum Lachs- und Forellenfischen kommt oder Wander- bzw. Reitausflüge unternehmen will, der ist 60 km nördlich von Egilsstaðir richtig aufgehoben.

Übernachten/Reiten **Jugendherberge Húsey**, ☎ 4713010, § 4713009, Vorbuchen empfohlen, Jugendherbergspreise (1.600/1.250). Reiten ISK 1.400/Std.; Pferdeferien für Familien. Geführte Touren. Wanderwege Richtung Borgarfjörður geplant. Abholservice.

Wandergebiet Borgarfjörður eystri

60 km nördlich von Egilsstaðir liegt Borgarfjörður eystri, ein kleines Nest am Ende der Welt. Doch die Landschaft ist fantastisch. Da gibt es den "Türberg" *Dyrfjöll*, der wegen eines quadratischen Loches in seiner Flanke so heißt, oder den farbenprächtigen und von schwarzen Lavalinien durchzogenen *Ignimbritberg Hvitserkur*, die geologische Attraktion der Region.

Das gesamte Gebiet ist mit Elfen- und Trollgeschichten eng verbunden, nicht umsonst steht mitten in Bakkagerði, auch Borgarfjörður genannt, die *Elfenkirche*. Alle beschriebenen Wanderwege sind markiert. Die landschaftlich aufregende *Stóruð-Route* beginnt bereits westlich von Bakkagerði. Versäumen Sie es nicht, zur Einstimmung kurz nach dem Pass die *Innra Hvanggil* aufzusuchen. Die Gegend von Borgarfjörður ist übrigens das zweitgrößte Rhyolithgebiet Islands.

Anfahrt über Eiðar: Der Eindruck, dass die Winzigkeit isländischer Orte nicht zu übertreffen ist, wird sich weiter festigen. Immerhin war hier einmal ein Häuptlingssitz. Heute ist Eiðar wenigstens Schulstandort. Um den Ort und den See ist ein Naturschutzgebiet mit 1.150 ha Forst und Wanderwegen geschaffen worden. Das Kuriosum des Ortes ist in der Kirche aus dem Jahre 1887 zu finden. Dort hängt eine *Jesusfigur*, die vor vielen Jahren vom Meer angeschwemmt wurde. Vielleicht stammt sie von einem gestrandeten Schiff? Niemand weiß es. Ein Spaziergang um die Seen *Eiðavatn* und den kleineren *Húsatjörn* (Umrundung in einigen Minuten, Infos im Hotel) bietet sich in dem kleinen Ort als Abendbeschäftigung an.

Übernachten Hótel Edda, ☎ 4713803, tristes Gebäude mit etwas ansprechenderem Interieur: Restaurant.

Streckeninfo/Tipps für Radler: Auf guter Schotterpiste rollt es sich flott von Eiðar nach Bakkagerði (57 km), rötliches Gestein als Kulisse, Püfur-Wiesen im Vordergrund, auf die unten rötlich schimmernden, oben schneeweiß verzierten Berge zu. Ab der Schutzhütte auf der Passhöhe Vatnsskarð gegenüber dem See schlängelt sich der Weg mit 14 % bergab, um nah an der Küste am Holzkreuz *Naddakross* vorbeizuführen, das erstmals 1306 errichtet wurde. Das Ungeheuer *Naddi* hatte hier einst die Wege am Fuße der rutschigen Berge unsicher gemacht. Die Inschrift "Effigiem Christi qui transis pronus honora" (Ehre das Bild Christi in Verneigung, der du vorübergehst) hat hoffentlich oft seine Schutzfunktion für Reisende auf der früher nicht gerade harmlosen Strecke erfüllt.

Bakkagerði (oder Borgarfjörður eystri)

(101 Einw.)

Der kleine Ort strahlt ein wenig von der mystischen, kühlen Romantik der alten und doch präsenten Götter- und Geisterwelt aus. Im unersetzten Fjord mit den dunkleren Basalten, Jaspiseinsprengeln und helleren Stellen aus Liparit-Gestein wohnt die Königin der Elfen.

Álfaborg ist ein Felshügel nahe der Kirche. Hier residiert die Königin des Elfengeschlechtes. Im Sommer ist die Umgebung in eine Wolke weißen Wollgrases gehüllt. Natur- und Schutzgeister bevölkern viele Felsen in der Region. Und was machen die Menschen? Man lebt von Schafzucht und Fischfang,

392 Die Ostfjorde

betreibt eine kleine Salzfishfabrik und bearbeitet Steine in der besuchenswerten Firma *Álfasteinn*.

Die Kirche wurde 1901 eingeweiht. Der Künstler *Jóhannes Kjarrval* (1885–1972), der hier aufgewachsen war, schmückte die Altartafel mit einem nicht sehr gängigen Motiv: Jesus hält die Bergpredigt auf der Elfenburg. Kjarrval zu Ehren hat man ein Museum eingerichtet (tgl. 12–18 Uhr, ISK 500). Das Rhyolithgestein der Umgebung gibt eine besondere Schönheit ab, vor allem bei Regenbogenwetter mit entsprechender Wolkendramatik. Im Sommer tapsen an einigen Stellen Papageientaucher im Felsgestein (z. B. am Hafan einige km fjordauswärts), auch viele andere Vögel tummeln sich in den Klippen des nördlichen Fjords.

Information/Verbindungen/ Adressen

• *Information* Touristeninformation geplant; bisher bei *Álfasteinn* am östlichen Ortsende oder unter ☎ 4711863.

• *Verbindungen* Mo, Di, Do, Fr 8 Uhr Abfahrt. Anmeldung ist nötig unter ☎ 4729805. Weitere Info im Hotel oder bei *Álfasteinn*.

• *Versorgung* Bank (Mo–Fr 12.30–16 Uhr), Supermarkt (Mo–Fr 10–18, Sa/So 12–16 Uhr), Post, Automatentankstelle, Werkstatt an der Tankstelle.

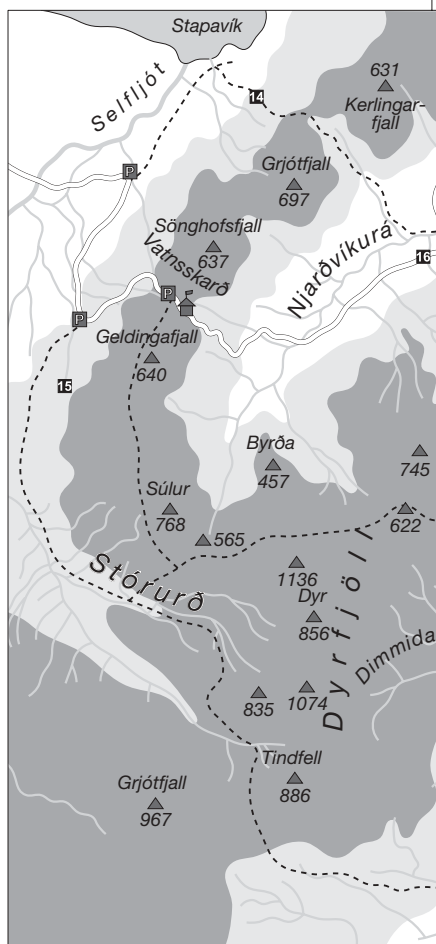
• *Autowerkstatt* *Jón Helgason*, ☎ 4729914.

• *Kunsthandwerk* *Álfasteinn*, ☎ 4729977, § 4729877, Juni–August tgl. 10–17 Uhr. Die Steinmetze dieser Firma beschleifen und schlagen seit 1981 Steine mit Gravuren für alle Gelegenheiten, z. B. als Uhr in der Form Islands. Des Weiteren werden kunstvolle Salz- und Pfefferstreuer oder Stövchen hergestellt. Putzig sind die kleinen

Übernachten/Camping/Essen

• *Übernachten* *Hotel/Félagshemilið Fjarðarborg*, mitten im Ort, ☎ 4729920, Günstige Unterkunft. Großes Sommerhaus.

