

Trekking in Turkije
DE LYCISCHE KUST
in 18 dagen van Ovacik naar Myra

De Lycische weg kan je volgen aan de hand van de aanduidingen in wit en rood (zoals de GR) en met de routebeschrijving en een landkaart. Geel en groene wegwijzers duiden aan waar de wandelroute de asfaltwegen verlaat. Je hoeft de route niet volledig of constant te volgen. Voor de volledige 500 km heb je al gauw een 4 weken nodig. Maar met de veelvuldige lokale busdiensten is het mogelijk om stukken eruit te nemen en om wandeldagen met enkele rustdagen aan zee te combineren. De vakantiemaanden juli en augustus zijn normaal veel te warm. De beste periodes om te wandelen zijn april-mei en oktober-november.

In de tekst krijgen de paden volgende gradaties:

G1 = een weinig zichtbaar smal paadje (geitenpad)

G2 = duidelijk smal pad maar niet geplaveid

G3 = gedeeltelijk aangelegd pad, zeer kronkelig of met steile stukken

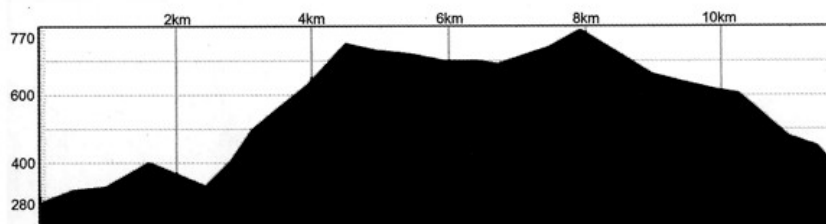
G4 = aangelegd pad met kasseien of stenen ondergrond (ezelspad)

G5 = een tractorweg, veelal met gras of een bosweg door een bulldozer aangebracht

G6 = aangelegde maar niet verharde weg of weg met grind

Het grootste gedeelte van de weg is G2 en G3 met ook wat bospaden.

Dag 1 : OVACIK naar FARALYA via Kozagaç en Kirme (7 uur/12 km)



Hoogteverschillen : Totaal stijgen 600m, dalen 580m

Begin : 280m, dan stijging gedurende 2 km tot 400m

Eerst nog 1 km dalen, dan 2 km sterk stijgen tot 750m

Eerst 4 km licht dalen tot 700m en dan licht stijgen tot 780m

Laatste 4 km sterk dalen tot 300m

Ovacik ligt op de dolmus route van Fethiye naar Ölü Deniz. Deze weg klimt langs het uiterste westen van de Baba Dagı bergketen en daalt eerst af tot bij Ovacik, neemt dan een bocht nabij Hisarön en loopt tot de vakantiebestemming nabij de kust van Ölü Deniz. Hier zijn nu veel vooral Britse toeristen nabij wat eens een zeer rustige lagune was, alleen met de zee verbonden door een smal kanaal. Dit maakt dit een ideaal strand voor kinderen en volwassenen en een gedeelte is beschermd bosgebied. Er zijn wandelpaden langs de kust, bootuitstapjes, restaurants en zelfs buitenlandse dagbladen; de laatste die je voor tijd te zien zult krijgen. In Ovacik zijn er veel pensionnetjes aan beide zijden van de weg en vandaar kun je de volgende dag vroeg vertrekken. In Ölü Deniz zijn er meer maar duurdere plaatsen en wellicht ook drukker bezet. In de nabijheid is er ook een kampeerplaats. Je vindt hier ook eetgelegenheden, winkels, zelfs een postkantoor nabij het strand. Je kunt nabij het strand overnachten maar je moet dan wel 's morgens een dolmus nemen terug naar de top van de berghelling voor de start van de wandeling.

Boven Ölü Deniz torent de bergketen van Baba Dagı (Vaders Berg) die steil oprijst uit de zee en waar er sneeuw ligt tot april. De westelijke kant wordt doorbroken door een grote ravijn met een strand. De lange en steile weg leidt je over goede paden van juist boven zeeniveau tot Kozagaç Mahallesi en zo verder tot het dorp Kirme, dat op de top ligt van de eerste ravijn. Vanaf Kirme loopt de weg bergaf door een diepe vallei waardoor een berggrivertje stroomt tot Faralya, boven Kelebek Vadis (= de Vlinder Vallei). Hoogtepunten van deze tocht zijn de uitzichten met een puzzel van donkere eilandjes in de blauwe indigo zee voorbij de gouden halve maan van Ölü Deniz. Bij het begin van de tocht is de weg beschadigd door bulldozers voor de aanleg van een nieuwe weg door het bos.

Op de pas tussen Ovacik en de zee neem je een asfaltweg die leidt naar Montana Holiday Village. Na 800m houdt R/ZW aan tussen de bomen op een G6 pad beneden het vakantiekamp en volg het L langs de velden tot bij een waterreservoir. Een nieuw gebulldozerd pad heeft het vorige G3 pad vernietigd tot bij het uitzichtpunt maar een deel is misschien nog bruikbaar. Het pad loopt hier vlak, stijgt dan ZW naar de zee, draait dan rond de bergzijde, bijna horizontaal boven een rotslaag, en gaat dan verder via het oude betegelde pad naar het uitzichtpunt over Ölü Deniz. Van hier gaat het verder zuidwaarts rond het voorgebergte waar de bebossing wat minder wordt en je naar beneden toe uitzicht krijgt op de zee. Het pad loopt hier dicht onder enkele kliffen en voorbij 2 waterputten, die in de zomer droog kunnen staan.

=2uur 15min

Vanaf de waterputten klimt het pad rond een ravijn en gaat via haarspeldbochten omhoog in de richting van een knik in de horizonlijn. Je passeert kruisingen met 2 andere hoge paden aan de linkerkant en bereikt uiteindelijk de zadelrug.

= 1uur 15min

Na het zadel gaat de weg verder richting ZO voor ongeveer 500m op een ommuurd G5 pad naast nieuwe villa's. Direct voor een kleine dorsvloer aan de rechterkant, draai je R/Z naar beneden doorheen velden en verder op een G2 geitenpad. Draai linksaf op dit moeilijk zichtbaar paadje met heel mooie uitzichten op de baai. Het loopt langs terrassen en kronkelt verder door lage onderbegroeiing. Bij een G5 pad ga je R/ZO/naar beneden in de richting van het dorp Kozagaç, dat verscholen ligt in de dennenbossen voorbij de volgende bocht. Je komt nu in de nabijheid van de optorende kliffen van Baba Dagı en je kan de steenblokken zien en losse steenslag, overblijfselen van een aardbeving die in 1953 zes huizen verwoestte. Een 100m voor de dorpsbron ga je R via een lage G5 weg en ga dan 100m verderop L/O naar stenen muren. Draai R en volg de muur oostwaarts richting de kliffen en ga in deze richting verder via een G2 pad door dennenbossen. Kruis de bedding van een klein stroompje en klim dan over enkele rotsen. Zo kom je terug op de weg in een inzinking aan het andere einde van het dorp.

=45 min

Draai R/Z op deze beschaduwde G6 bosweg die tegen de smalle schouder van Baba Dagı loopt. Ga voorbij een bron en aan de splitsing 200m verder ga je rechtsaf. Je volgt nu de lijn van enkele telegraafpalen naast de loop van het oude voetpad, dat onder de nieuwe weg loopt. Het pad passeert dicht langs de top van de klif en gaat dan steil omhoog om aan te sluiten op de nieuwe weg, juist voor de zadelrug. Draai R/ZW op de weg en ga een kleine 2 km verder tot het dorp Kirme. Aan de splitsing nabij de verlaten school houd je L/ZW aan op de stijgende paadje en ga nog 200m verder

tot een overdekt platform. Dit is het centrum van het dorpsleven en beneden is er een bron onderaan grote brede bomen.

=45 min

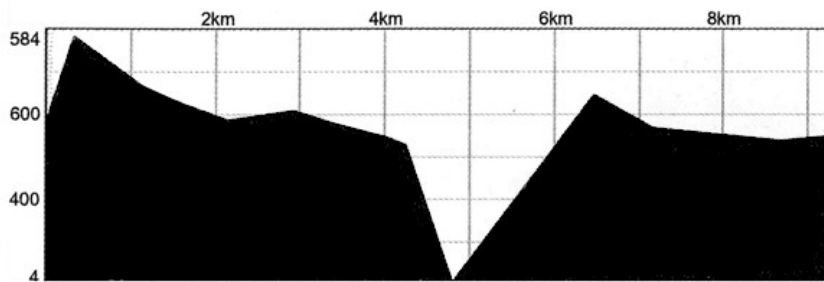
*De oude huizen van **Kirme** zijn gebouwd op aflopende terrassen op een brede schouder tussen de Likya World club en de valleien naar Faralya. De lokale bevolking beploegt de velden, oogst olijven, houdt schapen en vee en er wordt siroop gemaakt van de druiven die groeien op de daken. Er is hier geen busverbinding of mogelijkheid om te overnachten. Het dorp ligt pal onder de vliegroute van de zeilvliegers, die vanaf de top van Baba Dagi afdalen naar de kuststrook van Ölü Deniz.*

Ga vanaf de bron westwaarts op een ommuurd G4 pad en draai dan L/Z naar beneden via een G4 gedeeltelijk ommuurde kasseiweg voorbij een graf dat in een grote steen gehouwen is. Op een splitsing juist voor een stroom draai je R/ZW op een G3 pad met een afsluiting aan de linkerkant. Daal af via een kronkelweg met een riviertje aan de linkerkant, tot je erover moet en ga dan verder maar nu met de rivier aan de rechterkant. Nabij een bron ontmoet je een vlakke G5 weg. Ga hier R/W op deze nieuwe weg en wandel rustig dalend tot bij een tweede bron. Ga hier voorbij en de weg eindigt in een veld. Ga rechtdoor en je vind een G3 pad dat steil afdaalt via rotstrappen tot bij de stroom. Vanaf deze oude kasseiweg kan je het dorp Faralya zien en de kliffen van de Vlinder Vallei, die goud en rood oplichten en in de indigo gekleurde zee duiken. Het G3 pad gaat verder naar beneden met scherpe bochten en je gaat meerdere malen de stroom kruisen. Je passeert het Water Mill hotel, met een werkende watermolen. Houd rechts aan en daal verder af via de weg van de molen tot je de G6 weg nabij Faralya bereikt.

=2uur

***Faralya** is een dorp van boeren en bijenhouders. Het ligt nabij de weg die op de top van de kliffen loopt en die de vallei omcirkelt die de Vlinder Vallei genoemd wordt. De kust is een toevluchtsoord voor toeristen die enkele dagen de drukte en het commerciële van Deniz willen ontvluchten. Ze nemen een boot tot hier, kamperen in zelfgemaakte schuilhutten en worden dagelijks bevoorrad door de bierboot. Maar, tussen Faralya en het strand zijn er 500m hoge kliffen. Weinig dorpsbewoners of kampeerders doen de moeite om deze gevaarlijke steile klim te maken. Er zijn enkele pensionnetjes in Faralya, alsook 40 minuten verder in Kizilcakaya Mahalessi, waar je ook kunt eten. In de zomer is er verschillende malen per dag een dolmus vanuit Fethiye naar Faralya en Kabak. De bus stopt tegenover de moskee. In een huis boven de weg aan de linkerkant zijn er enkele overblijfselen van een tempel en een graf en aan de rechterkant van de weg zijn er ook nog wat oude ruïnes.*

Dag 2 : van FARALYA naar KABAK BEACH (3uur15min/10km)



Deze weg leidt ons langs de wand van de Baba Dagi, waarvan we gisteren het steilste gedeelte hebben gewandeld. De weg is nu wat gemakkelijker met dennenbossen aan de linkerkant en uitzicht op de zee aan de rechterkant. In de herfst staan in de bossen de cyclamen in volle bloei. Je kan vandaag beginnen met eerst vanuit Faralya een afdaling naar het strand of je kan vroeg aankomen in Kabak Beach en daar dan even rondwandelen.

Voordat je verder gaat kun je van Faralya afdalen naar de Vlinder Vallei. Het pad naar de vallei start in de tuin van het George House Pension, dat rechts van de weg ligt. Een G1 pad, gemerkt met rode stippen, leidt je door de groententuin van het pension en daalt dan zeer plots steil naar beneden over de klif. Het is een enigszins akelig paadje waar er koorden aangebracht zijn om je te helpen bij de afdaling. Maar zelfs met koorden blijft het een gevaarlijk pad, waar een valpartij fataal kan aflopen. Het eindigt aan de basis van de zuidelijke kliffen, vanwaar je naar het strand kan wandelen, waar er een restaurant is en een doucheblok met vers water. De vallei is geklasseerd als natuurgebied. Er zijn hier vlinders, vooral tijgermotten, die aangetrokken worden door de bloeiende vlinderstruiken (Buddleia) en de waterval. Reken 45 minuten voor de afdaling en evenveel voor de terugtocht.

Wandel door Faralya op een G6 weg en aan de rechterbocht buiten het dorp ga je L op een G5 traktorpad. Volg dit voor maar 20m!! Draai direct L/Z tussen stenen muren en volg een smal G3 paadje dat ZW omhoog klimt naar een beboste heuvel. Na een vijftal minuten kruis je een ander pad. Ga verder omhoog via een kronkelpad onder dennenbomen en zo kom je nabij de top op open terrassen.

=45min

Ga hier R/Z waarbij je de terrassen kruisten de muren beklimt aan de zeezijde van de heuveltop. Vind een smal G3-4 paadje dat R/ZW tussen muren loopt, juist boven de tarwevelden. Het loopt bergaf en dan langs de rand van een dennenbos, over een tweede heuvel, verder naar beneden in de richting van enkele huizen nabij Belen. Enkele stappen na een waterkanaal kom je op een G5 tractor pad; ga hier L/naar beneden. Daal verder doorheen een gutsende watertrechter en dan weer omhoog door open terrasvelden waarbij je achterom nog een uitzicht hebt op Ölü Deniz. Zo bereik je een T splitsing.

=1uur

Ga hier R en wandel naar beneden over een G5 pad tot voorbij een R bocht en, nog voor de volgende L bocht, draai je L en kom je op een G2 paadje. Dit loopt eerst recht naar beneden en daarna wat meer kronkelig door open dennenbossen. Voor u uit zie je nu Kabak dorp en strand met de eerste toppen van Yedi Burun (de Zeven Neuzen) op de achtergrond. Op een G4 pad dat vlak tussen muren loopt draai je rechtsaf bij een splitsing. Draai daarna L/naar beneden waarbij je rechts 20meter lager een stenen gebouw passeert. Aan de linkerkant is er een G3 pad dat gemarkeerd is. Hier kan je eventueel afslaan voor een wandeling naar Delikkaya [zie hieronder].

=45min

Wanneer je naar het strand wil daal je enkele meter en ga dan R op een horizontaal G3 pad, dat daarna daalt en aansluit op de G6 weg juist boven de dorpsbron. Hiertegenover is het eerste huis van het dorp: Mama's restaurant. Ga L op de weg en 50m verder draai je L op een G5 pad naar beneden. Een 300m verder wordt dit een G2 pad dat verder loopt naar de zee tot je bij open velden aankomt. Draai L naast een gracht en opnieuw L op een steil zigzag paadje, gemarkeerd met hier en daar blauwe metalen staken. Dit daalt verder langs de kliffen to bij een G5 bulldozerpad dat naar de zee leidt. Draai L/naar beneden voor enkele bochten en dan in bosland draai je rechtsaf van het pad op een steil G2 paadje dat naar het strand leidt.

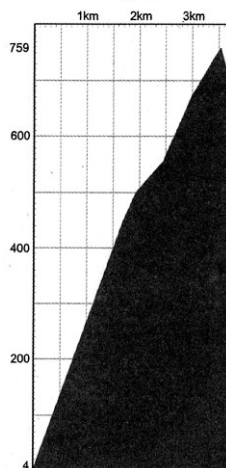
=45min

Optionele wandeling : van de splitsing nabij de dorpsbron vertrekt een wandeling naar Delikkaya. Wandel vlak/NO op een G3 pad naar een grote bron en watertank beneden een stenen muur. Hier voorbij draai je L op een G5 tractorpad dat stilaan klimt en rechtsaf draait rond de kop van een vallei. Laat de lagere paden voor wat ze zijn. Na 300m draai je L op een smal maar duidelijk g3 pad dat klimt naar een oud gebouw, dan R draait en nog steiler klimt voorbij een ander gebouw en tot bij een kruising. Ga hier R op een duidelijk G3 pad dat doorheen lage onderbegroeiing

verder loopt tot bij een bron. Ga verder omhoog doorheen bossen tot bij een uitkijkpunt waar het pad L/NO afdraait en daalt. Het gaat zo verder over de zijkant van de vallei, gedeeltelijk over rotsgrond. Voorbij een bron kruist de weg de rivierbedding. Het gaat dan R/ZW en klimt over een zadelrug met rechts ervan een oud kerkhof. Dan daalt de weg over steenslag en draait L naar een kruising die bekend staat als Delikkya (Rots met een grot). Je kan meteen zien waarom: in een grote piramidale rots boven de weg is er bovenaan een gat gekapt van een meter doormeter. Van hier kan je verder de Lycische weg volgen naar het strand. Deze rots zie je anders ook de volgende dag op de wandeling van Kabak Beach naar Alınca.

Kabak is evenals Faralya een dorp van boeren en bijenhouders. Maar de huizen zijn hier meer verspreid en verdoken. Er is ook geen winkel. Mama's house heeft enkele kamers en een terras met mooi uitzicht. De onverharde weg van ÖlüDeniz eindigt hier. Je kan zien waarom de weg niet doorloopt naar Alınca wanneer je kijkt naar de bergkam waar hij over moet! In het seizoen is er een dolmus naar Ölü Deniz en naar Fethiye. Aan het eind van de weg is er een alternatieve route naar het strand waarbij je verschillende kampeerplaatsen en boomhutten passeert. Enkele minuten wandelen boven de kampeerplaatsen is er een solitair pilaargraf. Het is 2m hoog en waarschijnlijk 2500 jaar oud. Het was wellicht het onderstel van een sarcofaag die allang verdwenen is.

Dag 3 : van KABAK BEACH naar ALINCA (3uur 45 min/3km)



Dit is een korte maar zeer steile route via een oud pad dat opklimt langs de wand van de Kabak vallei en via een bergrug tot Alinca. Vanaf de hoge rotsen kun je bijna vertikaal neerkijken op de gouden strook strand van Kabak en ook het zicht vanop de terrassen van Alinca is dramatisch.

Wandel vanaf Kabak strand naar het binnenland op een G2 paadje met de rivier en een klein kerkhof aan de linkerkant. Kruis een ondiepe rivierbedding en houdt R aan de kruising met paden naar de pensions. Ga verder met de rivierbedding L doorheen een kloof tussen de kliffen. Na enkele minuten sla je R/naar omhoog via een G2 paadje dat langs een nevenvallei omhoog loopt. Wanneer je deze afslagmist kom je al gauw bij watervalletjes waar de weg doodloopt.

=40min

Het paadje gaat in bochten omhoog voor 400m tot een breder G3 aangelegd pad bereikt wordt. Ga R/ZW en ga verder na een bocht. Het pad kruist een met pijnbomen begroeide rotsige helling en het gaat NO met de rivierbedding lager aan de L. Verder klimt het pad in lange haarspeldbochten met een been parallel aan de rivier en het andere met zicht op een conische berg. Wanneer je achterom kijkt zie je het

strand en de kleine pier tussen de bomen en de kliffen. Van de top van de haarspeldbochten gaat het pad verder omhoog in de riviervallei tot bij een vlak stukje groen bij een zadelrug. Heel kort na deze open plek, juist voor een grote rotspartij die de weg blokkeert, ga je scherp R/Z en ga je via haarspeldbochten naar Dellikaya. Je kan de rots met het gat erin recht voor je uit zien.

