



Terra Kids

Wo leben Tiere?



Where do the animals live?
A chacun son continent
Waar leven de dieren?
¿Dónde viven estos animales?
Dove vivono gli animali?

Terra Kids

Wo leben Tiere?



Ein spannendes Lernspiel für 2 - 4 Terra Kids von 7 - 99 Jahren.

Spielidee: Stefan Dorra und Manfred Reindl

Illustration: Albert Kokai

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Kommen Kängurus aus Australien? Und leben Pinguine auch in Afrika? Antworten auf diese und viele weitere Fragen findet ihr in diesem Spiel! Begebt euch auf eine spannende Reise und lernt mit den Terra Kids die natürlichen Lebensräume der Tiere kennen.

Spielinhalt

- 1 Kontrollscheibe
- 7 Erdteilkarten
- 6 Kontinente: Afrika, Asien, Australien, Europa, Nordamerika, Südamerika
- Polargebiet: Arktis + Antarktis
- 24 Tierkarten
- 36 Goldtaler
- 1 Infoheft
- 1 Spielanleitung



*die meisten
Goldtaler sammeln*

*Tierkarten verdeckt
stapeln, Erdteile im
Kreis auslegen,
Kontrollscheibe
verdecken,
Goldtaler bereit*

eine Tierkarte aufdecken

*eine Spielmöglichkeit
wählen:*

Karte weitergeben

Erdteil nennen

Spielidee

Die Spieler decken eine Tierkarte auf und versuchen, das Tier einem Erdteil zuzuordnen, in dem es seinen natürlichen Lebensraum hat. Doch die Auswahl an Erdteilen schrumpft von Runde zu Runde. Am Ende gibt es Goldtaler für jedes richtig zugeordnete Tier. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Goldtaler zu sammeln.

Spielvorbereitung

Mischt und stapelt die Tierkarten verdeckt in der Tischmitte. Legt die sieben Erdteilkarten offen im Kreis um den Kartenstapel aus. Die Kontrollscheibe legt ihr verdeckt daneben. Haltet die Goldtaler bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch schon die meisten Erdteile besucht hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und deckt eine Tierkarte auf.

Du musst jetzt einen Erdteil nennen, auf dem das abgebildete Tier in freier Wildbahn lebt. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten:

- **Karte weitergeben**
Bist du dir unsicher, auf welchem Erdteil das Tier lebt, kannst du die Tierkarte an den nächsten Spieler weitergeben, der jetzt einen passenden Erdteil nennen muss oder ebenfalls die Karte weitergeben kann.
- **Erdteil nennen**
Nenne einen offen ausliegenden Erdteil aus der Tischmitte, von dem du denkst, dass das Tier dort lebt. Anschließend kontrollierst du deine Vermutung mit der Kontrollscheibe.

Wichtig:

Das Polargebiet besteht aus zwei weit voneinander entfernten Gebieten: der Arktis im Bereich des Nordpols und der Antarktis im Bereich des Südpols. Während die Antarktis ein Kontinent ist, erstreckt sich die Arktis auf Gebiete von Asien, Europa und Nordamerika. Wählt ein Spieler das Polargebiet, so muss er zusätzlich angeben, ob das Tier in der Arktis oder Antarktis lebt.

Kontrolle mit der Kontrollscheibe

Mit der Kontrollscheibe kannst du deine Vermutung kontrollieren. Drehe den Einsteller auf das entsprechende Tier. Jetzt betrachtet ihr gemeinsam die Lösung in den Ausstanzungen der Erdteile:

- Grün: natürlicher Lebensraum des Tieres
- Rot: kein natürlicher Lebensraum des Tieres



Beispiel:

Lukas stellt auf der Kontrollscheibe den Elefanten ein. Die Farbe Grün bei den Erdteilen Afrika und Asien zeigt, dass Elefanten dort ihren natürlichen Lebensraum haben. Bei allen anderen Erdteilen ist die Farbe Rot zu sehen. Auf diesen Erdteilen leben keine Elefanten in freier Wildbahn.

Wurde das Tier einem richtigen Erdteil zugeordnet?

- **Ja?**
Sehr gut! Lege die Tierkarte offen vor dir ab und drehe den Erdteil um. Er kann in dieser Runde nicht mehr gewählt werden.
- **Nein?**
Schade! Diese und alle bereits von dir gesammelten Tierkarten dieser Runde kommen in die Schachtel zurück.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt eine neue Tierkarte vom Stapel auf.

