

7-99
Jahre

Quer durch Europa

**Die spannende Verfolgungsjagd
für 1-4 Spieler von 7-99 Jahren**

Autoren: Ursula & Wolfgang Kramer

Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)

Illustration: Sybille Ring, Nora Nowatzyk

Redaktion: Jürgen Valentiner-Branth, Florian Mühlegg

Soundproduktion: www.novosonic.com

Copyrights: mauritius images, ghettymimages

Ravensburger® Spiele Nr. 00 579 6

**Löse den Kriminalfall – lerne
Europa kennen.**

**Wo steht der Eiffelturm? Wie heißt die
Hauptstadt von Schweden? An welchem
Meer liegt Barcelona? Die Spieler sind als Ermittler
auf der Jagd nach einem flüchtigen Verbrecher.
Um ihn zu fassen, müssen sie ihr Wissen geschickt
unter Beweis stellen.**



Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig

Liebe Eltern,

das Spiel „Quer durch Europa“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, vermittelt interessantes Wissen und stellt spannende Quiz-Fragen.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Quer durch Europa“ 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 „Quer durch Europa“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Inhalt

- 1 1 Spielplan
- 2 4 Flugzeuge
- 3 1 Tätermarkierung
- 4 60 Ortskarten
- 5 1 Verdächtigentafel
- 6 1 Fluglineal
- 7 20 Marker
- 8 35 Punktechips



Steuerungsleiste

Mit den Zeichen unten auf dem Spielplan steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen.

Anmelden		Tippt mit dem eingeschalteten tiptoi-Stift zunächst auf das Anmeldezeichen , um das Spiel zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal umsehen? Dann wählt das Zeichen für „Entdecken“ aus. Tippt anschließend auf den Spielplan oder die Ortskarten, um etwas über die Orte, Länder, Gewässer oder Sehenswürdigkeiten zu erfahren.
Info		Das Info-Zeichen auf dem Spielplan könnt ihr jederzeit antippen, um Hinweise und Tipps anzuhören. Berührt das Info-Zeichen auf den Ortskarten, um wissenswerte Informationen zu einem Zielort zu bekommen.
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 1		Tippt auf den einäugigen Würfel, um das Hauptspiel , die spannende Verfolgungsjagd quer durch Europa zu starten.
Spiel 2		Tippt auf den zweiäugigen Würfel, um ein Europaquiz (ohne Verfolgungsjagd) zu starten.
Spiel 3		Tippt auf dreiäugigen Würfel, um die Spielvariante „Top 10“ zu starten.
Antwortmöglichkeiten		Bei machen Fragen stehen die Antwortmöglichkeiten A, B oder C zur Auswahl. Tippt das Zeichen mit der richtigen Lösung auf dem Spielplan an.
Windrose		Diese Windrose zeigt euch nicht nur die Himmelsrichtungen an. Im Spiel könnt ihr über die vier farbigen Bereiche auch Einstellungen vornehmen, z.B. eure Spielerfarben auswählen.



Die Spielvarianten

Nachdem ihr eines der drei Spiele mit dem entsprechenden Würfel-Zeichen gestartet habt, führt euch der tiptoi-Stift durch das Spiel und erklärt euch immer genau, was es als Nächstes zu tun gibt. Im Folgenden deshalb nur eine Kurzbeschreibung der Spielvarianten, um einen Überblick zu vermitteln.

Spiel 1 – „Verfolgungsjagd quer durch Europa“



Im Hauptspiel schlüpft ihr in die Rolle von Ermittlern, die einen flüchtigen Verbrecher quer durch Europa verfolgen.

Euer gemeinsames Ziel ist es, den Verbrecher zu identifizieren und aufzuspüren, bevor er Europa verlassen kann. Wer von euch durch das richtige Lösen von Quizfragen und Suchaufgaben die meisten Punktechips ergattern kann, wird am Spielende zum Chefermittler gekürt.

Sobald ihr eure Spielerfarben und den Schwierigkeitsgrad gewählt habt, erfahrt ihr, wo das Verbrechen verübt worden ist. Ihr erhaltet Hinweise, wohin der Verbrecher geflohen ist (z.B. in eine Stadt, die weiter nördlich liegt).

Reihum fliegt nun jeder von euch mit seinem Flugzeug in die Stadt, die gemeint sein könnte. Ihr dürft dabei eine beliebige Stadt anfliegen, die nicht weiter als die Länge des Fluglineals entfernt ist. Immer wenn ihr eine Stadt erreicht, die die genannte Bedingung erfüllt, erhaltet ihr einen Punktechip. Durch das richtige Beantworten einer Quizfrage könnt ihr einen weiteren Punktechip ergattern.

Falls die Stadt noch nicht die gesuchte Fluchtstadt des Verbrechers war, erhaltet ihr einen weiteren Hinweis darauf.

Habt ihr die gesuchte Stadt erreicht, erfahrt ihr eine Eigenschaft des Verbrechers (z.B. „er trägt eine Kopfbedeckung“), die euch hilft, andere Verdächtige auszuschließen. Solange ihr nicht genau wisst, wie der Verbrecher aussieht, kann er weiter fliehen.

In der vierten Fluchtstadt solltet ihr in der Lage sein, den Verbrecher eindeutig zu identifizieren und damit dingfest zu machen. Schafft ihr das, so habt ihr das Spielziel erreicht.

Tipp: Nutzt die Marker, um euch die Hinweise auf den nächsten Fluchtort und die Eigenschaften des Verbrechers zu merken. Legt die Marker dazu im Hinweisfeld oben links auf dem Spielplan oder auf der Verdächtigentafel ab.



Spiel 2 – „Europaquiz“



Für diese Spielvariante benötigt ihr nur den Spielplan, die Ortskarten und die Punktechips.

Nachdem ihr eure Spielerfarbe und den Schwierigkeitsgrad gewählt habt, werden euch reihum Quizfragen und Suchaufgaben gestellt. Wer die meisten davon richtig lösen kann und so die meisten Punktechips ergattert, gewinnt das Spiel.

Spiel 3 – „Top 10“



Auch für diese Spielvariante benötigt ihr nur den Spielplan, die Ortskarten und die Punktechips.

Diesmal stellt euch der Stift knifflige Fragen, für die etwas Vorwissen nötig ist.

Es geht darum, Orte oder geografische Elemente nach bestimmten Eigenschaften zu sortieren. Z.B. „Sortiere diese 10 Orte nach der Zahl ihrer Einwohner!“, „Finde die 10 längsten europäischen Flüsse beginnend mit dem längsten!“

Reihum versucht ihr, die gerade gesuchte richtige Lösung anzutippen. Wer am häufigsten richtig liegt und so die meisten Punktechips ergattert, ist der Sieger.

Solospiel

Alle drei oben genannten Spielvarianten sind in leicht abgewandelter Form auch als Solospiel spielbar. Wenn sich zu Spielbeginn nur ein Spieler anmeldet, wird das Solospiel automatisch gestartet.

Der Stift sagt dir genau, was zu tun ist und verrät dir am Ende des Spiels, wie gut du warst.



© 2014 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

231766