=50min

Ga bij Dellikaya R en volg het pad onder een overhangende rotswand en daarna over steenslag en op steile, scherpe haarspeldbochten bovenop een stenen muur. Het pad gaat verder omhoog richting de kust en zo kom je op een open terras beplant met olijfbomen. Hier heb je een mooi uitzichtpunt R. De eigenaar van de olijfbomen, die een goed onderhouden hut heeft in de rotsen boven het pad, heeft een kleine bron gekanaliseerd naar een waterput op 30m aan de linkerkant van het pad. Hier is het ergste van de klim achter de rug. Het duidelijke G3 pad gaat omlaag en draait L/ZO waarna het weer zachtjes klimt tussen pijnbomen op de heuvelwand, met aan de R mooie uitzichten op een tweede zadelrug. Enige tijd later is er R een groene dorsvloer met juist eronder een bron die Karakartal (Zwarte Arend) genoemd wordt. Deze bron is meestal droog na juli.

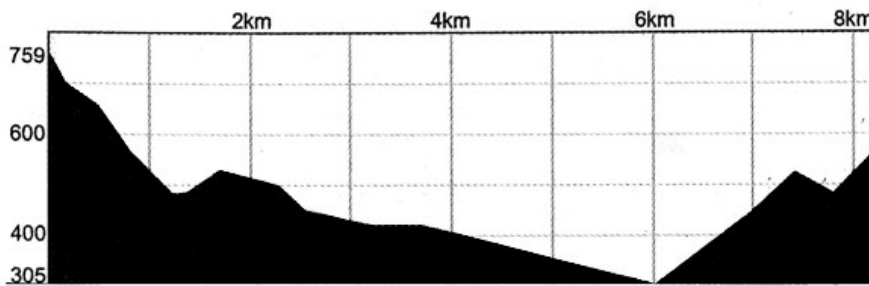
=1uur 20min

Vervolg de klim naar een volgende zadelrug; het pad loopt langs de rand van bos met landbouwgrond rechts. Vanop de open velden op de zadelrug zie je de eerste rode daken van huizen van Alinca. De weg is eerst vlak en gaat dan tussen huizen door to bij een terras waar je een heel mooi zicht hebt op de toppen van de Yedi Burun (Zeven Neuzen). Dan gaat het pad steil omlaag en zo kom je op een tarmac weg die Alinca verbindt met de rest van de bewoonde wereld.

=50min

*Van het eerste huis van **Alinca** kun je terugkijken naar de kust van Ölü Deniz. Wanneer je hier voorbijgaat dan krijg je een open zicht op de kust met de diepe inhammen van Yedi Burun. Het dorp Alinca zit hoog op de top van de hoogste kliffen, 800m boven de zee. Het feit dat jongeren wegtrekken maakte dat het dorp stilaan aan het uitsterven was. Maar nu worden er opnieuw nieuwe huizen gebouwd. Bayram, wiens terras je kruiste, heeft enkele houten bungalows waar je kan overnachten. De weg gaat L naar Karagac and R/naar beneden in steile bochten en zo rond de vallei naar Bogazici. Er is geen regelmatige dolmus op deze weg. De dorpsbron is hoger op de weg in een holte naast een enorme boom, maar er is 's zomers niet genoeg water voor landbouw en je ziet dan ook wel tankauto's met water geparkeerd naast de huizen.*

Dag 4 : van ALINCA naar SIDYMA (4uur 15 min/9km)



Na Sancakli zijn er 2 alternatieve wegen naar Bel : wanneer je inkopen moet doen of telefoneren of je wil de ruïnes van Sidyma zien, ga dan via Bogazici. Dit is de weg die hier beschreven is in dag 4. De andere weg volgt de kust tot Gey en loopt dan hoog boven de kust. Dit pad is op sommige plaatsen heel smal en het loopt langs een afgrond. Het kan ook glibberig zijn. Gebruik dit pad zeker niet in nat of windrig weer!! [zie bijlage 1].

De weg naar Sidyma loopt van de top van de kliffen van Alinca naar de aangename landbouwgebieden rond Bogazici. Het pad loopt eerst steil naar beneden rond de kop van de vallei. Dit is een gevaarlijke sectie wanneer het slecht weer is en het kan wat moeilijk zijn voor mensen met hoogtevrees. Een alternatief is om de weg naar beneden te wandelen tot Uçkeç Tepesi. Hier juist beneden is er een uitzichtpunt waar de weg verder loopt via toppen van de klif tot een overkoepeld Ottomaans waterreservoir, in een gebied dat Sancakli wordt genoemd. Van hieruit kun je via een brede weg naar het dorp Bogazici dat in een brede vallei ligt. Je kunt ook naar Sidyma, met het modern dorp Dodurga, in de heuvels aan de rechterkant van de vallei.

Vanuit Alinca neem je de ongeplaveide weg naar beneden door het dorp en , juist na de eerste linkerbocht, ga je R/W op een bulldozerpad. In de lente staan het hier vol irissen naast de weg die naar een uitzichtpunt leidt. Hier kun je neerkijken in de verlaten vallei met zijn dennen en andere bomen en ver weg het gouden strand van Kumsal. Direct rechts van het uitzichtpunt gaat het pad W/naar beneden via steile bochten en komt op een G2 pad dat zigzag afdalt. Juist boven een rotsig uitsteeksel neem je een scherpe L bocht en je gaat vlak langs steile heuvelwand via twee rotsige uitsteekfels. Het pad is onlangs gerepareerd en gaat verder omlaag naar R, dan rechtdoor R en naar beneden over blootgestelde rotsplaten met boordstenen. Meer haarspeldbochten door lage begroeiing leiden naar een open, recht pad dat scherp L/Z omlaag loopt door struikgewas en bosland tot aan de kop van de Kumsal vallei, in de diepte aan de rechterkant. Aan de kop van de vallei kruist het pad een rivier tussen grote rotsblokken en klimt dan 10m omhoog tussen oleanders tot bij een watertank en een bron.

=1uur 15 min

De watertank is hier geplaatst via een bulldozerpad dat aangelegd was vanaf de grote weg. Maar dit pad is nu stilaan aan het vervallen. Volg dit vervallen pad bergop voor een 100m, ga over wat gevallen rotsen en ga dan R/W voor 15 meter tot bij het oude G3 paadje. Dit volg je verder in de vallei. Het beschaduwde paadje loopt door jenever- en dennenbomen met nu en dan een glimp van de vallei beneden. Het gaat omhoog over een enorme vlakke rotsformatie, bovenop een hoge rotswand, tot bij een enorme jeneverboom, waarna er op het zuiden gerichte terrassen komen. Je ziet hier ook veel rijen bijenkorven.

Uçkeç Tepesi (de Drie Geiten Heuvel) ligt hier rechts. Ga half R/ZW op een G2 pad naar beneden langs de rechterkant van de terrassen. Hou dan R aan en klauter van de rotsen naar beneden tot bij een breed G4 pad dat een bocht maakt achter de heuvel. Ga verder naar beneden voor ongeveer 200m, draai R/naar beneden op een G2 pad. Dit leidt naar een dorsvloer hoog boven de kliffen van de vallei, een ideale kampeerplaats. Een grote hulstboom zorgt voor schaduw en er is een overdekte bron in de nabijheid.

=20min

Vanaf deze hulstboom draai je af Z langs een breed G4 pad dat tussen muren doorloopt over een stenig terras. Het loopt dan verder tussen dennenbomen met R de zee in de diepte. Wanneer het pad R afdraait en daalt naar een rivierbedding ga je L verder met aan je linkerkant een stenen muur en ga Z horizontaal verder op een G5 tractorpad tot je aan de rechterkant in de velden de afgeronde top ziet van een waterput. Het water is vies en dat zal je zeker niet willen drinken.

=30min

Neem vanaf de waterput het G5 pad 100m tot aan een nieuw huis. Draai hier L/E op een G4 ommuurd veldpad dat naar een asfaltweg leidt. Wanneer de velden geen gewassen hebben kan je verdergaan langs de zijkant van het riviertje. Anders ga je via de weg 2-3 km voorbij de nieuwe moskee. Bij een kruising ga je L naar het verspreide dorpje. Nabij de school ga je R op een weg die naar de rivier, de winkel en het theehuis van het dorp leidt.

=45min

Bogazici is een welstellend boerendorp met verspreid liggende huizen. Het ligt tussen de kust en de hoofdweg van Fethiye naar Kalkan. Er zijn 2 winkels, met een zee beperkt aanbod, een school en een moskee. Een 6 km verder langs de dorpsweg ligt de hoofdweg langs de kust en naar de stad Esen. Op schooldagen is er 's morgens een dolmus dienst vanuit Gey en vanuit Bogazici naar de hoofdweg en Esen. Het kan dat er nog meer dolmussen rijden of je kan autostop proberen.

Beneden het theehuis-annex-winkel van Bogazici kruis je de rivier op een G2 pad en zo kom je op een G5 tractorpad aan de overkant en draai je L/hogerop naar de heuvel. Ga verder naar bronnen onder zeer grote, knoestige olijfbomen en ga R/omhoog op een G2 pad dat de nieuwe weg kruist. Volg de rivierbedding naar een toren die bestaat uit delicaat gebalanceerde stenen blokken. Dit is alles wat er overblijft van een Romeinse vesting. Blijf L van de ruïnes op een goed onderhouden G4 pad tot de nieuwe weg en ga verder op een G2 pad tot bij een bron. Ga L op het nieuw pad en volg dit rond het dorpskerkhof met de draadafsluiting aan je rechterkant. Bij de poort van het kerkhof ga verder omhoog langs het droge rivierbedding onder overhangende bomen tot in het centrum van Sidyma.

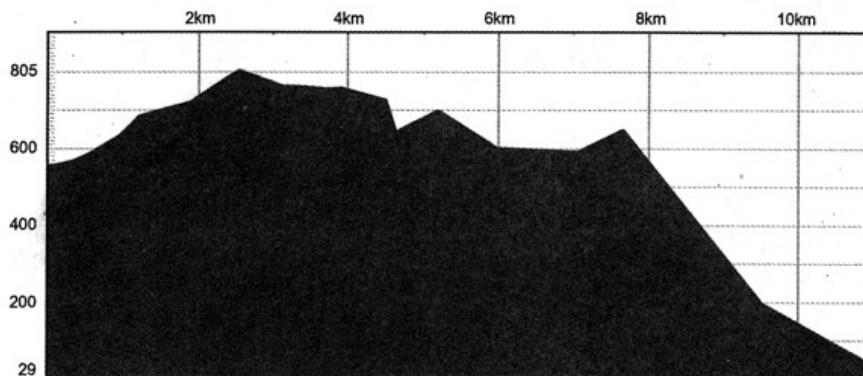
=1u 25min

Op de marktplaats van **Sidyma** is er een zitplatform onder een brede boom en een mooie moskee met verschillende stenen en kolommen met inscripties. De imam geeft graag wat uitleg en als je voeding nodig hebt is er een winkel verderop in de straat.

In 1842 werd het oude Sidyma ontdekt door J.A. Schonborn. Hij was op weg naar Fethiye was om daar een schip te nemen naar Rhodos. De ruïnes liggen op een zadelrug met zicht op de vallei van Bogazici en onder een stenen bergtop. Er werd een zilveren munt gevonden van 200 voor Christus met merkteken SI, waarschijnlijk gemunt in Sidyma en het bewijs dat deze stad een lid was van het Lycisch Verbond. Van onderzoek van de wegen weten we dat Sidyma verbonden was met Pinara (naar het NO), Pydnai (op de Z kust) en Xanthos (53km naar het O).

Van de weg naar Xanthos zijn er nog stukken overgebleven. De meeste ruïnes dateren van de tijd van het Romeinse keizerrijk maar de stad was nog bezet tijdens de Byzantijnse periode. De moskee staat op de plaats van de baden en in het gebouw zijn pilaren gebruikt van de zuilengalerij (stoa) en van de badplaats. Achter de moskee zijn er nog resten van het bad en van een aquaduct. De stoa werd gebouwd onder keizer Claudius (40 na Chr) en er was ook een tempel van Artemis, waarvan er nu nog een muur overeind staat. In veel van de kleine dorpshuizen zijn er stenen van de oude ruïnes verwerkt. Graven zijn hergebruikt als tuinhuisjes en een oud kerkje doet dienst als kippenhok. Verspreid in de velden hoog boven Bogazici ligt de necropolis, het meest interessante deel van de ruïnes. Hier kun je een groot monumentaal graf zien, dat gedeeltelijk gebouwd is met gerecycleerde stenen waarvan sommige inscripties hebben. Dit is de meest indrukwekkende van de overgebleven ruïne. Er zijn ook tweelinggraven met een geribbelde dak uit de tijd van Antoninus Pius (138-161 na Chr) en dichtbij is er nog een tempeltje met een mooi dak met uitgekapte vierkanten en rozetten. In een ander graf uit de derde eeuw zijn beelden gekapt van eros en Medusa. Er is verder in het veld nog een groot gebouw, waarschijnlijk gebaseerd op een hellenistische structuur, waarvan een deel van een kerk kan geweest zijn. Het oudste overblijfsel is allicht een pilaargraf, nabij de weg naar Bogazici. Het staat op een massieve basis en heeft 2 grafkamers boven elkaar. In de nabijheid zijn er nog wat resten van een theater. De top van de heuvel was een versterkte vesting maar er is weinig van over. Klim er naartoe voor het uitzicht, niet voor de ruïnes.

Dag 5 : van Sidyma naar Gavuragili (6 uur/11km)



Hoogteverschillen: totaal stijgen 300m, dalen 850m

Begin op 580m - Eerst gedurende 2,5km stijgen tot 805m, dan 2 km licht dalen . Hierna is er een korte steile daling (50m), gevolgd door een steile klim (50m). Van km5 tot km8 100m dalen, vlak, 50m stijgen en het einde is 4 km steile daling van 600m tot de zee.

Deze weg is lang en gedeeltelijk steil en zonder beschutting. Dit is de oude Romeinse weg van Sidyma naar Pydnaï en is vooral mooi in de lente. Het gaat eerst licht omhoog naar Bel en zijn zusterdorp Belceiz aan de inlandse zijde van de heuvels en gaat dan over een pas met zeer mooie uitzichten. Hierna volgt een lange afdaling op een steil en stenig pad, met wijde uitzichten over de zee. Het eindigt met een wandeling door de bossen tot Gavuragili, een klein dorpje bovenop een helling nabij de zee.

Van het marktje van Sidyma volg je het rivierbedding L/W. Het G4 pad loopt langs de rivier tussen stenen muren en klimt dan rechtsaf en daarna L naar een bron. Het pad gaat opnieuw naar de rivier en gaat verder langs de bedding als een G2/G3 pad. Het is beschaduwd, koel en rotsig en gestaag omhoog en komt na een kleine klauterpartij bij een grindbaantje. Volg de nieuwe weg voor 500m tot aan een open veld. Kijk hier uit naar een G3 pad L, gemarkeerd met telegraafpalen. Dit is de weg die leidt naar de pas.

=1u 10min

Draai L op de weg, dan 100 m verder weer L op een grindbaan en dan direct weer links op een G4 pad. Wandel bergaf naar open landbouwland en volg de L grenslijn tot bij een muur van struikgewas met een betonnen waterbassin. Daal af over een muur en verder over een brede, geplaveide helling naar velden toe. Terwijl je in het struikgewas blijft aan R van de velden volg je een G2 paadje tot dit uitkomt op open land onder de bomen. Een korte wandeling op een goed onderhouden G2 pad leidt je door de rand van het bos en tot op een G4 pad. Draai R/naar omlaag en wandel 800m tot Bel. Draai L op een grindweg en loop verder bergaf tot bij de moskee.

=45min

***Bel** betekent 'pas' en dit is een passende naam want dit is het laagste punt tussen Karadere (de Zwarte Vallei) en de zee. Het dorp ontvolkt langzaam want de mensen trekken weg om te werken in de tomatenserres nabij Patara, maar ze hebben wel betaald voor de bouw van een nieuwe, roze en groene, moskee. Hier is er geen winkel en geen school. De bron staat veelal droog. Er zijn alleen wat geiten op het lange pad dat naar zee leidt. In de schoolperiodes is er dagelijks een dolmus naar Esen.*

Ga vanaf Bel via een G6 weg ZO/omhoog op de inlandse zijde van Kocabuğakbagi Tepesi. De weg slingert R onder jeneverbomen, gaat langs een bron en bereikt een landbouwgebied met zicht over de zee. Juist voorbij de bocht loopt de nieuwe weg L/omlaag naar de bodem van de vallei. De weg gaat verder R via een stijgend G5 pad naar de top van de volgende pas, waar de 2 huizen van Belceiz verscholen zitten in beschutte plaatsen nabij een waterput.

=1uur 20min

Het tractorpad stopt nabij een grote betonnen waterput aan de rand van dennenbossen. Vanaf de waterput gaat het L, dan via een G2 pad R en draai dan L, nog altijd in de bossen, rond terrassen die beplant zijn met oude olijfbomen. Passer langs een andere oude waterput en klim dan R/ZO tussen met struikgewas bedekte olijfbompjes en dennen tot bij een pas waar je een spectaculair zicht hebt op de zee.

=30min

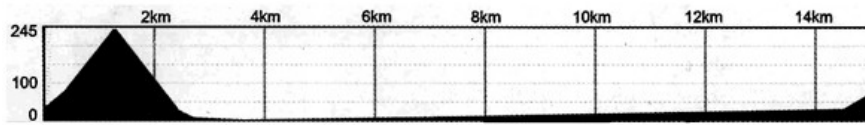
Het pad loopt nu in steile haarspeldbochten over losse stenen naar een betonnen waterput, draait dan L/ZW over een lage rotsige aardlaag en loopt verder diagonaal ZZW/naar benden over rotsige ondergrond voor 300m. Zo kom je op de oude militaire weg. Het G2-G3 rotsig pad daalt eerst met de vallei aan de rechterkant en gaat dan enigszins links en verder diagonaal naar de kust, tussen struikgewas en kleine boompjes. Het G3 pad daalt uiteindelijk verder en je komt over een aangelegd gedeelte rond het einde van een vallei. Zo bereik je de bovenste hellingen van het bebouwde land

rond Gavuragili. Ga 200m verder op een G2 pad tot op een G5 tractorpad dat parallel loopt met de kliffen hogerop. Draai L voor 300m tot de top van de pas over de messcherpe Kilic Burun. Juist voor een poort steek je het pad over, draai R en passeer onder een enorme eik. Je vind een oud G3 pad 50m verder aan de rechterkant. Dichtbij is er een betonnen waterput en verder zijn er dennenbossen boven de kliffen, waar er veel gladiolen en orchideeën groeien. Volg het G3 pad L/O/naar beneden, eerst via rotsige haarspeldbochten en daarna een recht dalend pad tussen bosbessen in de richting van de tarwevelden van Gavuragili. Ga L aan een splitsing en neem een G2 pad langs de veldmuren, draai R/ZO en dan L/NO naar een hoge muur bij een nieuw huis bovenop een klif.

=2uur 15min

***Gavuragili** ligt daar heel mooi juist boven een stenig strand en beschut tussen de dennenbossen onder de zachte hellingen tussen Sandik Dag en de zee. De meeste inwoners zijn verhuisd naar de andere kant van de heuvel om er te werken in de serres, maar er is onderdak te krijgen in een nieuw huis op de klif, dat bewoond wordt door uit Duitsland teruggekeerde Turken. Wanneer je R/naar beneden afdraait en opnieuw R op een stenig pad vind je de oude dorpsbron R van het pad. Vanaf hier is er een smal paadje dat slingerend tussen laurier, zonneroosje, gladiolen en steekbrem naar de zee leidt. Er is maar een klein zandstrand, maar aangezien je toch waarschijnlijk alleen bent, is dit voldoende. De zee heeft in de loop van de tijd de scherpe rotsen tot ronde keien geslepen.*

Dag 6 : van Gavuragili naar Kinik [= Xanthos] (6uur 30 min/15km)



Dit is een gevarieerde, gemakkelijke weg die klimt over de scherpe bergrug met mooie zichten op Patara beach en dan afdaalt naar Pydnai. Het gaat over de rivier en gaat over een zanderige weg door eucalyptus bossen en mimosa tot Letoon. Vandaar gaat het over een grindweg naast de Esen rivier naar Xanthos. In de lente zijn er veel vogels in de moerassen en kan je misschien zelfs een Smyrna ijsvogel zien in de eucalyptusbossen.

N.B. Wanneer je wil kun je het laatste stuk van de wandeling van Letoon naar Xanthos weglaten door een dolmus te nemen van Kumluova naar Xanthos.

