

# SPIELANLEITUNG

## LOLLIPOP MATHE

### 4. KLASSE

#### In Lolopolis

Als erstes muss man zur Floßanlegestelle gehen, um zu der kleinen Insel zu kommen, auf welcher sich der Astrofelbi befindet. Dieser erzählt, dass die Rakete kaputt ist und er keine Lust mehr hat eine neue zu bauen, weil das so altmodisch ist. Zusammen kommt man auf die Idee einen Beamer zu bauen. Der Astrofelbi verrät, dass sich ein Buch mit einer Bauanleitung im Baumhaus von Lolli und Pop befindet.

Bei Lolli und Pop angekommen findet man im obersten Fach des Bücherregals das Buch „Die moderne Raumfahrttechnik (2. von links). Dort steht beschrieben, wie man einen Beamer baut und welche Bauteile man dazu benötigt. Diese wären: ein Stück Draht, ein Topfdeckel, eine Mistgabel und eine Leiter

#### ❖ Draht

Den Draht bekommt man vom Ferbi an der Gärtnerei. Dieser verlangt dafür aber eine Gegenleistung. Man soll eine Blume zu Sireno bringen, der sich in der Spelunke befindet. (Die Spelunke findet man, indem man die Urwaldbrücke überquert und dann dem Weg folgt! Sireno befindet sich, wenn man die Spelunke betritt ganz links)

#### ❖ Topfdeckel

Den Topfdeckel bekommt man von Pop im Baumhaus. Er möchte als Gegenleistung allerdings einen Fisch vom Dino. Dieser befindet sich ganz hinten am Strand. Von Dino bekommt man den Fisch allerdings nur, wenn man sein Rätsel löst:

Im Rätsel geht es darum, das Haus vom Dino in einem Zug zu zeichnen. Hierfür muss man die vorgegebenen Punkte verbinden. Man fängt mit dem Punkt **unten links** an, geht dann **schräg hoch**, dann nach **links**, **schräg runter**, nach **links**, nach **oben**, **hoch** zur Spitze, **schräg runter**, nach **rechts**, **schräg runter**, nach **rechts**, **schräg hoch**, **hoch** zur Spitze, **schräg runter**, **gerade runter**. Man endet am Punkt unten rechts.

Dann bringt man Fisch zurück zu Pop und darf den Fisch mitnehmen.

#### ❖ Mistgabel

Die Mistgabel findet man am Bauernhof. Die steht dort an einem Misthaufen gelehnt und man darf sie einfach mitnehmen.

#### ❖ Leiter

Die Leiter liegt am Stand zwischen den Sonnenschirmen. Auch diese kann man problemlos nehmen.

Wenn man alle Teile zusammen hat, geht man wieder zum Astrofelbi. Dieser sagt, dass er den Beamer zusammenbaut und dass noch die Gasflasche gebraucht wird, die in der Schmiede steht. In der Zeit, in der man die Gasflasche holt, baut er den Beamer.

## Im Beamer

Um den Beamer zu starten muss man zwei Aufgaben erfüllen. Zum einem den Gasdruck richtig einstellen und außerdem die Laser aktivieren. Beides steht in dem Buch „Die moderne Raumfahrttechnik beschrieben“.

### ❖ Gasdruckeinstellung

Für den Beamer werden 4515 bar benötigt. Die Gasflasche hat aber 7700 bar, somit muss der Druck um 3185 bar verringert werden. Hierfür gibt es 9 Knöpfe, die den Gasdruck jeweils um eine gewisse Menge verringern. Um den richtigen Druck einzustellen müssen folgende Knöpfe gedrückt werden:

1. (von oben)	=	2500 bar
3.	=	500 bar
5.	=	100 bar
6.	=	50 bar
7.	=	25 bar
8.	=	<u>10 bar</u>
	=	3185 bar

Wenn die Knöpfe aktiviert wurden, muss der Hebel links daneben runter gezogen werden. Nun leuchtet die Lampe grün auf.