Kontrolle

*richtig =
Tierkarte nehmen,
Erdteil umdrehen*

*falsch =
Tierkarten zurück
in Schachtel*

nächster Spieler

Rundenende

*Spielende =
letzte Tierkarte gespielt*

*Gewinner = Spieler mit
den meisten Goldtalern*

Rundenende

Eine Runde endet, wenn ...

- ... kein Erdteil mehr offen in der Tischmitte liegt,
oder
- ... alle Spieler die aktuelle Tierkarte einmal reihum weitergegeben haben. In diesem Fall kommt sie in die Schachtel zurück.

Jetzt erhält jeder Spieler so viele Goldtaler, wie auf den vor ihm liegenden Tierkarten abgebildet sind. Anschließend kommen alle aufgedeckten Tierkarten in die Schachtel und eine neue Runde beginnt. Legt dazu die sieben Erdteile wieder offen in die Tischmitte.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem die letzte Tierkarte vom Stapel aufgedeckt und gespielt wurde. Jetzt bekommt noch jeder Spieler Goldtaler für die vor ihm liegenden Tierkarten. Anschließend zählt jeder seine Goldtaler. Der Spieler mit den meisten Goldtalern gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Die Autoren



Stefan Dorra lebt in der Nähe von Hildesheim und arbeitet als Sprachtherapeut an einer Förderschule. Nebenberuflich beschäftigt er sich mit der Entwicklung neuer Gesellschaftsspiele. *Terra Kids - Wo leben Tiere?* ist das erste Spiel, das er für HABA entwickelt hat.

Ein großes Dankeschön an meine fleißigen Testspieler, vor allem an Dennis und Laurin.



Manfred Reindl wurde 1965 in Österreich geboren und ist Spieleautor. Seit der Matura arbeitet er hauptberuflich in einer oberösterreichischen Regionalbank als Produktmanager. Er lebt in einem kleinen Tal in Tragwein. Für HABA hat er neben diesem Spiel bereits das Lernspiel *Da stimmt was nicht!* entwickelt.

Ich wünsche allen Spielern viel Freude mit diesem Spiel, denn Spielen ist wie eine gute Unterhaltung mit Freunden!

Der Illustrator



Albert Kokai ist Diplom-Designer und arbeitet seit seinem Abschluss im Jahr 1981 als Grafiker, Designer, Kunstfotograf und Illustrator. Bisher hat er schon über 40 Bücher illustriert und wurde mehrfach mit Preisen ausgezeichnet. Für HABA hat er bereits das Kartenspiel *Terra Kids - Raubtiere* illustriert. Albert Kokai lebt mit seiner Familie und zwei Dackeln in Bayreuth.

Die Illustrationen dieses Spiels widme ich meinen Kindern Emma Bianca und David Amadeus.

Terra Kids

Where do the animals live?

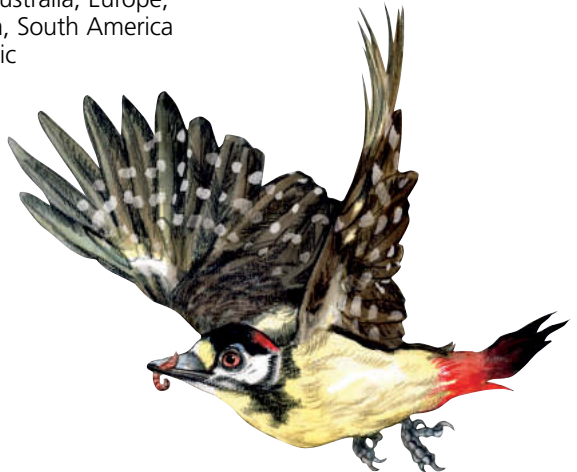
An exciting educational game for 2 - 4 Terra Kids ages 7 - 99.

Authors: Stefan Dorra and Manfred Reindl
Illustrations: Albert Kokai
Length of the game: approx. 15 minutes

Are kangaroos from Australia? Do penguins live in Africa? You will find the answers to these questions and many more in this game! Set off on an exciting journey and learn with Terra Kids about the natural habitats of different animals.

