

8-99
Jahre



**Wissen und Spiele rund um die Welt,
für 1-4 Spieler von 8-99 Jahren**

Redaktion: Jürgen Valentiner-Branth, Florian Mühlegg
Kartenillustration: Columbus Verlag, Paul Oestergaard GmbH
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger
Ravensburger® Spiele Nr. 00 515 4

Wo liegt Monaco?

Wie heißt die Hauptstadt von Australien?

Und wo regieren eigentlich noch Könige?

**Nach dem Puzzlespaß beginnt
der Spielspaß! Ist der 96-teilige
puzzleball® zusammengesetzt,
kommt der tiptoi-Stift zum Einsatz:**

**In den elf Wissensgebieten erfahrt
ihr tausende interessante Fakten
über die Länder der Erde.**

**Außerdem warten vier abwechs-
lungsreiche Spiele auf euch.**



Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig



Ravensburger

Liebe Weltenbummler,
mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift wird der Globus interaktiv.
Er teilt mit euch sein Wissen über die Welt und erklärt euch in den
Spielen immer genau, was es als Nächstes zu tun gibt.

Vor dem ersten Spiel ladet bitte die passende Audiodatei für „Der interaktive Globus puzzleball®“ auf den Stift.

Die ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei.

Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigt ihr das Programm „tiptoi® Manager“. Schließt dazu den tiptoi-Stift mit dem USB-Kabel an euren Computer an. Es erscheint ein Wechseldatenträger mit Namen „tiptoi“. Dort findet ihr die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“ (für Windows-PCs bzw. Mac-Systeme).

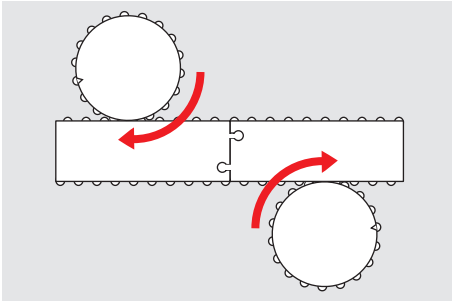
Falls nicht bereits geschehen, installiert bitte den „tiptoi® Manager“ auf eurem Computer. Startet anschließend den „tiptoi® Manager“ und ladet dort die Audiodatei für „Der interaktive Globus puzzleball®“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf euren tiptoi-Stift.

Inhalt

- 1 1 Globus puzzleball® (bestehend aus 96 Puzzleteilen und zwei Ösen)
- 2 1 Drehständer (bestehend aus 5 Einzelteilen)
- 3 1 Steuerungstafel
- 4 1 Puzzlevorlage
- 5 1 Aufstellfuß

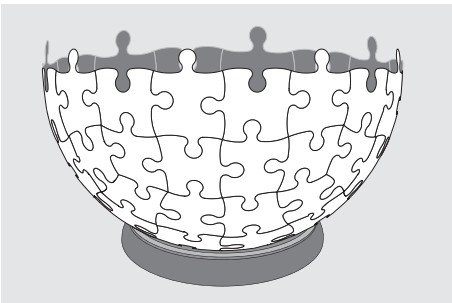
Die folgenden Informationen helfen euch den puzzleball® zu einer glatten, stabilen Kugel zusammenzusetzen.

Ihr könnt entweder nach Motiv oder nach den Zahlen auf der Rückseite der Teile puzzeln.



Puzzelt ihr nach Motiv, dient euch die Aufbauhilfe als Vorlage. Setzt zuerst die beiden rechteckigen Teile der Aufbauhilfe zusammen. Mit den beiden Scheiben, die - richtig angesetzt - entlang des Mittelteils gedreht werden, lässt sich das gesamte Motiv nachvollziehen.

