

5-10
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig



memory®

Der weltbekannte Klassiker in einer neuen Dimension
für 1-4 Spieler von 5-10 Jahren

Konzept: Ravensburger, Torsten Landsvogt
Redaktion: Florian Mühlegg, Fotos: Mauritius
Design: ideo, Serviceplan, Kinetic,
DE Ravensburger, Miki Orange Design
Soundproduktion: www.novosonic.com
Ravensburger® Spiele Nr. 00 519 2



Liebe Kinder,
das Tierreich steckt voller spannender Geheimnisse:
Welches Tier macht die lautesten Geräusche?
Wer ist der größte Vielfraß? Wem gehört die längste
Zunge und wem der beste Riecher?
Gibt es ein Tier, das giftiger ist als die Vogelspinne?
Wie heißt das treuste Tier der Welt?
Dieses Spiel verrät euch die Antworten.



Ravensburger

Liebe Eltern,
die neuen audiodigitalen Spielformen in diesem memory® funktionieren nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift.
Der Stift spielt Tierlaute und Hinweise ab, erklärt die Spielregeln und hat zu jedem Tier interessantes Wissen und rekordverdächtige Tatsachen parat.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „memory® – Rekorde im Tierreich“ auf den Stift.

Die ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei.

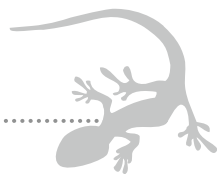
Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

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 „memory® – Rekorde im Tierreich“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.



Inhalt

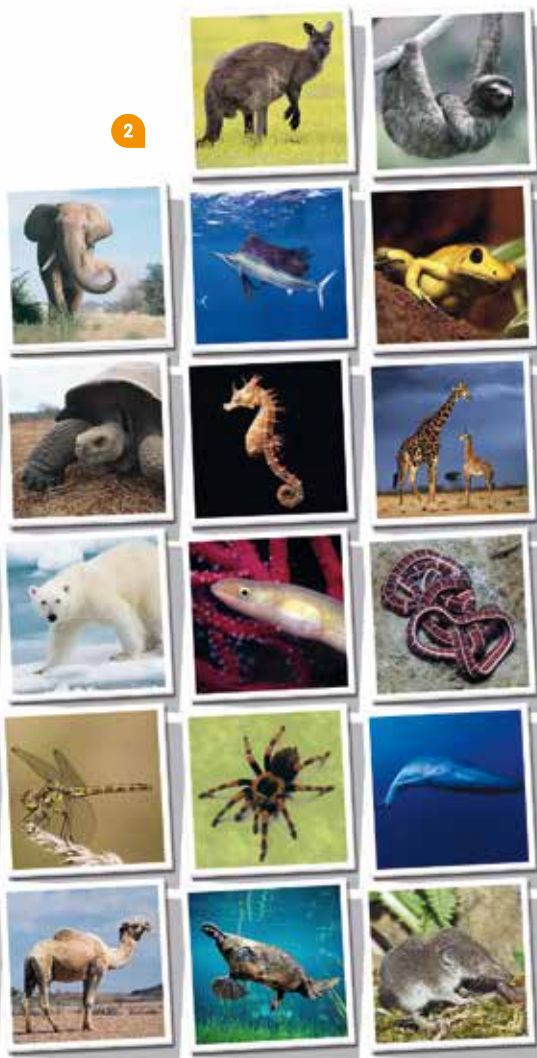


1 1 Steuerungsscheibe

2 48 memory®-Karten



2



Steuerungsleiste

Auf der Steuerungstafel könnt ihr zwischen den verschiedenen Funktionen wählen.

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anmeldezeichen , um das Produkt zu starten.
Entdecken		Tippt auf dieses Zeichen, um zu Entdecken zu gelangen. Tippt ihr nun auf die Bildseite einer Karte, erfahrt ihr wertvolle Fakten und rekordverdächtige Tatsachen über die abgebildeten Tiere.
Spiel 1		Tippt auf dieses Zeichen, um das Spiel „ tiptoi®, der Helfer “ zu starten.
Spiel 2		Tippt auf dieses Zeichen, um das Spiel „ tiptoi®, das Sound memory™ “ zu starten.
Spiel 3		Tippt auf dieses Zeichen, um das Spiel „ tiptoi®, die Herausforderung “ zu starten.
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch die gesprochene Anleitung anzuhören.
Stopp		Das Stopp-Zeichen könnt ihr antippen, um die laufende Wiedergabe oder das laufende Spiel zu beenden.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch mal anzuhören, was der Stift zuletzt gesagt hat.
Farbflächen		Mit diesen Farbflächen könnt ihr verschiedene Einstellungen vornehmen, bzw. eine Auswahl treffen, wenn der Stift euch mehrere Möglichkeiten nennt.

memory® – der weltbekannte Klassiker unter den Spielen

memory® ohne tiptoi: Selbstverständlich könnt ihr mit diesen Karten memory® auch in der klassischen Spielform, also ohne tiptoi-Stift spielen.