Hoogteverschillen: totaal stijgen 220m, dalen 220m

Eerst stijgen gedurende 1,5km tot 240m, dan 1,5km dalen tot zeeniveau.

Verder steeds vlak tot bij het einde een lichte klim van 50m.

Vanaf de betonnen bron boven Gavuragili draai je R/ZO naar het dorp. 50m verder draai je L en volgt een oud G4 pad voorbij huizen en daarna een G3 pad met een muur aan de linkerkant. Na de muur gaat het L omhoog en zo kom je op de weg. Ga L/NW en ongeveer 200m verder draai je R/NO naar een G5 grindpad. Dit loopt gedurende 2 kilometer verder omhoog tot bij een grote watertank nabij een bron, omgeven met een afsluiting.

=40min

50m na de tank draai je R/NO op een G2 pad dat omhoog gaat door het bos tot bij een kruising van verschillende paden aan de voet van een bergkam. Steek het kruispunt over en ga verder omhoog voor 50m en draai dan L en volg een G2 pad dat NO loopt met de bergkam aan de rechterkant. Dit pad stijgt verder en kruist uiteindelijk de bergkam. Op dat punt kun je de kusten van zowel Patara als van van Gavuragili zien.

=20min

Het nauwelijks te onderscheiden paadje daalt diagonaal R af en komt op een G2 horizontaal pad. Draai hier L/NO en volg dit G2 pad via een oude weg tot het einde bij een G4 bospad. Vold dit G4 bospad dat klimt naar een volgende pas. Hier gaan de bomen open en krijg je weer uitzicht op het strand van Patara.

=40min

Ga hier van het G4 naar R op een G2-G3 pad dat diagonaal afdaalt R/ZO naar de kustweg nabij Pydnai. Ga L op een grindweg en wandel 100m naar een R bocht en zo op een G4 pad dat verderop een G3 pad wordt en naar de ruïnes van Pydnai loopt.

=20min

Pydnai, een kleine militaire marinebasis, beschermde het uiterste westen van de baai van Patara, waar de smalle rivier Özlen de zee bereikt. Het zit bovenop de hellingen van een kleine heuvel boven wat eens een diep-water haven was. Het is een oude, onregelmatig gevormde vesting met waaktorens aan de hoeken en middenin de muren. Het metselwerk is nog goed bewaard. De bouwwijze is met veelhoekige stenen waarbij de buitenkant afgeslepen is zodat je geen grip hebt om erlangs te klimmen. Bovenop de muren zijn er gevechtstorens ter bescherming, behalve aan de havenkant. Binnenin is er niets dat wijst op bebouwing en alles is overgroeid met struikgewas, olijven en dennen. In 1811 werd de site bezocht door Francis Beaufort en later ook door Charles Fellows, die een inscriptie vond die de plaats verbond met Xanthos. Een schets in de nota's van Fellows laat zien dat de plaats toen al even begroeid was als nu.

Van binnenin de versterking van Pydnai wandel je door de doorgang aan de zeezijde boven de rivier. Een stenig G2 pad loopt parallel aan de rivier naar de riviermonding, gaat dan omhoog en komt samen met een G5 tractorpad en loopt van het grindpad naar omlaag tot bij een huisje aan de rivier. Volg het pad L/naar beneden en kruis de rivier bij een gammele houten brug (wanneer deze brug kapot is, dan kun je een andere brug gebruiken 100m verder stroomopwaarts). Aan de overkant is een uitgestrekt strand en verderop houten hutten, een café en een dolmus stopplaats.

=20min

Draai hier L/NO en loop een 10 minuten langs een G6 weg, parallel met de rivier en, na de grens van het natuurgebied, draai je R op een G5 tractorpad. Wandel OZO over een gebied zonder bomen waar er heel wat vuilnis gedumpt is en ga binnen in eucalyptusbossen waar het pad een beetje afbuigt maar meestal ZO loopt. Aan een kruising nabij een groepje dennenbomen hou je R aan tussen de zandduinen. Het pad loopt verder door een tunnel van mimosa struiken tot bij een horizontale open plaats, met rechter voor een groepje eucalyptusbomen. Het tractorpad buigt R/O af tussen meer eucalyptussen en onderbegroeiing tot 15 minuten verderop aan een L splitsing, gemerkt met enkele stenen aan de zijkant van de weg.

=1uur 40min

Ga hier L/NW op een klein G1-G2 paadje met een waterkanaal aan de R, dat in bochten door mimosa loopt, dan over zandduinen en uiteindelijk van het bos uitmondt in een veld. Wandel door het veld naar de eerste telegraafpaal en ga verder op een G5 pad dat rondom een huis loopt naar een brug over een hoofdkanaal en daar het grindpad ontmoet.
=10min

Kruis het pad en neem het tegenoverliggende G5 pad. Het pad gaat langs enkele serres en volgt de telegraafpalen voor een tijdje. Dan gaat er een aftakking R/NW en gaat het in bochten langs de velden. Het pad kruist een gracht nabij een brug met een huisje aan de linkerkant en komt zo op een G6 grindpad. Ga R, wandel op de weg naast een moskee met een minaret met een blauwe top aan de linkerkant to bij een splitsing. Ga hier R/NW gedurende 5 minuten tot Letoon.
=30min

Letoon was een heilige paats gewijd aan de godin Leto en haar twee kinderen Apollo en Artemis. Leto was zelf een dochter van de Titanen en een geliefde van Zeus. Maar Zeus liet haar in de steek en Leto dwaalde rond, zwanger en op zoek naar een veilig onderkomen. Nabij Xanthos joegen enkele herders haar weg van een bron. Als wraak veranderde Leto hen in kikkers. Op deze plaats werd de tempel van Leto opgericht. Op Delos baarde Leto's een tweeling. Haar zoon Apollo werd een belangrijke god ; boogschutter, meester-musicus en geneesheer. Hij had tijdens de zomer een orakel in Delphi en in de winter in Patara. Artemis, de godin van de maan en van de jacht, was bij de Romeinen bekend als Diana. De 3 tempels in Letoon werden een belangrijke pelgrimsplaats. Er is een inscriptie gevonden van een bezoek van Alexander de Grote aan de tempels.

De site is aan de westzijde van een kleine heuvel en er zijn naast de 3 tempels ook een theater, ceremoniële baden en een Byzantijnse kerk. Het theater is goed bewaard en gebouwd in de heuvel ingebouwd in Griekse stijl, met een brede horizontale passage (diakoma) tussen de bovenste rijen zitplaatsen en de 15 rijen beneden. Er zijn 2 ingangen met bogen en daarboven driehoekige frontons. Er is geen podium, maar waarschijnlijk was er ooit een houten podium.

Van de tempels is deze van Leto de oudste. Hij is van de 2de eeuw voor Chr. En heeft een fundament van veelhoekige blokken. Grote ionische kolommen ondersteunen de binnenkamer van de tempel uit massieve rots. Daarnaast ligt de tempel van Artemis, kleiner en met meer finesse gebouwd. De Apollo tempel ligt nabij de voet van de heuvel en is uitgehakt uit de rotsen. Achter de tempels bevindt zich een Byzantijnse kerk met in het midden een mooie mozaïek van een ooievaar. De nabije waterbaden zijn fascinerend: niet alleen voor de balustrades en inscripties, maar ook voor de levende natuur: je kan er moeraschildpadden, eenden, ijsvogels zien en zeker bij valavond is er het gekwaak van de kikkers. Dit herinnert aan de mythe die aan de basis lag van deze tempels.

Wandel van deze plaats nu R/N op een smalle weg naar Kumluova waar je theehuisjes en winkels vind. Je kan het volgende deel van wandeling vermijden en jezelf meer tijd gunnen bij de ruïnes van Letoon door in Kumluova in de hoofdstraat een dolmus te nemen naar Kinik. Draai R/O af en wandel door het dorp. Aan het einde van de weg draai je L/N en volg de G6 weg langs de rivieroever, voorbij serres en een grind fabriek, tot aan de brug in Kinik. Ga hier R, ga over de brug en ga 200m tot het standbeeld van Atatürk. Volg vanaf hier L/N een wegwijzer naar Xanthos. Een 100m verder gaat de weg omhoog en zie je de ruïnes achter de tomatenserres.

=1uur 50min

Kinik is de huidige marktplaats van de stad Xanthos, ten zuiden van de citadel en aan de kant van de rivier richting Antalya. Er is markt op vrijdag. De rivier vormt de grens tussen de provincies Mula en Antalya. Er zijn hier restaurants maar de hotels zijn armzalig. Er stoppen bussen aan het standbeeld van Atatürk. Je kan best een bus nemen naar Patara of Kalkan, aldaar overnachten en dan 's morgens terugkeren om vanaf hier de reis verder te zetten.

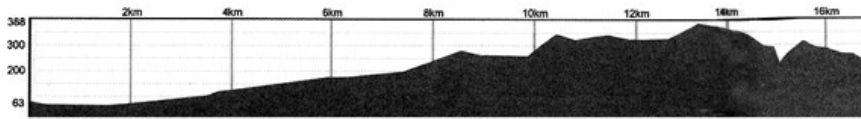
De ruïnes van Xanthos werden ontdekt in 1840-1842 door Charles Fellows. Hij organiseerde de afbraak van het mooie monument van de Nereïden, het graf van de Harpij en het wat andere graven en friezen en liet die overbrengen naar het Britisch Museum. De graven waren van dynastieën van heersers van Lycie vanaf de Perzische overheersing tot de tijd van Alexander de Grote. Naast het theater is een obelisk, de Lycische steen van Rosetta, waar inscripties op staan in het Lycisch en in het Grieks.

Volgens Herodotus was Xanthos, de hoofdstad van Lycie, gesticht door Sarpedon. Homerus vermeldt dat soldaten van Xanthos met de Trojanen mee hebben gevochten tegen de Grieken in bij het beleg van Troje in 1200 voor Chr. In 545 voor Chr. veroverde Cyrus van Perzië geheel Klein-Azië. Xanthos werd belegerd. De vrouwen en kinderen werden in de citadel opgesloten, de citadel werd in brand gestoken en de mannen trokken op tegen de Perzen en werden tot de laatste man gedood. Tachtig families waren echter niet in Xanthos en keerden later terug om de stad opnieuw op te richten. In 470 voor Chr. werd Xanthos opnieuw vernield, maar nu door de Atheners. Hierna bouwden de Xanthianen een acropolis en een tempel voor Artemis. Bij een nieuwe aanval werden de Atheners verslagen. In 334 voor Chr. werden de poorten opgezet voor Alexander de Grote. Na diens dood kwam Xanthos onder het bewind van Antigonos en later van Ptolemeus en de dynastie van de Seleuciden. Uiteindelijk werd Xanthos vrij en werd het een van de steden van het Lycisch Verbond.

In 42 voor Chr. werd de stad belegerd door de Romeinen en na deze slag bleven er maar 150 Xanthianen in leven en werd de stad platgebrand. Wat ervan overbleef werd verwoest door een aardbeving in 141 na Chr. Zo verloor Xanthos zijn plaats als hoofdstad aan Patara. Onder de Romeinen bloeide de stad weer op maar door de aanvallen van piraten in de 5de en 6de eeuw werd Xanthos uiteindelijk volledig verlaten.

Sinds 1950 zijn Franse archeologen bezig met opgravingen.

Dag 7 : van Xanthos naar Akbel (7 uur/17km)



Deze lange route van 17 km volgt 2 aquaducten. De weg loopt vooral over glooiende hellingen maar de onderbegroeiing kan stekelig zijn en er is weinig beschutting. Je kan een gedeelte inkorten door een taxi of bus te nemen naar Çavdır. Zoals je kan zien vanaf de ruïnes is ten noorden en ten oosten van Xanthos de weg opgebroken voor een nieuwe weg. Wij volgen de aquaduct van Xanthos naar zijn bron in een aangename vallei en gaan rond de vlakke die het estuarium vormt van de Esen rivier. Een gedeelte van het aquaduct wordt nog gebruikt voor irrigatie. Na İpinar gaat de weg door dennenbossen en kruist dan een smalle ravijn en een diepe kloof, alvorens rond de heuvels af te dalen naar Üzümlü. Dan klimt het pad diagonaal en kruist de Islamlar weg en daalt dan in een diepe vallei, waarna de weg weer steil klimt tot bij de aquaduct van Islamlar naar Patara. We volgen die tot Akbel.

Hoogteverschil : Begin 63m / Hoogste punt na 13 km = 388 m / Einde 200 m

Volg de lijn van de aquaduct vanaf de westelijke kant van de acropolis van Xanthos met open bosland aan de R/Z van de huidige weg van Kinik naar Çavdır. Kruis de nieuwe hoofdweg, een holle weg, en ga parallel en R/Z van de weg verder door bossen totdat, tegenover een kampement, er geen andere mogelijkheid is dan via een tarmac weg verder te gaan naar Çavdır. Voor de serres zijn er banen van steen die waarschijnlijk deel uitmaakten van de aquaduct. Bij de splitsing waar er een paar winkels zijn ga je R op een asfaltweg 50m voort en draai hier dan L/O op een G6 grindpad. Wandel 300m omhoog en draai dan R in de westelijke ingang van het kerkhof. Volg de aquaduct, die langs het hoofdpad doorheen het kerkhof loopt. Twee parallelle lijnen met in het midden een kalkstenen neerslag is alles wat ervan overblijft. Dit spoor is wat je de volgende uren moet volgen.

=1uur 15 min

Bij de oostelijke uitgang van het kerkhof ga je L op een G5 pad dat omhoog loopt naast het kerkhof. Houd R/O aan en volg het G2 pad over een inzinking tussen de korenvelden. Kom opnieuw bij het aquaduct, dat alleen maar een stenen spoor is in de onderbegroeiing, kruis het op een G2 pad en ga dan R en volg het spoor van de aquaduct. Er is een kort eindje, waarbij je de aquaduct verlaat, erboven wandelt en er dan terug op komt in een olijfbosje, tussen olijfbomen en struikgewas. Al gauw wordt de helling wat steiler en loopt de aquaduct op een brug, om de Alidere vallei te kruisen. Deze brug is 2,5m breed en 6m hoog. Het kanaal op de brug is gevuld met kalk en sommige stenen zijn gebroken. Dus wandel voorzichtig!

Als je een beetje rondzoekt beneden de brug kan je gesculpteerde stenen vinden en het is daar wellicht iets koeler doordat er wat wind door de vallei stroomt. Vanaf hier zijn de hellingen begroeid met maquis en zijn er geen bomen meer. Een 2 km verderop is er een tweede smallere brug over de Kisik vallei. Juist voor deze brug ontbreken er nogal wat stenen. Je kan eerst naar beneden klauteren en wat door de droge vallei lopen en dan verder opnieuw op de aquaduct klimmen. Dat is wellicht beter dan over de brug te gaan. Verderop loopt de aquaduct in een holle weg tussen de rotsen, gaat dan door olijfbosjes en vormt een onderdeel van de steunmuur van de olijfterrassen. Volg de muur tot hij aansluit op een G5 pad. Dan 100m verder draai je R/O naar een G4 ommuurde pad dat rondom een kleine moskee in een ommuurde tuin loopt. Nabij een huis draai je opnieuw R op een G3 pad en zo kom je in een diepte aan de achterkant van de moskee, die waarschijnlijk gebouwd was bovenop de waterloop.

=2uur

Verderop, 50m na de moskee, is de aquaduct een duidelijk gedefinieerd met stenen ommuurde kanaal, waarin water stroomt (50 cm breed, 60 cm diep). De roze kalksteen afzetting toont hoe hoog het water origineel stond. Wandel naast of in het kanaal naar het NO. Buk je voor de overhangende begroeiing. Je gaat rond de heuvel en passeert meerdere sluispoortjes. Ga verder naast het water, dat nu in een smalle betonnen tunnel loopt in een groene vallei begrensd met bomen tussen stenen hellingen. Aan je rechterkant/O kom je voorbij een Romeinse brug die ooit het water over het rivierbedding vervoerde. Hierna is het kanaal gebouwd op een smalle richel die dichtbij de rivierbedding loopt. Steek het riviertje over, draai L onder een oversteek en vind de İpinar bron (= Grot-bron) die uit een met steen beklede tunnel spuit, 300m boven de brug.

=15min

De İpinar bron is gelegen aan de zuidkant van de vallei, halverwege de helling. De bron bestaat uit een in steen opgebouwde galerij van 1,5m hoog en 80cm breed. Je kan hierin lopen en na een goeie 10m in de heuvel is er rechts een tweede kanaal. Vroeger was het aquaduct gevoed door 2 bronnen, deze İpinar bron en een andere bron verderop in de vallei. Op oudere landkaarten wordt de vallei dan ook İkipinar genoemd. Dit betekent 'twee bronnen'. Het debiet is voldoende voor een stad van 300.00 inwoners die elk 100 liter per dag verbruiken. Aangezien er in Xanthos een 30.000 inwoners waren, werd het water van de aquaduct zeker ook gebruikt voor irrigatie en voor kanalen en fontein in de stad.

Vanaf de oversteek klim je nu op de oostelijke zijde van de vallei op een steil G1 paadje, dat hogerop samenkomt met een G2 pad. Ga hier R/Z en klim rustig verder tussen dennenbomen. Het pad wordt een G3 met heel wijde bochten. Het eindigt op een groot open terras met oude boomgaarden. Ga naar omlaag naar de stapel stenen aan het laagste uiteinde van het terras.

=30min

Vanaf een stompe eik in het midden van de open plaats ga je Z onder een grote den. Hier vind je een G2 pad dat ZZW loopt, licht dalend in een dennenbos. Als het aan de ander zijde te voorschijn komt draait de weg L/O en klimt diagonaal tussen de olijfbomen tot bij rotsen waar een G2 pad naar omlaag gaat in een ravijn met steile wanden. Aan de verste kant ga je R/omhoog en dan draai je L/O in een groot olijfbos op een helling met terrassen. Het pad gaat verder door het olijfbos, stijgt gestaag en passeert onder een rotswand tot bij een 30m brede kloof. Het pad daalt hier met trappen voor enkele meter in de schaduwrijke met struikgewas begroeide kloof en klimt er verderop uit. Van hier kan je Üzümlü zien. Het pad loopt nu licht dalend naast een pyloon, door struikgewas en door dennen, tot het lager een G5 pad ontmoet. Klim van een muur af, draai L en wandel licht bergop. Je passeert dan boven enkele huizen aan het einde van het pad. Hou R aan voorbij huizen en zo kom je op een G6 dorpsweg die naar de moskee van Üzümlü leidt.

=50min

Üzümlü is een groot dorp op een westelijke helling met een overvloed aan water, molens, veel wijngaarden, olijfgaarden en appelsienkwekerijen alsook de gewone verzameling dieren. Er zijn enkele winkels, een kleine wijnmakerij, café en restaurant. Er is geen pension, maar soms is het mogelijk om te verblijven in een kamer in een van de grotere huizen. In mei worden er tweedaagse worstelwedstrijden georganiseerd. De regels van het zgn 'vet worstelen' zijn een mysterie voor de leek. Wedstrijden hebben honderden deelnemers vanaf zo'n 7 jaar oud. Individuele kampen kunnen in een oogwenk afgelopen zijn, maar ze kunnen ook uren duren tot de worstelaars uitgeput zijn.

Vanaf juist onder de moskee volg je een G6 pad diagonaal bergop voor 15 minuten tot de eerste L bocht. Draai hier R/NE op een met gras begroeid G2 paadje, kruis een riviertje en klim voor enkele meters tussen de bomen. Draai R op een G3 pad dat onderaan een droge stenen muur loopt. Voorbij de muur, aan een splitsing, houd je L/vlak aan. Je wandelt door maquis en boven een huisje. Draai R/naar omlaag aan een splitsing met een G5 pad tussen enkele huisjes en hou dan L aan tussen 2 andere huisjes. Voor het laatste huisje draai je R/neerwaarts op een G3 pad dat naast een riviertje loopt in steile haarspeldbochten. Je komt op de weg naast een wit huis, passerend onder een traliwerk met wijnranken.

