

Verloop van het spel

Het zoeken naar de schatten verloopt altijd op dezelfde manier, onafhankelijk van het gekozen spel of de moeilijkheidsgraad:

Start van het spel

Nadat jullie alles voor het gekozen spel voorbereid hebben, tip je op de papegaai. Hij geeft jullie dan een korte uitleg van het spel.

Daarna vertellen de eilandbewoners die met dit spel meespelen, om de beurt welke schatkist zij zoeken. De zeemeermin zegt bijvoorbeeld: "Ik zoek de kist 6 + 3".

Als je de som goed hebt opgelost, weet je welke kist de bewuste eilandbewoner zoekt (in ons voorbeeld zoekt de zeemeermin de kist met het cijfer 9).



Afhankelijk van de hoogte van de moeilijkheidsgraad geven de dolfin en de piraat jullie ook rekensommen op, waarvan de oplossing telkens naar een van de andere schatkisten wijst (de papegaai zoekt geen schatkisten).

Onthoud goed welke rekensom door welke eilandbewoner opgegeven wordt. Deze rekensommen gelden voor alle spelers. Wie met zijn speelfiguur één van de gezochte kisten als eerste bereikt, mag deze kist houden.

Nadat jullie de rekensommen van de eilandbewoners gehoord hebben, vertelt de papegaai jullie welke speler begint (de jongste of de oudste). Daarna zegt de papegaai hoeveel velden deze speler zijn speelfiguur mag verzetten. De eerste speler begint zijn beurt dus met: "Speelfiguur verzetten".

Verloop van een speelbeurt

1. Speelbeurt starten

Je start je speelbeurt door met de tiptoi-stift op één van de eilandbewoners te tippen.

- Als je een rekensom nog een keer horen wilt, moet je op de zeemeermin, de dolfin of de piraat tippen.



De aangetipte eilandbewoner herhaalt dan zijn laatste rekensom (b.v. "Ik zoek de kist 6 + 3).

De papegaai vertelt je dan hoeveel velden je met je speelfiguur mag lopen.

- Als je de rekensom nog wel herinnert, kan je ook meteen op de papegaai tippen. Hij vertelt je dan direct hoeveel velden je met je speelfiguur mag lopen.



Als je op de papegaai tipt, noemt hij een cijfer tussen 2 en 6. Als je eerst op de zeemeermin, de dolfin of de piraat tipt, noemt de papegaai slechts een cijfer tussen 1 en 5. Met andere woorden: door de sommen goed te onthouden, kom je met je speelfiguur sneller vooruit.

Opmerking: De startspeler slaat bij zijn eerste speelbeurt deze stap over. De papegaai noemt in het begin automatisch het aantal velden dat met de speelfiguur gelopen mag worden.

2. Speelfiguur verzetten

De speelfiguren lopen over de 20 velden van het strand. Je mag je speelfiguur net zoveel velden verzetten als de papegaai je zegt. Je mag daarbij zelf beslissen of je links- of rechtsom loopt. Ook mag je jouw speelfiguur minder velden laten lopen of zelfs laten staan. Probeer in ieder geval zo snel mogelijk één van de velden te bereiken waarop een gezochte kist ligt!

3. Schatkist bergen

Nadat je je speelfiguur verzet hebt, zijn er twee mogelijkheden:

1. Je speelfiguur staat niet op een veld met een kist die gezocht wordt:

Je geeft nu de tiptoi-stift aan je linker buurman. Hij start nu zijn nieuwe speelbeurt.

2. Je speelfiguur staat op een veld waarop een gezochte kist ligt:

tip met de tiptoi-stift op de kist. Daarna wordt je gevraagd ook op de eilandbewoner die deze kist zoekt te tippen.

- Als je de rekensom goed opgelost hebt, is de kist voor jou. Aan het eind van het spel telt hij voor één punt. De betreffende eilandbewoner geeft nu een nieuwe rekensom op, die weer voor alle spelers geldt. Daarna geef je de tiptoi-stift aan je linker buurman. Hij start nu zijn nieuwe speelbeurt.

