

4-8  
Jahre

# Ratespaß auf Reisen

Ravensburger® Spiele Nr. 00 525 3  
Autoren: Ronald Hofstätter & Arno Steinwender  
Lizenzgeber: White Castle e. U.  
Redaktion: Florian Mühlegg  
Illustration: Dynamo Limited, kinetic, Walter Pepperle  
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger,  
Vera Bolze (Spielanleitung)

## Das Wissensquiz gegen Langeweile für 1-3 Spieler von 4-8 Jahren

Eine Autofahrt muss nicht langweilig sein. **tiptoi®** sorgt für Unterhaltung und vermittelt interessantes Wissen. Spannende Quiz-, Knobel- und Schätzaufgaben bringen Abwechslung auf den Rücksitz. Und sogar die Umgebung wird einbezogen: „Schätzt, wie viele rote Autos ihr in der nächsten Minute sehen werdet!“



**tiptoi®**  
macht Wissen lebendig

Das audiodigitale Lernsystem

Ravensburger

Liebe Eltern,  
das Spiel „Ratespaß auf Reisen“ 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 „Ratespaß auf Reisen“ 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 „Ratespaß auf Reisen“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

## Inhalt

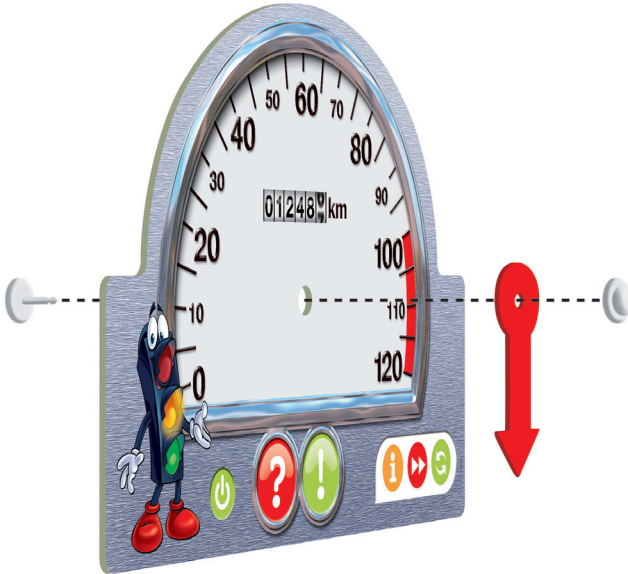
- 1 3 Spielertafeln mit Punkte-Tacho
- 2 1 Stofftäschchen für den kompakten Transport



## Spiel Aufbau

---

Vor dem ersten Spiel befestige bitte die roten Pfeile als Tachonadeln an den Spielertafeln.  
(Siehe Abbildung)



Für eine Spielrunde nimmt sich nun jeder Mitspieler eine Tafel und stellt den Zeiger auf Null.

Schalte den tiptoi-Stift ein und tippe auf das Anschlagzeichen einer beliebigen Spielertafel, um das Spiel zu beginnen.

## Spielziel

---

Ziel des Spiels ist es, durch Lösen der Aufgaben möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Aufgaben werden vom tiptoi-Stift gestellt. Dieser verrät euch auch die Lösungen und sagt an, wieviele Punkte ihr für das Lösen einer Aufgabe erhaltet.

Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

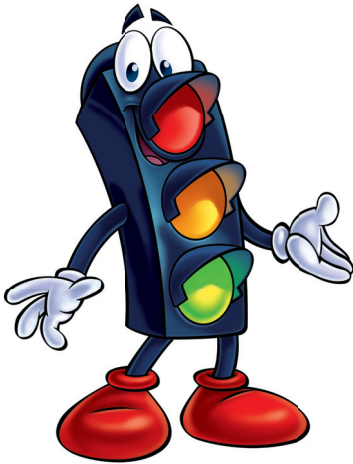
# Die Steuerungszeichen

Mit diesen Zeichen steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmeldung		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das <b>Anschaltzeichen</b> , um das Spiel zu aktivieren.
Info		Über das <b>Info-Zeichen</b> erhaltet ihr Tipps und Hinweise. Zu Beginn des Spiels werden euch kurz und übersichtlich die Regeln erklärt.
Überspringen		Das <b>Überspringen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das <b>Wiederholen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch mal anzuhören, was der Stift zuletzt gesagt hat.
Aufgabe		Tippt ihr im Spiel auf das <b>Fragezeichen</b> , dann stellt euch der tiptoi-Stift eine neue <b>Aufgabe</b> .
Lösung		Wenn ihr die Aufgabe gelöst habt, tippt ihr auf das <b>Ausrufezeichen</b> . Der tiptoi-Stift verrät euch die <b>Lösung</b> . Außerdem erfahrt ihr, wie viele Punkte es für eine richtige Antwort gibt.



## Spielablauf



Nachdem ihr das Anschaltzeichen mit dem tiptoi-Stift angetippt habt, führt euch Hampel, das Ampelmännchen, durch das Spiel. Jeder Spieler wählt zunächst seinen persönlichen Schwierigkeitsgrad auf seiner Spielertafel.

Tippt auf das Fragezeichen, um euch eine Aufgabe anzuhören.



Hampel sagt euch, ob bei dieser Aufgabe alle Spieler gefragt sind oder ob gerade nur ein Spieler punkten kann. Wenn ihr die Aufgabe gelöst habt, tippt auf das Ausrufezeichen. Hampel verrät euch die Lösung und wer sich damit wie viele Punkte verdient hat.



Jeder der Punkte gewonnen hat, darf den Zeiger auf seinem Tacho entsprechend weiterdrehen. Jeder Strich auf der Tacho-Skala steht für fünf Punkte.

„Du darfst den Tacho um 10 Punkte weiterdrehen!“



Mit dem Fragezeichen geht es nun weiter zur nächsten Aufgabe.

## Spielende

---

Sobald ein Spieler mit dem Zeiger den roten Bereich auf seinem Tacho erreicht hat, tippt er mit dem tiptoi-Stift auf diesen Bereich. Nun beginnt die letzte Runde, in der nochmal alle Spieler punkten können. Wer danach die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## Ratespaß für einen Spieler

---

Wenn du alleine spielst, versuchst du den roten Bereich der Tacho-Skala möglichst schnell zu erreichen. Tippe auf diesen Bereich wenn du es geschafft hast und Hampel verrät dir, wie gut du warst.

## Verkehrsschilder

---

Im Spiel drehen sich manche Fragen oder Aufgaben um die Verkehrsschilder auf den Rückseiten der Spielertafeln. Wenn ihr die Schilder antippt, nachdem ihr eine Aufgabe mit dem Ausrufezeichen aufgelöst habt, erfahrt ihr deren Bedeutung.



### Sicherheit geht vor!

- Bleibt während der Fahrt immer angeschnallt!
- Nur in einem geeigneten Kindersitz sind Kinder sicher unterwegs!
- Der Fahrer muss sich auf den Verkehr konzentrieren. Lenkt ihn auf keinen Fall ab!
- Dieses Spiel ist für Mitfahrer auf den Rücksitzen gemacht. Fahrer und Beifahrer dürfen aus Sicherheitsgründen nicht mitspielen!
- Weitere Tipps z.B. unter [www.sicher-im-auto.de](http://www.sicher-im-auto.de)

© 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](http://www.ravensburger.com)  
[www.tiptoi.de](http://www.tiptoi.de)



[www.whitecastle.at](http://www.whitecastle.at)

229840