Contents

- 1 check-your-answer disk
- 7 continent cards
- 6 continents: Africa, Asia, Australia, Europe, North America, South America
- 1 polar region: Arctic, Antarctic
- 24 animal cards
- 36 gold coins
- 1 information guidebook
- Set of game instructions



*collect the most
gold coins*

*animal cards
face-down in a pile,
arrange continents
in a circle,
disk face-down,
gold coins ready*

uncover an animal card

choose a possibility

pass card on

name continent

Game idea

The players uncover an animal card and try to assign the animal to the continent where it has its natural habitat. The number of available continents, however, becomes smaller with each right answer. Finally you are rewarded gold coins for correctly assigned animals. The aim of the game is to collect the most gold coins.

Preparation of the Game

Shuffle and put the animal cards in a pile face-down in the center of the table. Arrange the seven continent cards face-up in a circle around the pile of animal cards; place the disk next to it. Get the gold coins ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has visited the most continents, may start. If you cannot agree the youngest player starts and uncovers an animal card.

Now you have to name a continent where the animal shown lives in the wild. Choose one of the possibilities:

- **Pass card on**

If you are not sure on which continent the animal lives you can pass the animal card on to the next player, whose turn it then becomes to name a continent or likewise pass the card on.

- **Name a continent**

Name one of the continents face-up in the center of the table where you think the animal lives. Then check your answer with the control disk.

Important:

The polar region is made up of two areas that are very far apart: the Arctic near the North Pole and the Antarctic near the South Pole. While the Antarctic is a continent, the Arctic stretches over areas of Asia, Europe and North America. When a player chooses the polar region he has to state whether the animal lives in the Arctic or the Antarctic.

Checking the Answer

Using the check-your-answer disk players can verify their guess. Turn the marker to show the animal in question. Together players look at the solution shown in the windows of the continents:

- Green: natural habitat of the animal
- Red: not the natural habitat of the animal



Example:

Lucas turns the marker to the elephant. The color green of the continents Africa and Asia shows that elephants live there. The other continents show red meaning that elephants don't live there in the wild.

Did you assign the animal to the right continent?

- **Yes?**
Well done! Place the animal card face-up in front of you and turn the continent card face-down. It can no longer be chosen in this round.
- **No?**
Pity! You have to return this animal card and any others you collected in this round to the game box.

Then it's the turn of the next player to uncover an animal card from the pile.

*right =
take animal card,
turn round continent*

*wrong =
animal card(s) back
into game box*

next player

end of a round

*end of the game =
last animal card played*

*winner = player with
the most gold coins*

End of a Round

A round ends, as soon as ...

- ... there are no continent cards left face-up in the center,

or
- ... all the players have passed on the animal card.
In this case it is returned to the box.

Each player now receives as many gold coins as shown on the animal cards in front of him. Then all the animal cards uncovered in this round are returned to the game box and a new round starts. To do so, first turn all the continent cards face-up again.

End of the Game

The game ends when all the animal cards in the pile have been used. The players receive the gold coins for their animal cards from the last round and then count them. The player with the most coins wins the game.

The Authors



Stefan Dorra lives near Hildesheim and works as speech therapist in a Special School. His vocational job is developing new society games. Terra Kids - where do the animals live? is his first game for HABA.

Many thanks to my ever eager test players, Dennis and Laurin.



Manfred Reindl was born in 1965 in Austria and is a game inventor. After finishing high school he went to work full time in a regional bank as a product manager in Upper Austria. Manfred Reindl lives in a small valley in Tragwein. Besides this game, he has already developed the educational game Something is wrong! for HABA.

I wish all the players lots of fun with this game, as playing is like having a great conversation with friends.

The illustrator



Albert Kokai has a degree in design and has worked, since finishing his studies in 1981, as a graphic designer, designer, creative photographer and illustrator. He has illustrated more than 40 books and has been awarded with many prizes. For HABA he has already illustrated the card game Predators. Albert Kokai lives with his family and two Wiener dogs in Bayreuth.

I dedicate the illustrations of this game to my children Emma Bianca and David Amadeus.

Terra Kids

A chacun son continent

Un jeu éducatif passionnant pour 2 à 4 Terra Kids de 7 à 99 ans.

Idée : Stefan Dorra et Manfred Reindl
Illustration : Albert Kokai
Durée de la partie : env. 15 minutes

FRANÇAIS

Les kangourous sont-ils originaires d'Australie ? Les pingouins vivent-ils aussi en Afrique ? Les réponses à ces questions ainsi qu'à beaucoup d'autres vous seront données dans ce jeu ! Venez faire un voyage passionnant et découvrir les habitats naturels des animaux.