- Als je de verkeerde kist of de verkeerde eilandbewoner getipt hebt, moet je een kist of een edelsteen uit je eigen voorraad afgeven (natuurlijk alleen als je een kist of edelsteen hebt). Daarna geef je de tiptoi-stift aan je linker buurman, die nu zijn nieuwe speelbeurt start.

Speciale rekensom

Als je aan het begin van je speelbeurt op de papegaai tipt, kan het gebeuren dat hij niet het aantal velden noemt die je speelfiguur lopen mag, maar in plaats daarvan edelstenen aan je schenkt of een speciale rekensom geeft. Met het oplossen van de speciale rekensom kan je ook edelstenen verdienen. De papegaai vertelt je precies wat je doen moet. In dit geval vervalt je normale speelbeurt. Daarna geef je de tiptoi-stift aan je linker buurman, die nu zijn nieuwe speelbeurt start.

Minispellen

Nadat een speler een som van de zeemeermin goed heeft opgelost, kan het gebeuren dat ze zo enthousiast is dat ze een mini-spel met jullie spelen wil. Het normale spelverloop wordt dan tijdelijk onderbroken en alle spelers doen mee met het mini-spel. Hiermee kunnen jullie edelstenen verdienen. De zeemeermin vertelt precies wat jullie moeten doen. De speler die op dit moment aan de beurt was, start het mini-spel. Na afloop van het mini-spel krijgt de linker buurman van de speler die het mini-spel gestart had, de tiptoi-stift. Deze speler start dan zijn speelbeurt zoals hierboven beschreven en het spel gaat verder zoals gewoonlijk.



Bij de speciale sommen en in de mini-spellen spelen alleen de vissen en de bomen in het midden van het eiland een rol. In spel 1 zitten geen speciale sommen of minispellen.

Eind van het spel

Zelfs op het mooie Getalleneiland gaat ooit de zon onder en wordt het te donker voor het zoeken naar de schatkisten. Als dat het geval is, maakt de papegaai een eind aan het spel (afhankelijk van het aantal spelers is dat na 20 tot 36 speelbeurten het geval). De papegaai kondigt het eind van het spel twee speelronden van te voren aan. In het uitzonderlijke geval dat alle schatkisten voor het eind van het spel gevonden en geborgen zijn, beëindigt de papegaai het spel natuurlijk direct. Als het spel dan beëindigd is, telt ieder van jullie zijn schatkisten en edelstenen. Een edelsteen en een schatkist tellen voor één punt – het maakt niet uit welk getal op de kist staat. De speler die de meeste punten heeft, wint. Bij een gelijke stand zijn er meer winnaars.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger BV · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV / SA · BITM, Atomiumsquare, P.O. box 357
B-1020 Brussel / Bruxelles
www.ravensburger.com
www.tiptoi.nl
www.tiptoi.be

5-10
jaar

Het interactieve leersysteem

tiptoi®
brengt leren tot leven

230323

Ravensburger

Het mysterie van het getalleneiland

Een spannende jacht naar de geheimzinnige schatkisten voor 1-4 spelers van 5-10 jaar

Auteur: Reiner Knizia · Illustraties: Dynamo Limited · Redactie: Clemens Türk
Design: DE Ravensburger, Kinetic, Miki Orange Design (spelregels) · Ravensburger® spel nr. 00 545 1

Bereid je voor op een avontuur op het Getalleneiland!

Op het strand van het legendarische Getalleneiland liggen talloze schatkisten verstopt in het zand. De eilandbewoners – de papegaai, de zeemeermin, de dolfin en de piraat – geven je sommen op, die naar de kisten leiden. Nu willen ze dat jullie de sommen oplossen en de schatkisten voor hen opgraven. Afhankelijk van hoe goed je bent in hoofdrekenen, kun je de avonturen op verschillende niveaus beleven. Bovendien kun je spannende speciale rekensommen en mini-spellen verwachten: leg bij de Fotosafari exotische dieren vast, bewijs bij Getallenvissen je stalen zenuwen en slinger bij de Jungle-expeditie van boom naar boom.



