

7-10
Jahre

MISSION IM LESE- DSCHUNGEL

Ein Lesespiel für 1–4 Spieler von 7–10 Jahren

Autor: Kai Haferkamp

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

Illustration: Michael Menzel

Redaktion: Florian Mühlegg

Soundproduktion: www.novosonic.com

Ravensburger® Spiele Nr. 00 522 2

Spannende Aufträge lesen und verstehen

Als mutige Abenteurer begeben Sie sich tief in den Dschungel, um dort abwechslungsreiche Missionen zu meistern. Ob auf der Jagd nach dem sagenhaften Rubin des Maharadscha oder auf der Suche nach den seltensten Tieren der Welt – immer wieder werden Sie vor neue Herausforderungen gestellt. Seien Sie vorsichtig und lesen Sie die Hinweise genau, nur dann haben Sie eine Chance: „Berührt nicht die giftigen Pilze und meiden Sie Wege, an denen wilde Tiere lauern!“ Wagt es, die Mission anzunehmen?



Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig

Liebe Eltern,
das Spiel „Mission im Lesedschungel“ 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 passende Audiodatei für „Mission im Lesedschungel“ 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 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 „Mission im Lesedschungel“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Inhalt

1 Leseschungel-Spielplan

2 44 doppelseitige Lesekarten

3 1 Spielfigur mit Aufstellfuß

3



1



Spiel Aufbau

Spielt das Spiel – wenn möglich – an einem Tisch, der frei im Raum steht. In einigen Missionen kommen Aktionsaufgaben vor, bei denen ihr zum Beispiel um den Tisch laufen müsst. Achtet deshalb auch darauf, dass keine Gegenstände umherliegen, über die ihr stolpern könntet.

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt die Spielfigur auf das große gelbe Lauffeld neben dem Boot rechts unten. Die Karten legt ihr als Stapel neben dem Spielplan bereit.

Schaltet den tiptoi-Stift ein und tippt damit auf das Anschaltzeichen auf dem Spielplan.

Spielziel







Ihr könnt zu Beginn des Spiels aus 15 verschiedenen Missionen in drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ziel ist es, die gewählte Mission gemeinsam erfolgreich zu meistern. Dabei kommt es darauf an, sorgfältig zu lesen, was auf den Karten steht, genau zuzuhören und die Aufträge richtig auszuführen.

Ihr seid ein Team und müsst zusammenhalten! Gewinnen könnt ihr nur gemeinsam.



Die Navigationsleiste

Mit der Navigationsleiste links unten auf dem Spielplan steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmeldung		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anschaltzeichen , um das Spiel zu aktivieren.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal umsehen? Dann tippt auf das Zeichen für „Entdecken“ und anschließend auf die Dinge, die sich im Dschungel verstecken. Wenn ihr eine Karte antippt, liest euch der tiptoi den Kartentext vor.
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise. Im Spiel 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.
Spiel starten		Seid ihr bereit mit eurer Mission zu beginnen? Dann tippt auf den Würfel, um das Spiel zu starten .

Spielablauf

Nachdem ihr das Anschlagzeichen angetippt habt, leitet euch der tiptoi-Stift durch die Anfangsphase des Spiels. Folgt den Anweisungen, um eure Spielerfarben, den Schwierigkeitsgrad und eine Mission auszuwählen.

Wenn ihr eine Mission gefunden habt, die ihr spielen möchtet, sagt euch der tiptoi, welche sechs Lesekarten ihr dafür benötigt. Sucht diese Lesekarten heraus und legt die restlichen Karten beiseite.

Die Lesekarten, die ihr für eine Mission braucht, erkennt ihr am abgebildeten Symbol und an der Kartenummer. Falls ihr noch keine großen Zahlen gelernt habt, hilft euch der Stift zu erkennen, ob ihr die richtigen Karten gefunden habt. Tippt sie dazu einfach an.

Nun startet das Abenteuer: Der tiptoi-Stift sagt euch genau, welcher Spieler an der Reihe ist, eine Aufgabe zu lösen. Manchmal müsst ihr dazu eine der Lesekarten laut vorlesen.

Lest genau und hört gut zu, dann schafft ihr es sicher, die Mission zu meistern.

Manche Aufgaben bestehen daraus, an einen bestimmten Ort im Lesedschungel zu laufen. Tippt mit dem tiptoi der Reihe nach alle gelben Laufpunkte an, die auf dem Weg liegen. Ihr erfahrt dann, ob ihr den richtigen Weg gewählt habt. Wenn ihr den richtigen Weg mit dem tiptoi gefunden habt, könnt ihr die Spielfigur direkt an den Zielort setzen.

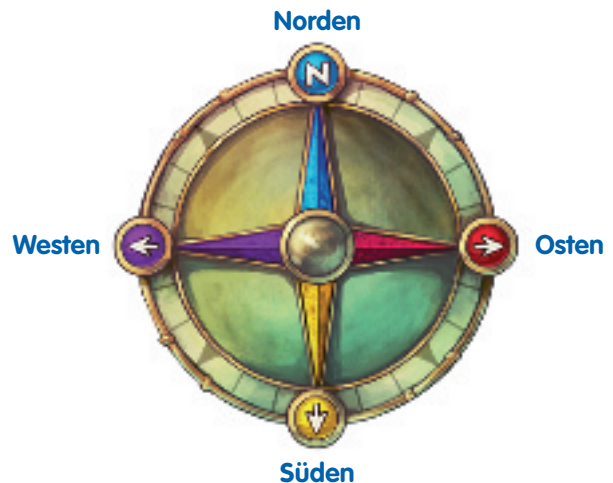
Spielende

Wenn ihr alle Aufgaben einer Mission bewältigt habt, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen.

Falls ihr nicht genau gelesen oder nicht gut zugehört habt, konntet ihr vielleicht einige Aufgaben nicht lösen und habt das Spiel deshalb verloren. Aber nicht verzagen: Übung macht den Meister!



Die Windrose



Windrosen werden auf Landkarten abgebildet, um die Himmelsrichtungen anzuzeigen. Oben rechts auf dem Spielplan findet ihr eine solche Windrose. Wenn ihr wissen möchtet, was es mit den Himmelsrichtungen auf sich hat, tippt im Modus „Entdecken“ in die Mitte der Windrose. Während einer Mission könnt ihr ihre farbigen Pfeile antippen, um zu erfahren, wie die Himmelsrichtungen heißen. In vielen Aufgaben ist es hilfreich die Himmelsrichtungen zu kennen. Wenn es beispielsweise heißt „Lauf in Richtung Osten!“, solltet ihr wissen, dass die Richtung gemeint ist, in die der rote Pfeil zeigt.

Im Spiel hat die Windrose eine zusätzliche Funktion: Ihr könnt damit die Spielerfarben und den Schwierigkeitsgrad auswählen, wenn der tiptoi-Stift euch dazu auffordert.

Es kann vorkommen, dass ihr eine Aufgabe nicht lösen könnt, weil die Rahmenbedingungen nicht stimmen: Zum Beispiel könnt ihr natürlich nicht um den Spieltisch laufen, wenn der Tisch an einer Wand steht. Tippt in diesem Fall in die Mitte der Windrose, gleich nachdem die Aufgabe gestellt wurde. Der tiptoi wird euch dann eine Ersatzaufgabe stellen.

© 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