Contenu du jeu

- 1 plaquette de contrôle
- 7 cartes représentant chacune une partie du monde
 - 6 continents : Afrique, Asie, Australie, Europe, Amérique du Nord, Amérique du Sud
 - 1 région polaire : Arctique + Antarctique
- 24 cartes d'animaux
- 36 écus d'or
- 1 livret d'information
- 1 règle du jeu



recupérer le plus d'écus d'or

empiler les cartes d'animaux, faces cachées; poser les cartes du monde en cercle, masquer la plaquette de contrôle la, préparer les écus d'or

retourner une carte d'animal

choisir une possibilité de jouer :

passer la carte au joueur suivant

nommer un continent

Idée

Les joueurs retournent une carte d'animal et essayent de lui attribuer un continent où il a son espace vital naturel. Mais le choix des continents diminue de tour en tour. A la fin du tour, il y a des écus d'or pour chaque animal qui aura été bien attribué. Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre d'écus d'or.

Préparatifs

Mélanger les cartes d'animaux et les empiler, faces cachées, au milieu de la table. Poser les sept cartes du monde en cercle autour de la pile de cartes. Poser la plaquette de contrôle à côté, face cachée. Préparer les écus d'or.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà voyagé sur le plus grand nombre de continents commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en retournant une carte d'animal.

Tu dois alors nommer un continent sur lequel l'animal représenté vit en liberté à l'état sauvage. Tu choisis l'une des possibilités suivantes :

- **Passer la carte au joueur suivant**

Si tu n'es pas sûr de savoir sur quel continent l'animal vit, tu peux passer la carte d'animal au joueur suivant qui doit alors nommer un continent ou peut lui aussi passer la carte au joueur suivant.

- **Nommer le continent**

Parmi les cartes de continents posées de manière visible au milieu de la table, nomme un continent sur lequel tu penses que l'animal vit. Tu vérifies ensuite à l'aide de la plaquette de contrôle.

N. B. :

la région polaire est constituée de deux zones très éloignées l'une de l'autre : l'Arctique se trouve au Pôle Nord et l'Antarctique au Pôle Sud. Alors que l'Antarctique est un continent, l'Arctique couvre des régions situées en Asie, en Europe et en Amérique du Nord. Si un joueur choisit la région polaire, il doit indiquer en plus si l'animal vit en Arctique ou en Antarctique.

Vérification à l'aide de la plaquette de contrôle

Avec la plaquette de contrôle, tu vérifies si tu as nommé le bon continent. Tourne le pointeur sur l'animal correspondant. Tous les joueurs regardent alors la solution indiquée dans les découpes des continents.

- Vert : c'est l'espace vital naturel de l'animal
- Rouge : ce n'est pas l'espace vital naturel de l'animal



Exemple:

Lucas règle la plaquette de contrôle sur l'éléphant. La couleur verte représentée sur les continents Afrique et Asie indique que les éléphants y ont leur habitat naturel. Sur tous les autres continents, il y a la couleur rouge : les éléphants n'y vivent donc pas en liberté à l'état sauvage.

L'animal a-t-il été attribué à un bon continent ?

- **Oui ?**
Très bien ! Pose la carte d'animal devant toi, face visible, et retourne le continent afin de le masquer. On ne pourra plus le choisir pendant ce tour.
- **Non ?**
Dommage ! Cette carte ainsi que toutes les cartes que tu as déjà récupérées pendant ce tour sont remises dans la boîte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte d'animal de la pile.

bonne attribution = récupérer la carte d'animal, masquer le continent en le retournant

mauvaise attribution = remettre les cartes d'animaux dans la boîte

joueur suivant

fin du tour

Fin du tour

Un tour est terminé lorsqu' ...

- ... il n'y a plus de continents visibles au milieu de la table
ou
- ... lorsque la carte d'animal actuellement jouée a été passée une fois à tous les joueurs. Dans ce cas, elle est remise dans la boîte.