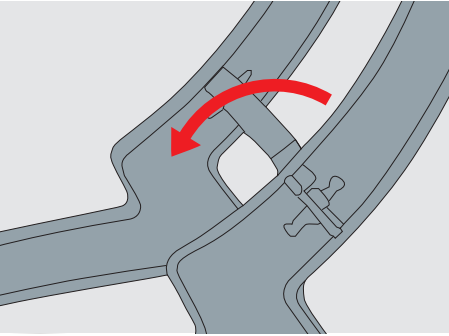
Alternativ könnt ihr den Globus auch mit Hilfe der Nummerierung auf der Rückseite der Puzzleteile zusammensetzen. Der aufgedruckte Pfeil zeigt dabei immer an, wo das Teil mit der nächst höheren Nummer angesetzt wird.



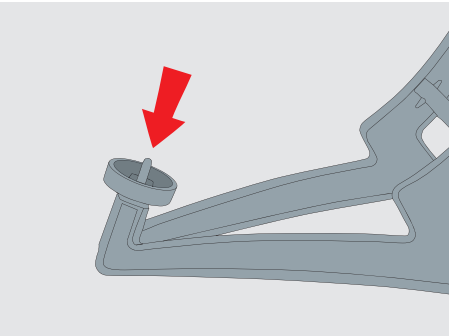
Den Aufstellfuß könnt ihr benutzen, um zusammengesetzte Teile abzulegen.

In einem separaten Beutel findet ihr die beiden Pole. Sie bestehen aus jeweils vier bereits zusammengesetzten Puzzleteilen (den Teilen 1 bis 4 beziehungsweise 93 bis 96). Zwischen diesen Teilen sind die Ösen eingebracht, mit deren Hilfe der Globus später in den Drehständer eingesetzt werden kann.

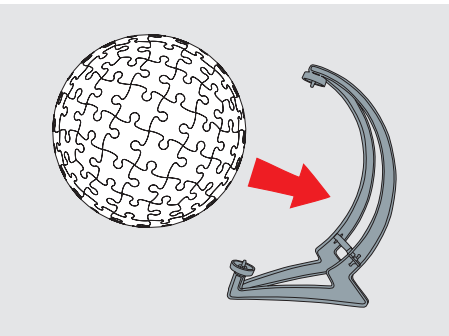
Als letztes Teil setzt ihr am besten ein einzelnes Puzzleteil ein, nicht die zusammenhängenden Polteile. Am einfachsten könnt ihr den puzzleball vollenden, wenn ihr dieses letzte Teil senkrecht ansetzt und es dann in die richtige Position dreht. Mit einem Radiergummi könnt ihr es vorsichtig festklopfen.



Um den Drehständer aufzubauen, steckt ihr die Enden des kleinen Bogens (mit dem puzzleball® Schriftzug) in die dafür vorgesehenen Schlitze der beiden großen bogenförmigen Füße. Dreht den kleinen Bogen in die richtige Position fest.



Stellt den fast fertigen Ständer auf den Tisch und steckt die beiden Haltekappen so auf, dass sich deren Stifte gegenüberliegen.



Nun könnt ihr den fertigen Globus in den Drehständer stellen, indem ihr die Stifte des Drehständers in die Ösen des Globus schnappen lasst.

Spielvorbereitung

- Legt die Steuerungstafel neben den puzzleball®.
- Schaltet den tiptoi ein. Dazu drückt ihr so lange auf den Einschaltknopf, bis das Startgeräusch ertönt.

Navigationsleiste

Auf der Steuerungstafel könnt ihr zwischen den verschiedenen Funktionen wählen.

Anmeldung		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anschaltzeichen , um den interaktiven Globus zu aktivieren.
Wissen	z.B. 	Durch Tippen auf eines dieser Zeichen wählt ihr ein Wissensgebiet aus. Tippt ihr dann ein Land, einen Ozean oder ein Tier an, bekommt ihr die entsprechenden Informationen (siehe Abschnitt „Wissen“).
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise. In den Spielen werden euch kurz und übersichtlich die Regeln erklärt.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch mal anzuhören, was der Stift zuletzt gesagt hat.
Spiele	z.B. 	Mit diesen Zeichen könnt ihr eines der vier Spiele auswählen. Der Stift erklärt euch dann wie es weitergeht.
Mitspieler	z.B. 	In den Spielen wählt jeder Spieler eine Farbe. Wenn der Stift euch fragt, wer mitspielen möchte, tippt jeder Spieler auf das Zeichen in seiner Farbe.
Go		Das Go-Zeichen wird in den Spielen verwendet um Eingaben zu bestätigen.

