

Викторина в Дорогу

Авторы: Ronald Hofstätter & Arno Steinwender

Лицензия компании: White Castle e. U.

Редакция: Florian Mühlegg

Иллюстрации: Dynamo Limited, kinetic, Walter Pepperle

Дизайн: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger,

Vera Bolze (Правила игры)

Игра компании Ravensburger® № 00 724 0

Путешествуй весело и с пользой

Игра для детей 4–8 лет

Количество игроков: от 1 до 3

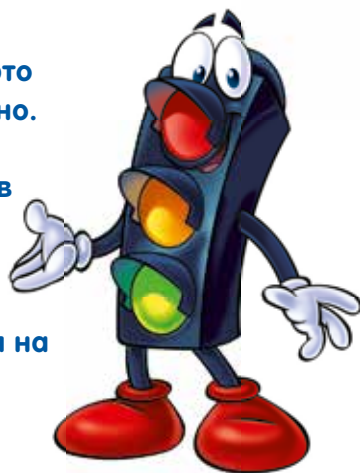
Поездка на автомобиле — это совсем не обязательно скучно.

Интерактивная ручка tiptoi® позаботится о развлечении в пути и поделится

интересными знаниями.

Увлекательные вопросы викторины, а также задания на смекалку и воображение привнесут оживление в атмосферу на заднем сиденье автомобиля. Даже

местность за окном автомобиля задействована в игре: «Кто первым увидит дорожный знак с ограничением скорости?».



4-8
лет

Дорогие родители!

Для игры «Викторина в дорогу» необходима оригинальная ручка **tiptoi** (Ravensburger). Ручка поможет сориентироваться в игре и шаг за шагом объяснит действия игрокам.

Перед первой игрой загрузите аудиофайл к игре «Викторина в дорогу» на интерактивную ручку. Подробная инструкция загрузки аудиофайла прилагается к ручке **tiptoi**.

Краткое описание:

Для того чтобы загрузить аудиофайл на карту памяти ручки, Вам необходимо воспользоваться программой «**tiptoi**® Manager». Если программа «**tiptoi**® Manager» ещё не установлена на Вашем компьютере, следуйте дальнейшим указаниям. Подключите ручку **tiptoi** к Вашему компьютеру при помощи соединительного кабеля. В окне «Компьютер» («Мой компьютер») появится папка с названием «**tiptoi**». Если Вы используете Mac OS X, то эта папка появится на рабочем столе. Там Вы найдёте установочный файл для программы «**tiptoi**® Manager». Установите его. После этого откройте программу «**tiptoi**® Manager» и загрузите аудиофайл к игре «Викторина в дорогу» на Вашу ручку **tiptoi**, выбрав в навигационной панели раздел «Продукция».

Содержание

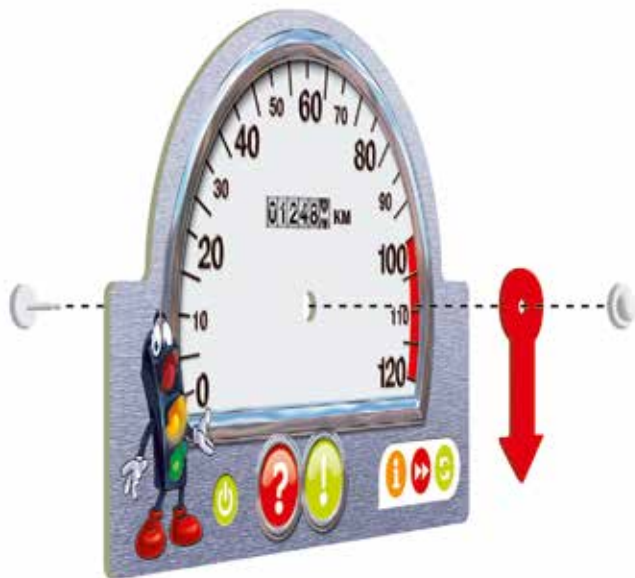
1 3 игровые панели со спидометром

**2 1 мешочек, в котором игру можно
взять с собой**



Подготовка к игре

Перед первой игрой тебе нужно собрать спидометры. Для этого прикрепи по одной красной стрелке к каждой игровой панели (смотри рисунок).