Beste Ouders,
Het spel "Het mysterie van het getalleneiland" functioneert uitsluitend met de originele Ravensburger® tiptoi-stift. De stift leidt de spelers door het spel en legt steeds precies uit wat er gedaan moet worden.

Voordat het spel kan beginnen, moet het bij dit spel behorende audiobestand op de stift geladen worden.

Een uitvoerige handleiding voor het downloaden van een audiobestand en overzetten op de stift, vindt u bij de stift. Daarom hierbij alleen een korte samenvatting:

Om een audiobestand op de stift over te zetten, heeft u het programma "tiptoi® Manager" nodig. Daartoe sluit u de stift met de verbindingkabel op uw computer aan. tiptoi verschijnt onder deze computer of direct op uw bureaublad (indien u Mac OS X gebruikt). Daar vindt u de installatiebestanden voor de "tiptoi® Manager" (voor Windows-PC resp. Mac).

Als dat nog niet gebeurd is, installeert u de "tiptoi® Manager" op uw computer. Start vervolgens de "tiptoi® Manager". Klik in het menu op "producten" om het audiobestand voor dit spel te downloaden en op uw tiptoi-stift over te zetten.

Ravensburger



Inhoud

- 1 1 spelbord
- 2 4 speelfiguren
- 3 4 schijven met daarop de eilandbewoners
- 4 20 groene schatkisten (2 x 1 t/m 10)
- 5 20 gele schatkisten (1 t/m 25)
- 6 20 blauwe schatkisten (26 t/m 100)
- 7 30 edelstenen
- 8 1 spellenoverzicht (op de bodem van de doos)



Vorbereiding

- Leg het spelbord in het midden van de tafel
- Leg de edelstenen klaar als voorraad
- Iedere speler krijgt een edelsteen uit de voorraad en een speelfiguur
- Plaats de speelfiguren op een loopveld naar keuze op het strand van het eiland, iedere figuur op een ander veld

Welke schatkisten en eilandbewoners nodig zijn hangt af van het spel en de gekozen moeilijkheidsgraad.

Bedieningssymbolen

De symbolen waarmee je het spel kunt regelen, vind je in de linker benedenhoek van het spelbord. Schakel nu de tiptoi-stift in. Dat doe je door net zo lang de inschakelknop ingedrukt te houden tot het startgeluid klinkt.

Aanmelden		Tip met de tiptoi-stift op het aan-symbool om het spel te activeren.
Info		Op het symbool info kan je elk moment tippen om tips en aanwijzingen te beluisteren. Bovendien worden de spelregels kort en helder uitgelegd.
Over slaan		Op het symbool overslaan kan je altijd tippen als je een uitleg van de tiptoi wilt overslaan.
Herhalen		Op het symbool herhalen kan je altijd tippen om wat de tiptoi het laatst gezegd heeft nog een keer te horen.

Doel van het spel

De eilandbewoners (de papegaai, de zeemeermin, de dolfin en de piraat) geven jullie rekensommen op. Wie goed rekt en met zijn speelfiguur de kist met de goede oplossing het snelste bereikt, mag de kist opnemen en als buit bewaren.

Door het oplossen van speciale rekensommen en in de minispellen kunnen jullie er nog meer edelstenen bij verdienen. Wie aan het eind van het spel de meeste schatten (edelstenen en schatkisten bij elkaar geteld) heeft, is de winnaar van het spel.

Spelkeuze

Nadat jullie het spel met een tip op het aan/uit symbool gestart hebben, wordt je gevraagd om het aantal spelers en het niveau te kiezen. Dat doe je met behulp van het spelkeuzepaneel, dat op de bodem van de speldoos afgedrukt is. Bepaal eerst het aantal spelers door met de tiptoi-stift op het betreffende veld te tippen.



- licht** Kies vervolgens het spel en de moeilijkheidsgraad: dat doe je door op één van de logo's voor het niveau bij het gewenste spel te tippen. De vier spellen onderscheiden zich wat betreft de hoogte van de getallen en de rekensort. Dus afhankelijk van hoe goed je al bekend bent in de wereld van de cijfers en de getallen, je vindt altijd een passend spel. Hoe meer eilandbewoners meedoen, hoe moeilijker (maar tactisch ook leuker) de spellen worden.
- middel**
- moeilijk**



Spel 1

Cijfers van 1 tot en met 10, eerste optellen en aftrekken, buurgetallen (1 hoger, 1 lager) bepalen.

