

5-10
Jahre

Das Geheimnis der Zahleninsel

**Eine spannende Jagd nach den geheimnisvollen Schatzkisten
für 1-4 Spieler von 5-10 Jahren**

Autor: Reiner Knizia · Illustration: Dynamo Limited · Redaktion: Clemens Türck
Design: DE Ravensburger, ideo, Serviceplan, kinetic, factor product, Miki Orange Design (Spielanleitung)
Soundproduktion: www.novosonic.com
Ravensburger® Spiele Nr. 00 512 3

Macht euch bereit für ein Abenteuer auf der Zahleninsel!

Am Strand der sagenumwobenen Zahleninsel liegen viele Schatzkisten im Sand versteckt. Die Inselbewohner – Papagei, Meerjungfrau, Delfin und Pirat – stellen euch Aufgaben, die zu den Schatzkisten führen. Jetzt seid ihr gefragt: Mit eurem Mathematikwissen könnt ihr die Aufgaben lösen und die Schätze heben. Je nachdem, wie fit ihr schon im Kopfrechnen und dem Einmaleins seid, könnt ihr euer Abenteuer in vier unterschiedlichen Spielstufen wählen. Außerdem warten spannende Spezialaufgaben und Minispiele auf euch: Fangt bei der Fotosafari exotische Tiere ein, beweist beim Zahlenfischen gute Nerven und hangelt euch bei der Dschungel-expedition von Baum zu Baum.



Liebe Eltern,
das Spiel „Das Geheimnis der Zahleninsel“ 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 Geheimnis der Zahleninsel“ 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 Geheimnis der Zahleninsel“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig



Inhalt

- 1 1 Spielplan
- 2 4 Spielfiguren
- 3 4 Scheiben mit den Inselbewohnern
- 4 20 grüne Schatzkisten (2 x Werte 1 bis 10)
- 5 20 gelbe Schatzkisten (Werte 1 bis 25)
- 6 20 blaue Schatzkisten (Werte 26 bis 100)
- 7 30 Edelsteine
- 8 1 Spielauswahltafel (auf dem Schachteinsatz)



Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte
- Legt außerdem die Edelsteine als Vorrat bereit.
- Jeder Spieler erhält einen Edelstein aus dem Vorrat sowie eine Spielfigur.
- Stellt die Spielfiguren auf beliebige Felder am Strand der Insel, jede Figur auf ein anderes Feld.

Welche Schatzkisten und welche Inselbewohner-Scheiben benötigt werden, hängt davon ab, welches Spiel und welchen Schwierigkeitsgrad ihr auswählt.

Spielziel

Die Inselbewohner (Papagei, Meerjungfrau, Delfin und Pirat) stellen euch Rechenaufgaben. Wer gut rechnet und die Kiste mit der richtigen Lösung am schnellsten mit seiner Spielfigur erreicht, darf die Schatzkiste behalten.

Durch das Lösen von Spezialaufgaben und in Minispielen könnt ihr außerdem noch Edelsteine dazuverdienen. Wer am Ende des Spiels die meisten Schätze (Edelsteine und Schatzkisten zusammengezählt) besitzt, gewinnt das Spiel.

Steuerungsleiste

Die Steuerungsleiste findet ihr links unten auf dem Spielplan. Schaltet nun den **tiptoi-Stift** ein. Dazu drückt ihr so lange auf den Einschaltknopf, bis das Startgeräusch ertönt.

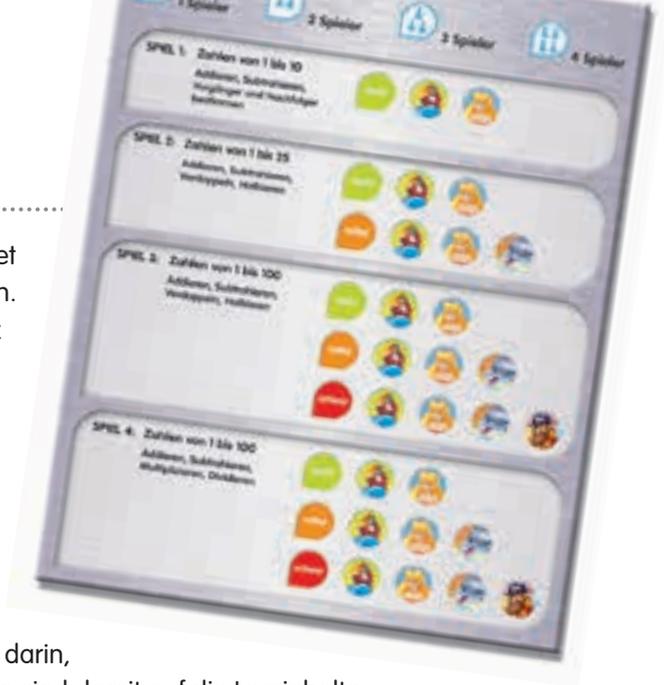
Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anmeldezeichen , um das Produkt zu starten.
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise, außerdem werden kurz und übersichtlich die Spielregeln erklärt.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch mal anzuhören, was der tiptoi zuletzt gesagt hat.

