

6-10
Jahre

Die Englisch Detektive

Ein spannendes Detektiv-Spiel
für 1-4 Spieler von 6-10 Jahren

Autor: Kai Haferkamp · Illustration: Dynamo Limited

Design: DE Ravensburger · Kinetik · KniffDesign (Spielanleitung) · Redaktion: Clemens Türck

Spannende Jagd auf Professor Mad!

Der verrückte Professor will in eurer Stadt Chaos verbreiten und ihr könnt ihn nur gemeinsam stoppen. Entlarvt den Saboteur im TV-Studio, knipst den richtigen Draht der Lachgasbombe durch und knackt Professor Mads Tresor, um an seine Pläne zu kommen. Ganz nebenbei lernt ihr jede Menge spannende englische Wörter und deren Aussprache – der tiptoi macht's möglich! Spannende Aussichten für clevere Detektive.



Liebe Eltern,
das Spiel „Die Englisch-Detektive“ 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 „Die Englisch-Detektive“ auf den Stift.

Sollten Sie das Spiel „Die Englisch-Detektive“ im Starterset zusammen mit dem tiptoi-Stift erworben haben, brauchen Sie hier nichts zu tun. Die nötige Audiodatei ist dann bereits auf dem 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 „Die Englisch-Detektive“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig

Inhalt

- 1 1 Spielplan
- 10 Spieltafeln:
 - 2 8 Orte
 - 3 1 Sonderauftrag „Verfolgungsjagd“
 - 4 1 Ablagetafel für Prof. Mad
- 5 4 Spielfiguren
- 6 4 Laufscheiben
- 7 16 Medaillen
- 8 3 rote Ringe
(für die Markierung der Zielorte)



Spielaufbau

- Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- Legt die **16 Medaillen**, die **3 roten Ringe**, die **Sonderauftragstafel** und die **8 Ortstafeln** neben den Spielplan, die 8 Ortstafeln am besten mit der Rückseite nach oben.
- Die **Ablagetafel** von Professor Mad legt ihr neben den Spielplan zu seinem Labor (rechts unten).
- Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich die dazugehörige **Laufscheibe** und die **Spielfigur**. Die Spielfiguren stellt ihr auf das Startfeld des Spielplans: Es ist das rote Feld mit der Lupe in der Spielplanmitte. Dieses Feld kennzeichnet das Hauptquartier der Detektive (der danebenstehende Bauwagen). Jeder Spieler legt seine Laufscheibe vor sich ab.
- Schaltet den tiptoi-Stift ein. Dazu drückt ihr so lange auf den Einschaltknopf, bis das Startgeräusch ertönt.



Spielt **ein Spieler alleine** gegen Professor Mad, ist der Abschnitt „**Das Spiel für einen Spieler**“ auf der letzten Seite dieser Anleitung wichtig.

Spielziel

Versucht gemeinsam, Professor Mad zu besiegen! Er taucht an acht Orten auf dem Spielplan auf und versetzt die Stadt in Angst und Schrecken. Lauft zu den Zielorten und erfüllt dort die acht Aufträge.



Wer einen Auftrag schafft, erhält eine Medaille. Wird ein Auftrag nicht geschafft, schnappt sich Professor Mad die Medaille.

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr am Ende mehr Medaillen habt als Professor Mad.



Navigationsleiste

Mit der Navigationsleiste rechts unten 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 . Ihr könnt nun auf den Spielplan, die Tafeln und die anderen Spielelemente tippen. Ihr hört entweder eine Erklärung des Spielmaterials oder die englischen Begriffe der angetippten Gegenstände. Hört euch die englischen Wörter an, um schon mal für die Jagd auf Professor Mad zu üben!
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise, außerdem werden kurz und übersichtlich die Spielregeln erklärt. <i>Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch nun die Regeln über das Info-Zeichen erklären lassen. Falls dann noch Fragen auftauchen, könnt ihr in dieser gedruckten Anleitung nachschlagen.</i>
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.
Spiel starten		Wenn ihr bereit seid, es mit Professor Mad aufzunehmen, dann tippt auf den Würfel , um das Spiel zu starten.