Voor dit spel zijn de **groene** schatkisten nodig. Schud ze met de cijfers naar beneden en leg op elk veld van het strand een kist. Draai daarna de kisten om zodat je de cijfers kunt zien.



Dit spel heeft een eenvoudige moeilijkheidsgraad. Je hebt er alleen maar de schijven van de papegaai en de zeemeermin bij nodig. Leg deze schijven naast het spelbord.

Spel 1 is heel geschikt voor een eerste kennismaking met de wereld van cijfers en getallen en kan al vanaf 5 jaar gespeeld worden. Op de groene schatkisten zijn naast een cijfer ook evenveel zwarte parels afgebeeld. Als de kinderen het rekenen met cijfers nog niet zo goed beheersen, kunnen ze dus ook de zwarte parels tellen. Omdat in spel 1 alleen gerekend wordt met de cijfers tot 10, kunnen ze bovendien hun vingers gebruiken om de cijfers op te tellen of af te trekken. Om de regels eenvoudig te houden wordt in spel 1 bewust afgezien van minispellen en speciale rekensommen. Ook de vissen en bomen met getallen op het spelbord spelen hier geen rol.

Spel 2

Cijfers en getallen van 1 tot en met 25, optellen, aftrekken, verdubbelen, halveren

Voor dit spel zijn de **gele** schatkisten nodig. Schud ze met de getallen naar beneden en leg op elk veld van het strand een kist. Draai daarna de kisten om zodat je de getallen kunt zien.



Als jullie de eenvoudige moeilijkheidsgraad gekozen hebben, leggen jullie bovendien de schijven met de papegaai en zeemeermin naast het spelbord. Voor de gemiddelde moeilijkheidsgraad moet de dolfin daar nog bij gelegd worden.

In spel 2 wordt met de getallenreeks tot 25 geoefend. Daarbinnen komen twee overgangen van het ene tiental naar het andere tiental voor, wat een bijzondere uitdaging betekent, bijvoorbeeld bij opdrachten als "7 + 5" of "24 - 8". Bovendien worden de kinderen door het verdubbelen en halveren (b.v. "de helft van 18"), voorbereid op vermenigvuldigen en delen.

Voorbeeld: Spelopbouw met 2 spelers in de gemiddelde moeilijkheidsgraad. Er spelen 4 spelers mee.



Spel 3

Cijfers en getallen van 1 tot en met 100, optellen, aftrekken, verdubbelen, halveren

Voor dit spel zijn de **gele en de blauwe** schatkisten nodig. Schud ze met de getallen naar beneden en leg op elk veld van het strand een gele en een blauwe kist. Draai daarna de kisten om zodat de getallen zichtbaar zijn.



Als jullie de eenvoudige moeilijkheidsgraad gekozen hebben, leggen jullie bovendien de schijven met de papegaai en zeemeermin naast het spelbord. Voor de gemiddelde moeilijkheidsgraad moet de dolfin daar nog bij gelegd worden, bij de hoogste moeilijkheidsgraad spelen alle vier de eilandbewoners mee.

In spel 3 wordt met de getallenreeks van 1 tot 100 geoefend. Dit vergt – met dezelfde rekensorten – beduidend meer van het kind dan in spel 2 omdat de grote getallen uit het hoofd berekend worden.

Spel 4

Cijfers en getallen van 1 tot en met 100, optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen

De voorbereiding van dit spel is dezelfde als die van spel 3.



Het verschil met spel 3 is dat er in spel 4 een beetje vermenigvuldigen bijkomt. Daardoor wordt het een intensieve oefening van alle vier de rekensorten. Hoofdrekeningen met deze getallenreeks bieden ook aan kinderen die al wat ouder zijn een uitdaging (en dus ook aan volwassenen). Zo traint spel 4 ook het hoofdrekenen voor de dagelijkse praktijk (betalen, geld wisselen...).