

5-9  
Jahre

# Das versunkene Logik-Land

**Ein spannendes Logik- & Konzentrations-Spiel  
für 1-4 Spieler von 5-9 Jahren**

Autor: Ulrich Blum · Illustration: kinetic, Dynamo Ltd., M. Jasionowski  
Design: DE Ravensburger, ideo, Serviceplan, factor product, KniffDesign (Spielanleitung)  
Soundproduktion: www.novosonic.com · Redaktion: Jens Voigtländer  
Ravensburger® Spiele Nr. 00 526 0

## Finde die Orte und löse die Rätsel!

**Alle an Bord und klar machen zum Tauchen!  
Endlich habt ihr die geheimnisvolle Unterwasserstadt  
der Logianer gefunden! Zu gerne würdet ihr länger  
bleiben, um alles zu erforschen, doch die freundlichen  
Bewohner erlauben es euch nur, wenn ihr die „große Prüfung“ meistert...  
Also macht schnell eure U-Boote klar und folgt den Hinweisen und Rätseln,  
die euch zum Ziel führen werden!**



Liebe Eltern,  
das Spiel „Das versunkene Logikland“ 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 „Das versunkene Logikland“ 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 „Das versunkene Logikland“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.



1



Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®  
macht Wissen lebendig



Ravensburger

# Inhalt

- 1 1 Logikland-Spielplan
- 2 4 Spielfiguren mit Aufstellfuß
- 3 40 Punktechips
- 4 10 Ortsplättchen
- 5 27 Tierkarten
- 6 4 Steuerungstafeln



## Die Steuerungsleiste

Mit der Steuerungsleiste am unteren Spielfeldrand steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das <b>Anmeldezeichen</b> , um das Produkt zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal ein wenig umsehen? Dann tippt auf das <b>Zeichen für „Entdecken“</b> und anschließend auf die verschiedenen Spielmaterialien.
Einzelspieler / Mehrspieler		Seid ihr bereit das Abenteuer zu beginnen? Dann tippt auf eines der beiden Symbole, <b>um das Spiel allein oder mit mehreren zu starten.</b>
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.

# Spielaufbau

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Wählt alle eine Spielfigur und stellt sie auf eines der hellen Eckfelder auf dem Plan.
2. Nehmt euch alle eine Steuerungstafel in eurer Farbe und legt sie vor euch ab.
3. Mischt den Stapel mit den 27 Tierkarten und legt ihn verdeckt neben den Spielplan.
4. Die 10 Ortsplättchen sowie die 40 Punktechips werden ebenfalls neben dem Spielplan bereit gelegt.
5. Schaltet den tiptoi-Stift ein und tippt damit auf das Anschlagzeichen auf dem Spielplan.



# Spielziel

Ziel des Spiels ist es, jene 10 Orte aufzuspüren, an welchen die Logianer Aufgaben für euch versteckt haben.

Erreicht ein Spieler einen der Orte, muss er die dortige Aufgabe mit Hilfe der Tierkarten oder seiner Steuerungstafel lösen.

Gelingt dies, erhält er dafür Siegpunkt-Chips.

Gelingt dies nicht, können sich später die anderen Spieler an der Aufgabe versuchen, wenn sie den Ort erreichen.

Sieger ist, wer die letzte Aufgabe lösen konnte.

## Die Schwierigkeitsgrade

Jeder Spieler kann zu Beginn des Spiels aus einem von 4 verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen:



- 1 Für kleine Entdecker ab 5
- 2 Für erfahrene Forscher ab 6 / 7
- 3 Für wagemutige Kapitäne ab 8
- 4 Für unerschrockene Haudegen ab 9

Es geht übrigens das Gerücht um, dass es möglich sei, noch tiefer zu tauchen als die Messgeräte der U-Boote anzeigen können ...! Nur wie ...?

# Spielablauf

## 1. Anmeldung und Spielstart

Nachdem ihr das Anschlagzeichen angetippt habt, leitet euch der tiptoi-Stift durch die Anfangsphase des Spiels. Folgt den Anweisungen, um den Spielmodus, eure Spielerfarben und den Schwierigkeitsgrad auszuwählen. Wenn ihr bereit seid, tippt auf den Spielplan, um das Abenteuer zu beginnen. Der tiptoi-Stift wählt zufällig einen Startspieler aus; danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter.

## 2. Aufgaben finden

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, verrät ihm sein schlaues U-Boot, ob in der Nähe ein Aufgabenort verborgen ist. Dabei zählen auch bereits bekannte Aufgabenorte in der direkten Umgebung mit.