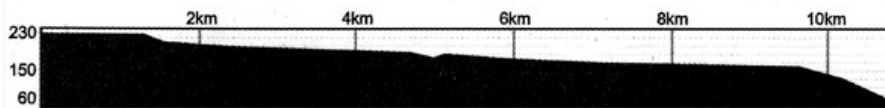
=1uur

Draai hier R/Z en wandel 300m op de weg naar Öz Mahalessi theeshop. Hiertegenover is er een G4 pad dat steil afdaalt in de groene vallei van de snelstromende rivier. Waar het eindigt ga je verder op een G1 paadje en ga dan R/parallel met de rivier. Bij een veld ga je L en daarna R en ga je verder tot bij een oversteek. Aan de overzijde beklim je een korte helling en hou dan L/omhoog aan tot je een duidelijk G2-G3 pad vind dat met haarspeldbochten uit de vallei omhoog klimt. Wanneer je uit de bomen tevoorschijn komt en een huisje zonder dak nadert, ga je R/Z naar een rivierbedding. Steek de rivierbedding over, beklim de andere kant en hou R/omhoog aan voor 150m. Zo kom je bij een rotsige richel waarop ooit de aquaduct van Islamar naar Patara lag. Een G2 pad volgt de weg van de aquaduct rond de rotswand, doorheen struikgewas, bovenop een steile klif en op hellingen naar Akbel toe. Wanneer je de huizen van Akbel nadert ga je R/ZZW over grazige terrassen naar een duidelijk G3 pad dat neerwaarts loopt naar een tuin voor een oud stenen huis. Hier ligt er een zware kleipijp, die ooit deel uitmaakte van de aquaduct, op een lage muur. Volg vanaf dit huis een G5 pad, ga voorbij een groot wit huis naar beneden en je komt op de weg nabij een bron 30m van de wegwijzer.

=1uur 10min

Akbel vormt de waterscheiding tussen de Esen Çay vallei en het gebied van Kalkan. Het is ook bekend als Deprem Evleri (Aardbevingshuis) omdat er hier verschillende wijken gebouwd werden om de overlevenden te huisvesten van een lawine van modder en steen, die in de jaren 1960 de omliggende hellingen verwoestte. Akbel ligt op de samenloop van de oude weg naar Islamar en Antalya-Fethiye en er zijn theehuisjes en verschillende winkels. Het was vroeger een halteplaats op de hoofdroute langs de kust, maar deze weg is nu vervangen door een nieuwe. Van hier kan je met de dolmus naar Kalkan of naar Patara om aldaar te overnachten en 's morgens terug te komen via dezelfde weg. Er is ook slaapgelegenheid in Islamlar, bovenop de heuvel.

Dag 8 : van Akbel naar Patara (5uur 30 min/11km)



Dit is een gemakkelijk stuk, deels onder de bomen, dat verder de aquaduct van Islamlar naar Patara volgt. Het hoogste punt van de Akbel pas is 235 meter maar de aquaduct komen we weert egen op 250m. Die moet dus ofwel de Akbel gepasseerd zijn op een 15 meter hoge brug of met een sifonsysteem. De weg loopt gestaag naar beneden met mooie uitzichten op de zee. Halfweg is er het sifonsysteem van Delikkemer dat nadere aandacht verdient.

De weg gaat verder over groene terrassen met in de lente de geur van de styrax harsbomen en gaat dan door het dorp Tava, met zijn olijven en eucalyptussen, gevolgd door dennenbossen. De weg eindigt in de antieke stad Patara.

Verlaat de hoofdweg in Akbel tussen de splitsing en de moskee op een tarmac weg Z tussen de aardbevingshuizen. Draai R/ZW nabij een pyloon en ga rechtdoor over 2 kruispunten, waarbij je de moskee R houdt. Ga daarna L/omhoog. De weg wordt een G5 pad dat onder nieuwe bouwplaatsen loopt rond de kop van een vallei en komt uit op een nieuwe weg.

=30min

Steek de weg over en ga door in Z richting doorheen maquis op een G2 pad dat op een stenen muur loopt waar vroeger de aquaduct liep. Ga verder door een overwoekerde olijfgaard, aan de rand van de hoogste noordelijke hellingen van Dis Tepe. Je zal waarschijnlijk de aquaduct uit het oog verliezen in open landbouwland, maar je vind die terug wanneer de aquaduct een olijfgaard binnenkomt ten Z van een kleine rotsheuvel met dennen op de top. Vanaf hier is de aquaduct goed te onderscheiden als 2 muren met ertussen de bekende roze kalkafzetting. De weg gaat geleidelijk zuidwaarts over een droge vallei (waar de brug verdwenen is), dan NW over de volgende helling en dan weer Z.

Een 5 km na Akbel komen we bij het sifonsysteem van Delikkemer (= Riem met een gat) dat de verbinding maakt tussen de Dis Tepe en de Esen Tepe. Wandel bergaf met de aquaduct links naar de sifon en naar een gat in de muur rechtover de R/ZW zijde van de pijp en muur. Ga verder parallel met het sifonsysteem, passeer langs de ruïnes van een klein huisje, en klim omhoog langs de tegenoverliggende helling van de vallei naar een G6 grindpad dat de lijn van de aquaduct kruist.

=2uur

***Delikkemer** is een 2000 jaar oud wonder van techniek. Het water van de aquaduct wordt hier over de droge vallei geleid door middel van een verzegelde sifon pijp die gemaakt is van stenen blokken. De pijp loopt op een muur van 1,6 meter dik en tot 12 meter hoog en ze bestaat uit gekapte stenen blokken van 90x90 cm en 50 cm dik. In het midden is een gat gemaakt van 30 cm diameter. Elk blok weegt 800 kilo en de blokken zijn gemaakt zodat ze heel juist op elkaar aansluiten. De sifon heeft een totale lengte van 500m en dus waren er zo'n 1000 stenen nodig. Het is onbekend waar deze stenen gekapt werden en hoe ze geplaatst werden. Het systeem is zo ontworpen dat het gemakkelijk kan onderhouden worden: sommige blokken hebben een opening aan de bovenkant om de buis te ontluchten of om ze te kuisen. Wanneer de pijp gevuld werd met water werden die gaten afgesloten met een stop. Ook zijn sommige blokken zodanig ontworpen dat ze eventueel uitgenomen konden worden. De pijp werd hermetisch verzegeld met kalkcement. Kalkafzetting binnen in de pijp zorgde later voor een blijvende verzegeling.*

Vanaf Delikkemer kruis je een G6 grindweg en klim je op een met gras begroeide aardwal in de lijn van de aquaduct. Er ligt hier een gegalvaniseerde waterleiding. Na 15 minuten hoor je het getinkel van water en je komt zo bij een bron onder de lijn van de aquaduct. Wandel verder langs de aquaduct aan de L zijde van een vallei. Draai R/naar beneden, kruis een stenen muur en klim over de verste aardwal naar een G2 pad dat verder loopt onder de bomen. Draai R/NW en ga verder op een G5 pad dat rond de heuvel draait en de ruïnes passeert van een middeleeuwse toren. Ga verder ZW op een open helling. De aquaduct moet een bosgebied gekruist hebben dat nu afgesloten is. Volg het pad bergaf en zo kom je op een G6 pad juist tegenover een enorme eucalyptusboom. Draai L/ZW en wandel naar het dorp Tava. Achter de huizen aan de rechterkant is een deel van de aquaduct te zien. In het gras liggen heel grote marmeren stenen die waarschijnlijk overblijfselen zijn van een tempel.

=1uur 40min

Zowat 300m na de eucalyptus neem je de R/NW splitsing op een tweede G6 weg. Deze leidt hogerop naar een pas. Draai dan L op een G5 bospad. Volg deze Romeinse weg bergaf doorheen vredige dennenbossen, L aanhoudend met voor je uit een uitzicht op de Patara vallei. Bij een splitsing ga je L op een minder duidelijk G2 pad. Je kruist een stenige open

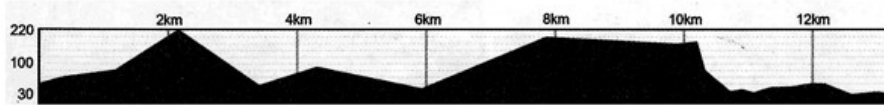
vlakte op een heuveltop en daalt af aan de andere kant. Je loopt hier diagonaal L langs de steile helling en daalt af in een kloof met een bron. Wandel door de kloof tot in een olijfgaard en kom op een G5 pad. Volg dit 200m door korenvelden en draai dan R/O op een G6 grindweg. In de velden aan weerskanten zijn tempelgraven en daar voorbij een zadeldak graf met verweerde inscripties die nu onleesbaar zijn. Je kan hier ook beneden links de stadspoort met 3 bogen van Mattius Modestus zien. Door deze poort ging de aquaduct Patara binnen. Wanneer je rechtstreeks naar een pension wil gaan, draai R en ga via een G6 pad naar Gelemis/Patara dorp. De weg volgt L/ZW het pad door de kloof met een bron en over de irrigatiekanaal en in de korenvelden buiten de stad. Hier zijn nog meer graven, een watertank en

andere constructies. Aan de verste kant van het veld loopt de asfaltweg van Gelemis dorp naar de kust.

=1uur 20min

*De naam **Patara** wordt nu niet alleen gebruikt voor de ruïnes maar ook voor het 12km zandstrand en zelfs voor de huidige stad Gelemis. Patara was gebouwd rond een haven met daarbuiten heel weinig landbouwland. Het slib van een zijrivier van de Esen Çay heeft de haven opgevuld en zand dat aangevoerd wordt door de westenwind heeft de ruïnes bedekt. Het huidige strand ligt 3 km van de stadspoort en er is een parking en restaurant. Een dolmus dienst verbindt de ruïnes en het strand en het dorp tijdens de dag. Na 7 uur 's avonds is het verboden om in de ruïnes of op het strand te blijven. Nabij de ruïnes is er geen nieuwbouw toegestaan en voor de pensions, winkels,.. moet je dus naar het dorp Gelemis. Er zijn daar heel veel pensions en er zijn dolmus diensten naar Kalkan en Xanthos.*

Dag 9 : van Patara naar Kalkan (7 uur/14km)



Dit is nogmaals een lange maar gemakkelijke wandeling in een wilde en rotsige sectie van de kustlijn ten ZO van de necropolis van Patara. Er is een klim op een grindpad over de heuvelkam die Patara scheidt van Yali Burun, een landbouwgebied tussen Eren Dag en de zee. Dan volgt het pad de kust: lage rotsige kliffen dalen steil af naar kleine woelige baaien en de 2 kleine eilandjes van Çatal Adalar liggen iets buiten Yali Burnu. Dan gaat het over een grindpad naar Delikkemer vanwaar je ofwel met de bus naar Kalkan rijdt, ofwel een smal en dramatisch pad op de klif volgt, dat Delikkemer scheidt van de Kalamar baai. Zend in dit geval wel je rugzak mee met de bus want het pad is gevaarlijk genoeg zonder extra bagage!

Hoogteverschil:

Eerst 2 km stijgen van 40m tot 220 m en dan weer dalen tot 40 m.

Dan 6 km min of meer vlak, gevolgd door 2 km stijgen tot 200 m.

Nu weer 2 km vlak en dan scherpe daling tot 40 m. Dan de laatste 2 km weer vlak.

Vanaf de tweelinggraven in de necropolis boven de Poort van Modestus ga je verder naar de heuvel via een G6 pad. Negeer de bocht naar R! Het pad gaat L, gaat dan scherp R rondom een wit huis en gaat dan plots steil omhoog ZO door dennenbossen op de helling. Het pad wordt slechter, wordt een geërodeerd G5 bulldozerpad, en zo kom je uiteindelijk tussen grote stenen aan op de heuvelkam. Van hieruit heb je achter je uitzicht op de dennenbossen richting Patara kust en vooruit zie je een heel andere vallei.

=1u 30min

Ga verder op het bulldozerpad via steile haarspeldbochten over zachte ondergrond. Je kan allicht wat bochten afsnijden en zo kom je uiteindelijk bij een riviertje met steile wanden. Steek dit over en volg het pad R door olijfgaarden, je passeert 2 huizen en zo kom je op een G6 pad wanneer je de zee nadert.

=1 uur

Klauter ZO/naar beneden door de vallei en zo kom je aan de tegenoverliggende kant op de top aan een G2 pad. Slechts 200m verder kom je op een breed landbouwgebied op de bodem van de vallei. Hier moet je L en dan 5 minuten landinwaarts en dan L aanhouden op een stijgend G2 pad. Volg dit bergop voorbij een huis, door olijfgaarden, langs een muur en op een kronkelig pad tussen struiken van zonneroos. Verderop zijn er naast dit pad nog terrassen met olijfbomen die opklimmen naar een oud huis en een G6 weg. Ga hier R/O op de weg en draai 100m verder R/Z op een G5 pad dat wat heen en weer slingert door dennenbos, landbouwland, naast enkele bijenkorven en een oud huisje, waarna het afdaalt naar de zee. Tijdens deze afdaling zijn er veel panoramische uitzichten: de zee met veel verspreide eilandjes, zonovergoten maquis en groene velden, donkere dennenbossen. Bij een splitsing daalt de R kant af naar een stenig strandje. De route gaat verder via de L kant. Het pad slingert L/NO en komt bij de oostelijke kliffen totdat het pad opgesloten zit tussen de kliffen en het klein stenen strand beneden. aan een splitsing kan je via een lageregelegen G5 pad 100m verder tot bij een bron wandelen.

= 2uur

Ga terug naar de hoofdweg die stijgt en scherp rond een oud huis draait. Daar wordt het pad een G6 en een wandeling van 3 km brengt je tot Delikkemer.

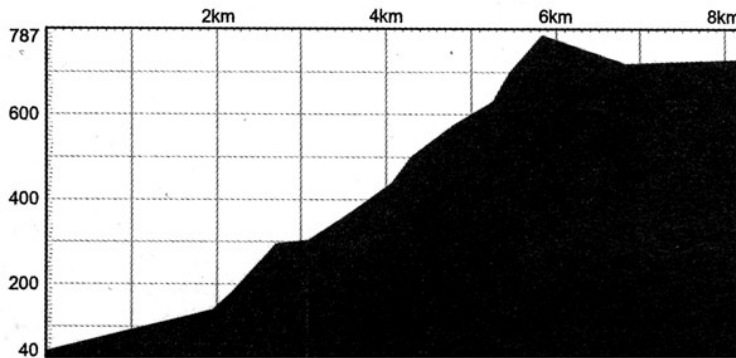
=45min

Vanaf de G6 weg ga je nu R/NO. Houd rechts van het sifonsysteem dat hier de vallei doorkruist. Aan het einde van de sifon is er een R bocht die leidt naar een G2 pad, dat eerst naar de zee loopt en dan L/O aanhoudt. Het gaat langzaam naar beneden tot bij een ondiepe kloof en gaat dan bochtig omhoog aan de andere kant. Bovenaan bij een hoop rotsen is het pad ten einde. Op het volgende traject zul je je handen moeten gebruiken! Ga naar R, klim 20m over scherpe rotsen en dan naar beneden naar een steile kloof toe. Ga rond een grote rotsblok aan de andere zijde. Vanaf hier slingert een G2 paadje zich een weg omhoog tot de top van de klif. Na enkele olijfbomen gaat het licht omhoog en draait dan af richting Kalamar. Het pad loopt hier over rotsen en tussen struikgewas. Het daalt dan lichtjes tussen wilde olijven en in een droge kloof. Het wordt nu een duidelijk G3 pad dat een nieuwe weg kruist nabij een poort en nog 200m doorloopt in een olijfgaard. Ga nu links op een G4 pad en onmiddellijk weer L op een G5 pad dat tussen huizen doorloopt naar Yildiz Sokak. Draai L/omhoog en dan R/vlak naar Cumhuriyet Caddesi. Dit pad loopt 2-3 km voorbij het Yelken hotel op het hoogste punt van de berg naar het centrum van Kalkan. Draai R op het grote kruispunt en ga 200m nabij de school R en zo kom je in het centrum en bij het postkantoor.

=1uur 45min

Kalkan was tot voor kort een klein dorpje met veel terrassen met olijfbomen en in de zomer grotendeels verlaten. Maar recentelijk is er veel nieuwbouw en er zijn kleurige villa's en pensions en het is er nu zeer levendig. De haven is vergroot en biedt nu plaats voor yachten en vissersboten. Er zijn restaurants en bars in alle soorten, van romantisch, ouderwets tot disco. Kalkan heeft een nieuwe busstation met ieder uur verbinding met Fethiye (2uur) of Antalya (5uur) plus nog dolmus diensten naar Kas, Patara, Kinik, Bezirgan en Elmalı.

Dag 10 : van Kalkan naar Bezirgan (4 uur 25min/9km)



Dit is een korte maar steile wandeling. Eerst heb je veldpaden, dan meer rotsige bergpaadjes die je tot de hoge zomerweiden van Bezirgan brengen op een vlakte tussen de bergen. Wanneer je Bezirgan nadert passeer je langs houten barakken met een dak van metalen golfplaten, die gebruikt werden om de oogst te stockeren. Deze bouwsels gelijken wel op de Lycische vrijstaande graven. er is weinig of geen schaduw maar er is meestal fantastisch uitzicht op de zee. Kalkan ligt achter de heuvels en kun je niet meer zien.

Hoogteverschil : eerst 6 km constant stijgen van 40m tot 800m en de laatste 3 km licht dalend tot vlak.

Vanaf het centrum van Kalkan via de weg naar Kas tot buiten het stadje en gedurende 2 km richting Ulugöl, een district van Kalkan op het hoogste punt van de weg naar Kas. Direct voor de pas houd je L aan op een G5 pad dat tussen de huizen loopt tot aan de helling hogerop waar je een nieuw bulldozerpad ontmoet. Draai R en houd 50m verder L/omhoog aan op een oud G2 pad dat O/diagonaal naar boven loopt tussen olijfbomen. Op de kam, bij een splitsing, ga je R op een ommuurd G4 pad. Dit loopt verder aan de rand van landbouwland aan de linkerkant. Bij een kruispunt ga je R/omhoog, dan 20m verder draai je L op een G2 pad dat zigzag omhoog loopt langs de helling. Bij een splitsing ga je R/ZO op een ommuurd pad. Na 200m houd je L aan en dan ga je weer L op paden die N/omhoog lopen in de richting van een wit huis op een rotsig uitsteeksel. Op een kam houd je R/omlaag aan in de richting van een stuk landbouwgrond met het wit huis aan de overkant. Ga dan R op een stenig pad dat horizontaal verder loopt met het veld aan de linkerkant. Bij de grens van een tweede veld ga je L en loop je naar verschillende telegraafpalen. Hier voorbij is er een G5 pad dat omhoog loopt naar de hoofdweg. Draai hier L/W en wandel tot bij een overkoepelde Ottomaanse waterput te midden van verschillende huizen.

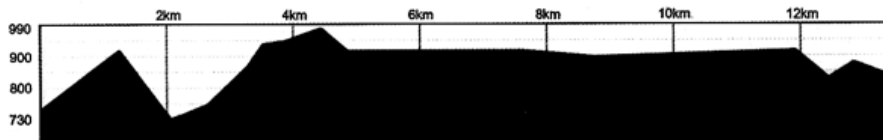
=1uur 40min

Nabij de waterput is er fris water en een rustplaats onder bomen. Steek de hoofdweg over en ga naar een niet-geplaveid G5 pad dat langs enkele huizen loopt en daarna een steil, gedeeltelijk ommuurd G3-G4 pad wordt. Laat een R bocht ongemoeid en ga rechtdoor langs lange zigzag bochten in NW richting, met L/boven een rotsig uitsteeksel. Het pad wordt nu een brede onregelmatige trap over rotsen en juist na de rotspunt is er aan de rechterkant een seizoenshuisje in steen, met in de nabijheid een geitenkooi en een bron. Ga verder omhoog, altijd de zigzag weg volgend, tot voorbij een andere bron. Je bent nu nog enkele bochten van de pas verwijderd vanwaar je een uitzicht hebt over Patara en een groot deel van het land rond Ince Burun, ten O van Kalkan. Kalkan zelf kun je niet zien vanwege de steile heuvel. Op de pas wordt het G3 pad breder en gaat het omlaag. Er is struikgewas met wat grasland en ook enkele bronnen. Het pad loopt naar beneden in een smalle vallei naast een uitgedroogd riviertje en komt uit op een bergweide waar er een tarmac weg loopt. Wandel verder O op de tarmac weg tot bij de moskee aan de ander zijde van de bergweide.

