

7-99
Jahre

In Deutschland unterwegs

**Das große Reise- und Wissensspiel
für 1–6 Spieler von 7–99 Jahren**

Autoren: Ursula & Wolfgang Kramer

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

Illustration: Michael Pleesz

Redaktion: Clemens Türck, Jürgen Valentiner-Branth, Florian Mühlegg

Soundproduktion: www.novosonic.com

Ravensburger® Spiele Nr. 00 521 5

**Macht euch auf eine spannende Reise
durch Deutschland!**

**Gibt es ein Münster in Münster? Wie viele
Bundesländer liegen an der Ostsee? Welche
Region ist bekannt für ihre Kuckucksuhren?
Ob allein oder gemeinsam: Der tiptoi®-Stift
nimmt euch mit auf eine unterhaltsame
und lehrreiche Tour durch Deutschland.**



Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig

Liebe Eltern,

das Spiel „In Deutschland unterwegs“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, vermittelt interessantes Wissen und stellt spannende Quiz-Fragen.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „In Deutschland unterwegs“ 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 „In Deutschland unterwegs“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Inhalt

- 1 1 doppelseitiger Spielplan
- 2 44 Ortskarten
- 3 2 Autos
- 4 40 Punktechips à 1 Punkt
- 5 10 Punktechips à 5 Punkte



Navigationsleiste

Mit der Navigationsleiste unten rechts 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 . Tippt dann auf den Spielplan oder die Ortskarten um etwas über die Orte, Landschaften, Gewässer oder Sehenswürdigkeiten zu erfahren.
Quiz für einen Spieler		Mit diesem Zeichen startest du das Quizspiel, wenn du alleine spielen möchtest.
Entdeckertour für mehrere Spieler		Tippt auf dieses Zeichen, wenn ihr eine gemeinsame Reise durch Deutschland starten wollt.
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Tipps und Hinweise anzuhören. Tippt auf das Info-Zeichen auf den Ortskarten, um wissenswerte Informationen zu einem Zielort zu bekommen.
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 tiptoi zuletzt gesagt hat.

Die Entdeckertour für mehrere Spieler

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

Spielaufbau

- 1. Legt den Spielplan** in die Tischmitte. Wählt dabei die Vorder- oder Rückseite, je nachdem in welchem Schwierigkeitsgrad ihr spielen möchtet. Die Vorderseite mit dem gelben Rahmen ist für Einsteiger, die Rückseite (ohne Beschriftungen) für Deutschlandprofis, die sich schon sehr gut auskennen.
- 2. Stellt die beiden Autos** auf das Startfeld in der Spielplanmitte. Egal wie viele Spieler mitspielen, ihr braucht immer beide Autos.
- 3. Mischt die Ortskarten** und gebt jedem Spieler verdeckt sechs Karten auf die Hand. Jede Karte steht für einen Zielort auf dem Spielplan.
- 4. Legt die Punktechips** neben dem Spielplan bereit.
- 5. Schaltet den tiptoi-Stift** ein. Haltet dazu den Einschaltknopf so lange gedrückt bis das Startgeräusch ertönt. Tippt dann auf das Anhaltzeichen auf dem Spielplan.

Spielziel

Versucht mit den Autos so schnell wie möglich eure sechs Zielorte auf dem Spielplan zu erreichen und die Quizfragen unterwegs richtig zu beantworten. Wer zuerst alle seine Ziele erreicht hat, startet das Endspiel, bei dem nochmal jeder Spieler punkten kann. Sieger ist der Spieler, der am Ende die meisten Punkte besitzt. Punkte erhält man für erreichte Zielorte und für richtig beantwortete Fragen.

Spielablauf

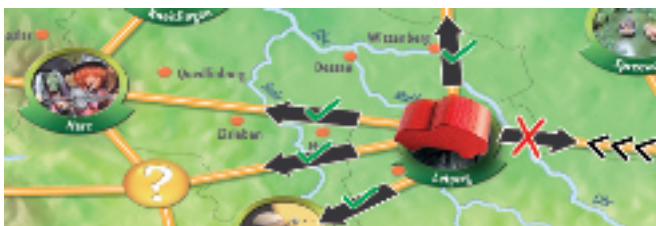
Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, folgt den Anweisungen des tiptoi.