Danach setzt er sein U-Boot auf ein **beliebiges** Feld auf dem Spielplan (sofern dort keine andere Spielfigur steht).

- Handelt es sich dabei um ein Feld, auf dem ein **bereits gelöstes Ortsplättchen** (bunte Seite oben) liegt, so **muss** nun das **Feld unter dem Plättchen** angetippt werden
- Handelt es sich dabei um ein Feld, auf dem ein noch **ungelöstes Ortsplättchen** liegt, so muss nun die **graue Seite des Plättchens** angetippt werden und der Spieler muss versuchen, die Aufgabe zu lösen.
- Handelt es sich dabei um ein **freies Feld**, so **muss** das entsprechende Feld angetippt werden.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Das gewählte Feld ist leer**  
Tippt ihr ein Feld an, auf dem keine Aufgabe versteckt ist, so ist normalerweise einfach der nächste Spieler an der Reihe.
- **Es befindet sich ein geheimer Aufgabenort auf dem gewählten Feld**  
Sobald ein Feld erreicht wird, auf dem eine der 10 Aufgaben versteckt ist, nennt der tiptoi-Stift den Namen der Aufgabe und die Nummer des entsprechenden Ortsplättchens. Legt nun das Plättchen mit der grauen Seite nach oben auf dieses Feld und stellt die Spielfigur darauf. Der Spieler, der den Ort gefunden hat, erhält einen Siegpunkt und darf im Anschluss versuchen, die Aufgabe zu lösen.  
Gelingt dies, so erhält der Spieler weitere Siegpunkte dafür und darf das Plättchen auf die farbige Seite umdrehen. Die Aufgabe ist gelöst und kann von keinem anderen Spieler mehr gespielt werden. Kann die Aufgabe nicht gelöst werden, bleibt das Plättchen einfach auf der grauen Seite liegen und der nächste Spieler ist am Zug.



# Die einzelnen Aufgabentypen im Überblick

Für alle Spiele gilt: Folgt den Anweisungen des tiptoi, um die jeweilige Aufgabe vorzubereiten und tippt auf den schwarzen Steuerhebel in eurem Cockpit, um das Spiel zu starten.



## Spiel 01: Die Sandbank

Ziel des Spiels ist es, sich Karten zu merken und zu erkennen, welche am Ende fehlt.



## Spiel 02: Die Felsen

Ziel des Spiels ist es, die unpassende Karte auszusortieren und die Wahl zu begründen.



1	2	3
4	5	6
7	8	9

## Spiel 03: Das Korallenriff

Ziel des Spiels ist es, Karten anzutippen, die in ihrer Summe die vom tiptoi-Stift genannte Zahl ergeben.



## Spiel 04: Der Mahlstrom

Ziel des Spiels ist es, gemäß den aufgedeckten Karten die richtigen Knöpfe im Cockpit zu drücken.



## Spiel 05: Die Höhle

Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, welche der ausliegenden Karten die richtige ist.



## Spiel 06: Das Schiffswrack

Ziel des Spiels ist es, nacheinander Karten aufzudecken und die dazu gestellten Rechenaufgaben richtig zu lösen.



## Spiel 07: Der Kelpwald

Ziel des Spiels ist es, einen geheimen Code zu knacken. Je nach Schwierigkeitsgrad ist dieser zwei- bis vierstellig.



## Spiel 08: Der Tiefseeegraben

Ziel des Spiels ist es, unter allen Tierkarten eine ganz bestimmte herauszusuchen.



## Spiel 09: Die Heißwasserschote

Ziel des Spiels ist es, die ausliegenden Karten vom Cockpit aus so zu stimmen, dass sie alle denselben Ton von sich geben.



## Spiel 10: Die Stadt der Logianer

Ziel des Spiels ist es, mittels Hinweisen die Anordnung der gesuchten Karten herauszufinden. Gelingt euch dies, ist das Spiel vorbei.

### Achtung:

Sollte wirklich niemand von euch in der Lage sein, die letzte Prüfung zu bestehen, so verbieten euch die Logianer, ihre geheimnisvolle Stadt weiter zu erforschen. Versucht es in diesem Fall doch einfach noch mal auf einem leichteren Schwierigkeitsgrad.

## Spielende

Sobald einer von euch die große Prüfung bewältigt hat, habt ihr das Spiel gewonnen: Die Logianer erlauben euch, ihre Stadt zu betreten und heißen euch als Gäste willkommen! Derjenige, der die meisten Siegpunkte-Chips gesammelt oder die große Prüfung bestanden hat, wird zum Ehrenkapitän eurer Gruppe ernannt.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com · www.tiptoi.de