=2uur 45min

De grote vlakke bergweide van **Bezirgan** is omringd door kale heuvels en er liggen hier heel wat boerderijen. De vruchtbare grond wordt gebruikt om tarwe en appels te verbouwen. In mei is de bergweide een zee van bloemen. De hoofdstraat loopt van de moskee naar het theehuis en komt uit op de weg van Kalkan naar Islamlar. Het pension is aangeduid met een wegwijzer en ligt op de W helling. Maar je kan ook langs de Elmali weg verdergaan en zo terugkeren tot Kalkan en daar overnachten. De winters zijn hier heel koud en dan is het dorp bijna verlaten, maar in de zomer komen sommige inwoners van Kalkan om hier de koelte op te zoeken.

Dag 11 : van Bezirgan naar Gökçeören (7 uur 45min/13km)



Deze lange en moeilijke route klimt vanaf de alpenweide van Bezirgan door de met struikgewas begroeide helling, daalt dan af doorheen een vallei en klimt weer tot Ambararasi Tepesi. Vanaf een uitzichtpunt voorbij door wind geërodeerde rotsen, zie je drie bergketens met als hoogste top de Gömbe Akdag, die in juni nog een besneeuwde top heeft. Je wandelt verder langs oude migratiepaden en passeert langs verspreide graven en mysterieuze ruïnes en komt zo bij het dorp Gökçeören (ooit ook Seyret genoemd).

De ganse streek voelt mysterieus aan en die indruk wordt nog versterkt door de afgelegenheid. In de lente zijn er veel bloemen en ook vogels fleuren het landschap op. Maar voor het grootste gedeelte van het jaar is het een geïsoleerde weg die je terugbrengt in de tijd dat de eerste mensen hier leefden in deze door de zon geblakerde landschappen.

Aan het kruispunt juist ten O van de moskee van Bezirgan ga je R/ZO en wandel verder omlaag voor 300m tot aan een L bocht tot op een G4 ommuurd pad dat tussen enkele mooie dorpswoningen doorloopt. Het wordt een G2 pad en nog 300m verder draait het L/O/omhoog op een steile helling in de richting van een pompstation. Kort voorbij dit gebouw wordt het pad weer G4 en het loopt nabij de weg van Bezirgan naar Saribelen en gaat daarna R op een G2 pad. Na 500m draai je scherp L/naar omlaag over een steile helling. Zo kom je opnieuw bij de weg naar Saribelen nabij een bocht. Ga verder steil omlaag en kom zo op de lager gelegen weg van Saribelen naar Kalkan.

=1uur 15min

Draai R/ZW op deze weg en na 300m draai je L/ZO op een G1 paadje langs een rij grote oude bomen over aangenaam vlak landbouwland. Steek een riviervtje over en 300m ga je zigzag omhoog tot bij enkele gebouwen. Passeer een met kettingen omzoomde tuin aan de linkerkant tot aan een asfaltweg en ga hier L/NO/vlak richting Saribelen.

=45min

Bij een kruising hou je L/naar omlaag aan en ga nabij een kerkhof R/omhoog op een steil G3 pad. Dit wordt al gauw minder steil en beter zichtbaar en zo kom je op de linkerkant van een stroomvallei, aan de rand van bossen en boven gecultiveerde landbouwgrond. Passeer een huisje en houd R aan over een riviervtje op een G4 pad, klim omhoog op de tegenoverliggende helling en zo kom je via een L bocht op de weg naar Gökçeören. Wandel L/NO voor 100m en draai dan R onder een hoge dennenboom. Volg nu het G2 pad dat omhoog loopt door de velden door een groep dennenbomen naast de top van de heuvel. Het pad wordt duidelijker naarmate het doorloopt tussen de rotsen nabij de heuveltop. In sommige rotsen zijn grotten en holen gekerfd, andere rotsen kunnen dienen als platform voor een uitzichtpunt.

=1uur 30min

Het G2 pad loopt verder ZO naar beneden tot aan een steencirkel, die diende voor het maken van houtskool. Je bent nu op de valleibodem. Draai hier R/ZW en wandel naar beneden op een G2 pad aan de rechterzijde van de vallei. Klauter langs de terrassen naar beneden en laat je niet afleiden door de vele geitenpaden die in alle richtingen lopen. Ga L/Z op een breed G4 pad en volg dit naar omhoog terwijl het parallel loopt aan de kust. Later gaat het naar beneden tussen stenen muren naar een stenen huisje en landbouwland. Draai L/O en volg het G2 pad boven het huisje, doorheen landbouwland en door bosland tot je een rotsige heuvelrug kruist. Vanaf de heuvelrug ga je N en passer je andere paden L en R. Het pad klimt nu tot bij een tweede lagere heuvelkam en een hoop rotsen waarin er een grafkamer is. Dit was waarschijnlijk ooit deel van een tumulus.

Wanneer je R afslaat is er 200m langs de heuvelrug een stenen sarcofaag, versierd met vissen, druiventrossen en guirlandes. Het dak is gebeeldhouwd als een gewelfd tegeldak. Vanaf deze grafkamer gaat het pad omlaag naar landbouwland, dat Tarlali wordt genoemd. Hier is het huis van Hüseyin, die het grootste deel van het jaar in een huisje leeft aan de andere zijde van het veld. Je wordt misschien wel begroet door zijn 2 enorme herdershonden. Wees erop voorzien om er stenen naar te gooien indien nodig.

=1uur 15min

Het G2 pad naar Gökçeören gaat verder R/O langs de noordzijde van de velden en gaat vanaf de hoek verder omhoog doorheen maquis en kruist daarachter een heuvelrug. Op de heuvelrug ga je R aan een splitsing en daal af naar een lange reeks velden, met hier en daar bomen waar een oud G4 ommuurd pad verder oostwaarts loopt naar een huisje van een herder. Passeer R van het huisje en zo kom je bij ruïnes. Oude muren, doorgangen en graven duiken als geesten op uit de onderbegroeiing.

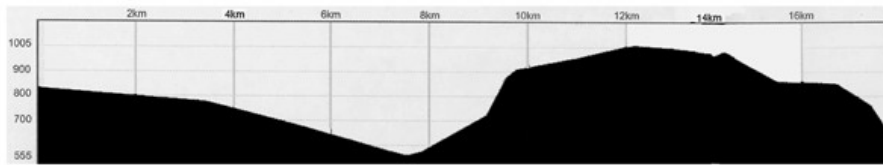
=1uur

Verlaat de ruïnes via een G2 pad dat L/NO loopt naast een stenen muur. Bij het verlaten van de muur loopt het pad wat slingerend verder tot het rechtdoor loopt maar nu niet duidelijk zichtbaar met een heuvelkam aan de linkerkant en landbouwland rechts. Voor een korte afstand gaat het over een tractorpad licht omhoog naar een grote eikenboom. Ga hier rechtdoor door de velden tot bij een rotshoop met een grafkamer. Een G2 pad gaat door een opening R/Z van de rotsen en daalt af tot bij een ander G2 pad. Sla hier L af en ga NO/vlak verder door maquis met nu en dan wat velden met de bergweide (ova) van Kuruovadüzü aan de rechterkant. Kruis een dorsvloer en houd R/naar omlaag aan op een goed gebruikt G3 pad. Dit pad daalt O af rond de kop van de hoogvlakte en passeert 2 waterputten. Aan een kruising hou je L/O in de richting van de heuvelkam en na de top hou je verder L/NO aan. Aan de voet van een diagonale afdaling ga je R/ZO langs de rand van een veld, dan L/NO tot op een tarmac weg nabij een kerkhof. Ga hier R/ZO naar de moskee en het centrum van het dorp.

=2uur

*Zoals Bezirgan bestaat **Gökçeören** uit verspreide bewoning met huizen met rode daken overal rondom in de hoogvlakte tussen de heuvels. Het dorp ligt op een 900m hoogte en er zijn dennenbossen in en rondom de rivierbedding die de vallei in twee snijdt en in het zuiden uitdiept tot een steile vallei. Glooiende velden met mosterdplanten beklimmen de heuvels tot bij de oude in de rotsen uitgehakte graven. De nieuwe witgekalkte moskee is gelegen aan de oostzijde van het dorp bij een bron en nabij dew eg naar kas. De imam regelt de accommodatie.*

Dag 12 : van Gökçeören naar Çukurbag (6uur 55min/18km)



Dit is een lange maar gemakkelijke wandeling over een tarmac weg in de vallei van Gökçeören naar de rivier Hacıoglan. Dan gaat het steil omhoog en omlaag over een heuvelkam op een ezelspad. Het pad omcirkelt de Dereköy vallei en loopt hier door oude gemengde bossen en volgt uiteindelijk het oude pad op de heuvelkam naar de site van Phellos. Van hier gaat het omlaag naar Çukurbag, een groot dorp aan de rand van een plateau boven Kas.

Vanaf het kerkhof wandel je NO op een G6 asfaltweg op de linkeroever van een riviertje doorheen de vallei. Aan beide zijden zijn er velden, groen in de zomer maar droog en dor in de herfst. Huizen zijn verspreid tussen de velden, meestal in de zomer niet bewoond. De weg gaat omlaag door dennenbossen, passeert langs een bron en kruist uiteindelijk de rivier en gaat voorbij een huis aan de samenloop van 2 rivieren. Ga hier R/O en kruis het ondiepe riviertje op stapstenen.

=2uur 20 min

Ga door op een G2 pad doorheen brede weiden en ga dan R/ZO/omhoog in de richting van de heuvel aan de rechterkant. Het pad wordt een breed G2 pad terwijl het steil omhoog gaat langs de helling doorheen dennenbossen. Aan een splitsing houd je L/O aan op een G3 ezelspad en ga verder op een duidelijk weggetje met een regelmatige helling, met nu en dan een omweg langs een rots. Maquis en dennen geven hier wat schaduw en variatie en in de lente zijn er overal rode anemonen. Zo kom je gestadig hoger op boven de vallei en je krijgt mooie uitzichten over de bossen en van de Akdag bergen. Het pad buigt R/Z af naar de zadelrug van Gedikagiz en gaat hierbij door struikgewas tot bij een ommuurd terrein met terrassen met verspreide wilde appelbomen. Wandel langs de muur aan de R, passeer doorheen velden en ga dan R/Z op een G2 pad. Dit leid je doorheen bomen en gaat dan omhoog R/ZW, rondom een nevenvallei, omhoog langs een muur in de richting van en huisje.

=1uur 40min

Ga langs dit huisje en vervolg je weg ZW/omhoog op een duidelijk G3 pad. Dit loopt verder langs velden en in bosland waar het minder duidelijk is. Het G2 pad loopt licht omhoog en gaat dan rondom de heuvelhelling, doorheen verlaten terrassen en stukjes bos. Plots is het struikgewas ten einde en je komt op een kale helling waar een enorme plataan waakt over een gutschende bron. De ruïnes van een huis tonen aan dat de eigenaars deze hemelse plek al lang geleden verlaten hebben. In de verte zie je boven de vlakte van Kasaba de bergketen van Susuz Dagı aan de horizon en de beboste diepten van de Dereköy vallei. Bovenop de bergkam links staat een wachttoren van het Phellos bos. Ga verder rond de vallei op een G2 pad en bij een onduidelijke kruising bij een open plek ga je L/Z. Hierna wordt het bos een mengeling van ceders, oude eiken, laurieren, amberbomen en aardbeibomen met onderbegroeiing van bloeiende planten. Het pad loopt hier vlak, draait L/ZO rond de kop van de vallei en komt op een met gras begroeid G4 pad. Na 300m kom je zo bij een bocht op het G5 bospad.

=1uur 15min

Ga L/omlaag op de bosweg en passeer een waterput die onder een klif ligt aan de R kant van de weg. Na ongeveer 1 km, bij een L bocht, ga je R op een oud G3 pad dat de top van de bergkam volgt naar het westelijk einde van Phellos.

=1uur

Phellos ligt helemaal aan de rand van een steile helling aan het zuidelijke uiteinde van de Dereköy vallei. Phellos was in de oudheid verbonden met Patara (op 35 km) en, via Candyba, met Cyaneaea in het oosten. Charles Fellows zag hier de graven maar was niet bij machte om de stad te identificeren. Hij kwam hier wellicht aan via de oude weg en moet zo de eerste grote vrijstaande graftombe gezien hebben. Er is een ander grafmonument met een nog juist zichtbare Lycische inscriptie. Ten ZO hiervan is er een gedeeltelijk begraven platte steen met aan de bovenkant een heel mooi bas-reliëf. Dit is een stier op ware grootte en het beeldhouwwerk is bewaard gebleven omdat het, behalve de kop, beschermd lag onder de grond. Verder op hoog tegen de N helling zijn er nog grote graven als huisjes gebouwd. In het ZO zijn de graven dan weer meer de klassieke vrijstaande zadelrug types, enkele met mooi beeldhouwwerk versierd. Van de gebouwen van Phellos blijft er anders niet veel over. Misschien zijn de verzonken gedeelten een overblijfsel van een badhuis of van waterputten. Phellos was ook nooit een grote stad, eerder een garnizoenstad en misschien een religieus centrum en begraafplaats. Er is geen overblijfsel dat wijst op een theater en enkele kolommen zouden van een tempel kunnen zijn. Er zijn ook geen overblijfselen met decoratie van de Romeinse periode. Phellos werd waarschijnlijk al heel vroeg verlaten ten voordele van zijn zusterstad Antiphellos en is nooit opnieuw bewoond. Nieuwe opgravingen kunnen misschien meer leren over de periode van de Perzische overheersing. Vanuit Phellos heb je naar het ZW mooi uitzicht over de zee en het Griekse eiland Meis, plus nog heel wat kleine eilandjes, maar Kas ligt uit het zicht, verscholen onder de kliffen.

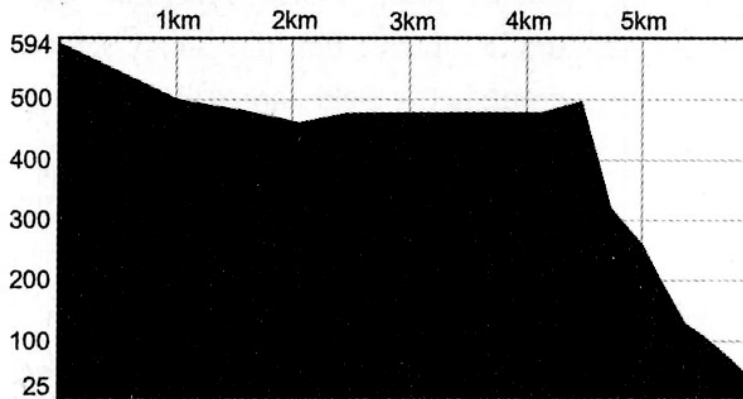
Het duidelijk G2-G3 pad naar Çukurbag loopt diagonaal ZO van het oostelijke einde van de ruïnes, eerst met haarspeldbochten dan langs een afsluiting aan de R/omlaag. Draai R/ZW/omlaag op een ommuurd G4 pad in de richting van de witte vierkante moskee.

Je komt op een tarmac weg bij de bron achter de moskee en draait hier R/omlaag naar het dorp.

=40min

Çukurbag is een groot dorp aan de noordelijke zijde van een grote vlakte, omgeven door heuvels en op de weg van Phellos naar Kas/Antiphellos. Het is gebouwd langs 2 wegen: de ene weg loopt rond de vlakte, de ander loopt omhoog naar Pinarbasi en verder tot Dereköy. Er zijn 3 moskeeën, heel wat oude huizen en enkele nieuwe gebouwen. Er zijn nog houten graanopslagplaatsen die qua bouwwijze herinneren aan de graven van Phellos. Op de steile hellingen rondom worden de velden nog geploegd met houten ploegen die getrokken worden door ossen of paarden. Die beelden kun je ook beeldhouwd zien op de eeuwenoude graftombes. Er is een pension in het hoger gelegen deel van het dorp en er is er nog een op de vlakte, maar er is geen busdienst naar Kas.

Dag 13 : van Çukurbag naar Kas (2uur 40min/6km)



Deze korte etappe gaat over het vlakke plateau en over de rand van de kliffen in steile maar goed gebruikte haarspeldbochten naar beneden naar Kas. Het kruist de grote weg en gaat verder door de stad. Het plotse uitzicht vanop de top van de haarspeldbochten is het hoogtepunt van de dag. Je ziet hier immers Kas met zijn schiereiland, de baai van Liman Agazi, de kleine eilandjes, het eiland Meis, Castellorizo en verder links de bergen Ince Burun (de Dunne neus) en Ulu Burun (de Dikke Neus). Dit ligt allemaal als op een landkaart voor je uitgespreid. Het gezoem van het verkeer vanaf de grote weg en het geluid van de stad staat in scherp contrast met de stilte van het plateau. Links zijn er grotten uitgehakt in de rotsen. Je kan er eventueel naartoe klimmen. Het pad was de belangrijkste route van de zomerweiden op het hoogplateau naar de winterweiden rond Kas en Bayindir.

Vanaf de bovenste moskee in Çukurbag wandel je naar beneden via de steile straat tussen huizen. Draai R om een hoek af te snijden en bij de splitsing met de tarmac weg draai je weer R/W. Ongeveer 800m van die splitsing, na de hoofdmoskee, neem je een G5 pad dat diagonaal L/ZO van de weg af naar beneden loopt. Volg dit pad tussen heggen en daarna op een verhoging in blootliggende kalksteen. Links zijn er 3 oude huisjes.

Aan een splitsing ga je L/O in de richting van een reeks elektriciteitsmasten en je passeert hierbij een gewelfde waterput in met struikgewas bedekt bosland. Onder de elektriciteitsleiding ga je L/ZW op een smal G2 pad en je volgt de richting van de leiding. Ga opnieuw L op een breed G4 tractorpad dat door open velden loopt en bij een splitsing ga je L/ZO op een duidelijk pad doorheen open velden tot aan het struikgewas aan de L/O zijde van de vlakte. Volg een G2 pad voor 50m door struikgewas en zo kom je op een breed gedeeltelijk geplaveid G3 pad dat rondom de helling loopt. Draai R/ZW en ga verder tot aan een opening in de zuidelijke bergkam.

=55min

Draai scherp L/ZO/naar beneden in de richting van Kas. Het pad zigzagt van de heuvel af in haarspeldbochten, eerst korte secties en dan, naarmate de helling minder steil wordt, in langere, minder gedefinieerde secties. Aan een kruising hou je L aan en op het einde daal je steil af L/Z op een G4 bulldozerpad. Ga R en kruis onmiddellijk de hoofdweg in de richting van enkele banken nabij een uitzichtpunt. Een zigzag G5 pad leidt vanaf deze banken naar beneden tot aan het hoogste punt van de stad. Ga verder doorheen rechte achterafstratjes en passeer op 100m van de nieuwe moskee. Op een iets grotere weg houd je L/ZO aan voor het stadscentrum en het oostelijk uiteinde van de haven.

=1uur 45min

Fellows beschrijft het gebied rond **Kas** in de jaren 1840. Hij moest naar het eiland Castellorizo/Meis om zich te bevoorraden omdat er op het vasteland niets te krijgen was want er leefden daar toen maar 6 mensen. Op het eiland, dat toen door de Turken bezet was, waren er dan 600 Griekse huizen. Aan de zeekant waren er heel veel gebeeldhouwde marmeren graven. Jammer genoeg werden die later door de Turkse landeigenaar, de Bey, hergebruikt als marmeren vloer. Nu is Kas een welvarend toeristenstadje bestaande uit nauwe, steile straten die vanuit de oude haven omhooglopen. Tussen het schiereiland en het vasteland wordt er een tweede grotere haven gebouwd met een nieuwe aansluitingsweg. In het stadje kunnen rugzaktoeristen proviand inslaan en er verblijven veel buitenlanders. Met de nieuwe haven wordt Kas misschien nog een bestemming voor cruises. Er zijn veel pensions en hotelletjes. Informatie en kaarten kan je bekomen bij de toeristische dienst nabij het standbeeld van Atatürk. Sommige winkels, bars en restaurants zijn alleen open in het seizoen. De lokale markt wordt er gehouden op vrijdag. Er zijn elk uur bussen naar Antalya (4uur busreis) of naar Fethiye (3uur busreis) en eenmaal per dag naar Istanbul.