Spielauswahl

Nachdem ihr das Spiel mit dem Anmeldezeichen gestartet habt, werdet ihr aufgefordert, die Anzahl der Spieler und die Spielstufe auszuwählen. Das macht ihr mit Hilfe der **Spielauswahltafel**, die im Schachteleinsatz aufgedruckt ist. Wählt zunächst die Spieleranzahl, indem ihr mit dem tiptoi-Stift auf das entsprechende Feld tippt.



- leicht** Wählt danach das Spiel und den Schwierigkeitsgrad aus: Tippt dazu auf eines der Felder für den Schwierigkeitsgrad bei dem gewünschten Spiel. Die vier Spiele unterscheiden sich darin,
- mittel** welche Zahlen und welche Rechenarten verwendet werden. Sie sind damit auf die Lerninhalte von Vorschule und Grundschule abgestimmt. Je nachdem, wie gut ihr euch bereits in der Welt der Zahlen aus-
- schwer** kennt, könnt ihr das passende Spiel auswählen. Jedes Spiel wird umso schwerer (aber auch taktisch reizvoller), je mehr Inselbewohner teilnehmen.



Spiel 1

Zahlen von 1 bis 10, erstes Addieren und Subtrahieren, Vorgänger und Nachfolger finden

Für dieses Spiel benötigt ihr die **grünen** Schatzkisten. Mischt diese mit der Zahlenseite nach unten und legt auf jedes Feld am Strand eine Schatzkiste. Deckt dann die Schatzkisten auf.



Dieses Spiel gibt es nur im leichten Schwierigkeitsgrad – ihr benötigt nur die beiden Scheiben mit dem Papagei und der Meerjungfrau. Legt diese neben den Spielplan.



Spiel 1 eignet sich für den Einstieg in die Zahlenwelt und kann bereits in der Vorschule oder zu Beginn der Grundschule gespielt werden. Als Hilfestellung sind auf den grünen Schatzkisten zusätzlich zu den Zahlen jeweils schwarze Perlen in der passenden Anzahl abgebildet. Wenn die Kinder das Rechnen mit den Ziffern noch nicht so gut beherrschen, können sie die Perlen abzählen. Da in Spiel 1 die Zahlen nicht größer werden als 10, können sie außerdem die Finger zur Hilfe nehmen, um Zahlen zusammenzuzählen oder abzuziehen. Um die Regeln einfach zu halten, wird in Spiel 1 bewusst auf Minispiele oder Spezialaufgaben verzichtet – die auf dem Spielplan abgebildeten Fische und Bäume mit Zahlen spielen keine Rolle.

Spiel 2

Zahlen von 1 bis 25, Addieren, Subtrahieren, Verdoppeln, Halbieren

Für dieses Spiel benötigt ihr die **gelben** Schatzkisten. Mischt diese mit der Zahlenseite nach unten und legt auf jedes Feld am Strand eine Schatzkiste. Deckt dann die Schatzkisten auf.



Wenn ihr den leichten Schwierigkeitsgrad gewählt habt, legt ihr außerdem die Scheiben mit dem Papagei und der Meerjungfrau neben den Spielplan. Beim mittleren Schwierigkeitsgrad kommt der Delfin hinzu.

In Spiel 2 wird das Rechnen im Zahlenraum bis 25 geübt. Dadurch sind zwei Zehnerübergänge enthalten, die eine besondere Herausforderung darstellen, z.B. bei Aufgaben wie „7+5“ oder „24-8“. Außerdem wird durch das Verdoppeln und Halbieren (z.B. „die Hälfte von 18“) an die Multiplikation und Division herangeführt. In diesem Spiel werden Lerninhalte der ersten und beginnenden zweiten Klasse geübt.

Beispiel: Der Spielaufbau bei Spiel 2 im mittleren Schwierigkeitsgrad. Es nehmen vier Spieler teil.