Spielablauf

Für 2 bis 4 Spieler

(Die Besonderheiten für das Spiel alleine werden auf der letzten Seite unter „Das Spiel für einen Spieler“ erklärt.)

Nachdem ihr auf den Würfel getippt und das Spiel gestartet habt, folgt den Anweisungen des tiptoi:
Zunächst müsst ihr euch zum Spiel anmelden:
Tippt mit dem tiptoi einzeln nacheinander auf eure Laufscheiben.



Wenn ihr euch alle angemeldet habt, dann tippt auf das Hauptquartier auf dem Spielplan (der umgebaute Bauwagen in der Mitte des Plans).

Der tiptoi gibt bekannt, wer beginnt. Danach sind alle Spieler im Uhrzeigersinn einzeln an der Reihe.

Das Hauptquartier der Detektive ist das Startfeld – vom runden Feld mit der Lupe aus zieht ihr eure Figuren auf den grauen Laufwegen.

So wird gezogen:

Wer am Zug ist, tippt auf seine Laufscheibe und zieht seine Figur um so viele Schritte, wie der tiptoi sagt.

Ihr dürft eure Figuren in jede beliebige Richtung ziehen. Felder, auf denen andere Figuren stehen, werden übersprungen und zählen nicht mit.

Der Zug muss auf einem freien Feld enden. Ihr dürft bei eurem Zug auch Schritte verfallen lassen.



Zielorte:

Der tiptoi nennt zu Spielbeginn **drei Zielorte**, an denen aktuell ein Auftrag zu erledigen ist. Markiert sie auf dem Spielplan, indem ihr die **drei roten Ringe** um die entsprechenden roten Felder des Laufweges legt.

Immer wenn ein Auftrag an einem Zielort erledigt ist, nennt euch der tiptoi einen neuen Zielort und ihr legt den roten Ring des „erledigten“ Zielortes dorthin.

So könnt ihr immer genau sehen, zu welchen Zielorten ihr aktuell laufen müsst.

Zielort erreicht?

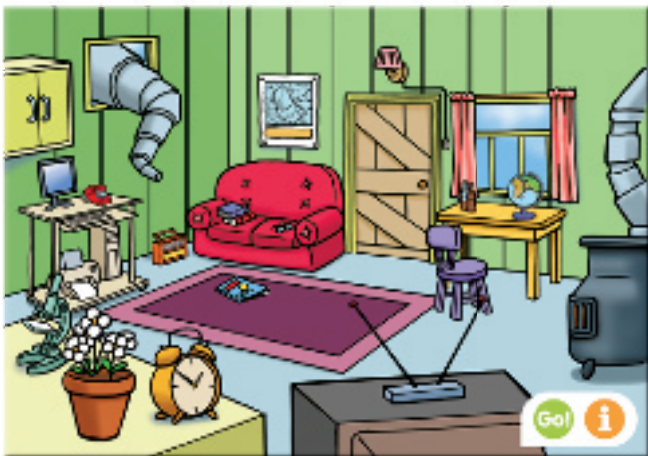
Erreicht einer von euch einen Zielort, lässt er seine Figur auf dem roten Feld stehen. Er nimmt die dazugehörige Ortstafel zu sich und versucht, diesen Auftrag zu erfüllen.



Dafür kann er zunächst auf das Info-Zeichen der Ortstafel tippen, um die Regeln des Auftrages zu erfahren. Tippt er auf das Go!-Zeichen, startet er den Auftrag.



An den meisten Zielorten versucht der Spieler, der den Ort zuerst erreicht hat, alleine den Auftrag zu erfüllen. Nur im Detektiv-Hauptquartier versucht ihr es alle gemeinsam.



Die Aufträge im Einzelnen:



Professor Mads Labor

Knack den Tresor von Professor Mad! Du musst auf die richtige dreistellige Zahlenkombination tippen und sie mit dem grünen Knopf bestätigen. Mit dem roten Knopf kannst du deine Eingaben wieder löschen. Aber Achtung: Wenn du die Kombination dreimal falsch eingibst, wird der Alarm ausgelöst und der Auftrag ist verloren!