Antiphellos was de haven van Phelios en was ermee verbonden via dit steile pad. De oudste overblijfselen tonen aan dat de haven aan belang verloor ten voordele van de beter beschermde havens van Andriake en Patara. Deze hadden een groter en welvarender achterland om hen te steunen. Textier vermeld de vondst van ondergrondse opslagplaatsen voor graan nabij het strand. Er werd inderdaad een ondergrondse met pilaren gesteunde ruimte ontdekt tijdens de bouw van een café aan de zeezijde. Plinius geeft de stad den originele Lycische naam Habesos en zegt dat van hieruit kurkeik werd geëxporteerd. Er zijn munten geslagen in Phellos voor de stad Antiphellos in de tijd van het Lycisch verbond. De moskee op de kleine heuvel op het schiereiland was in de 4de eeuw een kerkje, toegewijd aan de H. Stefanus. De weg naar Phellos wordt beschreven als de enige weg uit Antiphellos en het transport van goederen over land langs dit steile pad was dus zeker niet gemakkelijk.

Vandaag zijn de oudste overblijfselen rotsgraven uit de 5de eeuw voor Chr. met Lycische inscripties. deze bevinden zich in de rotswand juist ten N van de stad nabij het punt van aankomst. Een van de graven heeft Lycische inscripties en later zijn er daaronder latijnse inscripties aangebracht. Dit graf werd overgenomen door Claudia Regellia Herennio ondanks de Lycische vloek die erop rustte. Het meest gefotografeerde graf ligt in het centrum van de stad onder een hoge boom. Het graf is uit de 4de eeuw voor Chr. en is een typische sarcofaag met zadeldak, met 2 leeuwenkoppen aan elke kant. De sarcofaag rust op een in de rots uitgehouwen grafkamer (hyposorion) Langs de weg naar het schiereiland is er in de heuvelhelling een klein theater gebouwd, zonder bogen of podium. Het is wel compleet genoeg om nu en dan nog een voorstelling in te geven. In het binnenland is er nog een tempelgraf uit de 4de eeuw voor Chr. uitgekapt uit de rotsen met in reliëf Dorische zuilen op de buitenwand. Aan de binnenkant is er een fries met 24 dansende figuren. neem wel een zaklamp mee als je ze wil bekijken.

Dag 14 : van Kas naar Liman Agizi (2uur)

Naar Liman Agizi (de Haven Mond), de beschutte baai aan de overzijde van Kas, zijn er 2 wandelwegen. Je kan eventueel ook een bootje nemen voor de oversteek. De lage route passeert langs een graf met zadeldak. Er zijn 8 lijnen met inscripties boven een centraal paneel en dan nog 2 lijnen met inscripties in het paneel zelf. vanaf dit graf gaat het pad naar beneden en je klautert langs een klifwand voorbij Lycische graven. Gebruik deze weg niet in slecht weer, met een zware rugzak of alleen. De hoge weg passeert door de ruïnes van een oude stad boven Liman Agizi. Je hebt hiervandaan mooie uitzichten op het halvemaaanvormige eiland Meis. De twee paden komen bij elkaar onder een bergkam, juist boven Liman Agizi.

Voor beide routes verlaat je Kas op de weg langs de zee die ZO/omhoog oploopt vanuit de haven. Volg die weg voorbij het politiebureau, omhoog over een verhoging en dan weer omlaag naar het strand van Büyük Çakillar (= het Groot Steenstrand). Vervolg deze weg voor 100m en draai dan scherp R/W op een G6 weg in de richting van enkele huizen op de top van de kliffen. Laat een huis met ronde torens links liggen, draai L/naar beneden op een G5 pad doorheen een smalle vallei die evenwijdig loopt met de top van de klif, met aan de R kant nog meer huizen. Ga verder to bij een alleenstaande boerderij. Ga hier omheen tot bij een muur in het veld en draai L/Z met de muur aan je rechterzijde. Hier splitsen de paden zich.

=1uur 10min

De hoge weg

Een goed gebruikt G2 pad loopt eerst verder langs de muur en gaat dan L/ZO omhoog doorheen de vallei onder een PTT toren, met een kleine heuvel R/W. Het pad doorkruist twee open graslanden en passeert langs een graf met zadeldak, een herdershut, een bron en verschillende ruïnes. Het loopt omlaag, doorkruist dan een open grazig gebied en klimt omhoog naar de heuvelkam. Nu wordt het een G3 pad die via een rotsige trap naar omlaag loopt tot in het open veld. Aan de verste zijde ga je R/N op een G2 pad naar het strand van Liman Agazi.

=1uur 10min

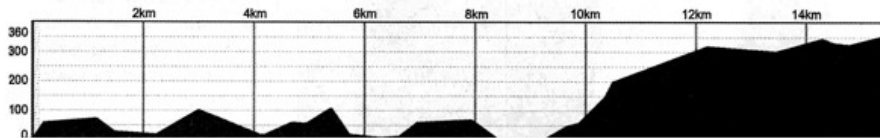
De lage weg

Deze route loopt ZW/omlaag doorheen het veld tussen torens van geërodeerde kalksteen. In de verste hoek gaat een G2 pad verder door laag struikgewas parallel met de klif in de richting van een pyloon die op een horizontale plaat kalksteen staat. De route omlaag langs de klif gaat verder op steile natuurlijke kalksteentrappen, die over het water van de ondiepe baai schijnen te hangen. Juist voor de eerste rotstombe is het pad heel erg nauw en er is R een zeer steile daling. Wanneer je met een groep bent kun je best de rugzakken afzetten en ze zo doorgeven naar omlaag.

Na de graven is het strand beneden zichtbaar en het pad wordt langzaamaan gemakkelijker en het komt uiteindelijk uit op het kiezelstrand aan het westelijke uiteinde van Liman Agazi.

In het toeristenseizoen zijn er zowat elk halfuur bootjes die vanaf de haven van Kas naar Liman Agazi varen. Wanneer er wat wind staat kan het zijn dat je eenmaal op open zee een nogal ruwe overvaart meemaakt. Op het strand is er water, een café/restaurant en meerdere huizen en cafés in de nabije baai in het westen. Het water is opvallend rustig en je kan eventueel kamperen naast de hoge weg juist boven het strand.

Dag 15 : van Liman Agizi naar Bogazcik (7uur 40min/15km)



Dit is een lange en soms moeilijke route door wild gebied en de waterputten zijn onbetrouwbaar in de zomer en de herfst. Neem dus zoveel mogelijk water mee waar en wanneer je kan. Vanaf Liman Agazi ga je door velden en dan over een rotsige kust en je kruist een bergkam om zo in de baai van Fakdere te komen. Hier zijn er lege stenen en betonnen gebouwen, overblijfselen van een kampement waar de mensen woonden die meewerkten aan de opgraving van het Ulu Burun scheepswrak uit de bronstijd. Na enkele huizen in Karadere, boven Ulu Burun, neem je een moeilijk pad dat tussen maquis en rotsen loopt langs de rotsige kust. Nabij een enorme johannesbroodboom, beneden witte rotsen, zie je de blauwe zee met zandige ondergrond uitnodigen voor een zwempartijtje. Vanaf hier is het een lange klim voor bij 2 Romeinse wachttorens uit de 2de eeuw na Chr. Hierboven zijn er schaapskoeien maar in de lente brengen de herders de dieren naar hoger gelegen weiden. Over de heuvel zijn er verspreide huizen op de weg naar Bogazcik dorp.

De route start aan de westelijke hoek van het strand van Liman Agizi op en G2 pad dat Z hogerop in de vallei klimt. Het loopt parallel met een droge rivierbedding naar een stenen muur en kruist dan open velden. Ga verder aan de R/W kant van de velden tot op een G5 tractorpad dat over een pas klimt en dan afdaalt naar een gebochelde waterput. Ga R/Z op een G2 pad dat omlaag loopt tussen bomen en daarna vlak en R afdraait. Vervolg op een onduidelijk G1 paadje en kruis een rotsig open veld L/W in de richting van een met struikgewas begroeide heuvelkam. Op de top loopt het pad L/ZW en gaat verder naar de zee over een natuurlijke brug over een inham.

=25min

Wandel voorzichtig voor 20m over de rand van een klif. Ga L/ZO rond de klif en volg een G2 pad lang hellende, door de zee verweerde kalksteenplaten tussen struiken. Daal af om een kloof te doorkruisen en klim dan omhoog en ga verder naar het eerste deel van Çoban Plaji. Een klein schiereiland scheidt 2 stenige stranden en beschermt het eerste strand. De westenwinden hebben plastic afval ver landinwaarts geblazen tot in de takken van de olijfbomen.

=20min

Het G2 pad gaat ZO/naar het binnenland omhoog aan de linkerzijde van een ondiepe vallei in de richting van een zadel tussen 2 heuvelkammen waar er olijfbomen en geitenstallen staan. Vooruit zie je de driehoekige massa van Ulu Burun en links is er het steenstrand van Fakdere. Het G2 pad gaat nu diagonaal omlaag voor 50m en draait horizontaal L. Wandel langs de steile heuvelhelling die bezaaid is met struikachtige boompjes en met een wirwar van geitenpaadjes. Daal een korte stenige helling af en zo kom je op het beschermde strand.

=2uur

Wandel landinwaarts via een gebochelde waterput langs een droge rivierbedding en draai R/ZO/omhoog op een G3 pad dat langs een ruïne van een hut passeert en verder zigzagt tot op een G5 tractorpad. Ga L en volg dit pad tot bij een kruising aan de hoek van een muur. Een 100m L is er een groepje huizen. Dit is Karadere en hier kun je water krijgen.

=30min

Uitkijkend over de vallei naar Ince Burun loopt de weg via een inzinking in de heuvelkam voor je uit. Vanaf de kruising ga je rechtdoor op een steil zigzag G2 pad. Je volgt hierbij een elektriciteitsleiding die verder in de vallei afdaalt. Volg het G2 pad over de valleibodem op zachte rode aarde en kronkelend tussen kalkrotsen en steekbrem. Na de lage pas gaat het verder in een smalle vallei naar een droge rivierbedding en een kleine inham, Deveçkaralan genoemd.

=1uur 15min

Het smalle paadje gaat hier weer L/O omhoog kronkelend tussen kalksteenrotsen, olijfbomen en struikgewas en klimt dan licht in een dennenbos waar je de resten van houtskoolproductie tegenkomt. Dit zijn met gras begroeide ronde open plaatsen in het bos. Wanneer je de zee nadert hou je L/NO aan op een moeilijk G1 pad dat over een steile helling loopt alvorens te klimmen. Het kan zijn dat je hier even met je handen moet meehelpen bij het omhoog klauteren. Bij een duidelijker G2 pad hou je R en je klimt zachtjes tot bij een kruising. Ga hier R en daal af naar kaap en een andere ronde open plek. Hou L/N aan en ga verder op een G2 rood gestreept pad langs de kliffen, ongeveer 30m boven de zee, R naar het strand van Üzümlü Iskelesi (= Druivenstrand). Dit is een lang strand met in de achtergrond olijven en struiken, met een eenzame palmboom groeiend uit een hellende kalksteenplaat. Het pad loopt juist boven het strand, gaat omhoog tussen rotsblokken rond een rotsige kaap en gaat dan langzaam omlaag dicht bij de zee naar de volgende baai. Op de helling vooruit ziet de Romeinse toren van Dinek Tepe eruit als een grote grijze vlinder met zijn vleugels geplooid over het bos. Het pad, met aan de linkerkant een lange stenen muur met bovenop doornstruiken, loopt langs het strand tot bij een bosje olijfbomen en een grote johannesbroodboom nabij een open plek van een houtskooloven.

=1uur 35min

Volg het pad nabij de zee in de richting van de volgende heuvel en een 200m na de johannesbroodboom ga je L op een stijgend G1 paadje. Klim 30m tot bij een duidelijker G2-G3 pad en draai L. Het pad klimt rond de heuvel en gaat in haarspeldbochten rond de top van een waterput met een tonvormig dak. Het G3 pad is gedeeltelijk ommuurd en kruist algauw een rivierbedding, draait R en komt aan het laagste punt van enkele olijfgaard terrassen. De toren staat rechts tussen dicht struikgewas. Het G1 paadje klimt NW/omhoog langs olijfgaarden met kriskras geitenpaadjes tot bij een versleten gebied rond geitenstallen. Het pad komt samen met een G5 tractorpad; draai R en volg dit pad omhoog in de richting van de tweede toren op Kale Tepesi (=Kasteelheuvel). Ga R op een ommuurd G3 pad dat naar een bron leidt, die naar het schijnt het hele jaar door water bevat. Het kan zijn dat de emmer ergens in het struikgewas ligt. Hier is ook een graf met een vierkante ingang en verschillende gebroken onderdelen van graven.

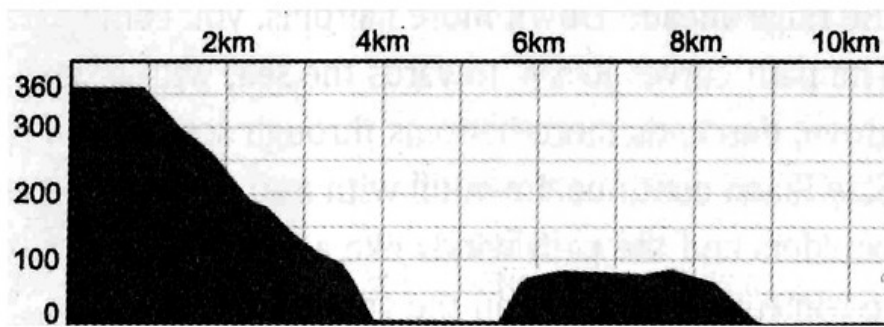
=1uur

Volg het G5 pad L/N/omhoog vanaf de bron voor 100m en sla bij de splitsing R door een stenen muur op een G2 pad dat gedurende 300m klimt tot op een G4 ommuurd pad, dat op sommige plaatsen beschadigd is door werk aan de nieuwe weg. Draai R en volg het G5 pad en verder langs de hoogste zijde van de muur. Volg een G2 pad NO/omhoog door onderbegroeiing en over blote rotsgrond en verder via haarspeldbochten tot bij een overkoepelde waterput. 50m verder daari je R op een G5 pad met telegraafpalen. Daal zacht af en zo kom je op een nieuwe G6 dorpsweg. Draai L af en wandel 2 km tot het dorp Bogazcik.

=1uur 35min

Bogazcik is een klein landbouwdorp en in de winter bijna niet bewoond. Het ligt verspreid op een vlak gebied met verschillende vijvers voor het drinken van het vee. Je kan water bekomen aan de nieuwe moskee in het N van het dorp. Er is geen winkel maar het is mogelijk dat je uitgenodigd wordt om te blijven. Er is ook accommodatie in huizen in Kiliçli. Je kan daar niet met een dolmus naartoe, maar je kan tot op de grote weg naar Kiliçli wandelen en daar autostop proberen.

Dag 16 : van Bogazcik naar Üçagiz (8uur/11km)



Vandaag gaat het vooral bergaf doorheen struikgewas met weinig schaduw en geen waterputten. We gaan rond Azanli Tepe naar de fascinerende ruïnes van Apollonia op Kale Tepe. Het pad loopt door verspreide ruïnes bergaf naar aperlae op de landengte Sicak Yarimada (=Heet Schiereiland). Een kamelenkaravaan bezorgt soms proviand aan de herders op het schiereiland. Misschien kom je die wel tegen. Een korte wandeling over de landengte leidt je naar een pension en verder is er ook een botenhuis waar je kunt verblijven of waar je een boot kunt nemen naar Üçagiz. De trek gaat verder over een heuvel en dan langs de kust tot het dorp Üçagiz.

Vanaf Bogazcik ga je eerst 500m terug langs de weg tot een L bocht tegenover een blauwe poort. Volg hier een breed G4 pad dat oploopt tegen de helling van Azanli Tepe.

Waar het pad splitst ga je L/omlaag en volg een pad doorheen rotsblokken, over een stenen muur en in de richting van een klein landbouwgebiedje aan de basis van Kale Tepesi.

Ga L en klim diagonaal omhoog op de heuvel en zo bereik je de ruïnes juist onder de acropolisheuvel.

=1uur 15min

Apollonia ligt op de top van Kale Tepesi met de ruïnes van een Byzantijnse versterking en kerk, bovenop oude Hellenistische versterkingen gebouwd. Juist beneden de kerk is er een mooi Hellenistisch theater, nu verscholen en overgroeid met struiken, en daarachter een onbekend gebouw met rondom rond verspreide kolommen. Op de top is er een acropolis met een cirkelvormige buitenmuur en met er binnenin de originele vierkante Hellenistische toren. De gemakkelijkste weg om op de acropolis te komen is diagonaal R vanaf de kerk. Vanaf de top kan je rechtsonder Ulu Burun zien, de weg die je gisteren aflegde, een deel van de weg van vandaag en het nabije dorp Kiliçli. Een echte vondst is bij het NW van de site: een deel massief metselwerk met blokken van verschillende afmetingen die zeer precies in elkaar gepast zijn. De spleten tussen de stenen zijn zo smal dat je er niet eens een blad papier kunt inschuiven. Een venster heeft een karakteristiek Lycische sledevormig relief. Dit gebouw is zeer oud en dateert ergens in de 5de tot 4de eeuw voor Chr. Achter dit gebouw kun je misschien stukken vinden van groen en geel beschilderde potten. Deze scherven zijn van de late Byzantijnse of van de vroege Seltsjoek periode. De necropolis ligt hoofdzakelijk op de NO hellingen. Er is een vroeg huisgraf met inscripties, een mooi gedecoreerde Romeinse sarcofaag, een sarcofaag met leeuwenkoppen op het deksel en nog veel sarcofagen van het zadelrug type. Vijf ongewoon hoge pilaargraven, gelijkaardig aan die van Kabak, staan nog op een terrasveld en op een deel van de buitenmuur. Een ervan zit bovenop een huisgraf. In de necropolis, beneden de oude stadsmuren, is er een waterput met tonvormig dak. Het geheel toont aan dat Apollonia bewoond werd van de 4de eeuw voor Chr. tot de 11de eeuw na Chr.

Wandel naar omlaag vanaf Kale Tepesi met de acropolis aan de rechterkant. Volg het G2 pad dat afdaalt tot op een G5 tractorpad. Draai L en na 500m klim je tot je op een G6 pad komt. Draai R en na 100m nogmaals R op een G2 pad dat links naast een vierkant huisgraf passeert. Het wordt een duidelijk en breed G4 pad dat naar een inzinking in de tegenoverliggende heuvelkam leidt. Op de heuvelkam buigt dew eg L/ZO af door een gat in de muur en wordt een G3 pad dat omlaag gaat tot bij een bron onder bomen. Hierna wordt de daling steiler en er zijn meer rotsen.

Op de weg komen er van rechts meer paadjes.

Blijf op het meest L/O pad en richt je naar de linkerkant van de tegenoverliggende heuvelkam. Je daalt af via haarspeldbochten en komt aan bij een oude eik boven een open waterput. Het pad kronkelt R/ZW naar de zee, met een diepe vallei aan de linkerkant, passeert de top van een olijfgaard, gaat naar beneden langs nog meer haarspeldbochten doorheen struikgewas en komt samen met een pad dat uit de vallei omhoog loopt. Houd R aan en blijf afdalen met en stenen muur aan de R kant. De grond is bezaaid met scherpe rotsblokken en het pad loopt daar als een roodbruin lint tussendoor. Ga vanaf de muur voort L/omlaag tot aan enkele huisjes die op een flauwe helling liggen tussen de zee en de heuvel.

=1uur 50min

Ga verder ZO/bergaf en vind 200m na de huisjes een onduidelijk G1 paadje dat R/ZW naar een gedeeltelijk ommuurd gebied loopt waar er een sarcofaag staat en een enorme verzonken waterput (zonder deksel en duidelijk al zeer oud). Ga verder ZO/bergaf op een duidelijk stenig G4 pad met een muur rechts en de ruïnes vooruit. Een oud huisje zit weg in de hoogste hoek van de ruïnes en beneden dit huisje zijn er in de rots gehouwen treden die vanaf de stadsmuren naar beneden wentelen. Je gaat rond goed bewaarde Romeinse graven en komt uit aan een pier bij de waterkant.