Wissen

In den elf Wissensgebieten erfahrt ihr viel Wissenswertes über unsere Erde. Tippt zuerst auf eines der Wissens-Zeichen auf dem Globus oder der Steuerungstafel und anschließend auf das Land, über das ihr mehr erfahren möchtet. Danach könnt ihr das nächste Land wählen. Der tiptoi bleibt solange in diesem Modus, bis ihr einen anderen Modus wählt.



Name



Fläche



Höchster Berg



Zeitzone



Hauptstadt



Kontinent



Interessantes



Einwohner



Sprache



Geografie



Tiere

Beispiel: Tippt auf der Steuerungstafel auf

Tippt auf dem Globus auf

Der tiptoi sagt:

„Einwohner“

„Deutschland“

„Deutschland hat 82.300.000 Einwohner.“

Zu manchen Bereichen auf dem Globus, z. B. den Ozeanen, sind nicht in jedem Wissensgebiet Informationen hinterlegt (z. B. hat das Mittelmeer natürlich keine Hauptstadt).

Tippt ihr auf das Wissensgebiet **„Tiere“** und dann auf ein Tier auf dem Globus, hört ihr den entsprechenden Tierlaut. Danach verrät euch der tiptoi interessantes Wissen zu diesem Tier. Wenn ihr in einem anderen Wissensgebiet auf ein Tier tippt, bekommt ihr Informationen zu dem Land, auf dem das Tier abgebildet ist.

Spiele für 2 bis 4 Spieler



Möchtest du **alleine** spielen, ist der Abschnitt **„Spiele für einen Spieler“** auf der letzten Seite dieser Anleitung wichtig.

Um mit dem Globus puzzleball® Spiele zu spielen, tippt auf eins der vier grünen Spiele-Zeichen auf der Steuerungstafel. Die vier Spiele sind auf der nächsten Seite im einzelnen beschrieben. Jedes Spiel dauert nur ein paar Minuten und ist schnell erklärt. Wenn ihr auf das Info-Zeichen tippt, erklärt der tiptoi euch das jeweilige Spiel.

Jedes Spiel beginnt mit dem Anmelden der Spieler: Zunächst wählt jeder Spieler eine Farbe, indem er auf das entsprechende Mitspieler-Symbol auf der Steuerungstafel tippt. Wenn alle Spieler angemeldet sind, tippt für den Spielstart auf „Go“.

Spiel 1: Schnelles Länder-Suchspiel

Hier zählt die Schnelligkeit, denn jeder Spieler hat nur eine Minute Zeit! Der tiptoi nennt ein Land, das der Spieler, der an der Reihe ist, so schnell wie möglich finden muss. Hat er das Land gefunden tippt er mit dem tiptoi darauf. Tippt der Spieler auf ein falsches Land, hört er einen Signalton und muss weitersuchen. Erst wenn er auf das richtige Land tippt, nennt der tiptoi das nächste Land. Jeder Spieler versucht, innerhalb einer Minute so viele richtige Länder wie möglich zu finden. Der tiptoi zählt mit und sagt am Spielende, wer die Runde gewonnen hat.

Spiel 2: Wer findet mehr? (empfohlen ab 10 Jahren)

Wer kennt sich mit den Ländern aus? Der tiptoi nennt eine Bedingung, die alle bei diesem Spiel angetippten Länder erfüllen müssen, z. B. „Findet Länder, die an der Fußball-WM 2010 teilgenommen haben“ oder „Findet Länder, die mehr als 5 Nachbarländer haben“. Ihr tippt einzeln nacheinander mit dem tiptoi auf je ein Land, von dem ihr glaubt, dass es die Bedingung erfüllt und – wichtig! – auf das noch kein anderer Spieler in diesem Spiel getippt hat. Stimmt der Tipp, ist der Nächste an der Reihe.

