

*Familie*

*Frankensteins*

*Notizen*

HEIMAT   
ERLEBNISSE

# Initiative Regionalmanagement Region Ingolstadt e.V. (IRMA)

Specklestraße 15  
85049 Ingolstadt  
Tel.: +49 (0)841 885211-204  
heimat@irma-ev.de  
www.irma-heimaterlebnisse.de



## Hinweis:

*Diese Druckschrift wird kostenlos im Rahmen der Projektarbeit der Initiative Regionalmanagement Region Ingolstadt herausgegeben. Das Werk einschließlich aller Inhalte ist urheberrechtlich geschützt. Reproduktion auch Ausdrucksweise in irgendeiner Form, ebenso wie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung oder Verbreitung jeglicher Art ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung untersagt. Ebenso ist jegliche entgeltliche Weitergabe der Publikation untersagt. Für Aktualität, Korrektheit und Vollständigkeit der Inhalte und Informationen wird keine Haftung übernommen.*

## Inhaltsverzeichnis

Vorstellung der Charaktere.....	4
Tour 1: Science-Seeing .....	6
Tour 2: Hopfen und Malz, Gott erhalt's.....	16

gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium  
der Finanzen und für Heimat



### INFO:

*Die Heimaterlebnis-Touren sind als Fahrradtouren konzipiert. Die Stationen können aber auch unabhängig voneinander besucht werden.*

# Familie Frankenstein



## Vater Ben

Aufgewachsen auf einem Bauernhof ist er in der Region stark verwurzelt. Als Ruhepool der Familie ist er fürsorglich, besitzt ein ausgleichendes Wesen und liebt die gemütlichen Seiten des Lebens. Als Hobbykoch verköstigt er seine Familie und stellt seine Fähigkeiten gern unter Beweis.

## Mutter Klara

Klara ist die Energiegeladene und Entschlussfreudige in der Familie. Ihr Talent ist es, andere mitzureißen und zu begeistern. Sie liebt sportliche Aktivitäten und bayerische Traditionen.



## IRM.I. 4.10

Der Roboter ist die gute Seele der Familie. Sekundenschnell kann er auf die größte Wissensdatenbank zugreifen, aber auch bei Arbeiten im Haus und Garten ist er eine große Hilfe. Das Einzige, was ihm immer wieder zu schaffen macht, ist die Welt der menschlichen Gefühle.

## Tochter Leni

Leni ist in der Welt der Technologie zu Hause. Am liebsten bastelt sie an technologischen Erfindungen oder Computerprogrammen. Wie ihre Mutter ist sie energisch, begeisterungsfähig, eifrig und ausdauernd. In unzähligen Stunden hat sie eigenhändig Roboter IRM.I. 4.10 zusammengesetzt und programmiert.



## Sohn Emil

Als Bücherwurm der Familie schlägt sein Herz für Natur und Geschichte. Besonders wohl fühlt er sich an geschichtsträchtigen Orten oder idyllischen Naturschauplätzen. Obwohl etwas zurückhaltend, punktet er immer wieder mit seiner Schlagfertigkeit.



## Tour 1: Science-Seeing



### FAKTEN

- Strecke: ca. 32,5 km
- Dauer der Fahrt (ohne Spielzeit): ca. 2h 10min
- GPX-Daten: [www.irma-heimaterlebnisse.de](http://www.irma-heimaterlebnisse.de)

 locandy



Das 21. Jahrhundert  
wird voranschreiten  
Damit aber auch die Dunkelheit  
sich ausbreiten  
Die Macht eines Erdenbewohners  
dunkel und bö's  
Die Mitte Bayerns in Gefahr  
so desaströs  
Ein Wunder der Technik  
das Zünglein an der Waage  
Durch Blut gebunden  
an die Erben Frankenstein's,  
keine Frage  
Versteckt an sechs Orten,  
vor dem Schurken gefunden,  
Das düstere Schicksal  
gleich überwunden

### Station 3

Sechs Teile an sechs Orten ergeben  
ein Ganzes. Ein Teil versteckt in einer  
Geschichte Isaac Asimovs. In welcher?  
Dieser Reim die Lösung beinhaltet:

Wenn Roboter und Menschen  
zusammentreffen, braucht es ein  
Regelwerk für das Zusammenleben.  
Es besteht aus Worten und Sätzen,  
die das Chaos in friedliche  
Ordnung versetzen.