=40min

Aperlae spreidde zich uit van de acropolis tot de zee, waar er havenhoofden en havengebouwen stonden, die nu onder water liggen. De stadsmuren zijn goed bewaard met verdedigingstorens en Byzantijnse versterkingen, die gebouwd zijn op vroegere bouwsels. De vroegste munten die aan Aperlae toegewezen worden hebben de initialen APR of PRL en dateren van de 5de eeuw voor Chr. Gedurende de periode van het Lycisch Verbond had Aperlae, samen met Simena, Apollonia en Isinda, maar 1 stem. Met niet voldoende drinkwater was het waarschijnlijk nooit een stad met veel invloed of macht, al heeft Plinius Aperlae vermeld in zijn lijst met steden. Het was waarschijnlijk een garnizoensstad en marinebasis, die de weg naar Ulu Burun controleerde. In de 4de tot 6de eeuw na Chr. werden er kerken en versterkingen bijgebouwd. Dit was de periode van piraten en Arabische overvallen. De doorgang van de kerk lijkt heel goed op deze van Kale Tepesi. De stad werd verlaten op het einde van de 6de eeuw wanneer de haven werd overspoeld na een aardbeving. Nu heb je hier een indruk van vrede, niet van oorlog, waar de graven schijnen op te schieten uit het grasland en bijenkorven in rijen opgesteld staan waar eens de soldaten inscheepten.

De route gaat verder L/NO over de vlakke landengte, waar er kamelen, paarden en vee grazen, voorbij verschillende waterputten naar de tegenoverliggende inham. Bij het naderen ga je L/omhoog op de helling en vind de poort naar een houten café en een pier. Hier vind je water, bier, voedsel en de mogelijkheid van een boottocht naar Üçagiz.

=30min

van de omheining aan het café loopt er een G2 pad NE en dat draait dan R/NW omhoog. Laat andere paden L voor wat ze zijn. Het pad loopt omhoog tussen rotsen door olijfgaarden en struikgewas. Het wordt duidelijker zichtbaar naarmate het op de helling tussen rotsblokken zigzagt. Het loopt uiteindelijk vlakker door open struikgewas en mondt uit op de ZW hoek van een langwerpige hoogvlakte, die verdeeld is door lage muurtjes en rijen bomen. Wandel NO, door het centrum, waar er vee en paarden kunnen grazen en passeer een grote modderige waterput tussen 2 velden.

=30min

Ga vanaf de waterput verder NE op de vlakte. Zwenk dan R rond het einde van de heuvel, doorheen een groot veld. Draai L/NE op een G2 pad tussen struikgewas met een rivierbedding aan de linkerkant. Steek deze over en klim in de richting van een huis op een rots hoog boven links. Ga verder horizontaal over de helling op een recht pad in de richting van het rechtse uiteinde van de heuvelkam, die gedeeltelijk de weg naar Üçagiz afsluit. Het goed gebruikt duidelijk pad komt in een rotsgebied met struikgewas en klimt rond het einde van de heuvelkam tot je ommuurde terrassen ziet met olijfbomen. Die strekken zich uit tot de inham van Üçagiz voor je uit. Klim R door een gat in de ommuring tot in het landbouwland en wandel naar omlaag door de terrassen onder de olijfbomen. Je kruist de muur L opnieuw ongeveer 100m voor de rand van het water.

=1uur 15min

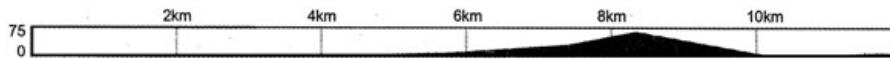
Een duidelijk G2 pad loopt nu NE langs de zee naar Üçagiz, in en uit de rotsen kronkelend. Op een plaats passeer het pad over een gutschende bron die recht de zee instroomt. Op sommige plaatsen zijn er modderbanken waar zilverreigers foerageren. Bij het naderen van Üçagiz liggen er op de kust hopen flessen, blikjes en ander afval als een teken dat we de beschaafde wereld naderen. Draai R/omlaag tussen de eerste huizen, daarna L/O op een G4 pad dat op zeeniveau verder loopt en volg dit over een kleine verhoogde weg tot het centrum van het dorp.

=1uur 30min

Üçagiz is een prettig stadje, vol bloemen en met enkele pensions, heel wat restaurants aan de waterkant en ook cafés en enkele tapijtenwinkels. Er is op zondag een markt waar je van alles kan kopen, van voeding tot souvenirs. Je kan misschien vis kopen en deze zelf grillen in je pension of op een picknick. Of je kan hier eens goed gaan eten en genieten van een biertje, terwijl je kijkt hoe de cruise passagiers ontschepen en daarna terug inschepen beladen met zware zakken vol tapijtjes (kilims) en gebakken aardewerk. Alles bij elkaar is het misschien wel een goed idee om in deze aangename omgeving enkele dagen te rusten en je voeten wat te laten rusten na de vermoeiende wandelingen en de weinig comfortabele bedden van de laatste dagen. Er is geen dolmus op de tarmac weg naar Kas.

In de buurt van Üçagiz zijn er de ruïnes van Teimiussa, Simena en het koor van een kerk op het strand van Tersane. Teimiussa heeft delen van een poort, delen van de acropolismuur, heel grote waterputten en 2 huisgraven, waarvan een graf een beeltenis bevat van een jonge man en een Lycische inscriptie. Het meest indrukwekkende zicht zijn de vele zadelrug sarcofagen en in de rotsen uitgehakte graven zijn er samengeperst in een warboel tussen de acropolis en de zee. De eigenaars waren inwoners van Cyaneae en Myra. Simena is gebouwd aan de zeezijde van een kaap die Üç afsluit en aan de top is er een versterkt fort. Hiervan heeft het huidige dorp zijn naam Kale (=Kasteel). Binnenin het fort is er klein theater met de zitplaatsen uitgehakt in de natuurlijke rots. Sarcofagen en zadelrug graven staan overal verspreid en er zijn ook enkele graven in de rotsen uitgehakt. In de 14de eeuw hebben de Genuezen dit kasteel gebouwd, alsook een gelijkaardig fort aan de oostelijke zijde van de heuvelkam. Tenslotte is er in Tersane (=Het Huis van de Botenbouwers) op het strand van het eiland Kekova de apsis van een Byzantijnse kerk. Dit was erg gehavend na een storm in de lente van 1997 en nu blijft er niet veel meer van over. Daarrond zijn er veel Romeinse en vroegere muren zodat we mogen aannemen dat de baai ooit gebruikt werd als haven. De beste en ook minst vermoeiende manier om dit allemaal te zien is vanop het dek van een boot. Maar je kan natuurlijk wel wandelen tot Teimiussa en zelfs tot Simena met iets meer moeite. De kust is in zee verzonken na aardbevingen tussen 140 en 600 na Chr. De kapiteins van de boten kunnen je muren van de haven laten zien en ook woningen en amforen. Het is verboden om in dit gebied te duiken.

Dag 17 : van Üçagiz naar Çayagiz (6uur 10min/12km)



Deze veelal vlakke route start met een gemakkelijke wandeling door velden doorheen de landengte die Simena verbindt met het achterland. De route loopt langs de kust, passeert een boothuis, gaat dan verder door iets ruwer gebied en komt zo aan in Kapaki. Vanaf hier loopt een oude mooie route langs de top van de kliffen, naast een Romeinse wachttoren hoog boven een inham. Ertegenover is de vuurtoren aan het eind van Kekova Burun. Het pad kruist het strand van Çakil Plaj (=Grind Strand) en gaat verder naar de monding van de rivier nabij Sura. Hier ga je over een brug naar een strand en naar Kale, in de oudheid Andriake genoemd, de haven van Myra. Daar kun je kamperen of je neemt er een bus naar Myra en keert de volgende dag terug.

Wandel O in de richting van Üçagiz, langsheen de restaurants aan de zee kant, en draai L naast het water. Tussen een huis en de acropolis in Teimiussa ga je L op een geplaveid G4 pad in de richting van enkele graven, ga voorbij enkele huizen om dan R af te slaan op een G5 bulldozerpad naar Simena. Het pad loopt O en draait dan R rond de kop van een inham en langs een ommuurd kerkhof.

=40min

Ga L/O op het laagste punt van de vallei op een G4 voetpad dat tussen muren loopt en voorbij enkele huizen alvorens uit te komen op brede velden. Ga verder op een G2-G3 pad recht door de vallei, doorheen struikgewas en door een tweede gebied met velden, terwijl je de Romeinse versterking R laat. Verder vooruit ligt er een andere Genuese versterking, een tweelingbroertje van die in Simena, en de ruïnes van enkele huizen. Het pad loopt L/NO omlaag door maquis naar een inham waar het verder loopt juist boven zeeniveau. Het passeert langs het geraamte van een hut in Kamluk Burun en draait dan L/NW naar een boothuis restaurant waar je water en voedsel kunt halen.

=1uur 50min

Hierna neemt het pad een duik en gaat dan R en kruist de kop van een inham waar er een bron is en oud huis. Het G2 pad gaat verder NO vanaf dit huis, loopt eerst langs een muur en dan verder tussen rotsen doorheen ruwer maquis aan de oostkant van een stuk akkerland. Voorbij wat meer ruïnes gaat het pad omlaag tot bij de akker en kruist dit in een lange NO diagonaal. Het loopt door een opening tot bij een tweede akker, juist naast de N helling. Graven en ruïnes die verstopt liggen in het struikgewas markeren de buitenwijken van de oude stad Istlada, waarvan de belangrijkste ruïnes zich ten N van het pad bevinden. Wanneer het grasland begint te dalen ga je L/NW op een duidelijk G3 pad.

=1uur 10min

De route gaat hier omhoog tussen rotsen en is gemarkeerd door een gedeeltelijk begraven gegalvaniseerde buis en die leidt naar een bron nabij een kruispunt. Ga R/N op een G2 pad dat eerst tussen terrassen slingert en dan tussen rotsen in de richting van een groot huis, dat hoog op een uitloper van de Kapakli ligt. Het pad draait R af en daalt af in oostelijke richting, parallel met een stenen muur ongeveer 50m aan de rechterkant.

=1uur 10min

Het pad wordt hier wat onduidelijk omdat er nieuwe serres in aan bouw zijn. Een 500m ten oosten van een nieuw huis, voor een bulldozerpad, draai je R op een oud geplaveid G4 pad dat O/naar beneden loopt vanaf het dorp en dan een L bocht maakt wanneer het de zee nadert. Volg dit pad, dat een mooi voorbeeld is van hoe moeilijk de bouw is van een weg naast de rand van een klif. Aan een breuk in de zuidelijke muur loopt een ander pad omlaag naar de zee en naar een Romeinse toren. Je kan hier eventueel een ommetje maken naar dit bouwwerk. Het staat daar 10m hoog juist boven een steile inham. Misschien was het een vuurtoren, misschien de inkom van een haventje. Er is hier een bron en kampeerruimte op horizontale stukjes grasland tussen de rotsen. Ga terug naar de kruising en vervolg de weg in oostelijke richting naar de volgende heuvel. Bij het naderen van de heuvel gaat het pad bergop; ga hier rechtdoor op een geheel overgroeid G3 pad doorheen open struikgewas met hier en daar olijfbomen. Van een olijfgaard op een heuvelkam kan je het witte keienstrand van Çakil Plaji zien. Het pad loopt nu bergaf en je passeert een ronde stenen waterput op weg naar het strand. Achter het strand heeft de rivier een diepe vijver gevormd en daarachter zijn er groene velden beplant met granaatappelbomen.

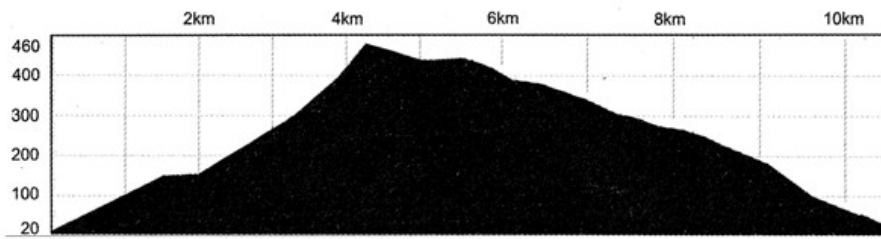
=1uur 30min

Steek het strand van Çakil Plaji over en vind het pad op een 100m boven de zee. het loopt naar de zee en je wandelt hier meestal op zeeniveau op rotsen, met nu en dan een klimpartijtje om een obstakel te ontwijken. Wanneer je het strand van Sura nadert klimt het pad omhoog naar enkele huisjes, draait dan N/bergop met de baai van Sura rechts. Hier is er een kruising. Ga R/omlaag naar een brug over de riviermonding. Steek de brug over en bereik zo het strand van Çayaiz en wandel vandaar op het strand naar Kale/Andriake.

=1uur

*De vallei van Sura is een vlakke open plaats diep in de bergwand aan zee. Een rivier met aan zijn oevers lisdodde en riet, meandert naar de zee. De riviermonding en het strand zijn bekend als Çayagiz en verderop kan je uitkijken over het zand naar de moderne haven van Kale. Deze ligt een kleine 2 km meer naar de zee dan de antieke haven van **Andriake**. Verderop is er reeks lage heuvels die de haven beschermen van de zee en die de zandstranden aan de overzijde omvatten. Het grootste deel van het jaar is de vallei moerassig en er huizen veel wilde vogels. Bij het oversteken van de brug kom je dicht bij het orakel, de haven en ruïnes van Andriake en Myra. Van de haven van Kale kun je een boottocht maken naar het eiland Kekova als daguitstap. In de oudheid konden de schepen langs de lange kaai aan de oostkust zeilen en daar in- en uitladen. De graanopslagplaatsen van Hadrianus staan nog redelijk compleet op de kaaien. Er is een inscriptie over de ganse lengte van het gebouw. Hier dichtbij is er een tempel met een nis voor een standbeeld. Hier stond ooit het beeld van een keizer. Er was een vijver of misschien een badhuis die verbonden was met de aquaduct, waarvan er nog een deel overeind staat. Rondom de stad waren er uitgebreide kerkhoven maar die zijn nu meestal onder het zand begraven. Vanaf Andriake is er een rechte weg van 4 km naar Myra. Naast deze weg kan je de resten zien van een watermolen en er zijn ook zwavelhoudende bronnen.*

Dag 18 : van Çayagiz naar Myra (7uur30/11min)



Dit is weer een lange tocht met eerst een steile klim over goede paden met daarna een geleidelijke afdaling tot de oude acropolis boven Myra en dan een steile afdaling. Er zijn mooie uitzichten over de vallei van Sura op de weg naar boven en van de grote vlakke, gevuld met serres, rond Myra op de weg naar omlaag. Je kan ook de ruïnes van Sura bezoeken of wat tijd nemen om vogels te spotten in de vallei.

Keer terug naar de brug en naar de kruising. ga R/NW en klim op een G2 pad dat in haarspeldbochten eerst over een open helling loopt, daarna tussen bomen en doorheen een ondiepe vallei tot bij een heel grote johannesbroodboom. Klim op een lage muur en ga omhoog doorheen steile velden om zo te komen op een G5 tractorpad dat diagonaal L/omhoog loopt tot aan de asfaltweg. Ga R op de hoofdweg en wandel 1,5 km verder tot aan de kop van de vallei.
=1uur 10min

*Sura ligt in de baai voor Andriake en was er ooit van gescheiden door hoge kliffen. Hier was de plaats van **het orakel van Apollo**. Op een kleine heuvel, aan de kant van Myra van de baai, staat de acropolis met een waterput op de binnenplaats en kleine kamertjes die uitgeven op een gang. Het oudste gebouw is van Lycische oorsprong, gevolgd door Hellenistische en Byzantijnse bouwsels. Beneden de acropolis, in de rots uitgehouwen, kun je enkele panelen zien met bovenaan gebeeldhouwde slingerplanten en iets wat op vlammen lijkt. Op deze panelen staan de namen van de priesters in een lange Griekse inscriptie. Dit was ooit onderdeel van een grote gebouw met een houten dak. Dit was de Hall van de Priesters. De necropolis heeft 2 huisgraven waarvan de ene 2 verdiepingen heeft en 3 panelen met inscripties. Hierin staat dat de eigenaar Mizretije heet. Het andere heeft een dak van massieve stenen platen en een sarcofaag met een zadelrug deksel. Van de andere overblijvende graven is er een met een deksel versierd met 6 leeuwenkoppen die je lijken toe te lachen. Een trap liep van hier naar de tempel van Apollo bij de zee. die tempel had Dorische zuilen die een fronton ondersteunden. Dit is nu ingestort. Smekelingen brachten offerdieren mee naar het platform van het orakel. Volgens de schrijver Polycarpus gingen ze dan naar de zee, waar nabij de zee het heilig bos van Apollo is en een draaikolk in het zand. De klanten bieden 2 braadspitten met op elk 10 stukken geroosterd vlees aan. De priester neemt in stilte plaats naast het bos terwijl de klant de braadspitten in de draaikolk gooit en toekijkt wat er gebeurt. De vijver vult zich nu met zeewater en als door magie heel veel grote vissen komen te voorschijn. Hun grootte is soms schrikbaar. De profeet vermeldt de soorten vis en de klant krijgt daarna via de priester een antwoord op zijn vraag. Tussen de vissen zijn er zeebaars en blauwbaars, maar soms ook walvis en zwaardvis en onbekende soorten. Artemidorus schrijft dat een bron die de draaikolk veroorzaakte daar nog altijd is. Later werd er ten noorden en juist boven de tempel een Byzantijnse kerk gebouwd. De tempel en het orakel kun je bezoeken via een pad vanaf de ruïnes maar in de winter kan het moeilijk zijn omdat de tempel nu omringd is door moerassig gebied, dat soms onder water staat.*

Waar de kliffen onderbroken zijn aan de R bocht klim je R omhoog vanaf de rivierbedding tot op de weg. Na enkele minuten steek je L over en ga verder omhoog langs de vallei. Steek opnieuw de rivierbedding over en wandel omhoog op een G4 pad met haarspeldbochten. Dit was de originele weg in de oudheid. Op sommige plaatsen is de weg onderbroken en de nieuwe route klimt steil via een G1 geitenpad dat een kortere weg neemt waar de oude weg ingestort is. In nat weer kan het nogal glad zijn op sommige van deze stukken. Overhangende bomen zorgen hier meestal voor wat beschutting tegen de zon.

Na een vooruitstekende rotswand kruist het pad, nu een G3, weer de rivierbedding. het komt terug R en klimt via haarspeldbochten omhoog aan de R zijde van de vallei. Zo kom je uiteindelijk op de heuveltop.

=2uur 20min

Juist na de top gaat de oude route, nu een duidelijk G4 pad, geleidelijk aan omhoog en passeert onder schaduwrijke bomen. De nieuwe hoofdweg zie je hogerop waar ze de kop van de vallei oversteekt. De aanleg van de nieuwe weg heeft de oude vernietigd. Na de bomen draai je R/omhoog op een G2 pad dat zigzag oploopt naar de top van de rechtse heuvelkam en een veld doorkruist bij de ZW hoek van de school van Gurses. Er is nabij de schoolpoort een bron met een emmer en de nieuwe weg loopt juist voor de school.

=1uur 10min

Steek de hoofdweg over, draai R en wandel 1 km tot aan een L bocht. Zo kom je weer op de oude weg. Wandel 200m tot aan een R bocht en draai hier L tussen overgroeide terrassen in de richting van een serre. Draai R op een G6 weg langs serres en aan het einde weer R. Dan onmiddellijk L op een G4 pad en dan R op een G2 pad in struikgewas. Richt je op een telegraafpaal, ga onder de leiding door en ga omlaag, parallel aan de leiding. het pad loopt bergaf doorheen struiken en rotsen op ruwe terrassen en komt op een G6 verharde weg. Draai R en wandel lichtjes bergop, voorbij enkel herdershutten, met bochten naar R totdat je bij de weg komt, die hier op een verhoogde berm

aangebracht is. ga L op een G5pad en ga parallel aan de hoofdweg naar omlaag. Je loopt wel veel lager dan de hoofdweg. Ga verder tot het pad weer omhoog loopt tot op de hoogte van de hoofdweg. Ga verder op de oude weg en dan op een bulldozerpad. Dit loopt omlaag en je passeert een bron en komt op hellend grasland bedekt met grote rotsblokken en bosjes struikgewas.