Zoo

Professor Mad will die Tiere im Zoo aus ihren Gehegen lassen, damit sie für Angst und Verwirrung in der Stadt sorgen. Er kann die Schlösser der Gehege mit einem Fernauslöser öffnen. Der Zoodirektor merkt das aber und lenkt dich zu den richtigen Tieren, damit du die Käfigtüren wieder zusperrst. Wenn es dir gelingt, auf die vier richtigen Tiere zu tippen, bevor die Zeit abläuft, ist der Auftrag erfüllt.



Museum

Professor Mad möchte die Ausstellungseröffnung im Museum stören und hat heimlich eine Lachgasbombe installiert. Kannst du die Bombe entschärfen, bevor sie explodiert? Ein Bombenexperte sagt dir über Funk die drei Farben der Drähte, die du innerhalb von zehn Sekunden durchschneiden musst, indem du auf sie tippst. Aber wehe, du kneifst einen falschen Draht durch, dann ist der Auftrag verloren!



TV-Studio

Professor Mad hat einen Saboteur ins TV-Studio eingeschleust. In 30 Sekunden beginnt die Show und du musst schnell den Saboteur finden! Tipp auf die Symbole für Kleidung und Haarfarbe. Dann sagt dir ein Zeuge am Telefon, welche Farbe das betreffende Kleidungsstück oder welche Haarfarbe der Saboteur hat. Sobald du sicher weißt, wer der Saboteur ist, tipp auf ihn, dann ist der Auftrag erfüllt! Wenn du auf eine unschuldige Person tippst, verlierst du Zeit.



Open Air-Bühne

Rette das Konzert! Professor Mad hat den Dirigenten außer Gefecht gesetzt und du musst nun den richtigen Instrumenten den Einsatz geben. Der tiptoi sagt den Namen eines Instruments und du musst so schnell wie möglich darauf tippen. Tippst du viermal richtig, kann das Konzert stattfinden und der Auftrag ist erfüllt.



Spielzeugladen

Um den Kindern den Spaß an buntem Spielzeug zu verderben, hat Professor Mad alle Spielzeuge im Regal grau gemacht! Hilf dem Ladenbesitzer, sie wieder einzufärben. Tipp dafür erst auf eine Farbe. Der Ladenbesitzer sagt dir dann, welche Spielzeuge du mit der Farbe einfärben sollst. Färbst du vier Spielzeuge richtig, hast du den Auftrag erfüllt.



Detektiv-Hauptquartier (an diesem Ort spielt ihr ausnahmsweise alle mit!)

Verflixter Professor Mad! Er ist ins Detektiv-Hauptquartier eingebrochen und hat eine Wanze versteckt. Helft alle mit, sie zu finden! Wer diesen Ort erreicht hat, darf auch zuerst auf einen Gegenstand auf der Ortstafel tippen. Der tiptoi sagt ihm, ob die Wanze dort versteckt ist. Falls nicht, ist der nächste Spieler dran usw. Wer die Wanze findet, erhält eine Medaille.



Schnellrestaurant

Jeden Morgen holt ein Gehilfe das Frühstück für den verrückten Professor. Du hast dich an der Kasse eingeschmuggelt und stellst für den Gehilfen das Frühstück gemäß seiner Bestellung zusammen. So kannst du heimlich Schlafpulver unter das Essen mischen. Aber Achtung: Der Gehilfe nimmt das Frühstück nur mit, wenn du die Bestellung genau ausführst. Tipp auf die Lebensmittel auf dem Bildschirm, die der Gehilfe bestellt. Schaffst du es, das Frühstück fehlerfrei zusammenzustellen, ist der Auftrag erfüllt.

Schafft der Spieler den Auftrag, nimmt er sich eine Medaille aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab. Schafft er den Auftrag nicht, legt er eine Medaille aus dem Vorrat auf Professor Mads Ablagetafel.

