

7-99
Jahre



Die geheimnisvolle MASKE

**Abenteuer-Hör-Spiel
für einen Spieler oder ein Team von 7 – 99 Jahren**

Autoren: Heinrich Glumpler, Marco Teubner
Illustration: Dynamo · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Fotos: Becker Studios · Soundproduktion: www.novosonic.com · Redaktion: Clemens Türck, Florian Mühlegg
Ravensburger® Spiele Nr. 00 520 8

Löse die Rätsel, triff die richtigen Entscheidungen!

Der Onkel von Tom und Tina ist seit einiger Zeit verschollen. Die abenteuerlustigen Geschwister durchstöbern sein Haus und stoßen dabei auf geheimnisvolle Notizen. Offenbar sind im ganzen Haus Hinweise versteckt. Vielleicht können die Kinder damit herausfinden, wo Onkel Richard abgeblieben ist? Die beiden machen sich natürlich sofort auf die Suche – doch anscheinend sind sie nicht alleine... Kannst du ihnen helfen das Geheimnis zu lüften?



Liebe Eltern,
dieses interaktive Hör-Spiel funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift wird zum Geschichtenerzähler. Mit ihm kann der Spieler die Schauplätze erkunden und Tom und Tina beim Lösen kniffliger Rätsel unterstützen.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für dieses Produkt 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 dem 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 „Tom & Tina – Die geheimnisvolle Maske“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Das audiodigitale Lernsystem

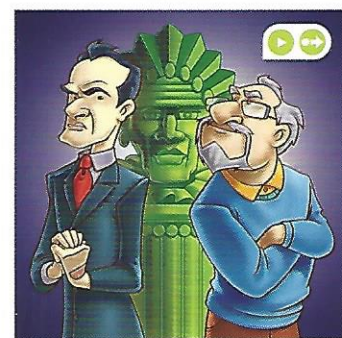
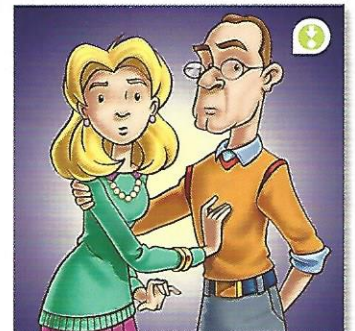
tiptoi®
macht Wissen lebendig



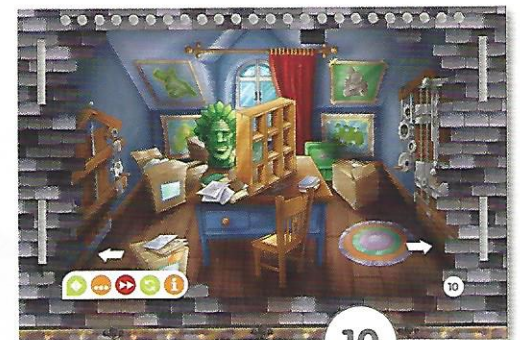
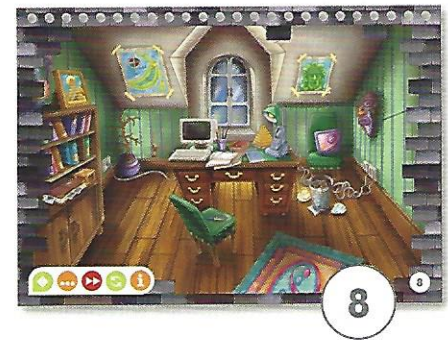
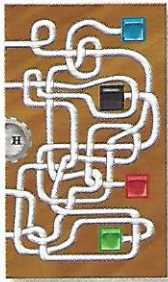
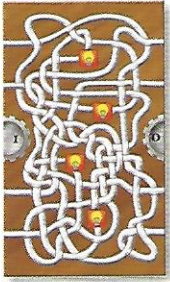
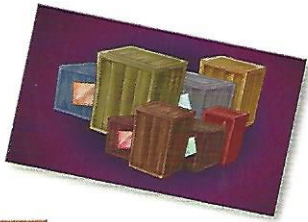
Inhalt

