

7-99  
Jahre

# DIE TURBULENTE Zeitreise

**Spannende Einblicke in die Weltgeschichte  
für 1 - 4 Spieler von 7 - 99 Jahren**

Autoren: Ulrich Blum

Illustration: Nora Nowatzyk · Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Anleitung)

Soundproduktion: www.novosonic.com · Redaktion: Florian Mühlegg

Ravensburger® Spiele Nr. 00 527 7

## Geschichte neu erleben!

**Der geniale Wissenschaftler Doktor Tempora tüftelt seit Jahren an einer Zeitmaschine. Endlich ist es ihm gelungen, ein funktionstüchtiges Modell zu konstruieren. Nun sucht er tapfere Testpiloten, die ihm helfen, die Zeitmaschine richtig zu programmieren. Keine leichte Aufgabe: Die Piloten müssen in längst vergangene Zeiten reisen – in die Steinzeit, in die römische Antike, ins Mittelalter, ... Dort sollen sie die Lebensumstände der Menschen kennen lernen und Zusammenhänge aufspüren. Wer ist mutig genug, diesen Auftrag anzunehmen?**



Liebe Eltern,  
das Spiel „Die turbulente Zeitreise“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, vermittelt interessantes Wissen und erweckt die Vergangenheit zum Leben.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Die turbulente Zeitreise“ auf den Stift. Eine 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, benötigen Sie das Programm „tiptoi® Manager“. Schließen Sie dazu den tiptoi-Stift mit dem USB-Kabel an Ihren Computer an. Es erscheint ein Wechseldatenträger mit dem Namen „tiptoi“. Dort finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“ (für Windows PCs bzw. Mac-Systeme).

Falls nicht bereits geschehen, installieren Sie bitte den „tiptoi® Manager“ auf Ihrem Computer. Starten Sie anschließend den „tiptoi® Manager“. Laden Sie dort die Audiodatei für „Die turbulente Zeitreise“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®  
macht Wissen lebendig

# Inhalt

---

- 1 12 Epochentafeln
- 2 2 Endstücke
- 3 1 Steuerungstafel
- 4 30 Punktechips 1 Punkt
- 5 10 Punktechips 3 Punkte
- 6 30 Markierungsringe



# Steuerungszeichen

Mit diesen Zeichen auf dem Armaturenbrett, steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmeldung		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anschaltzeichen, um das Spiel zu aktivieren.
Entdecken		Im Modus „Entdecken“ könnt ihr die Epochentafeln erkunden. Der tiptoi spielt Geräusche und kurze Beschreibungen zu den Personen und Gegenständen, auf die ihr tippt.
Wissen		Wenn ihr die Personen und Gegenstände auf den Epochentafeln im Modus „Wissen“ antippt, bekommt ihr Wissenswertes über sie erklärt. Das spannende Wissen, das ihr euch hier aneignen könnt, hilft euch sicher auch beim Spiel weiter.
Spiel starten		Tippt auf das grüne Zeichen mit dem Würfel, wenn ihr eine Spielrunde starten und als Testpiloten durch die Zeit reisen wollt.
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch eine Spielanleitung anzuhören.
Überspringen		Dieses 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 tiptoi zuletzt gesagt hat.
Farbwahl		Mit diesen Feldern wählt ihr zu Beginn des Spiels eure Spielerfarbe, wenn der tiptoi euch danach fragt.
Sanduhr		Das Sanduhr-Zeichen auf den Epochen-Tafeln steht für die ganze Epoche. Tippt im Modus „Entdecken“ oder „Wissen“ auf eines dieser Zeichen, um euch spannendes Wissen zur Epoche und zur abgebildeten Szene abzurufen. In der ersten Phase des Spiels sucht ihr nach der Epoche, in der ihr gelandet seid und tippt auf die Sanduhr der entsprechenden Tafel.
sonstige Bedienelemente	 usw.	Eine Zeitmaschine ist ein äußerst kompliziertes Gerät, vollgepackt mit modernster Technologie. Probiert einfach aus was passiert, wenn ihr auf die Knöpfe und Anzeigen tippt. Aber seid vorsichtig 😊 Für die Steuerung des Spiels braucht ihr sie nur dann, wenn der tiptoi es euch sagt.

## Spielaufbau

Legt die zwölf Epochentafeln und die Endstücke in der Tischmitte bereit. Die Markierungsringe und die Punktechips könnt ihr zunächst noch in der Schachtel liegen lassen. Die Steuerungstafel legt ihr direkt vor euch.