Borg, ☎ 4729870, Unterkunft für ISK 2.000, SSU ISK 1.250, Kochgelegenheit.

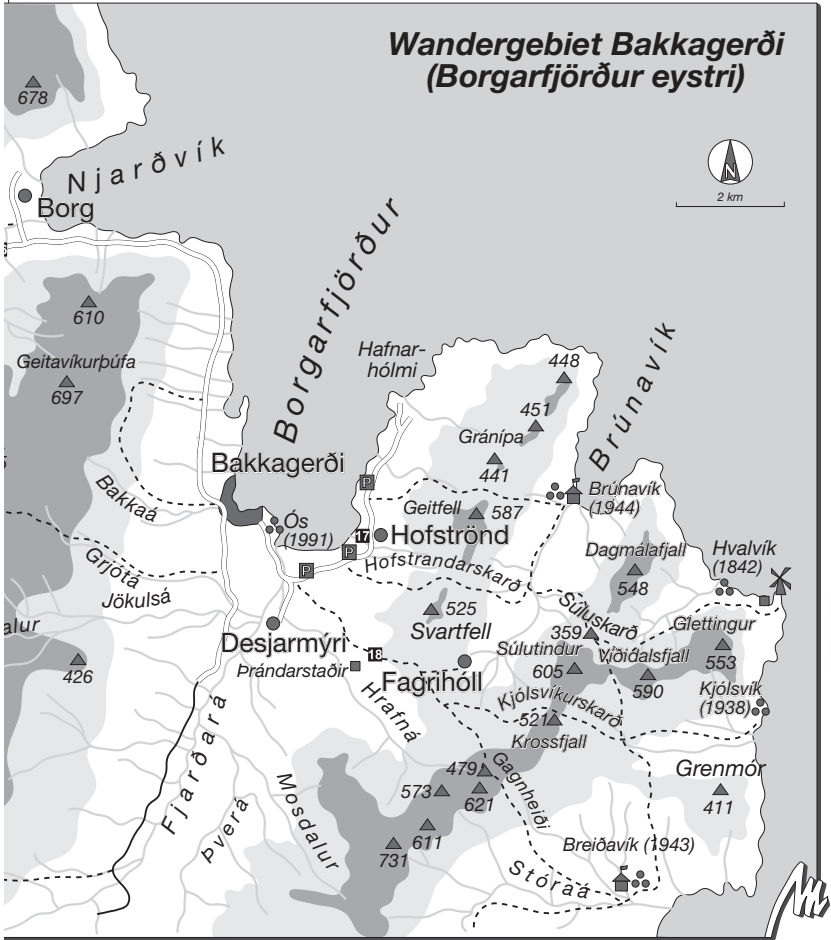


Steintrolle, die mit Kulleraugen aus bunten Steinsplittern grinsend in die Welt linsen. Glanzstücke der Museumsabteilung sind ein versteinertes Baumstammstück aus dem Loðmundarfjörður und größere Mineralien.

• *Camping* Nahe der Kirche, Duschen vorhanden. Dritte Nacht kostenlos.

• *Essen* Einfaches Restaurant im **Hotel**, neben Fastfood Fleischsuppe ISK 900 und günstige Fischgerichte (ISK 1.200) oder manchmal Papageientaucher.

Wandergebiet Bakkagerði (Borgarfjörður eystri)



Die Ostfjorde
Karte S. 365

Wanderungen

(s. Karte S. 392/393)

Eine neue Touristenwanderkarte ist in Planung. Sie dürfte im Ort oder in Egilsstaðir erhältlich sein.

Halbtageswanderung Gönguskarð
(vom Hof Unaós in die Bucht Njarðvík)
(14): Bis 1953 war dies anstelle des heutigen Vatnskarð der Hauptverkehrsweg nach Borgarfjörður eystri. Vom Ausgangspunkt Unaós (Parkplatz mit Wandertafel an der Straße) sind nach Njarðvík etwa drei Stunden zu veran-

schlagen (dort Übernachtungsgelegenheit). Zunächst geht es am Ufer entlang bis zum ehemaligen Anlege- und Handelsplatz *Stapavík*, der ebenfalls bis 1953 genutzt wurde und der Abenteuer vielleicht zu Erkundungen reizt. Von hier führen markierte Wege den Berg hinauf entlang des Passes Gönguskarð

(415 m) – dass die Sicht von dort zwischen den Bergen Kerlingarfjall (631 m) und Grjótfjall (697 m) über Fljótdalshérað und Njarðvík bezaubernd ist, versteht sich. Von letzterer Bucht muss man dann nach Borgarfjörður trampen oder an der Küstenstraße weiter marschieren (ca. 9 km).

Tagestour Stóruð und Dyrfjöll (5 Std.) (15): Eine der schönsten Wanderungen Islands, zum 4–5 km langen "Naturwunder" *Stóruð* (sprich stóruð, "großer Felshaufen"), einem gewaltigen Bergsturz. Diesen kann man von zwei Stellen aus erreichen: Entweder vom Parkplatz an der Straße 94 unterhalb der Passhöhe, von wo man in einem Tal auf das Dyrfellmassiv zusteuert, oder in 2–2,5 Std. vom Pass *Vatnskarð* (431 m) nach einem steilen Auftakt entlang des Gebirgszuges landeinwärts. *Stóruð* liegt dann rechts unterhalb im Tal. Aus der Senke mit den hausgroßen Steinblöcken, die vom Gletscher hierher transportiert wurden, geht man nördlich hinauf (links des Türberges; man stößt auf den Weg, der vom Pass *Vatnskarð* kommt) und wandert im Halbkreis rechts um das 1100 m hohe Dyrfjöllmassiv, bis der Taleinschnitt der *Grjóta* hinunter nach Borgarfjörður leitet. Für diesen Weg mit seinen Ausblicken ist besser mit 8–9 Stunden Dauer zu rechnen: Im *Stóruð*-Tal kann man sich stundenlang aufhalten.

**Anspruch* Bei Nebel Orientierungsschwierigkeiten. Im frühen Sommer nach den Schneebedingungen fragen.

**Geologie* Der Dyrfjöll ist ein Zentralvulkan, entstanden in nur einer Eruptionsphase im Zeitalter des Tertiär, vor ca. 10–15 Mio. Jahren. Askja ist die gegenwärtige Ausgabe dieses Vulkantyps. Nach den explosiven Ausbrüchen sackte die Magmakammer unter dem Dyrfjöll-Vulkan zusammen und eine lehrbuchmäßige Caldera bildete sich, die sich bald mit Wasser füllte. Als neue Laven damit in Berührung kamen, entstand Palagonit, der sich zu Brekzie verfestigte (siehe Kap. Geologie, S. 22). Da-

nach flossen nochmals Lavaschichten über das Ganze. Dann griff die Erosion an und so etwas wie eine Reliefumkehr fand statt: Wir sehen heute nur noch Reste der Vulkancaldere, der ehemalige Vulkankegel ist wegverwittert, nur am Südrand sieht man noch den Übergang zum Krater. Vor allem die Gletscher hobelten im Laufe der Jahrtausende an der Lava, bis nur noch ein T-förmiges Gebilde zurückblieb. Bei den explosiven Ausbrüchen kam es auch zu Glutwolken, ein Teil deren Materials fiel auf den Krater zurück und ist heute als helle Ignimbritfläche bei der Wanderung zu sehen.

Innra Hvanngil (30 Min.) (16) Am Rand der Straße 94 liegt kurz vor der Njarðvík und 4,6 km von der Passhöhe rechter Hand die helle, rhyolithische Schlucht *Innra Hvanngil*. Es lohnt sich, hier umherzuschweifen. In den Rhyolith sind hier schwarze Basalte eingedrungen.