=1uur

Ga L/NO en wandel tussen rotspilaren bergaf naar het inde van het grasland. Loop rondom een modderige puten ga verder voor 30m. Vervolg dan R op een G2 pad dat omlaag loopt in een rivierbedding. Na 200m ga je verder R/O nu op een vlak pad dat tussen de rotsblokken slingert. Je komt bij een bocht weer op de oude weg. De nieuwe hoofdweg is nu maar 50m rechts hiervandaan. Hou L aan en wandel 100m op de weg tot bij een kruispunt nabij huizen.

=30min

Ga hier L op een G4 pad dat tussen huizen ONO afdaalt over open land in de richting van bos. Algauw moet je R op een G3 pad en de daling wordt steiler en volgt een kloof L. Met de nadering van de vallei van Demre Çay zwaait het pad R/ZO en gaat ronde de kop van ene tweede kloof, met een steile diepte aan de L kant. Het pad is nu breed en duidelijk zichtbaar en het daalt O waarbij er van R meerdere paadjes bijkomen. Het pad gaat verder naar een inzinking in de horizon en ZO rond de berghelling.

=40min

Hoog vooruit zie je de overblijfselen van een kasteel, een buitenmuur en een kleine uitkijktoren. Ze staan op een vooruitstekende rots boven de stad Myra. Beneden deze ruïnes zijn er graven in de rotsen uitgehakt. Het kasteel is gebouwd met rechthoekige rotsblokken aan de buitenkant, maar binnenin zijn er onregelmatige blokken gebruikt. Het G4 pad loopt omlaag vanaf de zeezijde van de kleine toren in wijde haarspeldbochten bergaf, soms over blote rotsgrond met uitgehakte treden. het gaat omlaag tot bij een pyloon, dan naar een hoger gelegen huis en draait dan L naar een bron op de Demre Çay zijde van de uitloper. vanaf hier komt het pad uit op een stenen muur nabij een elektriciteitspaal op een G5 pad aan de basis van de heuvel. De inkom van Myra is 200m verder R en Demre ligt recht vooruit.

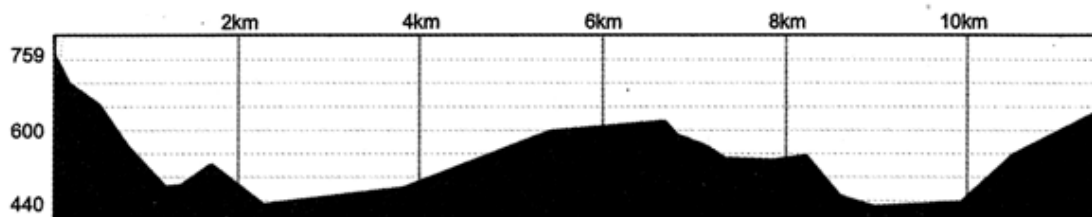
=40min

Myra controleerde de vallei van de rivier Aedesa (nu Demre Çay) en de weg die daarlangs liep naar Anrae en naar de centrale vlakten in het binnenland. Op sommige plaatsen is de vallei maar 10m breed met aan beide zijden hoge wanden. Naast deze weg zijn er ook wegen vermeld naar Cyaneae in het westen en naar Limyra in het oosten. Deze laatste was zo steil dat men meestal een kustboottocht verkoos. De haven van Myra, Andriake, was belangrijke als handelshaven maar ook als aankomstpunt voor het orakel van Sura. Het meest duidelijk zijn de huisgraven, in de verticale kliffen beneden de stad uitgehakt, nabij het theater en langs de riviervallei. Charles Fellows zegt dat de inscripties geschilderd waren met afwisselend blauwe en rode letters en dat ook de friezen en bas-reliëfs geschilderd waren. Zijn gedetailleerde tekeningen tonen aan dat de graven toen in veel betere staat verkeerden. Sommige hebben afbeeldingen van het dagelijks leven. Zo is er een man afgebeeld liggend op een rustbank met zijn kinderen voor hem en zijn vrouw aan het hoofdende. Een andere toont een naakte jongeman die zijn vader zijn helm en schild aangeeft. Een magnifiek graf met een zuilengalerij heeft beelden van een vechtende leeuw en stier op het fronton en 2 eigenaardige vrouwelijke figuren: vrouwenlichamen met een kapsel met leeuwen die uit lotusbloemen ontspringen.

Uit de inscripties blijkt dat Myra bewoond was van de 5de eeuw voor Chr. maar er is geen vermelding van Myra in de literatuur tot de 1ste eeuw voor Chr. waar Myra opduikt als een van de steden van het Lycisch Verbond. In 42 voor Chr. brak Brutus door de ketting die de ingang van de haven afsloot en hij slaagde erin belastingen te innen. In 18 na Chr. heeft Germanicus, opperbevelhebber van de Romeinse troepen in Syrië, de stad bezocht. De apostel Paulus stopte hier op weg naar Rome. Misschien leidde dat tot de vroege kerstening want keizer Constantijn maakt Myra de hoofdstad van het bisdom Lycie. Een van de eerste bisschoppen was Sint Niklaas. Myra werd een rijke pelgrimsstad en er werden veel kerken en kloosters gebouwd.

In 809 werd Myra aangevallen door de Arabische vloot van Harden al Rashid en de kerk van Sint Niklaas werd geplunderd. Het graf van de heilige man werd gespaard. In de 11de eeuw hebben de Noormannen op deze plaats een kathedraal gebouwd maar de beenderen van Sint Niklaas werden gestolen door Italiaanse handelaars en overgebracht naar een kerk in Bari in Italië. In 1362 werd Myra vanuit Cyprus veroverd en geplunderd. Myra lag er verlaten bij tot in de 19de eeuw wanneer een Russische prins de kerk restaureerde. Hierbij werd de koepel vervangen door een gewelf. De buitenste muur van de acropolis met de veelhoekige stenen kan gedateerd worden in de 5de eeuw voor Chr. Wachtstorens die uitkeken over zee en konden waarschuwen voor een aanval werden gebouwd in Beymelek, Sura en op enkele eilanden voor de kust. In de 1ste eeuw na Chr. was de stad al uitgebreid tot in de vlakte en was er een aquaduct en een theater. Het kanaal voor de aquaduct mat 60x60 cm en was in de rotswand van de vallei uitgehakt tot aan het theater. Vandaar liep de aquaduct verder op bogen tot bij andriake. Het theater was gebouwd in de rotswand onder de acropolis met het centrale deel tegen de klifwand en de zijanten ondersteund door 2 grote zuilengalerijen, die wellicht na de aardbeving van 141 na Chr. toegevoegd werden. Hierdoor verdeelt de diazoma (= de wandelweg halfweg de zetels) het theater in 29 rijen onderaan en slechts 9 rijen bovenaan. Het theater kon overkapt worden met een canvasdoek dat ondersteund werd door houten masten. Het podium was versierd met theatrale maskers met Ganymedes, Zeus als arend, de slangenkop van Medea. De lijst met grafgraven van Opramoas geeft aan dat hij 200.000 denarii heeft geschonken werd aan Myra voor de reparatie van het theater, de tempel van Artemis en het gymnasium en voor de decoratie van het gymnasium en de zuilengalerij er rond met marmer. Andere rijke weldoeners waren Jason van Cyaneae en Licinus Longus van Oenoanda. Door de verzanding is het niveau van het land gestegen en is er goede landbouwgrond gevormd, maar daardoor zijn het gymnasium, stadion en andere openbare gebouwen wel hieronder verdwenen. De kathedraal die nu uitgegraven, gerestaureerd en voor het publiek toegankelijk is, viert ieder jaar op 6 december feest. Omdat de omliggende grond hoger gekomen is ligt de kathedraal nu in een diepte. Je komt zo binnen langs een brede trap. De kerk is zeer gewoon maar er is een graf van Sint Niklaas met beeldhouwde figuren op het deksel.

BIJLAGE 1 : Alternatieve route dag 4 van Alinca naar Bel via Gey (4uur 45min/12km)



Dit is meestal een gemakkelijke weg die dezelfde weg volgt als die eerder beschreven tot aan de Ottomaanse waterput (een 2uur stappen van Alinca). Vanaf die waterput gaat het richting Gey over kliffen. Hierna loopt het pad steeds weer aan de rand van kliffen met waar het pad voor 500m zeer smal is en aan de rand van een steile diepe afgrond. Mensen met hoogtevrees zullen dit niet echt aangenaam vinden. En je kan dit pad in slecht of minder goed weer beter vermijden!!

>> Volg de beschrijving van dag 4 tot aan de Ottomaanse waterput.

Ga hierna op de belangrijkste G5 weg voor 100m in de richting van een nieuw huis. Draai R op een ommuurd G4 pad dat W naar de zee toeloopt. Op een kleine beboste heuvel, aan de kant van het binnenland, ga je L op een breed duidelijk G2-G3 pad dat opklimt naar de top van hogere heuvel daarachter. Vanaf de brede boomloze top kan je opnieuw Yedi Burun zien en ook de kust met het strand van Sancakli waar er ooit een haven was en een Griekse kerk. Nu loopt er nog een ezelspad naar beneden dat nog wel bij gelegenheid gebruikt wordt door vissers. Het G3 pad buigt L af en gaat omlaag langs de R zijde van een brede vallei. Het buigt af naar L en doorkruist een kloof op een smalle verhoogde weg en klimt dan L naar de oude weg. Draai R op dit G5 pad en volg het juist onder de nieuwe onverharde weg. Waar het pad geblokkeerd is door gevallen rotsblokken klim je omhoog en ga R op de nieuwe G6 weg. Wandel nog 3 km verder tot Gey.

=20min

Het dorp **Gey** ligt op een helling en kijkt naar het ZW uit op zee. Het dorp heeft geplaveide straten en grindpaden rond een centrale boom en vijver. Door zijn open ligging zijn er bijna geen bomen. De velden zijn stenig en steil ende watervoorziening gebeurt nog maar sinds 2009 door een pomphuis op de heuvel voorbij het dorp. Veel dorpingen zijn Alevieten (een vorm van sjiiitische islam). Ze zijn uiterst gastvrij en misschien wil je daar wel even blijven. Yedi Burun (de 7 Neuzen) zijn de bergtoppen die vanaf Gey ZW wijzen. De meest noordelijke top is de hoogste en heet Kotu Burun (Gemene Neus) en daarnaast, direct onder Gey, ligt Sancak Burun (Vlag Neus). je kan het dorp verlaten aan de wegwijzer van de Lycische weg, het tractorpad R/W volgen en verdergaan door het veld R tot aan de top van een klif. Daar zijn wit blauwe markeringen aangebracht tot aan een huis met mogelijk tot overnachten.

Je kan de kaap uitgespreid voor je zien, afdalend naar de zee in groene, mistige hellingen met aan de R een beboste kloof. Bovenaan die kloof heb je een mooi uitzicht. Er zijn veel paadjes, waaronder een duidelijk tractorpad dat naar een G2 pad leidt dat veel gebruikt wordt door geiten die hier naartoe gebracht worden om te grazen. je hebt hier overal mooie zeegezichten en veel plaatsen om te kamperen.

De route verlaat de dorpsweg van Gey voor de vijver. Volg een G5 pad bergaf voor enkele meters tot aan een splitsing. Neem het L pad, een G4 pad dat bergaf gaat voor 150m. Hier heb je weer een splitsing. Ga nu R naar een G6 weg. Draai L/ZO op de horizontale weg, wandel rond een R bocht en ga omhoog. Voor een volgende r bocht houd je L aan op een stijgend G4 pad. Na 100m eindigt dit pad op terrassen. Ga verder op een G2 pad aan de L rand van de terrassen tot bij een bron op een pas. Volg het duidelijk G2 pad verder half-R/ZW naar de zee. Het pad begint L/ZO te dalen. Je ziet de spectaculaire baai van Gemile ver weg beneden. wanneer je over de baai uitkijkt naar de kop van de vallei kun je ons pad zien oprijzen aan de overzijde. Ga verder op dit smalle G2 pad door struikgewas tot aan een schaduwrijke olijfgaard en een stenen herdershuis. Klim over een stenen muur aan de kant van het huis en ga horizontaal verder eerst tussen olijfbomen en dan verder naar de kop van de vallei. Hier is er een half cirkelvormige dorsvloer (harman), geschikt om te kamperen. Vanaf hier gaat een G1 paadje verder steil afdalend naar Gemile Liman. Aan de kop van de vallei ga je scherp R/ZW over de rivier. Het pad, nu G2-G3, gaat omhoog langs nieuw aangeplante olijfbomen en 2 betonnen bronputten. Nabij de tweede bron ga je het dennenbos in en je draait L/Z eerst dalend en dan licht klimmend naar Bel. Kort hierop zie je de moskee van bel vooruit en de kliffen van Yedi Burun erachter. Het pad buigt R rond een rivierbedding en er komen meer paden van boven en beneden op ons pad uit. Het pad loopt onder een stenen muur, voorbij de ruïnes van een huis naar een G5 pad. Na 50m komt dit samen met een grindweg juist ten noorden van de moskee in het centrum van het dorp.

=2uur 30min

Accomodatie op de Trekking

[UPDATE APRIL 2011]

N.B.: For international dialling, put +90 before the number. Dialling codes starting with '5' are mobile numbers; area codes starting '2' are for land-lines. Places marked * help us with the waymarking.

Ovacik

Sultan Motel: between Ovacik and Olu Deniz, on the start of the Lycian Way, has en-suite bungalow rooms and swimming pool; not checked recently. Contact: Unal Onay, (252) 616 6261.

Faralya

Montenegro Motel in Faralya village centre, comfortable wooden chalets, swimming pool and good food. Contact Bayram (252) 642 1177 / (536) 390 1297. www.montenegromotel.com.

George House in Faralya village centre, rooms or camping and wonderful food; family run, recommended. Contact: Hasan, (252) 642 1102 / (535) 793 2112. www.georgehouse.freezoka.com

Old Mill: Faralya - above village. Ferruh has built and runs (with Brigit) a superb mill restoration with stone cottages, swimming pool, natural gardens and organic food. (252) 614 2140 / 642 1245 / 612 4650. www.natur-reisen.de

Kabak

Sultan Camp opposite Turan's place; yoga and other activities. Contact Metin (252) 642 1238 www.sultancamp.com.

Mamma's Restaurant, Kabak village. 2 bungalow rooms, 4 rooms in house. The cheapest local option with the best view. (252) 642 1071.

Turan's Tree-houses, behind Kabak beach. The original hangout (see website) laid-back straggling place, once home to Kate's dogs. (252) 642 1227 / 642 1018. www.turaniakabak.com

Alınca

Bayram Bey, Alınca, second house in the village. Two communal rooms in house, three cabins outside. Shower, good village food. (252) 679 1169 (535) 788 1548.

Gey

Bayram's house, muhtar (headman), Gey. Go to signpost in village and keep L/SE on dirt road for about 300m past pond to a house on the R. Upstairs room or camping, excellent food. Contact: Bayram (252) 679 1108 or Nürgül (539) 826 7922.

Ramazan house, just before Bayram's. Contact Ramazan (539) 923 1670

Yediburunlar Lighthouse. A small, isolated, boutique clifftop house just outside the village. Phone first as often pre-booked. Contact Leo (252) 679 1001, (536) 523 5881.

Sidyma

Özcan Yücel, imam in Dodurga village, has rooms or camping places with access to toilets and water. His wife is a great cook. Contact Özcan (252) 678 1043, (535) 608 9419.

Gavuragili

Patara Lodge, on clifftops before village, is open from mid- March until end October and has a dormitory room plus 3 double rooms, and a swimming pool. Good home cooking. Ahmet Çapan, the owner, speaks German, Turkish and some English (536) 235 22 54, www.patara lodge.com.

Pydnai - Letoon

Rooms over the Ozlen Dunya restaurant, 600m NW along the road from Pydnai. Contact Hasan Balaban.

Letoon Lodge (opposite the ruins) is currently shut, but you can contact Tricia Emptage in advance and she may be able to help, (537) 790 8689. Taxi - for a taxi from the ruins to Patara or Kalkan, or anywhere else, call Dandan (532) 315 6240, (252) 677 7893.

Üzümlü - Akbel

Üzümlü - a large room over the cooperative building has (fairly primitive) room for groups on request. Meals at the adjoining restaurant.

İslamlar - Deborah Harston has one attractive en-suite room adjoining her house in İslamlar. Behind the Çiftlik restaurant, a few km above the Lycian Way; ring first. (242) 838 6078 and (534) 744 9255.

Patara

Plenty of choice. Flower Pension turn W in centre of village. Simple rooms, excellent food. Mustafa (242) 843 5164 / (532) 538 6614.

Kalkan

The following are good: Gül Pension, inexpensive with nice terrace with sea views and good cooking, is on main road west out of town. Contact Turan (242) 844 3099, www.kalkangulpansiyon.com

The White House is bit more expensive, but more central and chic. Contact Marion or Halil, (242) 844 3738, (532) 443 0012 www.kalkanwhitehouse.co.uk

Bezirgan/Sarıbelen

Owlsland, an attractive restored farmhouse in Bezirgan, N of the wooden storage huts at the entrance to the yayla (signed). Contact: Pauline Salvarli, (242) 837 5214 / (535) 940 1715. www.owlsland.com

Moonstone House, in Sarıbelen, just off the Lycian Way, Aytas Evi, comfortable 4-bedroomed guest house with pool! Book with Tim Raynor. (242) 846-4001 / (539) 391-3387 www.moonstonehouseturkey.com

Gökçeören

Cafe by the mosque on the E side of the village. Food and accommodation - Hüseyin Yılmaz (242) 839 1042, (537) 810 5983.

Çukurbag

Dede Pansiyon, top of the village near Phellos, is run by a couple from Istanbul. It serves beer and wine, and has 2 rooms plus a camping ground. (242) 839 5401 (days), (535) 440 2661.

Eflatun, below Çukurbag Village. Guest house, camping, cafe, art gallery open all year. Organic food and alcohol available. Contact: Aydin (242) 839-5429 (532) 374 0219 www.kasartcamp.com

Kaş

Plenty of choice.

Kayahan Hotel, good terrace view, central, (242) 836 1313. www.hotelkayahan.com

Ani Motel, budget rooms, food and tours. Süleyman Yıldırım Cad. no:12, Kaş. Contact: Omer (242) 836-1791 / (533) 326-4201 www.motelani.com

Aperlae

The Purple House, Aperlae. Close to W inlet. Stone house in olive orchards, with 2 rooms, bungalow or camping. Contact Fatih (505) 886 9086. www.purplehouse.web.tr

Aperlae Cafe, landing stage and cafe on the E side of the isthmus. Boat rides to the village. Contact: Ramazan, (242) 834 0052.

Uçagiz and Simena

Ekin Pension. Nice accommodation on water's edge, English spoken. (242) 874 2064.

Baba Veli pension, E end village, stone-built pension, good food. Contact Ibrahim (533) 363 9206
www.babaveliyachting.com

Ankh Pension, Simena, under the castle. Fairly expensive, good choice of rooms, will ferry you from Uçağız etc. Contact Ahmet (242) 874 2171, (532) 431 9197.

Nergis boats at Uçagiz will run you back and forwards to Simena or Aperlae, also on-board barbecues and trips for groups. Contact: Durali (532) 354 9465

Boathouse between Simena and Kiliçli now destroyed.

Hoyran

Hoyran Wedre, 1 hr detour from the route via Kiliçli, a remarkable reconstruction of a local village - stone houses, beautiful rooms, organic food, swimming pool and amazing views. Suleyman and Canan speak English and German. (242) 875 1125 or (532) 291 5762.

Demre

Sahin Hotel, Muze cad, Demre, near the Turkuaz Restaurant. Contact: Omer Uzay, (242) 871 4576 / 5781.

Andriake Camping: Cross the foot-bridge before Sura and walk along the sand.

Pitch your own or tents to rent, barbecues, boat tours. Some English; guide available. (242) 8713130,
www.andriake.com