

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 zusammgebaut 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

 locandy



Das 21. Jahrhundert
wird voranschreiten
Damit aber auch die Dunkelheit
sich ausbreiten

Die Macht eines Erdenbewohners
dunkel und böß'
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 eyiznaebnc 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 ...

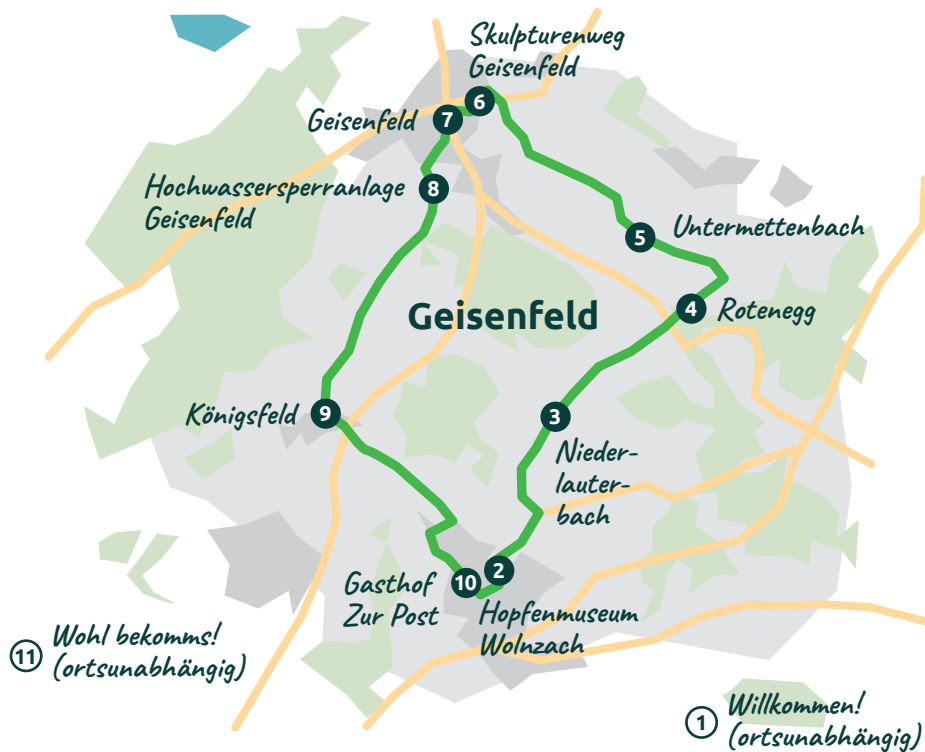
- Nördlich des Reduit Tilly
- Im Umkreis von 600 Metern
zur Harder-Bastion
- Im Umkreis von 200 Metern
zur Frauen-Bastion

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

 locandy

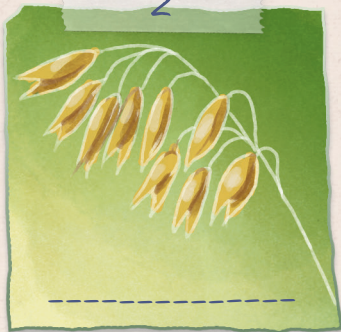


1

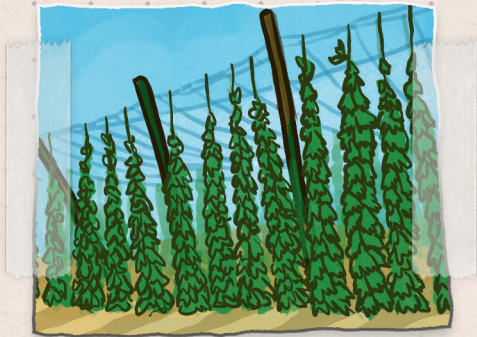


Station 3

2



Station 4



3



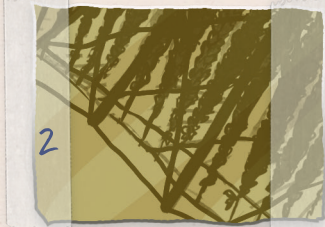
4



1



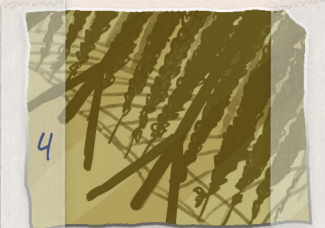
2



3



4



Station 8

1



Malz wird getrocknet
oder geröstet

5



Die entstandene
Flüssigkeit wird
gefiltert und abgefüllt



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 ...