Spielziel:

Ziel bei memory® ist es, möglichst viele Bildpaare zu finden. Wer am Schluss die meisten Bildpaare besitzt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung:

Legt eine beliebige Anzahl Kartenpaare mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und mischt sie gut durch. Danach bleiben die Karten entweder so zufällig liegen, oder sie werden in Reihen zu einem Rechteck geordnet. Wichtig ist in jedem Fall, dass die Karten nicht übereinander liegen.

Klassische Spielregeln:

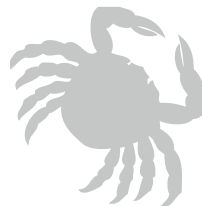
Es beginnt immer der jüngste Spieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, darf zwei Karten so umdrehen, dass alle Spieler sie sehen können. Sind es zwei identische Bilder, darf der Spieler sich diese beiden Karten nehmen und vor sich ablegen.

Er darf danach so lange weiterspielen, bis er zwei verschiedene Bilder aufdeckt. Diese werden dann wieder umgedreht, und der Nächste ist an der Reihe. Damit sich jeder Mitspieler die einzelnen Motive und deren Lage gut merken kann, bleiben die einzelnen Bilder für kurze Zeit aufgedeckt liegen, bevor sie an derselben Stelle wieder umgedreht werden.

Hat ein Spieler sich beim Aufdecken der zweiten Karte geirrt und er erinnert sich dann an die richtige Lage des gesuchten Bildes, so darf er keine weitere Karte umdrehen! Nach einem Fehlversuch ist immer der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Um den Gewinner zu ermitteln, bilden die Spieler Kartenstapel. Der Spieler mit dem höchsten Stapel ist der Gewinner der Spielrunde. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich viele Bildpaare gefunden, so spielen sie eine Entscheidungsrunde mit nur 9 Bildpaaren.



Spiel 1: tiptoi®, der Helfer



Zusätzlich zu den klassischen Regeln darf wahlweise jeder Spieler pro Zug einmal den tiptoi-Stift zu Hilfe nehmen. Vor dem Aufdecken der ersten oder vor dem Aufdecken der zweiten Karte kann er damit eine noch verdeckte Karte antippen.

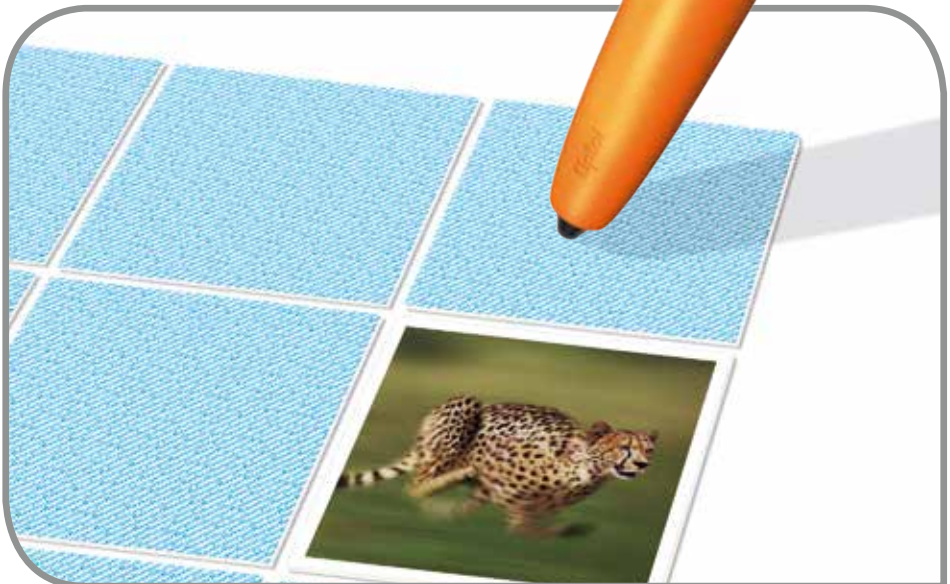
Zu Beginn des Spiels könnt ihr auswählen, ob der tiptoi dann den Tierlaut oder einen gesprochenen Hinweis zum verdeckten Tier abspielen soll. So kann der Spieler entscheiden, ob er diese Karte wirklich aufdecken will oder doch lieber eine andere.

Aber: Wurde der tiptoi in einem Zug zu Hilfe genommen und ein gleiches Paar gefunden, darf der Spieler das Paar zwar zu sich nehmen, dann ist jedoch sofort der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Verzichtet der Spieler auf die Hilfe des Stiftes und findet ein identisches Bildpaar, so darf der Spieler wie in den klassischen Regeln weiterspielen.