### Station 2 & 8



**MR. NERO**

**Fahrzeug:**

schwarzes Auto

**Kennzeichen:**

ING: B1313

### Station 2

Dez	BIN	Dez	BIN
0	00000000	11	00001011
1	00000001	12	00001100
2	00000010	13	00001101
3	00000011	14	00001110
4	00000100	15	00001111
5	00000101	16	00010000
6	00000110	17	00010001
7	00000111	18	00010010
8	00001000	19	00010011
9	00001001	20	00010100
10	00001010		

Code: 00000101 00010000 00001000

### Station 5

Die Karte den Ort verrät, an dem ein weiterer Teil sich versteckt. Folgendes muss beachtet werden:

Der Ort befindet sich östlich der Frauen-Bastion und südlich der Ziegel-Bastion.

Weder die Kreuztor-Bastion noch die Eisengruben-Bastion sind sein direkter Nachbar.

Der Festungsring einer Uhr gleicht. Wenn der Zeiger auf der Harder-Bastion die Geisterstunde schlägt, so weiß man, dass die Bastion auf acht nicht den gesuchten Ort beherbergt.

### Station 6



In der Nähe dieses Ortes, tief im Erdreich eine Metalltruhe, darin versteckt ein weiterer Teil der Bauanleitung.

### Station 7

Daebrc Kðleafnggh vïojnk Gllmoncokpeqr  
dsetnu gvewnxayuzeanb Oerðte ifng  
4. Mhainjckhlimungo vpeqrrrsätta,  
ðvewrx egiznaebnc wðeeiftgehriejnk  
Tleminlo hpäqrlts bteurvewixty.

### Station 9

#### Entschärfungsanleitung:

- \* Vom **gelben** und **grünen** Draht muss mindestens einer durchtrennt werden.
- \* Bei zwei **roten** Drähten darf der **schwarze** nicht durchtrennt werden.
- \* Gibt es gleichviel **blaue** und **rote** Drähte, müssen die **blauen** durchtrennt werden.
- \* Mit **Grün** wird wie mit **Schwarz** verfahren.
- \* Der **gelbe** und die **roten** Drähte dürfen nicht zusammen durchtrennt werden.

### Station 10

In Ingolstadt  
befindet sich ein weiterer Teil.  
Zusammen mit diesen Zeilen  
verräät die Karte, wo man  
suchen muss.

Der gesuchte Ort liegt ...

- Nördlich des Reduit Tilly
- Im Umkreis von 600 Metern  
zur Harder-Bastion
- Im Umkreis von 200 Metern  
zur Frauen-Bastion