Chaque joueur prend alors autant d'écus d'or que de cartes d'animaux qu'il a récupérées. Toutes les cartes d'animaux qui ont été retournées sont remises dans la boîte et un nouveau tour commence. Les sept continents sont de nouveau retournés faces visibles.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte d'animal de la pile a été retournée et jouée. Chaque joueur récupère encore les écus d'or qui lui reviennent pour les cartes récupérées. Chacun compte ses écus d'or. Celui qui en a le plus gagne la partie.

*fin de la partie =
dernière carte
d'animal jouée*

*gagnant =
le joueur qui a le
plus d'écus d'or*

Les auteurs



Stefan Dorra vit près de Hildesheim et travaille en tant que logothérapeute dans une école pour enfants à scolarisation difficile. En dehors de sa profession principale, il se consacre au développement de nouveaux jeux de société. Terra Kids - A chacun son continent est le premier jeu qu'il a conçu pour HABA.

Un grand merci à mes assidus testeurs de jeux, surtout à Dennis et Laurin.



Manfred Reindl est né en 1965 en Autriche. Il est auteur de jeux. Depuis le baccalauréat, il travaille dans une banque régionale en Haute-Autriche en tant que Manager Produits. Il vit à Tragwein, dans une petite vallée. Pour HABA, il a déjà développé, en plus de ce jeu, le jeu éducatif Où est l'erreur ?.

Que ce jeu soit pour tous une vraie partie de plaisir, car jouer, c'est se réunir entre bons amis !

L'illustrateur



Albert Kokai est designer diplômé. Depuis la fin de ses études en 1981, il travaille en tant que graphiste, photographe d'art et illustrateur. Jusqu'à présent, il a déjà illustré plus de 40 livres et a reçu plusieurs prix. Pour HABA, il a déjà illustré le jeu de cartes Animaux de proie. Albert Kokai vit à Bayreuth avec sa famille et deux teckels.

C'est à mes enfants Emma Bianca et David Amadeus que je dédie les illustrations de ce jeu



Terra Kids

Waar leven de dieren?

Een spannend leerspel voor 2 - 4 Terra Kids van 7 - 99 jaar.

Spelidee: Stefan Dorra en Manfred Reindl

Illustraties: Albert Kokai

Speelduur: ca. 15 minuten

Komen kangoeroes uit Australië? En zijn er ook pinguïns in Afrika? Antwoord op deze en nog heel veel andere vragen krijg je in dit spel! Ga met Terra Kids op avontuur en leer de natuurlijke leefgebieden van de dieren kennen.

Spelinhoud

- 1 controleerschijf
- 7 werelddeelkaarten
- 6 continenten: Afrika, Azië, Australië, Europa, Noord-Amerika, Zuid-Amerika
- 1 poolgebied: Arctica en Antarctica
- 24 dierkaarten
- 36 goudstukken
- 1 informatieboekje spelregels



*de meeste goudstukken
verzamelen*

*dierkaarten verdekt op
een stapel, werelddelen
in een cirkel leggen,
controleerschijf omkeren
goudstukken klaarleggen*

een dierkaart omdraaien

*een spelmogelijkheid
kiezen:*

kaart doorgeven

werelddeel noemen

Spelidee

De spelers draaien een dierkaart om en proberen het bijpassende werelddeel te vinden waarin het dier zijn natuurlijk leefgebied heeft. Maar het aantal werelddelen waaruit gekozen kan worden, wordt elke ronde steeds kleiner. Ten slotte zijn er goudstukken voor ieder dier dat goed is ingedeeld. Het doel van het spel is om de meeste goudstukken te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Schud de dierkaarten en leg ze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Leg de zeven werelddeelkaarten in een cirkel rondom de stapel kaarten. De controleerschijf wordt er omgekeerd naast gelegd. Leg de goudstukken klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie al de meeste werelddelen heeft bezocht, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en draait een dierkaart om.

Nu moet je een werelddeel noemen waarin het afgebeelde dier in het wild leeft. Kies één van de volgende mogelijkheden:

- **Kaart doorgeven**

Weet je niet zeker in welk werelddeel het dier leeft, dan kan je de dierkaart aan de volgende speler doorgeven die nu het bijpassende werelddeel moet noemen of eventeens de kaart kan doorgeven.

- **Werelddeel noemen**

Noem het werelddelen waarvan je denkt dat het dier daar leeft. Vervolgens controleer je of je het bij het rechte eind hebt m.b.v. de controleerschijf.