Kjarvalsweg: Kjarval hat hier im Fjord zwei Landschaftsbilder gemalt – ein kleiner Wanderweg mit Kopien der Bilder soll eingerichtet werden, sodass man Original mit "Fälschung" vergleichen kann.

Geitfellumrundung/Brúnavík (5–6 Std.) (17): Ausgangspunkt dieser Tour über zwei Pässe ist der Signalturm ca. 3,5 km von Bakkagerði Richtung Hafen am östlichen Fjordufer (Parkplatz). Der markierte Weg führt über den Pass *Brúnávikurskarð* (345 m) über Hügel und bewachsenes Land. Der Aufstieg schafft keine Probleme, ein wenig steiler ist der Weg an den Hängen hinunter nach *Brúnavík*. Nach einem Spaziergang am Strand nimmt man den südlichen Weg um den 587 m hohen *Geitfell* zurück nach Borgarfjörður. Dieser Weg über den 321 m hohen Pass *Hofstrandarskarð* ist größtenteils ein einfach begehbarer Jeepweg, herrlich zwischen den imposanten Bergen Geitfell und Svartfell (525 m) gelegen. Diese Tour ist eine lohnenswerte Möglichkeit, sich in der farbenreichen Landschaft ein wenig länger aufzuhalten.

Lange Tageswanderung/Trekkingtour T 4/18 (s. Karte S. 392/393)

Über die Gagnheiði nach Breiðavík: Ein klassischer Weg ist der alte Fahrweg nach *Breiðavík*. Beginn: 2 km östlich von Bakkagerði am Parkplatz kurz hinter dem Fluss *Fjarðará*. Etwa auf der Höhe des bizarr geformten Svartafell (525 m) sprengte der Frost eine markante Erdoberfläche aus dem Gestein, den Elfenhügel *Fagrihöll* ("schöner Hügel", ein Fels rechts des Weges inmitten einer Püfurwiese, die ungewöhnlicherweise eine Linienstruktur hat). Von hier geht es bergan, vorbei an dem Abzweig nach *Kjólsvík* auf einem steinmännchengesäumten Weg bis zur Passhöhe der Gagnheiði (479 m; km 7 ab Parkplatz). Von dort hat man eine weite Aussicht über *Borgarfjörður*, *Breiðavík*, *Litlávík* und andere Buchten. Nach insgesamt weiteren 5 km ist die *Breiðavík* mit den beiden verlassenen Torffarmen *Litlávík* und *Breiðavík* erreicht. Es bietet sich an, bereits hier zu übernachten. Am nächsten Tag umrundet man ent-

weder über die *Víknaheiði* den 543 m hohen Rhyolithberg *Staðarfjall* und erreicht so nach 7 Std. wieder *Bakkagerði*, oder man geht, als zweite Möglichkeit, nördlich von *Breiðavík* über den Pass *Súluskarð* (359 m) nach *Brúnavík* und gelangt von dort weiter über den *Hofstrandarskarð* (321 m) zurück nach *Bakkagerði* – der reizvollere, aber mit zwei Passüberquerungen auch ein wenig anstrengendere Weg (7 Std.).

Wer genug Ausdauer besitzt, kann die Rundtouren auch in einer langen Tageswanderung bewältigen.

• *Übernachten* Die Hütten müssen unter ☉ 4712320 (Touristinf.) in *Egilsstaðir* vorgebucht werden. Gut ausgestattete Hütte *Breiðavík*. SSU ISK 1.200, Kochgelegenheit, Camping mögl.

• *Wasser* Überall Bäche.

• *Ausrüstung* Wanderschuhe.

• *Anspruch* Einfach, keine Orientierungsschwierigkeiten.

Trekkingtouren nach Süden

Wunderschöne Wanderungen führen nach Süden, entweder in 2 Tagen nach *Seyðisfjörður* oder etwas länger über kleinere Fjorde. Bei gutem Wetter herrliche Ausblicke. Vgl. Kap. *Seyðisfjörður*.

Was haben Sie entdeckt?

Können Sie ein schönes Hotel empfehlen oder haben Sie einen neuen Wanderweg entdeckt? Wenn Sie Informationen, Tipps, aber auch Kritikpunkte haben, lassen Sie es uns wissen.

Schreiben Sie an:

Christine Sadler/Jens Willhardt

Stichwort "Island"

c/o Michael Müller Verlag

Gerberei 19

91054 Erlangen

E-Mail: sadler.willhardt@michael-mueller-verlag.de

Die einsame Südküste

Die kurvenreiche Strecke führt von Brjánslækur aus an zwölf zumeist kurzen Fjorden vorbei nach Osten. Für die mühselige Fahrt auf schlechter Schotterpiste entschädigen die imposanten Ausblicke auf den Breiðafjörður und die Bergwelt. Nach 173 km wird am Südufer des Gilsfjörður die winzige Gemeinde Saurbær in der Region Dalir erreicht. Hier endet die Fjordwelt. Einkaufsmöglichkeit besteht nur in Reykhólar und Króksfjarðar-nes nach jeweils etwa 145 km sowie in Saurbær.

Von Brjánslækur aus umrundet die Str. 62 den kurzen, breiten Vatnsfjörður. Am Hang fallen die dichten Birken- und Beerensträucher auf, tiefer im Tal die wild wachsenden Ebereschen. Im Fjord mit Inseln und ausgedehntem Schwemmland tummeln sich viele Vögel; auch der Seeadler brütet in der Gegend. Rund 100 qkm um den Fjord stehen seit 1975 unter Naturschutz. Beim Hótel Flókalundur (siehe S. 598) trifft die Straße auf die aus den Bergen kommende Str. 60. Auf ihr geht es weiter ins Fjordinnere, wo das kurze Tal mit dem 4 km langen Forellensee *Vatnsdalsvatn* zu einem Spaziergang einlädt. Dann beginnt die lange Fahrt um kleine Fjorde und steile Felswände, vorbei an Schären und Inseln, an verlassenen Höfen und gebirgigen Halbinseln, die – wie der Kletthals zwischen Kvigindisfjörður und Kollafjörður – mit bis zu 330 m hohen Anstiegen überwunden werden müssen. Vom Inneren des 16 km langen Kollafjörður zweigt die ca. 25 km lange Jeppiste F66 ab (siehe S. 582). Vorbei an Skálanes auf der gleichnamigen Halbinsel mit ein paar einsamen Häusern an der Straße geht es in den seichten Gufufjörður. Von hier windet sich die Straße schwindelerregend mit bis zu 16 % Steigung hinüber in den Djúpiðfjörður. Er wird durch eine Inselkette am Fjordausgang fast geschlossen. Der einzige Hof im Fjord liegt im Geothermalgebiet, deshalb gibt es hier ein kleines Schwimmbad, das zur Pause einlädt, bevor die Fahrt mit 12 % hoch auf den kargen Höhenzug Hjallaháls und dann mit steiler, kurviger Abfahrt in den engen Þorskafjörður weitergeht. Vom Fjordinneren zweigt hier die Str. 608 ab, die auf 26 km und mit 10 % über die 490 m hohe, steinige, sehr karge und mit vielen Seen durchsetzte Hochebene Þorskafjarðarheiði hinüber zur Str. 61 führt (auf diese trifft sie in der etwas flacheren Steingrímsfjarðarheiði nahe des höchsten Punktes). Im Þorskafjörður sind hinter der Abzweigung der Str. 608 bei *Kollabúðir* überwachsene Ruinen zu sehen: Zur Sagazeit war hier eine Pingstätte, Ende des 16. Jh. dann ein Handelsplatz deutscher Kaufleute. Ein Denkmal erinnert daran, dass zudem ab Mitte des 19. Jh. an dieser Stelle auf Versammlungen über die Unabhängigkeit des Landes beraten wurde. Am Südufer des Fjordes liegt der verlassene Hof Skógar mit kleinem Wäldchen und Picknickplatz: der Geburtsplatz des Dichters Matthías Jochumsson (siehe S. 456). Beim Sommerhotel Bjarkalundur beginnt hinter der nächsten Kurve die Teerstraße und die Zivilisation ist wieder erreicht.

