

6-10
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

tiptoi[®]
macht Wissen lebendig



Das spannende Spiel rund ums Thema Rechnen mit Geld und Größen für 1 – 4 Spieler von 6 – 10 Jahren

Autor: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Andreas Besser

Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)

Soundproduktion: www.novosonic.com

Redaktion: Philipp Feucht

Ravensburger® Spiele Nr. 00 779 0

Rechne geschickt mit Geld und Größen

Endlich ist es soweit! Mit eurem ersparten Taschengeld dürft ihr alleine einen Ausflug in die Stadt machen. Doch wofür wollt ihr euer Geld ausgeben? Ganz oben auf der Liste stehen bestimmt einige lang ersehnte Wünsche, wie Spielsachen oder ein spannendes Buch. Aber auch für ein paar süße Verlockungen, zum Beispiel ein köstliches Eis oder eine Tüte Popcorn, könnt ihr euer Taschengeld ausgeben. Wer von euch kann am besten mit Euro und Cent umgehen und diesen spannenden Wettlauf gewinnen?



Liebe Eltern,
das Spiel „Rechenspaß mit Taschengeld“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel und erklärt immer genau, was es als Nächstes zu tun gibt.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die Audiodatei für „Rechenspaß mit Taschengeld“ 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 den tiptoi-Stift mit dem Verbindungskabel an Ihren Computer an. Sie finden ein Verzeichnis „tiptoi“ nun unter Computer (bzw. Arbeitsplatz) oder direkt auf Ihrem Schreibtisch (falls Sie Mac OS X verwenden). Darin finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“.

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 „Rechenspaß mit Taschengeld“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Spielmaterial



Steuerungsleiste

Mit der Steuerungsleiste steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen. Ihr findet sie auf dem Spielplan.

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anmeldezeichen , um das Spiel zu aktivieren.
Entdecken		Das Zeichen mit dem Auge steht für Entdecken . Tippe darauf, um dir kurze Informationen anzuhören.
Spielen		Tippt auf dieses Zeichen, um das Spiel zu starten.
Roter Stern Grüner Stern	 	Mit den beiden Sternen könnt ihr zu Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad eures Spiels auswählen. Außerdem benötigt ihr die beiden Sterne für einige Aufgaben während des Spiels.
Info		Das Info-Zeichen kannst du antippen, um dir Tipps und Hinweise anzuhören.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen kannst du jederzeit antippen, um das Geräusch oder den Satz, den der tiptoi-Stift gerade abspielt, zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen kannst du jederzeit antippen, um den zuletzt abgespielten Satz zu wiederholen.

Spielidee

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler Taschengeld als Startkapital. Während des Spiels könnt ihr euch, durch das Lösen von Aufgaben rund ums Thema Geld und Größen oder durch zufällige Ereignisse, Geld dazuverdienen.

Bei jedem Spielplanfeld habt ihr immer die Wahlmöglichkeit zwischen unterschiedlichen Spielaktionen (z.B. ein Warenplättchen im angrenzenden Geschäft kaufen, eine Aufgabe lösen oder ein zufälliges Ereignis auslösen).

Das Spiel für 2-4 Spieler

(Wenn du alleine spielen möchtest, lies bitte den Abschnitt „Das Spiel für einen Spieler“ auf Seite 4.)

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Vor dem ersten Spiel steckt ihr die vier Spielfiguren jeweils in einen Aufstellfuß. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und die Spielertafel seiner Farbe. Die Spielfigur stellt jeder sofort auf das Startfeld (= Stadteingang) links unten auf dem Spielplan. Seine Spielertafel legt jeder vor sich ab. Legt die drei Aufgabentafeln neben den Spielplan. Sortiert das Spielgeld und haltet es als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.



Jeder Spieler nimmt sich folgendes Startkapital aus dem Vorrat und legt es neben seine Spielertafel: 10 Euro (in folgender Stückelung: 5-Euro-Schein, zwei mal 2-Euro-Münze, 1-Euro-Münze).

Schaltet den tiptoi-Stift ein und tippt damit auf das Anmeldezeichen auf dem Spielplan. Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim jüngsten Spieler, melden sich alle Spieler an und wählen den gemeinsamen Schwierigkeitsgrad fürs Spiel.

★ Wählt den grünen Stern für den ersten Einstieg ins Spiel und für jüngere Spieler. In diesem Schwierigkeitsgrad spielt ihr mit geraden Euro-Beträgen. Verteilt die 28 Warenplättchen auf die farbig passend markierten Felder des Spielplans. Legt die Warenplättchen so aus, dass immer die Seite mit geraden Euro-Beträgen sichtbar ist.

★ Wählt den roten Stern für das fortgeschrittene Spiel. Jetzt spielt ihr mit Euro- und Cent-Beträgen. Verteilt die 28 Warenplättchen auf die farbig passend markierten Felder des Spielplans. Legt die Warenplättchen so aus, dass immer die Seite mit Cent-Beträgen sichtbar ist.

Spielziel



Euer Spielziel besteht darin, drei von vier Aufträgen zu erfüllen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel. Die vier unterschiedlichen Aufträge lauten:

- 1 ein grünes, ein blaues und ein rotes Warenplättchen einkaufen
- 2 vier beliebige Warenplättchen einkaufen
- 3 zwölf Euro (oder mehr) sparen
- 4 mit der Spielfigur das Zielfeld, also das Feld mit den Luftballons an der Straßenlaterne, zu erreichen

Spielablauf

Jetzt geht es los! Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, folgt den Anweisungen des tiptoi. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. tiptoi sagt euch außerdem vor jedem Spielzug, wer an der Reihe ist.