Stimmt er nicht, scheidet der Tipper aus dem Spiel aus und die anderen spielen weiter.

Wer als Letztes noch im Rennen ist, gewinnt.

Spiel 3: Tier-Memo

Gutes Gedächtnis ist gefragt! Beim Tier-Memo tippt der Startspieler auf ein beliebiges Tier auf dem puzzleball®. Der Tierlaut dieses Tieres ertönt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss nun auf dieses eben angetippte Tier tippen.

Danach tippt er auf ein weiteres beliebiges Tier. Der dritte Spieler muss die beiden ersten angetippten Tiere in der richtigen Reihenfolge wiederholen, sowie wieder auf ein neues beliebiges Tier tippen und so weiter. Macht ein Spieler einen Fehler, scheidet er aus dem Spiel aus. Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt.

Spiel 4: Weltenbummler-Weckerspiel

Jetzt wird es turbulent! Für dieses Spiel nehmt den Globus bitte aus dem Drehständer.

Der Startspieler hält den Globus und den tiptoi in seinen Händen und startet das Spiel.

Er nennt ein beliebiges Land und gibt den Globus und den tiptoi seinem linken Nachbarn.

Der Nachbar muss so schnell wie möglich auf das genannte Land tippen! Überprüfen

könnt ihr dies, da der tiptoi den Namen des angetippten Landes sagt. Danach denkt sich der Nachbar schnell ein neues, beliebiges Land aus, sagt es und gibt puzzleball® und tiptoi seinem linken Nachbarn.

Nach einer zufällig gewählten Zeitspanne klingelt der tickende Wecker im tiptoi. Die Reise ist vorbei! Wer in diesem Moment den Globus in seinen Händen hält, hat verloren.

Spiele für einen Spieler



Du kannst Spiele 1 bis 3 auch alleine spielen. Versuche, möglichst viele richtige Länder bzw. Tiere anzutippen. Danach kannst du gleich noch einmal spielen, um deinen eigenen Rekord zu brechen.

Spiel 1: Schnelles Länder-Suchspiel

Die Uhr läuft eine Minute lang und der tiptoi sagt dir ein Land nach dem anderen an. Versuche, auf möglichst viele Länder richtig zu tippen. Am Spielende hörst du, wie viele du geschafft hast.

Spiel 2: Wer findet mehr?

(empfohlen ab 10 Jahren)

Nachdem der tiptoi dir eine Bedingung gesagt hat, versuchst du, auf möglichst viele Länder zu tippen, die diese Bedingung erfüllen. Sobald du auf ein Land tippst, das nicht dazu gehört oder auf das du bereits getippt hast, beendet der tiptoi das Spiel. Er sagt dir, wie viele der richtigen Länder du gefunden hast.

Spiel 3: Tier-Memo

Meldest du dich alleine zu diesem Spiel an, macht der tiptoi ein Tiergeräusch. Du musst das entsprechende Tier finden und darauf tippen. Dann ertönen zwei Tiergeräusche: Zuerst das bereits abgespielte und dann ein Neues. Du musst nun für beide Geräusche in der richtigen Reihenfolge die richtigen Tiere finden und darauf tippen. Dann spielt der tiptoi drei Geräusche und so weiter. Tippst du auf ein falsches Tier, beendet der tiptoi das Spiel und nennt die Anzahl an Tieren, die du korrekt gefunden hast.

Genau genommen ...

... sind Grönland, Französisch-Guayana und die Antarktis keine eigenständigen Länder:

- Grönland ist ein selbstverwalteter Bestandteil des Königreichs Dänemark.
- Französisch-Guayana ist ein Überseedépartement von Frankreich.
- Der politische Status der Antarktis wird durch einen internationalen Vertrag geregelt.

Trotzdem werden diese drei Gebiete im Spiel „Wer findet mehr?“ wie Länder behandelt. Westsahara und Kaschmir sind aufgrund des ungeklärten politischen Status aus den Spielen ausgeschlossen.