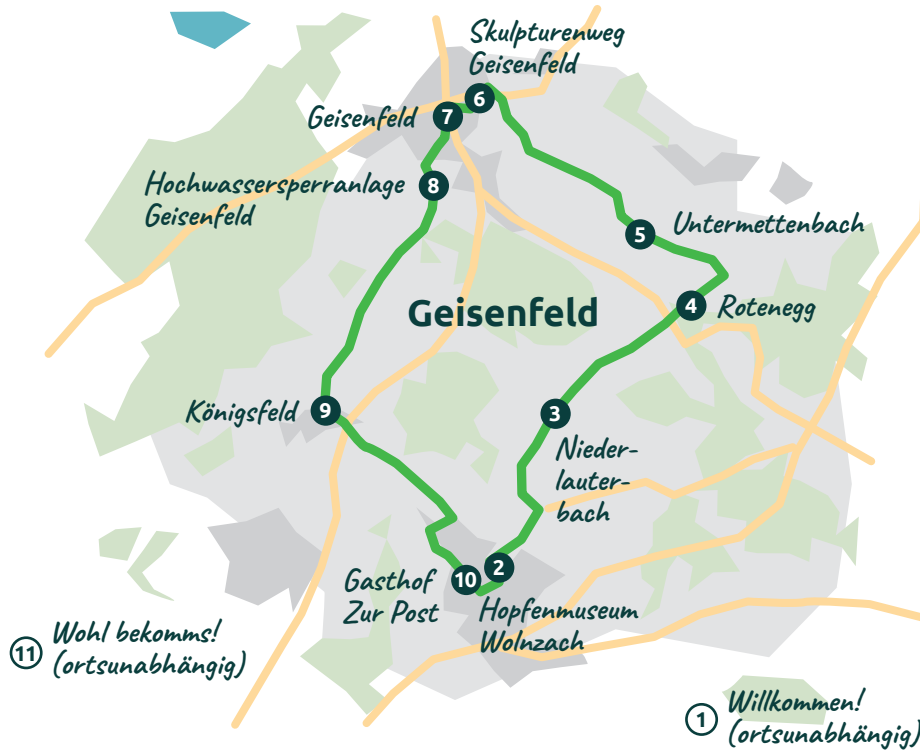
Station 5 & 10

1. Münzberg-Bastion
2. Rauchloch-Bastion
3. Frauen-Bastion
4. Kreuztor-Bastion
5. Kugel-Bastion
6. Harder-Bastion
7. Lange-Courtinen-Bastion
8. Ziegel-Bastion
9. Sebastians-Bastion
10. Eisgruben-Bastion
11. Kleine-Esel-Bastion
12. Reduit Tilly
13. Hindenburgpark
14. Liebfrauenmünster
15. Arzneipflanzengarten
16. Schlossgarten





## Tour 2: Hopfen und Malz, Gott erhalt's



### FAKTEN

- Strecke: ca. 27,2 km
- Dauer der Fahrt (ohne Spielzeit): ca. 2h
- GPX-Daten: [www.irma-heimaterlebnisse.de](http://www.irma-heimaterlebnisse.de)

 locandy

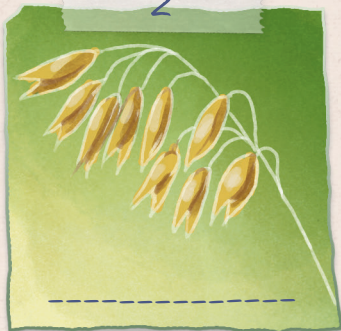


1

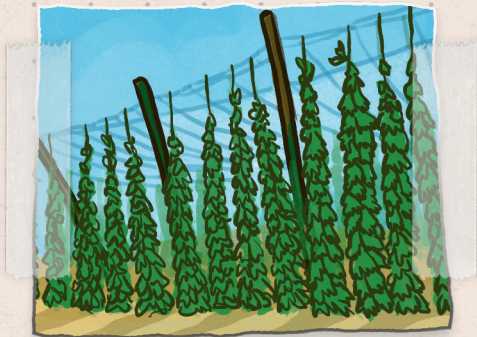


Station 3

2



Station 4



3



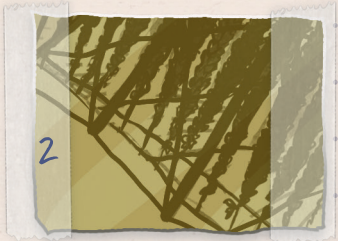
4



1



2



3



4



Station 8

1



Malz wird getrocknet  
oder geröstet

5



Die entstandene  
Flüssigkeit wird  
gefiltert und abgefüllt



2

Das Gemisch gärt  
vier bis sechs Wochen

4



Malz, Hopfen  
und Wasser werden  
vermischt und erhitzt

3



Getreide wird eingeweicht  
und zum Keimen gebracht

Station 9





Hier ist Platz für  
deine eigenen Bierreime  
und Trinksprüche:



Bierkultur ist ...