Wählt zunächst den Schwierigkeitsgrad der Fragen aus. Tippt dazu auf einen Buchstaben in der senkrechten Symbolleiste (Frage/Antwort-Leiste) rechts unten:

- „A“ für einfache Fragen
- „B“ für mittelschwere Fragen
- „C“ für schwere Fragen

Es wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt eines der beiden Autos und fährt mit ihm vom Startfeld aus eine Straße entlang zum nächsten Ort. Erreicht er dabei keinen seiner Zielorte und kein Sonderfeld, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser fährt entweder mit demselben Auto oder mit dem anderen Auto zum nächsten Ort. Mit welchem Auto gefahren wird, kann der Spieler bei jedem Zug frei entscheiden.

Es darf in jede Richtung gefahren werden, allerdings darf ein Auto nie dieselbe Strecke, die es gerade gekommen ist, wieder zurückfahren. Stellt das Auto am besten immer mit dem Heck in die Richtung, aus der ihr gerade gekommen seid. Dann wisst ihr, welche Strecke das Auto nicht fahren darf.



Jeder Spieler hat zu Beginn sechs Zielorte, die ihm durch die Karten angezeigt werden. Wird ein Zielort erreicht, legt der Spieler, der diese Karte besitzt, die Ortskarte offen vor sich ab.

Die Sonderfelder auf dem Spielplan



„**Rasante Fahrt**“: Wer auf ein solches Feld zieht, ist sofort nochmals an der Reihe und fährt mit demselben oder dem anderen Auto eine weitere Strecke zum nächsten Ort. Auch das Startfeld steht für „rasante Fahrt“, d. h. wer auf das Startfeld zieht, ist nochmals an der Reihe.



„**Frage**“: Wer auf ein Fragefeld zieht, tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Frage-Symbol in der Frage/Antwort-Leiste rechts unten. Der tiptoi stellt euch eine Quizfrage. Der Spieler, der auf das Fragefeld gezogen ist, versucht die Frage zu beantworten, indem er die Antwort auf dem Spielplan sucht und antippt. Der tiptoi sagt euch, ob die Antwort richtig war.

- **Ist sie richtig**, erhält der Spieler einen Punktechip aus dem Vorrat.
- **Ist sie falsch**, versucht der linke Nachbar die Frage zu beantworten und kann mit der richtigen Antwort einen Punktechip gewinnen. Weiß auch er die Lösung nicht, bekommt niemand einen Punktechip.

Als nächstes ist in jedem Fall der Spieler an der Reihe, der im Uhrzeigersinn neben dem Spieler sitzt, der mit dem Auto auf das Fragefeld gefahren ist.



„**Joker**“: Wer auf ein Joker-Feld zieht, legt eine beliebige seiner Ortskarten offen vor sich auf den Tisch. Der Ort gilt als erreicht. Anschließend tippt der Spieler mit dem Stift auf die Ortskarte und beantwortet die Frage (siehe „Wird ein Zielort erreicht“).

Wird ein Zielort erreicht

Wird ein Ort mit einer Abbildung erreicht, prüfen alle Spieler, ob sie die entsprechende Ortskarte auf der Hand halten. Besitzt ein Spieler diese Ortskarte, legt er die Karte offen vor sich ab.

Beachte: Wurde ein Zielort erreicht, kann **jeder** Spieler eine Ortskarte ablegen, nicht nur der Spieler, der gerade an der Reihe ist!

Immer wenn ein Zielort erreicht und eine Ortskarte abgelegt wurde, nimmt der Spieler am Zug den Stift und tippt mit ihm auf die abgelegte Ortskarte. Der tiptoi stellt eine Frage, die der Spieler am Zug beantworten muss (auch dann, wenn ein anderer Spieler die Karte abgelegt hat). Um die Frage zu beantworten tippt mit dem tiptoi auf die Felder A, B oder C auf dem Spielplan. Der tiptoi prüft, ob die Antwort richtig ist.

- **Ist sie richtig**, erhält der Spieler einen Punktechip aus dem Vorrat.
- **Ist sie falsch**, muss der linke Nachbar die Frage beantworten, indem er den Buchstaben sagt, auf den der Spieler mit dem Stift tippen soll.
Ist die Antwort diesmal richtig, erhält der Nachbar einen Punktechip vom Vorrat. Ist sie abermals falsch, bekommt keiner der Spieler einen Punktechip.

Endspiel und Spielende

Das Spiel geht dem Ende entgegen, sobald es einem Spieler gelungen ist, alle seine Ortskarten abzulegen. Wer seine letzte Ortskarte abgelegt hat, erhält sofort zusätzlich einen Punktechip. Die Frage auf der letzten Karte muss vom Spieler, der an der Reihe ist, noch beantwortet werden.



Der Spieler, der als erstes alle seine Ortskarten abgelegt hat, tippt mit dem tiptoi auf das Feld „**Endspiel**“ unten in der Frage/Antwort-Leiste.