Спидометры собраны? Тогда вперёд! Перед началом новой игры каждый игрок берёт себе игровую панель и устанавливает стрелку на ноль.

Включи интерактивную ручку *tiptoi*. Чтобы начать игру, коснись ручкой значка «Включить» на одной из трёх игровых панелей.

Цель игры

Цель игры: выполняя задания, набрать как можно больше очков.

Ручка *tiptoi* даст задания, назовёт правильные ответы и количество очков, которые вы получите за их выполнение.

Победителем становится тот игрок, который набрал наибольшее количество очков.

Значки для управления игрой

С помощью этих значков вы сможете воспользоваться основными функциями игры:

Включить		Коснитесь ручкой tiptoi значка «Включить», чтобы активировать игру.
Информация		Дотронувшись до значка «Информация», вы получите важные советы и указания, а также краткое объяснение правил игры.
Пропустить		Если вы не хотите слушать объяснения, коснитесь значка «Пропустить».
Повторить		При помощи значка «Повторить» вы можете в любой момент ещё раз прослушать последнюю информацию, сказанную ручкой tiptoi.
Задание		Коснитесь знака вопроса , чтобы получить новое задание от интерактивной ручки tiptoi.
Ответ		Если вы выполнили задание, коснитесь ручкой tiptoi восклицательного знака . Интерактивная ручка tiptoi подскажет вам решение . Кроме того, вы сможете узнать, сколько очков вы получаете в случае правильного ответа.



Ход игры



**«Передвинь стрелку
спидометра на 10 очков!»**



После того как вы коснулись значка с изображением кубика, ведущий игры, Светофоркин, объяснит вам правила игры. Для начала каждый игрок выбирает для себя уровень сложности на своей игровой панели. Чтобы прослушать задание, коснитесь ручкой знака вопроса.



Светофоркин скажет вам, предназначен ли вопрос для всех игроков, или же только один из вас может побороться за очки. Если вы выполнили задание, коснитесь ручкой восклицательного знака. Светофоркин назовёт вам правильное решение, а также скажет, кто из игроков дал правильный ответ и сколько очков за это получил.



Получив очки, игрок должен передвинуть стрелку на своём спидометре на соответствующее им количество делений. Каждое деление на шкале спидометра соответствует пяти очкам.



Коснувшись ручкой *tip-toi* вопросительного знака, вы получите следующее задание.

Окончание игры

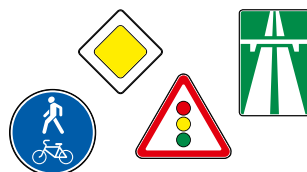
Как только стрелка на спидометре одного из игроков достигнет красной зоны, ему следует коснуться её ручкой tiptoi. После этого начнётся последний раунд, в котором участвуют все игроки! Тот, у кого по окончании игры будет наибольшее количество очков, становится победителем.

Викторина с одним участником

Если ты играешь один, то твоя задача — как можно скорее достичь красной зоны на шкале спидометра. Как только тебе это удастся, коснись этой зоны ручкой tiptoi и Светофоркин сообщит тебе результаты игры.

Знаки дорожного движения

Иногда в игре встречаются вопросы или задания о знаках дорожного движения (изображены на обратной стороне игровых панелей). Если вас интересует, что означают эти знаки, просто коснитесь их ручкой.



Безопасность превыше всего!

- Во время поездки всегда оставайтесь пристёгнутыми!
- Правила безопасности предписывают, что во время поездки дети должны находиться в детском кресле.
- Водитель должен концентрироваться на движении. Ни в коем случае не отвлекайте его!
- Эта игра предназначена для пассажиров на заднем сиденье автомобиля. Из соображений безопасности водитель и пассажир на переднем сиденье не должны принимать участия в игре.

© 2014 Ravensburger Spielverlag

Ravensburger Spielverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-81194 Ravensburg

www.ravensburger.com
www.tiptoi.com

WHITE CASTLE
AGENTUR FÜR SPIELEAUTOREN

www.whitecastle.at

231834