### ❖ Aktivierung der Laser

Die Laser werden aktiviert, indem jede Römischen Zahl auf der Lasertrommel übersetzt wird. Als erstes wird die Römische Zahl gedrückt, dann wird die übersetzte Zahl links daneben im Eingabefeld eingegeben und bestätigt. Die Lösungen hierfür lauten:

XVI	=	16
VIII	=	8
XIX	=	19
CXV	=	115
LXII	=	62
XXV	=	25

Wenn alle sechs Laser aktiviert wurden, kann der Hebel runter gezogen werden. Nun wird man zum Mars gebeamt.

## Auf dem Mars

Auf dem Mars muss man 2 Aufgaben erfüllen. Die Sternschnuppenkanone bedienen und ein Marsmännchen aus dem Labyrinth befreien.

### ❖ Sternschnuppenkanone

(Die Aktivierung der Sternschnuppenkanone ist nicht notwendig, für den weiteren Verlauf des Spieles)

Die Kanone ist erst funktionstüchtig, wenn das rote Lämpchen brennt. Wann dies der Fall ist erscheint m. E. der Zufall. Jedenfalls lässt sich die Lampe nicht aktivieren. (Trotzdem ein kleiner Tipp: Wenn sie gar nicht angeht, noch mal versuchen ins Dorf zu gehen und dann wieder zurück, vielleicht geht's ja dann) Wenn die Lampe brennt geht man wie folgt vor:

- Bildschirm anklicken
  - Eingabe:
    - ✓ Planetenname: **Lungor**
    - ✓ Name der Bewohner: **Lungorit**
    - ✓ Durchmesser: **79 km**
    - ✓ Entfernung: **3 km**
    - ✓ Einwohnerzahl **4**
    - ✓ beim linken Hebel muss die Farbe **rot** eingestellt werden
    - ✓ in der Mitte: **200**
    - ✓ rechts: **10**
    - ✓ von den rechten Knöpfen muss **A** gedrückt werden
- nun kann das Bildschirmmenü durch Betätigung des Knopfes rechts unten verlassen werden
- wenn nun der rote Knopf gedrückt wird schießt die Kanone die Sternschnuppen ab

### ❖ Im Labyrinth

Um das Marsmännchen zu befreien, muss man es aus dem Labyrinth führen. Ins Labyrinth gelangt man, indem man den Cyberhelm in der Wohnkugel aufsetzt. Im Labyrinth gibt es vier Schwierigkeiten:

1. verschlossene Türen
  - diese Türen werden geöffnet indem ein Code entschlüsselt wird
  - mit Hilfe von Rechenaufgaben schlüsselt man die Bilder in Zahlen auf
  - diese kann man dann bei dem entsprechendem Bild-Feld eingeben und bestätigen
  - werden alle Bilder richtig entschlüsselt öffnet sich die Tür
  - bei falscher Eingabe erscheint ein neuer Code
2. kaputte Brücken
  - hier muss man Löcher reparieren, indem man errechnet wie viel Steine dazu benötigt werden
  - kleine Steine, die man in die Löcher einsetzen kann, helfen dabei
  - verrechnet man sich, kommt ein neues Loch hinzu
  - hat mal alle fünf Löcher repariert, ist dir Brücke funktionstüchtig und man kann sie überqueren
3. Laser
  - um die sechs Laser auszuschalten, muss man Fragen beantworten
  - hierfür muss man zuerst die Kategorie auswählen, in die die Frage einzuordnen ist
  - dann muss man zwischen 3 Antwortmöglichkeiten die richtige auswählen
  - für jeden richtige Antwort wird ein Laser deaktiviert
  - bei jeder falschen, wird ein schon deaktivierter wieder angeschaltet
4. das Labyrinthmonster
  - um dem Monster zu entkommen, muss man Rechenaufgaben lösen
  - für jede richtige Aufgabe, entflieht man ein wenig aus der Gefahrenzone des Monsters
  - bei jeder Falschen rückt es näher
  - konnte man dem Monster entkommen, kann mal den Weg im Labyrinth fortsetzen
  - wird man vom Monster erwischt, muss man wieder zum Anfang des Labyrinthes zurück