• *Einkaufen/Tankstelle* Beim Hótel Bjarkalundur Tankstelle mit Grundnahrungsmitteln, 8–23.30, So ab 9 Uhr. Im winzigen Haus nebenan Sa/So 14–18 Uhr Verkauf von Kunsthandwerk (Strickwaren, Holzgefäße,

bemalte Tassen etc.).

• *Schwimmbad* Auf dem Hof Djúpidalur kleines Hallenbad ohne Hot Pot (das Bad ist aber fast so warm wie ein Hot Pot...), öffnen nach Bedarf.

• *Übernachten/Camping/Essen* Fremri Gufudalur, ☎ 4347855, am Gufufjörður tief im Fjordinneren großes Sommerhaus mit viel Holz, 6 DZ, Küche, Dusche, SSU ISK 1.500; besser vorbuchen. Camping mit WC und Kaltwasser ISK 500/Zelt. Reiten ISK 1.800/Std., auch mehrtägige Touren. Bei der Kirche beginnt eine 4 km lange Wanderung in den Kollafjörður.

Djúpidalur, ☎ 4347853, Gästehaus auf einzigem Hof im Fjord mit 300 Schafen und Schwimmbad; wundervoller Blick auf die Berghänge. 3 DZ und 1 EZ, Küche, im Bad nur WC und Waschbecken, Dusche im Schwimmbad. ISK 2.100/Pers., SSU 1.500. Noch 1 beliebtes DZ im selben Haus wie das Schwimmbad, mit Bad, Herdplatte, Kühlschrank.

Wanderung: Vaðalfjöll (9, s. Karte S. 571) (h 7 km, 1,5 Std.): Bei Bjarkalundur kann relativ einfach das Vaðalfjöll bestiegen werden, ein einstiger Vulkan-schlot mit zwei steilen Gipfeln und weiter Aussicht. Hierfür östlich von Bjarkalundur die Piste auf den Berg nehmen und dann Richtung Westen halten. Zurück geht es über die alte Straße, die bei Kinnarstaðir wieder auf die Hauptstraße trifft.

↳ **Abstecher nach Reykhólar:** Kurz hinter Bjarkalundur führt die schmale Stichstraße 607 auf die Halbinsel Reykjanes. Hier erreicht sie nach 14 km den halbkreisförmig um die auf einer Anhöhe stehende Kirche (1963) angelegten Ort

Hótel Bjarkalundur, ☎ 4347762, § 4347863, ältestes Sommerhotel in Island von 1945–47, nahe der Kreuzung 60/607. Mai bis Ende Aug. 13 einfache, freundliche, nach Vögeln benannte DZ mit Waschbecken und altem Holzboden, ISK 6.200 inkl. Frühstück; SSU 2.000. Zeltplatz am Hang mit Sträuchern und Spielplatz, WC, Dusche und Waschmaschine geplant, ISK 1.000/Zelt. Im Restaurant (12–21 Uhr) mittags Suppe, Salat und Sandwiches wie der Bjarkalundur Sandwich mit Garnelen und Gemüse; nachmittags belegte Brote; abends Fisch- und Fleischgerichte unter ISK 2.000, z. B. Lamm oder gemischte Meeresfrüchte.

Eiderdaunen: Die Wärme des Nordens

Schon in einer historischen Quelle von 1172 ist davon die Rede, wie sich die Menschen im Westen Islands die warmen Daunen der Eiderente zunutze machten. Bis heute stellt der Verkauf von Flaumfedern einen willkommenen Nebenerwerb dar; wer auf seinem Land und seinen Inseln Eiderentenkolonien hat, lässt es sich bestimmt nicht nehmen, gegen Ende der Brutzeit im Juni sammeln zu gehen. Da Eiderenten sich dazu verlocken lassen, in von Menschen angelegten Nestern zu brüten, unterstützen diese häufig die Ansiedlung einer Kolonie, z. B. durch das Auslegen von Autoreifen. Beim Sammeln muss es trocken sein, Nässe ruiniert die Daunen. Als Ersatz für den Flaum, den sich die Weibchen von der Brust zupfen, um damit die Eier vor Temperaturstürzen zu schützen, legen die Sammler Heu aus. Eiderenten fliegen bei Lärm auf; so ist es nicht schwierig, die Nester – die etwa so groß sind wie eine Din-A4-Seite – zu leeren. Anschließend muss der Ertrag getrocknet und in mühevoller Arbeit gesäubert, also von Algen, Heu, Eierschale etc. befreit werden. Das geschieht z. T. maschinell, Federn aber müssen per Hand entfernt werden. Diese Arbeit übernehmen meistens hierauf spezialisierte Höfe, die sich auch um den Verkauf kümmern. Einer der Hauptabnehmer ist Japan. Die Daunen füllen Federbetten, Kopfkissen etc., für ein Kissen wird der Ertrag von etwa zehn Nestern benötigt.

612 Die Westfjorde

Reykhólar im Geothermargebiet. Der Weg dorthin führt am Berg Barmahlíð entlang, dessen mit Blumen und Beeren bewachsene Hänge schon manchen Dichter inspiriert haben. Im Berufjörður fallen zahllose grüne Inseln auf. Sie sind in Privatbesitz und von Eiderenten bevölkert; die meisten Besitzer bringen die eingesammelten Daunen zwecks Trocknung und Reinigung zu Jón auf dem Hof Miðhús.

Reykhólar (304 Einw.): Reykhólar in der für ihr reiches Vogelleben bekannten, fruchtbaren Region Reykhólasveit am Fuße des Reykjanesfjall war lange Zeit nicht mehr als ein historisch wichtiger Gutshof. Erst als 1974 die Fabrik zur Tangverarbeitung gebaut worden war, die u. a. Tierfutter und Düngemittel herstellt und die wichtigste Wirtschaftsstütze ist, wuchs der bunte Ort an. Eine Pipeline befördert 112 °C heißen geothermalen Wasserdampf zur 2 km außerhalb des Ortes am Wasser stehenden Fabrik, wo alte Boote und Netze von der Arbeit ausruhen. Die natürliche Wärme der vielen Quellen wird auch zum Beheizen einiger Treibhäuser genutzt. Für die nahe Zukunft ist im Ort ein Restaurant geplant.

• *Information/Kunsthandwerk* Touristeninformation im ehemaligen Gemeindehaus am Ortseingang, ☎ 4347830, 15.6.–15.8. (vielleicht ab 2003 länger) Mo–Fr 13–18, Sa/So 14–18 Uhr. Verkauf von Kunsthandwerk von Bewohnern der Gegend, z. B. Schalen und Kerzenständer aus Holz, Näh- und Strickwaren.

• *Verbindung Bus* von/nach Reykjavík Di und Fr, ☎ 4371333.

• *Versorgung* Autowerkstatt (Hof Hafrafell an der Str. 607, ☎ 4347756), Arzt (Mo und Do 13–16 Uhr), Lebensmittelladen Arnhöll mit Tankstelle am Ortseingang, Mo–Fr 9–21, Sa/So 10–21 Uhr, hier auch Hot Dogs und Kaffee.

• *Schwimmbad* Freibad Grettislaug mit 2 Hot Pots direkt am Fjord, tgl. 10–22 Uhr. Der Name des Bades geht auf Sagaheld Grettir zurück, der als Verbannter zwei Winter hier verbrachte. Er badete allerdings in einer heißen Quelle, die jetzt versiegt ist.