„Hier liegt eine schnelle Raubkatze.“

Eindeutiger Hinweis

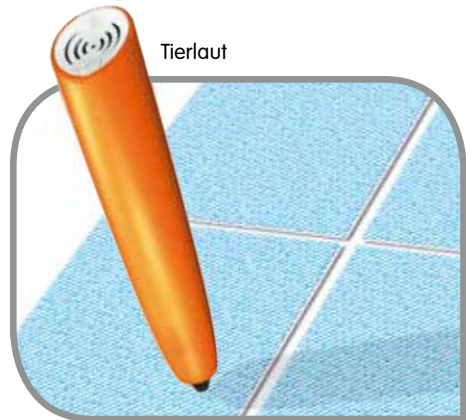


Spiel 2: tiptoi®, das Sound memory®



Im Gegensatz zur klassischen Variante werden beim Sound memory® die Karten nicht aufgedeckt. Jeder Spieler tippt während seines Zuges zwei verdeckte Karten an. Zu Beginn des Spiels könnt ihr entscheiden, ob der tiptoi Tierlaute oder eindeutige Hinweise zu den verdeckten Tieren abspielt. Wird während eines Zuges ein identisches Bildpaar entdeckt, darf der Finder die Karten aufdecken, zu sich nehmen und so lange weiterspielen, bis er kein Paar mehr findet. Wird kein Paar entdeckt, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

„WAAA
rrrrr“



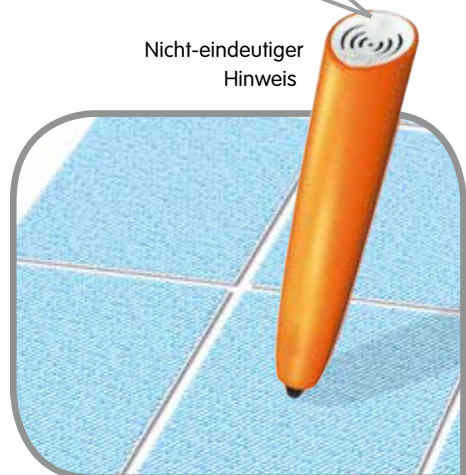
Spiel 3: tiptoi®, die Herausforderung



Diese Variante wird nach den gleichen Regeln gespielt wie das Spiel 2.

Die Herausforderung besteht allerdings darin, dass der tiptoi beim Antippen einer Karte nur einen Tipp zum verdeckten Tier gibt, der nicht eindeutig ist. Merkt euch diese Tipps und kombiniert sie. Denn erst nach mehreren Tipps wird sich herauskristallisieren, welches Tier sich dahinter verbirgt.

„Dieses Tier
frisst Fleisch.“



memory® - für einen Spieler (Solitärvariante)



Alle drei neuen Spielformen kannst du auch alleine spielen.



Der Stift zählt wie viele Züge du brauchst, um alle Paare abzuräumen.



Versuche die Paare mit so wenigen Zügen wie möglich zu finden.

Bei der Spielvariante 1 gibt es folgende Besonderheiten:

Du musst in jedem Zug den Stift genau einmal benutzen, damit der Stift diesen Zug richtig zählen kann. Wenn du alle Paare gefunden hast, tippst du auf das Stopp-Zeichen, um das Spiel zu beenden. Der tiptoi sagt dir dann, wie gut du warst.

Entdecken



Tippt bei „Entdecken“ die Bildseiten der Karten an, um wissenswerte Fakten und rekordverdächtige Tatsachen über die abgebildeten Tiere zu erfahren. Auf jeder Karte ist anderes Wissen hinterlegt. Es lohnt sich also, beide Karten eines Paares anzutippen.

Genau genommen ...

... sind einige der Hinweise nur dann richtig, wenn man Sie ausschließlich auf die zugehörige Tierklasse bezieht.

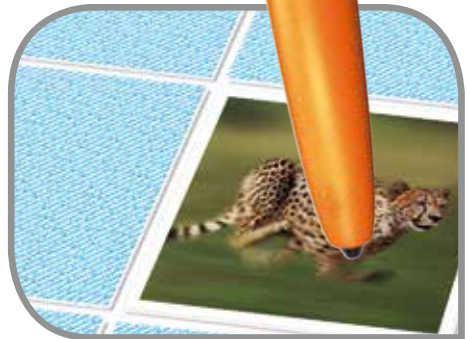
Ein Beispiel:

Eine Goliath-Vogelspinne ist, verglichen mit den anderen Tieren aus der Klasse der Spinnentiere, sehr groß. Im Vergleich mit einem Blauwal wäre die Vogelspinne natürlich nur sehr klein.



„Der schnellste Sprinter an Land ist der Gepard...“

Wissen bei „Entdecken“



© 2011

memory® ist eine eingetragene Marke der Ravensburger AG

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

www.ravensburger.com
www.tiptoi.de