Spiel 3

Zahlen von 1 bis 100, Addieren, Subtrahieren, Verdoppeln, Halbieren

Für dieses Spiel benötigt ihr die **gelben** und die **blauen** Schatzkisten. Mischt diese mit der Zahlenseite nach unten und legt auf jedes Feld am Strand eine gelbe und eine blaue Schatzkiste. Deckt dann die Schatzkisten auf.



Wenn ihr den leichten Schwierigkeitsgrad gewählt habt, legt ihr außerdem die Scheiben mit dem Papagei und der Meerjungfrau neben den Spielplan. Beim mittleren Schwierigkeitsgrad kommt der Delfin hinzu, beim höchsten Schwierigkeitsgrad spielen alle vier Inselbewohner mit.

In Spiel 3 wird der Zahlenraum bis 100 geübt.

Dadurch ergibt sich – bei denselben Rechenarten – eine deutlich höhere Anforderung als im Spiel 2, da große Zahlen im Kopf berechnet werden. Das Spiel basiert weitgehend auf dem Lernstoff der zweiten Klasse.

Spiel 4

Zahlen von 1 bis 100, Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren, Dividieren

Der Spielaufbau ist derselbe wie bei Spiel 3.



Gegenüber Spiel 3 kommt in Spiel 4 das kleine Einmaleins hinzu. Damit wird es zur intensiven Übungsmöglichkeit für alle vier Grundrechenarten. Kopfrechenaufgaben in diesem Zahlenraum bieten auch für Kinder höherer Jahrgangsstufen eine Herausforderung (und durchaus auch für Erwachsene!). So trainiert Spiel 4 auch das Kopfrechnen für viele Alltagssituationen (Bezahlen, Geld wechseln, Längen berechnen ...).

Spielablauf

Die Schatzsuche läuft immer folgendermaßen ab, egal welches Spiel und welchen Schwierigkeitsgrad ihr gewählt habt:

Spielstart

Nachdem ihr das Spielmaterial passend zum gewählten Spiel aufgebaut habt, tippt ihr mit dem tiptoi-Stift auf den **Papagei**. Er gibt euch eine kurze Einführung in das Spiel.

Danach sagen euch reihum die Inselbewohner, die an eurem Spiel teilnehmen, welche Schatzkisten sie suchen. Die Meerjungfrau beginnt und sagt z.B.:

„Ich suche die Kiste $6+3$ “. Löst die Rechenaufgabe, dann wisst ihr, welche Kiste der jeweilige Inselbewohner sucht (in unserem Beispiel sucht die Meerjungfrau die Kiste mit der 9).



Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad stellen euch auch der Delfin und der Pirat Rechenaufgaben, deren Lösung jeweils auf eine der anderen Schatzkisten weist (der Papagei sucht keine Schatzkisten).

Merkt euch genau, welche Rechenaufgabe von welchem Inselbewohner gestellt wird. Diese Aufgaben gelten für alle Spieler. Wer mit seiner Spielfigur eine gesuchte Schatzkiste zuerst erreicht, kann diese Kiste bergen.

Nachdem ihr die Rechenaufgaben der Inselbewohner gehört habt, sagt euch der Papagei, welcher Spieler beginnt (der jüngste oder der älteste). Danach gibt der Papagei bekannt, um wie viele Felder dieser Spieler seine Spielfigur ziehen darf. Der erste Spieler beginnt seinen Spielzug also mit dem Schritt „Spielfigur ziehen“.



Ablauf eines Spielzugs

1 Spielzug starten

Du startest deinen Spielzug, indem du mit dem tiptoi-Stift auf einen der Inselbewohner tippst.

- Wenn du dir noch einmal eine der Rechenaufgaben anhören möchtest, tippe die Meerjungfrau, den Delfin oder den Piraten an.



Der angetippte Inselbewohner wiederholt dann seine aktuelle Rechenaufgabe (z.B. „Ich suche die Kiste $6+3$ “).

Danach sagt dir der Papagei, um wie viele Felder du deine Spielfigur ziehen darfst.

- Wenn du dich noch gut an die Rechenaufgaben erinnern kannst, dann tippe auf den Papagei. Er sagt dir dann direkt, um wie viele Felder du deine Spielfigur ziehen darfst.



Wenn du den Papagei antippst, nennt er dir eine Zahl zwischen 2 und 6. Wenn du die Meerjungfrau, den Delfin oder den Piraten antippst, nennt euch der Papagei anschließend nur eine Zahl zwischen 1 und 5. Du kannst also deine Spielfigur möglicherweise weiter ziehen, wenn du dir die Rechenaufgaben gut gemerkt hast.