Die Naturressourcen und ihre Nutzung: Die originelle, sehenswerte Ausstellung "Hlunnindasyning" ist im selben Gebäude untergebracht wie die Touristeninformation. Sie zeigt, wie sich die Menschen die reichen Ressourcen im Breiðafjörður zunutze machen. Wie wird aus einem Seehund eine Tasche oder Weste, wie kommt sein Fleisch in den Kochtopf? Wie ist der Weg von einem Eiderentenest zu einem Kopfkissen? Was für Eier legen die verschiedenen Seevögel, wie sammelt man sie und was gibt es für leckere Rezepte? Dies und vieles mehr erfährt man auf anschauliche Art und Weise; zu jedem Themenkomplex können auch interessante Filme gesehen werden. Die Ausstellung soll noch um die Themen Fischfang sowie Nutzung von Kräutern und Beeren als Heilmittel erweitert werden.

Öffnungszeiten 15.6.–15.8. Mo–Fr 13–18, Sa/So 14–18 Uhr, ab 2003 wohl mit Eintritt (ISK 250).

• *Übernachten/Camping*

Álftaland,

☎ 4347878, ein ehemaliges Wohnhaus gleich am Ortseingang ist seit 2000 ein frisch renoviertes, modernes Gästehaus. 7 DZ, 2 EZ und 10 SSU auf Matratzen und Klappbetten, gut ausgestattete Küche, Bad, Wohnzimmer mit Klavier, draußen Hot Pot. Eine Sauna wurde 2002 gebaut. DZ ISK 7.600, SSU im Bett 1.750; Frühstück. Camping im Garten mit Nutzung der sanitären Einrichtungen im Haus möglich. Besitzer gibt Tipps zu Wanderungen und Vogelbeobachtung.

Mjöjanes (FH), ☎ 4347787, einige Kilometer westlich an der Str. 607 im Holzhaus das ungemütliche Untergeschoss für Gäste, 2 DZ, Küche, Bad, ISK 2.500/Pers., SSU 1.500; Frühstück.

Zeltplatz beim Schwimmbad mit WC und Heißwasser in schöner Lage, ISK 600/Zelt, Dusche im Schwimmbad ISK 100.

Kirche Staður: 9 km westlich von Reykhólar steht auf dem Hof Staður mit seinen alten, grassodengedeckten Ställen eine denkmalgeschützte Kirche von 1864 mit einem Altarbild aus dem 16. Jh. Die Tür ist immer offen. Die Straße hierher ist geschottert; die Strecke kann auch gut auf einem Reitweg am Hang entlang gewandert werden.

Wanderungen

(s. Karte S. 571)

Eine Karte mit Wanderwegen rund um Reykhólar ist kostenlos in der Touristeninformation erhältlich.

Vögel und Seen (10) (3,2 km): Beim Campingplatz beginnt der Wanderweg Fuglaskoðunarleið, der durch ein Feuchtgebiet mit Seen und zur heißen Quelle Einreykjahver und weiter an die Küste führt. Hierbei können zahlreiche Vögel beobachtet werden.

Zum alten Schwimmbad (11) (4,6 km): Von Staður lässt es sich auf der Piste weiter in den Þorskafljóður wandern, in dem sich bei Laugaland ein altes Schwimmbad befindet.

- U **Weiterfahrt:** Die Landzunge Borgarnes mit ihren markanten Felsburgen trennt den Berufjörður vom Króksfjörður, in dem die Inselchen oft so nah am Ufer liegen, dass ihre Besitzer bei Ebbe mühelos hinübergehen können, z. B. um im Sommer die Eiderdaunen zu holen. Im sumpfigen Tal Geiradalar zweigt die Str. 605 ab (siehe S. 572). Romantisch liegt wenige Kilometer weiter der nur aus ein paar Häusern bestehende Ort *Króksfjarðarnes* mit seinem ungewöhnlichen Postamt am Fjord, bevor sich der Blick auf den Gilsfjörður öffnet. Dieser einsame, nur im Sommer bewohnte Hof, wo kein Handy funktioniert und der im Herbst regelmäßig von einigen Leuten zur Schneehuhnjagd aufgesucht wird, muss seit Fertigstellung des Dammes 1998 nicht mehr umrundet werden. Doch lohnt die Fahrt entlang der äußerst steilen Hänge, von denen der Holtahlíð am Südufer früher nur bei Niedrigwasser befahrbar war. Damals verlief die Straße noch am Strand. Hohe, schmale Wasserfälle ergießen sich in den Fjord. Wo die Str. 69 zur Steinadalsheiði abzweigt, sind die Westfjorde offiziell zu Ende und beginnt der Bezirk Dalir. In ihm liegt das kleine Tal Ólafsdalur im Süden des Gilsfjörður. Auf dem gleichnamigen Hof wurde 1880 die erste Landwirtschaftsschule Islands eingerichtet, die 1907 aus Geldmangel schließen musste. Nur ein einziges Gebäude und ein Gedenkstein erinnern an die Zeit; fast das gesamte Inventar einschließlich der Schulregeln ist heute im Museum in Laugar ausgestellt (siehe S. 540).

• *Verbindung* Bus zwischen Reykjavík und Króksfjarðarnes Mo, Di, Do und So. Hält auch am Hof Bær (siehe "Übernachten")

• *Versorgung* In Króksfjarðarnes Bank (Mo–Fr 9,15–12 und 13–16 Uhr), Supermarkt (hier gibt es alles von Lebensmitteln über Kleidung, Geschirr und Schreibwaren bis zu Werkzeug, außerdem Tisch mit Kaffee; Mo–Do 9–18, Fr 9–19, So 13–17 Uhr, Sa geschlossen!), Post (im Privathaus, Mo–Fr 11–13 Uhr), Tankstelle (Öffnungszeiten wie Supermarkt).

• *Übernachten/Camping* Bær (FH), an der

Str. 60 zwischen Bjarkalundur und Króksfjarðarnes, ☎ 4347850/8522981, auf einstigem Großgehöft mit ehemals Apotheke, Post und Arzt, seit 2000 frisch renoviertes Gästehaus mit freundlich eingerichteten Zimmern, 4 DZ und 2 EZ, Küche, Bad und große Halle mit Tischen; ISK 2.800/Pers., SSU 1.800; Frühstück im Privathaus. Hier auch 3 weitere DZ und großer Raum mit SSU. Ein weiteres Haus wird noch zum Gästehaus umfunktioniert. Camping mit WC und Kaltwasser, ISK 500/Pers.

614 Die Westfjorde

Gilsfjarðarbrekka, ☎ 4377888, Gästehaus tief im Fjord in absoluter Stille; 8 Betten in 3 Zimmern, Bad, Küche, viel Platz für zusätzliche Matratzen. ISK 4.500/Nacht für das gan-

ze Haus, am Wochenende ISK 500 mehr. Besitzer wohnen auf Hof Gróustaðir, deshalb vorher anrufen.

Trekking in Hornstrandir

Im nördlichsten Gebiet der Westfjorde gibt es steile Klippen, Seevögel und Polarfüchse, moosbewachsene Täler und steinige Hochebenen, aber vor allem eines: Einsamkeit. Wanderfreunde, Abenteurer, Vogel- und Naturliebhaber, sie alle zieht es immer wieder in die fast unberührte Wildnis des Nordens.