- 1 1 beispielbares Haus
- 2 Teile mit insgesamt vier Seitenwänden
 - 2 Dachteile
 - 5 doppelseitige Innenraum-Karten
 - 1 verschließbare Ringbindung
 - Außenbereich auf dem Schachteleinsatz

- 2 3 Steuerungstafeln
- Tom und Tina
 - Eltern
 - Onkel Richard und Herr Hoffmann
- 3 9 Maskenteile
- 4 8 Spezial-Kärtchen mit vergrößerten Einrichtungsgegenständen



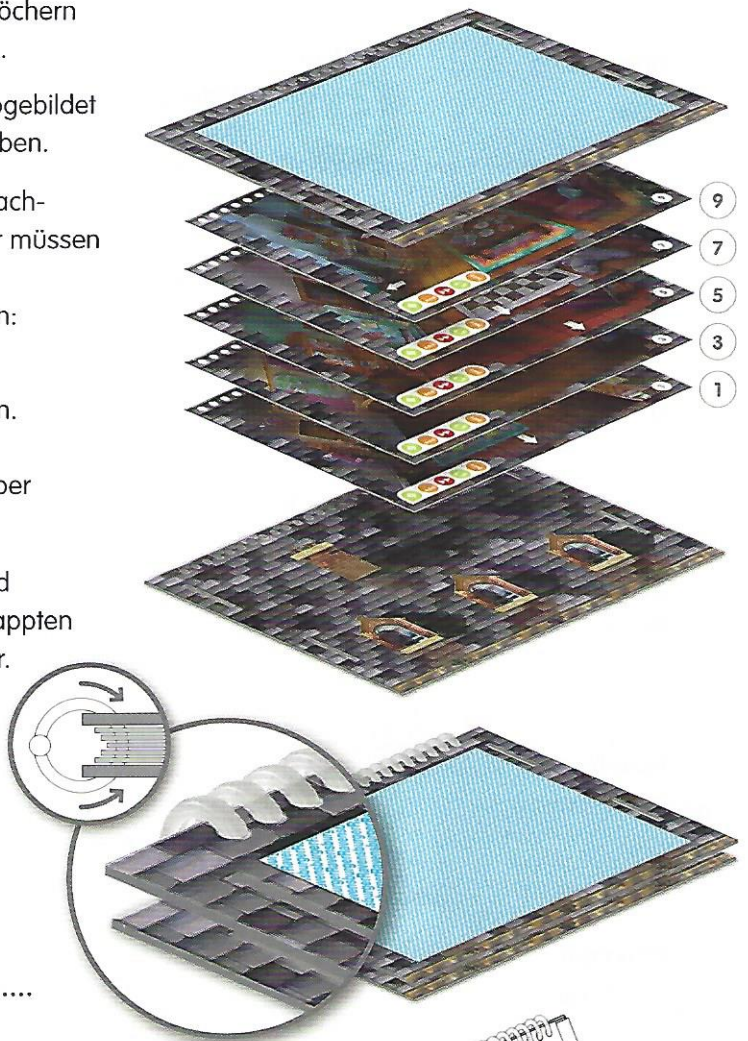
Einrichtungsgegenstände und Innenraum-Karten