## Spielziel

Wer eine Aufgabe richtig gelöst hat, wird mit Punktechips belohnt. Jeder versucht der beste Testpilot zu werden und bis zum Ende des Spieles die meisten Punkte zu sammeln.

Auch wenn du alleine spielst, versuchst du die Aufgaben von Doktor Tempora möglichst gut zu lösen und dabei so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Der tiptoi-Stift zählt deine Punkte und sagt dir am Ende, wie gut du warst.

## Spielablauf

Nachdem ihr das Spiel mit dem Würfelzeichen gestartet habt, führt der tiptoi euch durch das Spiel. Er sagt euch immer, was es als Nächstes zu tun gibt. Zu Beginn wählt sich jeder Mitspieler seine Spielerfarbe auf den Farbwahl-Feldern. Außerdem wählt ihr einen der drei Schwierigkeitsgrade. Dann kann die Zeitreise losgehen.

Das Spiel besteht aus drei Phasen.

### 1. Phase: Die Zeit bereisen (Die gesuchte Epochentafel erkennen)

In der ersten Phase des Spiels startet ihr eure Reise in die Vergangenheit. Da die Zeitmaschine noch nicht richtig programmiert ist, ist ungewiss, wo ihr ankommen werdet. Doktor Tempora gibt euch Hinweise, in welcher Zeit ihr gelandet seid. Reihum versucht ihr die Szene zu erkennen, die den Hinweisen des Doktors entspricht. Die entsprechenden Tafeln, die ihr richtig erkannt habt, legt ihr in einem Halbkreis über die Steuerungstafel. Ihr beginnt links mit dem Endstück, auf dem „Start“ steht.

Am Ende der ersten Phase baut ihr noch das „Stop“-Endstück an und habt dann eine Übersicht, über alle bereisten Zeitalter. Die Epochentafeln ergeben die Kontrollmonitore eurer Zeitmaschine. Diese liegen nun auch in der richtigen zeitlichen Abfolge. Am „Start“-Stück liegt die älteste Epoche, am „Stop“-Stück die jüngste. Die Tafeln, die ihr in dieser Phase nicht gebraucht habt, könnt ihr zurück in die Schachtel legen. Ihr braucht sie erst in der nächsten Spielrunde wieder.



## 2. Phase: Die Epochen erkunden (Die gesuchten Aspekte entdecken)

---

In der zweiten Phase versucht ihr nun, die Epochen, die ihr bereits bereist habt, genauer zu erkunden und herauszufinden, wie die Menschen damals gelebt haben. Die Hinweise die Doktor Tempora euch diesmal gibt, beziehen sich nun immer auf Personen oder Gegenstände, die ihr auf euren Kontrollmonitoren findet.

Wenn ihr mit dem Stift auf die richtige Stelle tippt, könnt ihr euch wieder Punkte verdienen. Markiert die gefundenen Stellen mit den Ringen. Diese Stellen werden in der nächsten Phase noch einmal wichtig, wenn es darum geht, die Zeitmaschine zu programmieren.



## 3. Phase: Die Zeitmaschine programmieren (Bezüge zwischen den Epochen herstellen)

---

In der dritten Phase gilt es, die Zeitmaschine zu programmieren. Dazu müsst ihr die Informationen aus der zweiten Phase miteinander in Verbindung bringen: „Wir haben auf unserer Reise zwei Herrscher kennengelernt. Kannst du dich noch erinnern welche? Tippe beide an!“

Auch in dieser Phase gibt es wieder Punkte – diesmal sogar besonders viele – zu gewinnen. Für den ein oder anderen Spieler vielleicht die Möglichkeit aufzuholen und das Spiel noch für sich zu entscheiden.



## Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Phase. Der Spieler, der nun die meisten Punkte sammeln konnte, hat als Testpilot am besten abgeschnitten und die Runde gewonnen.

Wenn du alleine gespielt hast, sagt dir der tiptoi, wie gut du abgeschnitten hast. Vielleicht hast du deinen persönlichen Rekord gebrochen?

© 2012 Ravensburger Spieleverlag  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com  
www.tiptoi.de

### Elterninfo:

Dieses Spiel legt den Schwerpunkt nicht auf Vollständigkeit (zu jedem Zeitalter gibt es selbstverständlich zahllose wissenswerte Fakten), vielmehr geht es darum, Interesse zu wecken: Die Spieler entwickeln ein erstes Gefühl für die Geschichte. Die herausgegriffenen Aspekte zeigen historische Zusammenhänge auf, die veranschaulichen, wie sich die Menschheit im Lauf der Zeit entwickelt hat. So erschließt sich die Bedeutung der Vergangenheit für die Gegenwart.