Tipp: Bevor ihr versucht, einen Auftrag auf einer Ortstafel zu erfüllen, könnt ihr auf die Gegenstände, Tiere usw. auf der Ortstafel tippen, um sie besser kennenzulernen. Dann könnt ihr den Auftrag leichter erfüllen.

Sonderaufträge

Zwischendurch kann es passieren, dass die Polizei eure Mithilfe bei einem Sonderauftrag braucht. Dann erhaltet ihr einen Auftrag per Funk. Der Spieler, der gerade am Zug ist, unterbricht seinen Zug, um den Sonderauftrag zu erfüllen.

Es gibt zwei Sonderaufträge:

Verfolgungsjagd und **Stinkbomben-Suche**.

Verfolgungsjagd

Nimm dir die Sonderauftragstafel für die Verfolgungsjagd.

Tipp dort auf das



Go!-Zeichen, um den Auftrag zu starten oder zunächst



auf das Info-Zeichen, um mehr über die Verfolgungsjagd zu erfahren:



Haltet den Dieb! Ein Komplize von Professor Mad hat etwas Wertvolles geklaut und du musst ihn verfolgen. Aus dem Hubschrauber sagt dir ein Agent, in welche Richtung der Dieb mit seinem Skateboard flüchtet. Du musst auf den richtigen Pfeil tippen, sobald der tiptoi dir eine Richtung gesagt hat. Aber sei schnell, sonst ist der Dieb weg und du schaffst den Sonderauftrag nicht.

Stinkbomben-Suche

Die Stinkbomben-Suche wird auf dem Spielplan gespielt. Um den Sonderauftrag zu starten, tippst du auf die Polizeistation. Um die Regeln dieses Auftrags zu hören, tippst du auf das Info-Zeichen auf dem Spielplan.

Professor Mad hat an mehreren Orten in der Stadt Stinkbomben versteckt. Such auf dem großen Spielplan die Orte, die der Hubschrauberpilot dir sagt, und tipp auf sie. Wenn du schnell genug bist, werden die Bomben entschärft. Wenn du zu langsam bist oder wenn du auf den falschen Ort tippst, explodieren die Bomben und in der Stadt stinkt es fürchterlich.



U-Bahn

Es gibt zwei U-Bahn-Felder auf dem Spielplan. Wer sie benutzt, kann große Entfernungen überwinden.

U-Bahn-Felder werden wie normale Lauffelder betreten. Beim Betreten kann sich der Spieler aussuchen, ob er mit seinem nächsten Schritt auf das jeweils andere U-Bahn-Feld – unter der Stadt hindurch – springt oder auf dem normalen Laufweg weiterläuft. Ist ein U-Bahn-Feld (oder sind sogar beide Felder) besetzt, könnt ihr trotzdem die U-Bahn benutzen und über die betreffende(n) Figur(en) hinweg weiterziehen.

Spielende

Habt ihr an allen acht Orten des Spielplans versucht, einen Auftrag zu erfüllen, endet das Spiel.

Zählt die Medaillen aller Spieler zusammen und vergleicht sie mit denen auf Professor Mads Ablage-tafel (der tiptoi hat auch mitgezählt und sagt euch das Ergebnis).

Hat Professor Mad mehr, ist er der Sieger und stürzt die Stadt ins Chaos.

Habt ihr mehr? Dann habt ihr gewonnen und Professor Mad wird sich so schnell nicht mehr blicken lassen. Der Spieler mit den meisten Medaillen ist außerdem der „Meisterdetektiv“!



Das Spiel für einen Spieler

Wenn du alleine spielst, läufst du nicht mit deiner Spielfigur auf dem Spielplan von Ort zu Ort. Stattdessen sagt dir der tiptoi, an welchem Zielort gerade ein Auftrag auf dich wartet.

Du nimmst dir die entsprechende Ortstafel und versuchst, Professor Mad zu besiegen.

Dann nennt der tiptoi den nächsten Zielort usw.

Hast du am Ende mehr Medaillen als Professor Mad? Super! Dann hast du ihn alleine besiegt.



© 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

227757