Zusammenbau der Dachteile mit den Innenraum-Karten

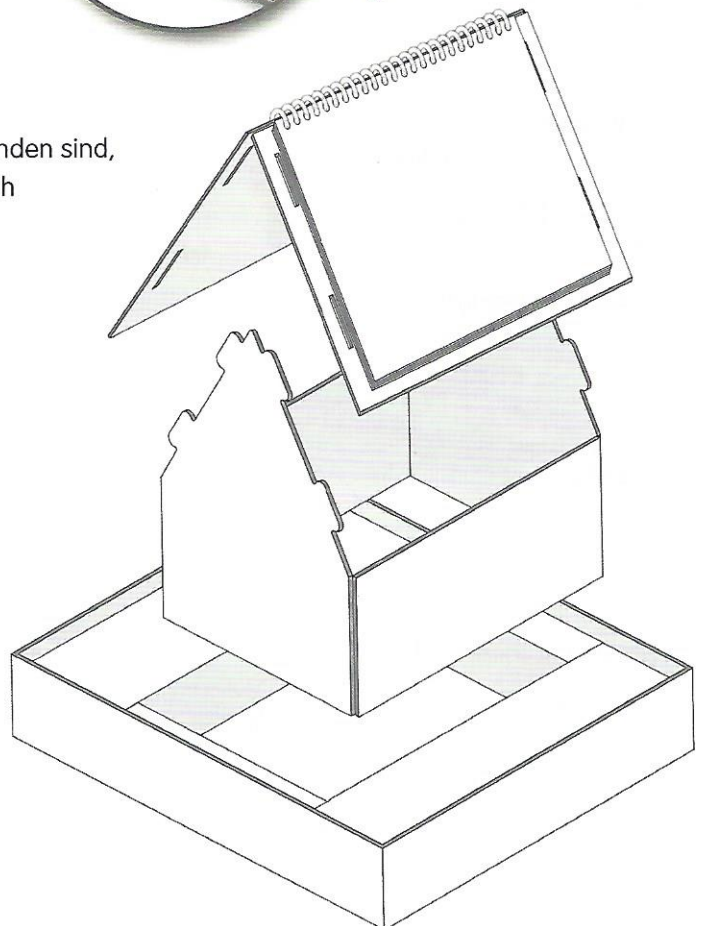
1. Benutze die Ringbindung, um die Stanzreste aus den Löchern der Dachteile und Innenraum-Karten herauszudrücken.
2. Lege das Dachteil, auf dem das geschlossene Dach abgebildet ist, vor dich. Die Seite, die das Dach zeigt, liegt dabei oben.
3. Lege die Innenraum-Karten in folgender Reihenfolge nacheinander auf dieses Dachteil. Die vorgestanzten Löcher müssen immer genau übereinander liegen.
Die hier angegebenen Seitenzahlen liegen jeweils oben:
Seite 1 — Seite 3 — Seite 5 — Seite 7 — Seite 9
4. Lege nun das zweite Dachteil auf die Innenraum-Karten. Die Seite, die das Dach und Raum Nummer 10 zeigt, liegt diesmal unten. Die vorgestanzten Löcher liegen über denen der Karten.
5. Verbinde nun die übereinanderliegenden Dachteile und Innenraum-Karten. Stecke dazu eine Seite der aufgeklappten Ringbindung von unten durch die vorgestanzten Löcher.
6. Schließe die Ringbindung.

Tipp: Nach dem Spielen brauchst du die Ringbindung nicht zu öffnen. Du kannst Dach und Innenräume wie ein Buch zuklappen und zusammen in den Schachteinsatz legen.



Spielvorbereitung

- Stelle die Außenwände des Hauses so in den leeren Schachteinsatz, dass sich die auf dem Schachteinsatz abgebildete Treppe vor der Haustüre befindet.
- Stecke die Dachteile, die mit den Innenraum-Karten verbunden sind, auf die Seitenwände. Das Teil mit dem geschlossenen Dach muss sich über der Haustüre befinden.
- Lege die drei Steuerungstafeln, die Maskenteile und die Spezial-Kärtchen neben der Schachtel bereit.
- Schalte den tiptoi-Stift ein.
Halte dazu den Einschaltknopf solange gedrückt bis das Startgeräusch ertönt.
Tippe dann auf das Anschaltzeichen auf dem Spielplan.