Hinweis: Der Startspieler überspringt in seinem ersten Spielzug diesen Schritt. Der Papagei sagt zu Beginn automatisch, um wie viele Felder die Spielfigur gezogen werden darf.

2 Spielfigur ziehen

Die Spielfiguren werden nur auf den 20 Feldern am Strand gezogen. Du darfst deine Spielfigur so weit ziehen, wie es der Papagei ansagt. Die Spielfiguren dürfen sowohl im als auch gegen den Uhrzeigersinn um den Strand laufen. Du darfst deine Spielfigur auch weniger weit ziehen, als der Papagei ansagt, oder die Figur sogar stehen lassen. Mehrere Figuren dürfen auf demselben Feld stehen. Versuche eines der Felder zu erreichen, auf dem eine gesuchte Kiste liegt!

3 Schatzkiste bergen

Nachdem du deine Spielfigur gezogen hast, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Deine Figur steht nicht auf einem Feld mit einer gesuchten Schatzkiste:

Gib den tiptoi-Stift an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler. Er startet einen neuen Spielzug.

2. Deine Figur steht auf einem Feld mit einer gesuchten Schatzkiste:

Tippe diese Kiste mit dem tiptoi-Stift an. Danach wirst du aufgefordert, den Inselbewohner anzutippen, der diese Kiste gesucht hat.

- Hast du dessen Rechenaufgabe richtig gelöst, darfst du dir die gesuchte Schatzkiste nehmen. Sie ist am Spielende einen Punkt wert. Der Inselbewohner stellt eine neue Rechenaufgabe für alle Spieler. Gib den tiptoi-Stift an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler. Er startet einen neuen Spielzug.
- Hast du die falsche Kiste, beziehungsweise den falschen Inselbewohner angetippt, musst du eine Kiste oder einen Edelstein aus deinem Vorrat abgeben (natürlich nur, wenn du Edelsteine oder Kisten hast). Gib den tiptoi-Stift an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler. Er startet einen neuen Spielzug.

Spezialaufgaben

Wenn du zu Beginn deines Spielzugs den Papagei antippst, kann es sein, dass er dir nicht die Anzahl der Felder für deinen Spielzug nennt, sondern dir entweder einen Edelstein schenkt oder eine Spezialaufgabe stellt. Mit den Spezialaufgaben kannst du ebenfalls Edelsteine gewinnen.

Der Papagei sagt dir dann genau, was du tun musst. Dein normaler Zug entfällt. Gib danach den tiptoi-Stift an den nächsten Spieler. Er startet einen neuen Spielzug.

Minispiele

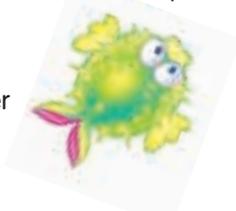
Nachdem einer der Spieler eine Aufgabe der Meerjungfrau richtig gelöst hat, kann es sein, dass sie so begeistert ist, dass sie ein Minispiel mit euch spielen möchte. Dann wird der normale Spielablauf unterbrochen und alle Spieler nehmen an dem Minispiel teil. Dort könnt ihr Edelsteine gewinnen.



Die Meerjungfrau sagt euch genau, was ihr tun müsst. Der Spieler, der gerade am Zug war, startet das Minispiel.

Nach dem Ende des Minispiels bekommt der linke Nachbar des Spielers, der das Minispiel gestartet hat, den tiptoi-Stift. Dieser Spieler startet dann seinen Spielzug wie oben beschrieben und das Spiel geht normal weiter.

Bei den Spezialaufgaben und in den Minispielen spielen nun die Fische im Meer und die Bäume in der Inselmitte eine Rolle. In Spiel 1 gibt es weder Spezialaufgaben noch Minispiele.



Spielende

Auch auf der schönen Zahleninsel geht irgendwann die Sonne unter und es wird zu dunkel für die Schatzsuche. Wenn dies der Fall ist, beendet der Papagei das Spiel (abhängig von der Spieleranzahl ist das nach 20 bis 36 Spielzügen der Fall). Der Papagei kündigt den nahenden Abend (= Spielende) zwei Spielrunden vorher an. Für den seltenen Fall, dass ihr alle Schatzkisten schon vor dem Abend gefunden habt, beendet der Papagei das Spiel sofort.

Wenn er dann das Spiel beendet hat, zählt jeder von euch seine gesammelten Schatzkisten und Edelsteine. Jeder Edelstein und jede Schatzkiste zählen jeweils einen Punkt – gleichgültig, welche Zahl auf der Schatzkiste steht. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

© 2010 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