Anfang des 20. Jh. war hier noch fast jede Bucht bevölkert. Die Menschen lebten vom Fischfang und der kärglichen Landwirtschaft, daneben bot das Treibholz ein zusätzliches Einkommen. Auch ließ man sich waghalsig an langen Seilen die Steilklippen hinunter, um im Frühjahr Vogeleier zu sammeln und im Herbst die Vögel zu fangen. Lediglich mit dem Boot oder auf mühseligen Pfaden gelangten die Leute in die nächste Bucht, eine Straßenanbindung der Höfe gab es nie. Als 1939 die Heringsschwärme verschwanden, blieb vielen Bewohnern kaum mehr das Existenzminimum. Mitte der fünfziger Jahre zog schließlich der Letzte weg. Abgesehen von einigen Dutzend Sommerhäusern erinnern nur verfallene Höfe, alte Bootsstege und eine verlassene Radarstation an menschliche Existenz. Die Natur bedankte sich: Ein unvergleichlicher Artenreichtum an Pflanzen und verschiedenen Tieren konnte sich nun ungestört entwickeln. Etwa 260 Blütenpflanzen und Farne wurden bisher gezählt. Hervorragend an die arktische Umgebung angepasst ist der Polarfuchs, das einzige Landsäugetier, das die ersten Siedler im 9. Jh. in Island vorfanden. 1975 wurden die 58.000 ha von Hornstrandir unter Schutz gestellt.

Wanderungen

(s. Karte S. 616/617)

Information/Anreise

• *Hin- und Rückfahrt* **Hornstrandir ehf**, ☎ 4565690/8951190, www.hornstrandir.is, unterhält von Juni bis Ende August regelmäßige **Fährverbindungen** zwischen Ísafjörður und den Buchten Hesteyri, Aðalvík, Fljótavík, Hlóðuvík, Hælavík, Hornvík und Grunnavík. Meistens werden alle Buchten mind. 2-mal die Woche angefahren. Die Preise liegen zwischen ISK 2.400 (Grunnavík) und ISK 4.300 (Hornvík).

• *Anforderungen* Diese Wanderungen sind definitiv nichts für Ungeübte. Nicht alle Wegabschnitte sind markiert bzw. ihr Verlauf ist oft nicht ersichtlich. Auch die Wetterverhältnisse sorgen gern für Überraschungen; Wind und Nebel sind häufig. An- und Abstiege sind mitunter recht steil.

• *Ausrüstung* Gute Wanderausrüstung, Regenkleidung und Profilschuhe sind Pflicht für die Bewältigung dieser Wanderungen.

• *Furten* Auf den Touren gibt es mehrere Flüsse, bei denen Watschuhe nötig sind. Die Wasserführung der Flüsse variiert erheblich.

• *Gezeiten* Es gibt mehrere Teilstücke, die nur bei niedrigster Ebbe begangen werden können. Diese Zeiten sollten in der Information in Ísafjörður erfragt werden.

• *Kartenmaterial* Die einzige existierende Wanderkarte ist "Göngukort yfir Hornstrandir" im Maßstab 1:100.000.

• *Schwimmbad* In Reykjavík lockt ein altes Schwimmbecken mit geothermal erhitztem Wasser, ISK 150.

• *Übernachten* Zelten nur in Buchten/Tälern ohne Schwierigkeiten möglich. Hier oft ausgewiesener Zeltplatz. In letzter Zeit werden immer mehr Sommerhäuser auch zur Übernachtung (SSU) vermietet:

Hesteyri, ☎ 4563879/8921879, 20 Betten in 4 Zimmern, Küche, ISK 1.500.

Grunnavík, ☎ 4566111/8524819, 14 Betten in 2 Zimmern, Küche, ISK 2.000: Frühstück. Auch Camping mit WC und fließend Wasser.

Bolungarvík, ☎ 4567192/8528267, 14 Betten in 3 Zimmern, Küche, ISK 1.300. Camping mit WC und fließend Wasser ISK 400/Zelt.

Reykjafjörður, ☎ 4567215/8531615, 18 Betten in 6 Zimmern, Küche, ISK 1.200; Camping mit Dusche ISK 800/Pers.

Von Hesteyri nach Hornvík (T 9) (4 Tage, mit GPS-Koordinaten)

Das Schiff ankert im Hestyrarfjörður unmittelbar vor der alten Ortschaft *Hesteyri*, ein gutes Beispiel einer isländischen Siedlung aus den 1930er Jahren. Die alten Höfe werden heute z. T. als Sommerhäuser genutzt. Weiterhin beeindruckt eine alte Walfabrik und schneebedeckte Fjordhänge. Der Weg zur alten *Walfabrik* (ca. 45 Min.) führt am Meer entlang und beginnt gleich hinter den letzten fjordeinwärts liegenden Häusern mit einer entweder breiten oder tiefen Furt, je nach der gewählten Stelle. Die weitere Strecke ist nun gut erkennbar.

Eine Zeltmöglichkeit bietet sich südlich der Anlegestelle zwischen altem Friedhof und Meer, hier auch Toilettenhäuschen.

GPS-Punkte: Hesteyri, Steg: 66° 20,04' – 22° 52,43'

Die Übernachtungen sollten vorgebucht werden. Weitere Infos bei der Touristeninformation in Ísafjörður oder bei Hornstrandir ehf (siehe "Hin- und Rückfahrt").

* *Verpflegung* Keine Einkaufsmöglichkeiten. Man kann sich aber per Fähre für einen bestimmten Termin Nahrungsmittel an einen Anlegepunkt schicken lassen.

Ruine, die am nächsten Abhang steht, sollte links passiert werden. Ein Pfad wird erkennbar, der an den nun gut sichtbaren See *Stakkadalvatn* führt. Dieser muss jetzt gefurtet werden. Die geeignetste Stelle ist unterhalb der Sommerhütte. Hier ist das Wasser zwar recht breit, dafür flach und sandig. Bei Ebbe liegt der Seespiegel niedriger. Nun geht's Richtung Nordwesten quer durch eine Dünenlandschaft zu den Sommerhäusern nach *Látrar* an der *Aðalvík* ans Meer. Der Platz zum Zelten liegt in unmittelbarer Nähe der Nothütte. Ein weiter Blick über den Sandstrand entschädigt für die Strapazen.

GPS-Punkte: Pass (280 m): 66° 21,47' – 22° 55,73'
Furt Stakkadalvatn: 66° 22,90' – 22° 59,26'
Látrar, Nothütte: 66° 23,27' – 23° 01,51'

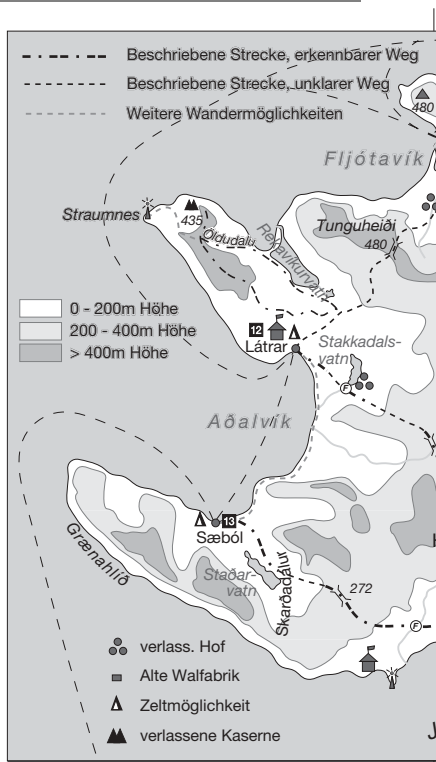
1. Etappe: Hesteyri – Látrar/Aðalvík (ca. 10 km und 280 Höhenmeter, 4 Std.): Am Fluss entlang steigt eine alte Piste das Tal hinauf. Oben markieren ein großer Steinmann und alte Strommasten die Passhöhe. Seenreiche, graue Geröllwüste kennzeichnen den folgenden Abschnitt. Ein Trampelpfad und Steinmänner weisen den Weg. Der Pfad, der sich v. a. im Frühsommer gern unter Schneefeldern versteckt, verläuft meist etwas nordöstlich der großen Steinmänner. Steil fällt der Weg mit herrlichem Blick über die *Aðalvík* hinab und bei einer Verflachung verläuft sich der Pfad aufgrund vieler Feuchtstellen. Die