Belangrijk:

het poolgebied bestaat uit twee ver van elkaar verwijderde gebieden: Arctica in het gebied van de noordpool en Antarctica in het gebied van de zuidpool. Hoewel Antarctica een continent is, strekt Arctica zich uit over delen van Azië, Europa en Noord-Amerika. Als een speler het poolgebied kiest, moet hij/zij bovendien aangeven of het dier in Arctica of Antarctica leeft.

Controleren met de controleerschijf

Met de controleerschijf kan je controleren of je het bij het rechte eind hebt. Draai de instelschijf op het bijpassende dier. Nu krijgen jullie gezamenlijk de juiste oplossing in de uitsparingen van de werelddelen te zien:

- Groen: natuurlijk leefgebied van het dier
- Rood: geen natuurlijk leefgebied van het dier



Voorbeeld:

Lucas stelt de controleerschijf op de olifant in. De kleur groen bij de werelddelen Afrika en Azië geeft aan dat olifanten daar hun natuurlijke leefgebieden hebben. Bij alle andere werelddelen is de kleur rood te zien. In deze werelddelen leven geen olifanten in het wild.

Is het het juiste werelddeel van dit dier genoemd?

- **Ja?**
Heel goed! Leg de dierkaart open voor je neer en keer het werelddeel om. Het mag in deze ronde niet opnieuw worden uitgekozen.
- **Nee?**
Helaas! Deze en alle andere dierkaarten die je in deze ronde hebt verzameld, gaan terug in de doos.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en draait een nieuwe dierkaart van de stapel om.

*goed =
dierkaart pakken,
werelddeel omkeren*

*verkeerd =
dierkaarten terug
in de doos*

volgende speler

einde van de ronde

Einde van de ronde

Een ronde is voorbij als ...

- ... er geen enkel werelddeel meer open op de tafel ligt,
of
- ... alle spelers een bepaalde dierkaart aan iedereen hebben doorgegeven. In dit geval wordt de kaart in de doos teruggelegd.

Nu krijgt iedere speler net zoveel goudstukken als op de voor hem/haar liggende kaarten staan afgebeeld. Vervolgens worden alle omgedraaide dierkaarten in de doos gelegd en begint er een nieuwe ronde. Ook worden alle werelddelen opnieuw open in het midden van de tafel gelegd.

Einde van het spel

Het spel is voorbij nadat de laatste dierkaart van de stapel is omgedraaid en gespeeld. Nu krijgt iedere speler nog goudstukken voor de kaarten die hij/zij voor zich heeft liggen. Vervolgens telt iedereen zijn/haar goudstukken. De speler met de meeste goudstukken wint.

*einde van het spel =
laatste kaart gespeeld*

*winnaar = speler met
de meeste goudstukken*

De auteurs



Stefan Dorra woont in de omgeving van Hildesheim en hij is werkzaam als logopedist bij een school voor buitengewoon onderwijs. Naast zijn vaste betrekking houdt hij zich bezig met het ontwikkelen van nieuwe gezelschapsspellen. Terra Kids-Waar leven de dieren is het eerste spel dat hij voor HABA heeft ontwikkeld.

Heel veel dank aan mijn ijverige testspelers, vooral aan Dennis en Laurin.



Manfred Reindl werd in 1965 in Oostenrijk geboren en is spelauteur. Sinds zijn eindexamen is hij beroepsmatig in de eerste plaats werkzaam als productmanager bij een Opper-Oostenrijkse regiobank. Hij woont in een klein dal in de omgeving van Tragwein. Voor HABA heeft hij behalve dit spel ook het leerspel Hier klopt iets niet! ontwikkeld.

Ik wens alle spelers veel plezier met dit spel, want spelen is net zo leuk als een goed gesprek onder vrienden!

De illustrator



Albert Kokai is gediplomeerd ontwerper en is sinds zijn eindexamen in het jaar 1981 werkzaam als graficus, ontwerper, kunstfotograaf en illustrator. Tot op heden heeft hij al meer dan 40 boeken geïllustreerd en zijn werk is verschillende keren bekroond. Voor HABA heeft hij eerder het kaartspel Roofdieren geïllustreerd. Albert Kokai woont met zijn familie en twee teckels in Bayreuth.

De illustraties van dit spel draag ik op aan mijn kinderen Emma Bianca en David Amadeus.



Terra Kids

¿Dónde viven estos animales?