1. Spielfigur ziehen:

Zuerst bewegt der aktive Spieler seine Spielfigur in der Stadt vorwärts oder rückwärts. Der Spieler hat immer die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten. Zur Auswahl tippt er eine der beiden Möglichkeiten auf seiner Spielertafel an:



Laufen: tiptoi gibt dem Spieler vor, wie viele Felder er vorwärts oder rückwärts ziehen darf. Das kann entweder eine exakte Felderanzahl sein (z.B. „Ziehe 3 Felder.“) oder er hat die Wahl, wie viele Felder weit er seine Figur bewegen darf (z.B. „Ziehe 2, 3 oder 4 Felder.“).



Busfahren: Jetzt darf der Spieler beliebig zwischen 1 und 5 Felder vorwärts oder rückwärts ziehen. Dafür muss er aber 1 Euro für das Bus ticket bezahlen. Der Spieler führt dazu den Bezahlvorgang aus (siehe 3. Bezahlvorgang) und gibt einen Euro in den allgemeinen Vorrat.

Wichtig: An Abzweigungen könnt ihr eure Figur in eine beliebige Richtung vorwärts ziehen, außer ein Einbahnstraßen-Schild gibt die Zugrichtung vor!



2. Spielaktion auswählen

Nachdem der Spieler seine Figur gezogen hat, wählt er eine Spielaktion aus. Jedes Spielplanfeld grenzt immer an mehrere Orte. Somit gibt es für den aktiven Spieler immer die Wahlmöglichkeit zwischen unterschiedlichen Spielaktionen: Dazu tippt er auf ein Geschäft oder einen Ort, der an das Feld grenzt, auf dem seine Spielfigur aktuell steht.

Ein Warenplättchen kaufen



Der Spieler betritt einen Laden und geht dort einkaufen! Zuerst tippt der Spieler auf den Laden. Danach sucht er sich ein beliebiges Warenplättchen in dem Laden aus, das er jetzt einkaufen möchte. Dazu tippt er mit dem Stift auf das Warenplättchen und löst somit den Bezahlvorgang aus (siehe 3.). Nach erfolgreichem Abschluss des Bezahlvorgangs darf sich der Spieler das Warenplättchen nehmen und auf seine Spielertafel legen.

Eine Aufgabe lösen



Der Spieler tippt auf einen angrenzenden Ort mit einem Aufgaben-Symbol. tiptoi stellt dem Spieler nun eine Aufgabe. Der Spieler versucht, die Aufgabe mithilfe der von tiptoi genannten Aufgabentafel zu lösen. Bei richtiger Lösung erhält der Spieler eine Belohnung.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler drei Aufträge erfolgreich erfüllt hat. Dieser Spieler ist der größte Taschengeld-Profi und gewinnt das Spiel. Ob er wohl eine saftige Taschengelderhöhung bekommt?

Das Spiel für einen Spieler

Puh – es ist kurz vor Ladenschluss und auf deinem Einkaufszettel stehen noch ein paar Einkaufswünsche. Im Solospiel willst du ebenfalls drei von vier Aufträgen erfüllen. Doch dieses Mal läuft die Zeit gegen dich. Schaffst du es, die Aufträge zu erfüllen, bevor die Läden schließen und das Spiel vorbei ist?



Ein Ereignis auslösen



Der Spieler tippt auf einen angrenzenden Ort mit einem Ereignis-Symbol und löst somit ein Ereignis aus. Der Spieler befolgt die Anweisung von tiptoi.

3. Bezahlvorgang

Immer wenn ein Spieler Geld erhält bzw. bezahlen muss (z.B. beim Kauf eines Warenplättchens) findet ein Bezahlvorgang statt. tiptoi sagt dem Spieler, wie viel Geld er erhält bzw. bezahlen muss.

Beispiel: Spieler Gelb will die Buntstifte kaufen



tiptoi sagt Spieler Gelb, dass die Buntstifte 3 Euro kosten. Er nimmt z.B. einen 5-Euro-Schein aus seinem persönlichen Vorrat, legt ihn vor sich ab und tippt den Schein mit tiptoi an. Jetzt erhält Spieler Gelb noch Wechselgeld aus dem allgemeinen Vorrat. Er legt danach den 5-Euro-Schein in den allgemeinen Vorrat und errechnet sein Wechselgeld (= 2 Euro). Er nimmt eine 2-Euro-Münze aus dem Vorrat, legt sie vor sich ab und tippt die Münze mit tiptoi an. Der Bezahlvorgang ist richtig und tiptoi bestätigt das korrekte Wechselgeld. Spieler Gelb darf die 2-Euro-Münze zu seinem restlichen Geld legen. Nun darf er sich das Warenplättchen Buntstifte nehmen und auf seine Tafel legen.

Hinweis: tiptoi weiß übrigens immer ganz genau, wie viel Geld jeder Spieler aktuell besitzt. Schummeln ist also garantiert nicht möglich ;-)

Beeil dich, kaufe geschickt ein und erfülle die gestellten Aufgaben, damit du der größte Taschengeld-Profi wirst. Das Spiel funktioniert grundsätzlich wie im Mehrpersonenspiel, jedoch mit folgender Änderung: Im Solospiel erfüllst du ebenfalls drei von vier Aufträgen, jedoch innerhalb einer bestimmten Spielzeit.



© 2017 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