Die Steuerungs-Symbole

| | | |
|-----------------------------|---|---|
| Anmeldung |  | Tippe mit dem tiptoi-Stift auf das Anschlagzeichen, um das Spiel zu aktivieren. Du findest es auf der Steuerungstafel, auf der Tom und Tina zu sehen sind. |
| Info |  | Die Info-Zeichen kannst du antippen, um dir Tipps und Hinweise anzuhören. |
| Überspringen |  | Die Überspringen-Zeichen kannst du antippen, um den Teil der Geschichte zu überspringen, der gerade abgespielt wird. |
| Abenteuer starten |  | Tippe auf dieses Zeichen, um das Abenteuer von vorne zu beginnen. Du findest es auf der Steuerungstafel, auf der Onkel Richard und Herr Hoffmann zu sehen sind. |
| Abenteuer speichern |  | Tippe auf dieses Zeichen, um den Stand der Geschichte zu speichern. Später kannst du das Abenteuer dann an dieser Stelle fortsetzen. Du findest das Zeichen auf der Steuerungstafel, auf der die Eltern von Tom und Tina zu sehen sind. |
| Abenteuer fortsetzen |  | Tippe auf dieses Zeichen, um ein gespeichertes Abenteuer fortzusetzen. Du findest es auf der Steuerungstafel, auf der Onkel Richard und Herr Hoffmann zu sehen sind. |
| Weiter |  | Tippe auf dieses Zeichen, wenn du wissen willst, was in der Geschichte als nächstes passiert. |
| Spiel / Aufgabe |  | Tippe auf dieses Zeichen, wenn du eine Aufgabe, die du in der Geschichte bereits gelöst hast, noch einmal spielen willst. |
| Seitenzahl |  | Tippe auf die Seitenzahl des Raumes, wenn Tom und Tina diesen Raum in der Geschichte gerade betreten haben. |
| Hineingehen |  | Wenn du willst, dass Tom und Tina durch eine Türe gehen, tippe auf den Pfeil der auf die Türe zeigt. Tippst du direkt auf die Türe, erfährst du, was sich dahinter befindet. |

Spielbeginn



Wenn du das Spiel durch Tippen auf das Anschlagzeichen aktiviert hast, kannst du dich erstmal umsehen. Tippe auf Gegenstände oder Personen, um etwas über sie zu erfahren. Sobald du bereit bist, das Abenteuer zu beginnen, tippe auf das „Abenteuer starten“-Zeichen.

Das Abenteuer

In der Geschichte erkunden Tom und Tina das Haus und suchen Hinweise auf ihren verschwundenen Onkel. Du kannst ihnen sicher helfen. Der Erzähler sagt dir immer, was gerade passiert, und was du als nächstes tun kannst. Oft kannst du bestimmen, wo Tom und Tina sich umsehen sollen.

Tippe auf Gegenstände, damit die beiden sie genauer untersuchen. Wenn du willst, dass die Geschwister in einen anderen Raum gehen, tippst du auf den Pfeil, der auf die Türe zeigt, durch die sie gehen sollen. Dann erfährst du wo die Geschichte nun weitergeht und blätterst zu diesem Raum. Tippe zunächst auf die Seitenzahl des Raumes. So weiß der tiptoi, in welchem Raum die beiden jetzt sind.



Statt selbst zu bestimmen, wo sich Tom und Tina umsehen, kannst du immer auch auf das Weiter-Zeichen tippen. Dann verrät dir der Erzähler, wie die Geschichte weitergeht.

Die Spezial-Kärtchen, Masken-Teile und Steuerungstafeln brauchst du erst, wenn der tiptoi es dir sagt. Er erklärt dir dann auch, was du damit tun kannst.



Du kannst jederzeit auf das „Abenteuer speichern“-Zeichen tippen. Dann merkt sich der Stift, was bisher in der Geschichte passiert ist und du kannst zu einem späteren Zeitpunkt an dieser Stelle weiterspielen.



Um das Abenteuer an der gespeicherten Stelle zu laden, tippe auf das Zeichen „Abenteuer fortsetzen“.

Aufgaben

Während des Abenteuers begegnen Tom und Tina knifflige Aufgaben, bei denen sie deine Unterstützung brauchen. Der Erzähler sagt dir, was es zu tun gibt. Wenn du eine bereits gelöste Aufgabe später noch einmal spielen möchtest, kannst du auf das Würfelsymbol, das sich in der Nähe der Aufgabe befindet, tippen. Aufgaben, die du in der Geschichte noch nicht gelöst hast, sind noch gesperrt.

Hinweis:

Auch wenn nur ein Spieler den Stift in der Hand hält, macht es trotzdem viel Spaß das Abenteuer in einem Team zu spielen.

Man kann gemeinsam lauschen, rätseln und Entscheidungen treffen.

Wenn einer im Team das Abenteuer schon einmal komplett erlebt hat, hat er natürlich einen kleinen Vorteil. Er weiß vielleicht schon, wo sich etwa versteckte Hinweise befinden und kann den anderen Spielern Tipps geben. Aber nicht zuviel verraten ...