2. Etappe: Látrar – Fljótavatn (12 km, 480 Höhenmeter, 6–7 Std.): Von *Látrar* folgt man dem Feldweg, der von der Nothütte taleinwärts am Berghang entlangführt. Nach ca. 1 km steigt die "Piste" an und macht eine Linkskurve. Kurz darauf verlässt man diesen Weg an einer Art Abzweig. Der anschließende Aufstieg auf die erste Höhenstufe ist unmarkiert, nach etwas Suchen ist jedoch ein Trampelpfad zu erkennen, der sich allerdings im Verlauf des Anstieges wieder verliert. Auf der Höhenstufe ist der Weg gut durch Steinmännchen markiert und führt über lockeres Geröll auf den Kamm zu. Je nach Jahreszeit

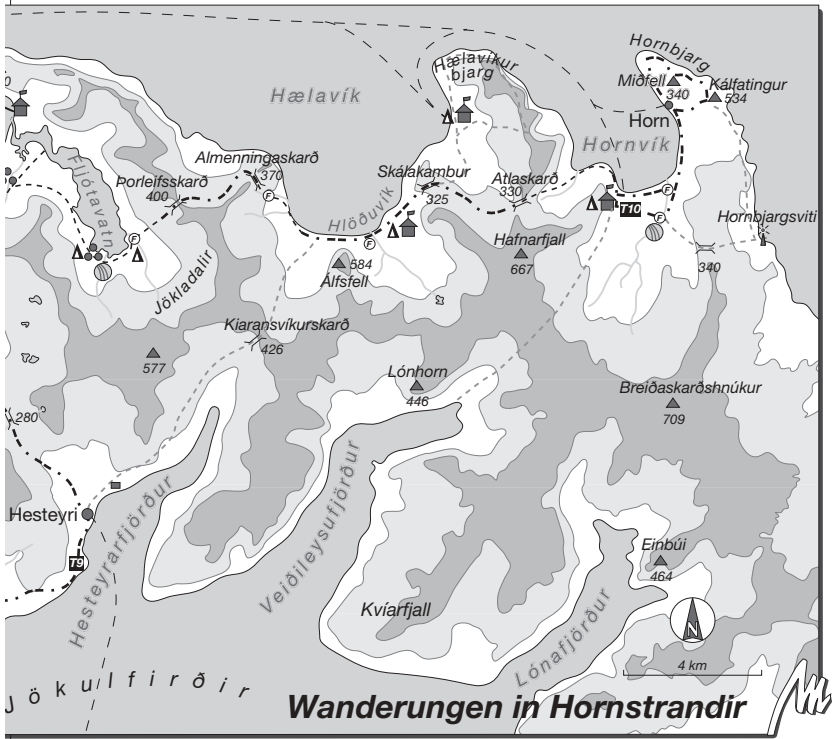
müssen Schneefelder überquert werden. Von der Kammhöhe der Tunguheiði aus sollte man sich wegen des Panoramas unbedingt einen Blick zurück gönnen! Der Abstieg ins *Fljótjavtn-Tal* ist anfangs noch durch Steinmännchen markiert, die talwärts jedoch immer seltener werden. Problematisch wird es im Talgrund, hier fehlt nicht nur jegliche Markierung, es ist auch kein Pfad mehr zu erkennen. Den Fluss zur Rechten sollte man möglichst früh überqueren. Auf dem Weg zum *Fljótjavtn* trifft man auf den alten Ödnishof Tungva, von dem jedoch nur noch sechs einsame Pfosten zu sehen sind. Der See selbst ist nur bei niedrigster Ebbe zu überqueren (Wasser brusthoch). Die Strecke führt nun durch Feuchtwiesen am Hang entlang um den See. Ein Pfad ist hier nicht zu erkennen. Am Ende des *Fljótjavtn* lockt ein Wasserfall (kurz vorher Zeltmöglichkeit an dem verfallenen Hof *Glúmstaðir*) und wenig später versperrt ein schnell fließender Bach den Weg. An dessen Ufer lässt es sich hervorragend zelten.

GPS-Punkte: Tunguheiði (480 m): 66° 25,38' – 22° 57,90'
 Hof Tungva: 66° 25,84' – 22° 55,77'
 Hof Glúmstaðir: 66° 24,65' – 22° 52,38'
 Fljótjavik, Nothütte: 66° 27,14' – 22° 55, 58'

3. Etappe: Fljótjavtn – Hlöðuvík (12 km, 500 Höhenmeter, 6–7 Std.): Der Bach lässt sich etwa 200 m landeinwärts meist im Sprung überqueren. Der Aufstieg auf die erste Höhenstufe ist ziemlich unklar und steil, teilweise müssen die Hände zur Hilfe genommen werden. Man orientiert sich am linken Wasserfall. Nach dem Anstieg markieren ca. 1 m hohe Holzlaten den steinigen Weg und ein Kar (nischenartige Hohlform) mit kleinen Seen öffnet sich. Steil, fast kletternd, bezwingt man den folgende Berghang.



Vom Pass *Porleifsskarð* aus führt der Weg – das Meer zur Linken, eine Bergflanke zur Rechten – zum Pass *Almenningaskarð*. Die Mühe des kurzen Steilanstiegs wird belohnt durch eine grandiose Aussicht über die weite Bucht *Hælavík*. Der Abstieg führt über Heide und moosbewachsene Hänge zum Meer. Die Holzpfosten begleiten einen noch eine Weile und hören dann ganz auf. Entgegen der Karte wird der Fluss schon recht früh überquert, denn in seinem späteren Verlauf gräbt er sich immer tiefer ein, sodass eine Überquerung unmöglich wird. Mit dem Fluss zur Linken setzt man dann den Weg zum Strand fort. Ein Trampelpfad führt in der *Hlöðuvík* am Strand bzw. am



Wanderungen in Hornstrandir

Kliffrand entlang zur Nothütte. Jede Menge Treibholz und sonstiges Strandgut säumen das Ufer. Die Flüsse, die den Weg kreuzen, können meist ohne Hilfe der Watschuhe überquert werden, nur ca. 1 km vor der Nothütte muss auf sie zurückgegriffen werden. Die Überquerung geschieht am besten in Nähe des Strandes; hier ist der Fluss zwar ziemlich breit, aber seichter als landeinwärts. Zeltmöglichkeiten finden sich

GPS-Punkte: Þorleifsskarð (400 m):
 66° 25,48' – 22° 48,38'
 Almenningskarð (370 m): 66° 25,92' –
 22° 45,25'
 Hlöðuvík, Nothütte: 66° 25,36' –
 22° 38,99'

beim Fluss an einer alten Hofstelle oder bei der Nothütte. Hier befinden sich auch eine Sommerhütte und ein modernes WC-Häuschen.

4. Etappe: Hlöðuvík – Hornvík (10 km, 450 Höhenmeter, 4–5 Std.): Der Trampelpfad, der von der Nothütte steil in den Talkessel hinaufführt, ist gut zu erkennen. Ab dem Kamm *Skálakambur* ist der Weg wieder durch Steinmännchen markiert. Weiter östlich ist der Pass *Atlaskarð* zu sehen, über den der Weg zur Anlegestelle der Fähre führt. Mit schönem Ausblick lockt die Bergspitze *Hælavíkurbjarg* zu einem mehrstündigen Abstecher. Diesen Weg markieren die Steinmännchen in Richtung Nordosten. Zur Fähranlegestelle: Auf

der Bergflanke folgt man den Steinmännchen, die in südöstlicher Richtung zum Bergsattel führen. Auf diesen Pass steigt ein gut sichtbarer Trampelpfad, der ab dem Kamm in Serpentinien wieder ins Tal zur kleinen Bucht *Rekavík* abfällt. Beim Abstieg bietet sich bei gutem Wetter ein herrlicher Blick über die Bucht *Hornvík* und den Vogelfelsen Hornbjarg. Der folgende Fluss wird an seiner Mündung auf einer Treibholzbrücke überquert. Nun läuft der Weg auf einem schmalen Saumpfad in etwa 30 m Höhe an der Bergflanke entlang und weiter auf den Strand. Teilweise ist er abgerutscht, sodass ein Basaltgang mit Hilfe eines Seiles gemeistert werden

muss. Jetzt ist es nur noch ein Katzen sprung zur Nothütte, in deren Nähe der Zeltplatz liegt. Ein weiter Sandstrand und das charakteristische Panorama des Vogelfelsen Hornbjarg laden zum Verweilen ein.