Damit startet er die letzte Quizfrage. Bei dieser Endspiel-Frage (z.B. „In welchen Städten gibt es eine Universität?“) können alle Spieler noch einmal einige Chips gewinnen. Ihr müsst nun Orte auf dem Spielplan antippen, die diese Frage richtig beantworten. Der Spieler, der zuerst alle seine Ortskarten abgelegt hatte, darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler tippt, wenn er an der Reihe ist, eine Lösung an. Für einen richtigen Tipp erhält er sofort einen Punktechip. Wenn alle richtigen Lösungen für die Frage gefunden oder insgesamt sechs Fehler gemacht wurden, endet das Spiel. Ein Fehler wird gezählt, wenn der angetippte Ort die Frage nicht richtig beantwortet oder bereits angetippt wurde.

Nach der Endspiel-Runde zählt jeder Spieler seine abgelegten Karten und Punktechips zusammen. Jede abgelegte Ortskarte und jeder Punktechip entsprechen jeweils genau einem Punkt (fünf einfache Punktechips können jederzeit gegen einen fünf-Punkte-Chip getauscht werden). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Das Quiz für einen Spieler

Spielvorbereitung

1. Lege den Spielplan in die Tischmitte. Wähle dabei die Vorder- oder Rückseite, je nachdem in welchem Schwierigkeitsgrad du spielen möchtest. Die Vorderseite mit dem gelben Rahmen ist für Einsteiger, die Rückseite (ohne Beschriftungen) für Deutschlandprofis, die sich schon sehr gut auskennen.

2. Mische die Ortskarten und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.

3. Tippe nun auf das Symbol „Quiz für einen Spieler“ und wähle mit „**A**“, „**B**“ oder „**C**“ den Schwierigkeitsgrad der Fragen aus.

Spielablauf

Wenn du alleine spielst, ziehst du nicht mit dem Auto von Ort zu Ort. Stattdessen spielst du ein spannendes Deutschland-Quiz. Der tiptoi stellt dir Fragen zum Spielplan oder fordert dich auf, eine der Ortskarten vom Stapel aufzudecken und anzutippen. Du hast immer mehrere Versuche, eine Frage richtig zu beantworten. Je schneller du sie richtig beantwortest, desto mehr Punkte bekommst du dafür. Die letzte Frage ist eine Sonderfrage. Hier sind immer mehrere Antworten richtig. Du kannst so lange tippen, bis du alle Antworten gefunden oder vier mal falsch getippt hast.

Spielende

Nach 10 Quizfragen ist das Spiel vorbei. Der tiptoi zählt deine Punkte und sagt dir am Ende, wie gut du abgeschnitten hast. Versuche so wenig Fehler wie möglich zu machen! Schaffst du beim nächsten Mal eine höhere Punktzahl?

Copyrights:

- © mauritius images: Altmühltal (P. Widmann), Bremen (Manfred Mehlig), Eifel (imagebroker), Elbsandsteingebirge (imagebroker), Frankfurt (imagebroker), Fränkische Schweiz (Jutta Ulmer), Füssen (Photonon-stop), Garmisch-Partenkirchen (Peter Lehner), Helgoland (Carl-Werner Schmidt-Luchs), Kneitlingen (imagebroker), Köln (imagebroker), Loreley (Werner Otto), Lüneburger Heide (imagebroker), München (imagebroker), Nordsee (imagebroker), Nürnberg (André Pöhlmann), Potsdam (Sporting Pictures), Schwarzwald (Joachim Fichtner), Spreewald (Hubertus Blume), Steinhuder Meer (Torsten Krüger), Teutoburger Wald (Werner Otto), Usedom (imagebroker), Völklingen (Klaus Hackenberg)
- © Fotolia: Berlin (Gina Sanders), Erzgebirge (Lichtbildnerin), Essen (Ray), Halbinsel Eiderstedt (smartii), Jena (Patrick Hermans), Königsee (Gerisch), Leipzig (AnitaE), Rheinfall (Michael00001), Rügen (wiw), Schwäbische Alb (clearlens), Spessart (mikey), Wattenmeer (peppi18), Weimar (l-pics)
- © gettyimages: Aalen (Roman), Bayerischer Wald (Anna Willams), Konstanz (Engel & Gielen)
- © pitopia: Mecklenburgische Seenplatte, Ulm
- © Daimler AG: Stuttgart
- © Harzer Tourismusverband: Harz (Matthias Bein)
- © zeitpunkte Medien: Bad Segeberg



© 2011 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