GPS-Punkte: Skálakambur (325 m):
66° 25,72' – 22° 37,62'
Atlaskarö (330 m): 66° 25;38' – 22° 33,53'
Hornvík, Nothütte: 66° 25,51' – 22° 29,67'

Variationen: Diese Tour kann problemlos verkürzt werden. Belieb ist auch ein Start in der Bucht *Aðalvík*. Die Fähre hält in jeder Bucht meist bei der Nothütte.

Zum Vogelfelsen Hornbjarg (T 10)

(16–18 km, 450 Höhenmeter, 6–8 Std., mit GPS-Koordinaten)

Von der Bucht Hornvík, an der auch die Fähre hält, bietet sich eine Tageswanderung zum Hornbjarg an. Der atemberaubende Felsen fällt von knapp 550 m fast senkrecht ins Meer und ist damit Islands höchste Steilklippe. Wie am Látrabjarg besiedeln unzählige Vögel die Basaltwände.

Vom Zeltplatz wandert man zunächst die Bucht am Sandstrand entlang. An dessen Ende verhindert die Flussmündung des *Hafnarós* das Weiterkommen. Bei Ebbe kann sie direkt an der Mündung gefurtet werden (knapp knietief), sonst muss man ca. 800 m am Ufer mit Dünen entlang flussaufwärts laufen, um den See kurz vor dem Wasserfall zu durchqueren (knietief, je nach Wasserstand mind. 50 m breit). Ein Trampelpfad führt nun zurück zur Küste, wo Lavaformationen und ein Wasserfall zu bewundern sind. Ein Basaltgang muss bei hoher Flut mit einem Seil überklettert werden. An der Küste entlang führt der Pfad nach Norden zu zwei Sommerhäusern, an der auch die Schlauchboote der Fähre anlegen. Unterwegs markiert ein Toilettenhäuschen eine Zeltmöglichkeit. Nach dem Berg *Miðfell* steigt man durch saftige Wiesen einige Höhenmeter schräg den Hang hin-

auf und unvermittelt steht man am Steilabhang des *Hornbjarg*. Mehrere hundert Meter fällt der Basaltfelsen fast senkrecht in Meer. Das Gekreische der unzähligen Vögel ist ohrenbetäubend. Nun folgt man – in einem gewissen Sicherheitsabstand – der Abbruchkante und ca. 1 km weiter muss der Bergrücken des *Miðfell* auf einem steilen Pfad überwunden werden. Noch einmal gelangt man direkt an den Steilabfall. Ein Seil erleichtert nun den Abstieg an einer Steilstelle und man wandert noch ein Stück parallel zum Kliff. Zurück zu der Fähranlage bei Horn geht's nun schräg durch Feuchtwiesen das Tal *Miðdalur* hinunter. Wer eine größere Tour unternehmen möchte, läuft den Kamm entlang in Richtung des Leuchturmes Hornbjargsviti bei *Látravík*. Der Bach im *Miðdalur* sollte kurz vor dem Wasserfall überquert werden. Nun windet sich der Weg den folgenden

Berghang hinunter und man gelangt zu den Sommerhäusern an der Fähranlegestelle. Zurück zum Zeltplatz wählt man nun den bereits hinwärts gewanderten Pfad.

GPS-Punkte: Hütten Horn: 66° 26,99' – 22° 26,88'
Spitze Hornbjarg: 66° 27,88' – 22° 28,12'
Kamm Miðfell (390 m): 66° 27,59' – 22° 26,75'

Weitere Wandermöglichkeiten von der Bucht Aðalvík

Die *Aðalvík* ist eine weite Bucht mit mehreren langen Sandständen, die zu Spaziergängen einladen. An den alten Siedlungsplätzen *Sæból* und *Látrar* haben viele der ehemaligen Bewohner ihre Höfe wieder restauriert und nutzen sie heute als Sommerhäuser. In der *Aðalvík* hat man die Möglichkeit, sich per Schlauchboot entweder bei *Sæból* oder *Látrar* an Land setzen zu lassen. Der Weg von *Sæból* nach *Látrar* (ca. 8 km) führt über ein etwa 1 km langes Teilstück, das nur bei niedrigster Ebbe begangen werden kann.

1. Látrar – Straumnes – Látrar (12) (Rundweg, ca. 15 km, 5 Std.): Von *Látrar* folgt man einem Feldweg, der an einer Nothütte vorbei und am Hügel entlangführt. Nach ca. 1 km eröffnet sich ein schöner Blick auf das *Rekavíkurvátn*. Der Weg zum Tal *Öldudalur* verlässt nun die "Piste", ist nur am Anfang ersichtlich und durch viele kleine Bäche, die sich im Moos den Höhenzug herabwinden, sehr feucht. Der Anstieg auf den Höhenzug durch das Tal beginnt erst nach dem Haff. Nur schwerlich ist ein Pfad zu erkennen. Auf dem Höhenzug erscheinen unvermutet große Gebäude: eine ehemalige Radarstation aus dem Zweiten Weltkrieg. Von hier aus lohnt sich wegen des schönen Blickes auf die umliegenden Buchten ein kleiner Rundgang am Klippenrand. Der Weg zurück führt über das Hochplateau auf einer noch gut erhaltenen, etwa 3 m breiten Schotterpiste. Nach etwa 3 km führt diese dann an der Bergflanke entlang zurück ins Tal.

2. Von der Aðalvík zum Hesteyrarfjörður: Sæból – Hesteyri (13) (ca. 13 km, 4 Std.): Von der Nothütte in *Sæból* folgt man zunächst der Fahrspur in Richtung Osten und biegt einige Meter hinter dem Fluss (Brücke) in das Tal *Staðar-*

dalur ab. Nach einem Haus verliert sich die Fahrspur und ein Trampelpfad führt am Berghang oberhalb des *Staðarvatn* entlang, passiert eine einsame Kirche und Hütte, um sich später aufgrund der vielen Fechtstellen zu verlieren. Man wandert nun schräg am Hang und das Talende zwingt zu einer kurzen Steilpassage, oft über Schneefelder. Auf dem Bergrücken markieren Steinmänner den Beginn eines angelegten alten Weges. Dieser endet nach einiger Zeit und Steinmänner weisen zu einer Furt (ca. 5 m breit, 30–40 cm tief). Nach dem anschließenden Feuchtgebiet windet sich ein erkennbarer Pfad über einen Bergrücken und ein herrlicher Blick über die verzweigten Fjorde bis auf den *Drangajökull* öffnet sich. Nun geht's bergab, die wenigen Häuser von *Hesteyri* werden sichtbar und Feuchtwiesen auf der folgenden flachen Halbinsel behindern das Vorankommen. Eine Zeltmöglichkeit bietet sich kurz vor den Häusern zwischen Friedhof und Meer, hier auch Toilettenhäuschen.

Hesteyri kann man entweder mit dem Schiff verlassen oder man läuft in einer kurzen Tagesetappe zurück in die *Aðalvík* (siehe große Tour).