Un emocionante juego didáctico para 2 - 4 «Terra Kids» de 7 a 99 años.

Autores: Stefan Dorra y Manfred Reindl
Ilustraciones: Albert Kokai
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

¿Viven los canguros en Australia? ¿Hay pingüinos también en África? En este juego encontraréis respuestas a éstas y a otras muchas preguntas. Dispones a emprender un viaje emocionante y a aprender con Terra Kids dónde se encuentran los hábitats naturales de los animales que aparecen en el juego.

Contenido del juego

- 1 disco de control
- 7 cartas de continentes
- 6 de continentes: África, Asia, Australia, Europa, América del Norte, América del Sur
- 1 de regiones polares: Ártico + Antártida
- 24 cartas de animales
- 36 táleros de oro
- 1 folleto informativo
- instrucciones del juego



reunir el mayor número de táleros de oro

formad un mazo con las cartas de animales boca abajo, poned en círculo los continentes, dadle la vuelta al disco de control, táleros de oro preparados

levantar una carta de animales

elegir una de las dos jugadas posibles:

pasar la carta

nombrar un continente

El juego

Los jugadores levantan una carta y tratan de adivinar el continente en el que ese animal tiene su hábitat natural. Pero la elección de los continentes se va reduciendo cada ronda un poco más. Se entrega un tálero de oro a quien acierte el hábitat en el que vive cada animal. La meta del juego es reunir el mayor número de táleros de oro.

Preparativos

Barajad las cartas de animales y colocadlas formando un mazo en el centro de la mesa, con las cartas boca abajo. Colocad las siete cartas de continentes alrededor formando un círculo. Poned a un lado el disco de control boca abajo. Tened los táleros de oro preparados.

Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que haya estado en el mayor número de continentes del planeta. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador de menor edad levantando una carta de animales.

Ahora tienes que nombrar el continente en el que vive ese animal en libertad. Escoge una de las siguientes posibilidades:

- **Pasar la carta**

Si no estás seguro del continente en el que vive ese animal, puedes pasar la carta al siguiente jugador que tendrá que decir en voz alta el continente o volver a pasar la carta.

- **Nombrar el continente**

Nombra uno de los continentes señalando la carta del centro de la mesa en la que crees que vive ese animal. A continuación controla con el disco de control si has acertado de verdad.

Importante:

Las regiones polares están compuestas por dos territorios muy separados uno del otro: el Ártico, en la zona del polo norte, y la Antártida en la zona del polo sur. Mientras que la Antártida sí es en realidad un continente, el Ártico se extiende por territorios que pertenecen a los continentes de Asia, Europa y América del Norte. Si un jugador nombra las regiones polares tiene que indicar, además, si el animal señalado vive en el Círculo Polar Ártico o en la Antártida.

Evaluación con el disco de control

Con el disco de control puedes controlar si tu afirmación es correcta. Gira el disco indicador señalando al animal correspondiente. Ahora mirad todos juntos la solución en las ventanitas situadas en los continentes:

- Verde: hábitat natural de ese animal
- Rojo: no es el hábitat natural de ese animal



Ejemplo:

Lucas señala el elefante en el disco de control. El color verde en los continentes de Asia y de África muestra que los elefantes tienen su hábitat natural en ellos. En todos los demás continentes puede verse el color rojo. En estos continentes no viven los elefantes en libertad.

¿Acertaste en la elección del continente?

- **¿Sí?**
¡Muy bien! Pon esa carta de animales delante de ti y dale la vuelta a ese continente pues ya no podrá mencionarse en esa ronda.
- **¿No?**
¡Lástima! Tienes que devolver a la caja esa carta y todas las demás que hayas reunido durante esa ronda.

A continuación es el turno del siguiente jugador que levantará una nueva carta de animales.

acierto = coger la carta de animales, dar la vuelta al continente

error = cartas de animales ganadas se devuelven a la caja

siguiente jugador

final de una ronda

*final de la partida =
última carta de
animales jugada*

*ganador = jugador con
el mayor número de
táleros de oro*

Final de una ronda

Una ronda acaba cuando

- ... ya no queda ningún continente para elegir,
o bien
- ... cuando esa carta de animal ha pasado por todos los jugadores sin que ninguno pudiera nombrar el continente en el que vive el animal. En ese caso hay que devolver la carta a la caja.

En ese momento cada jugador recibe tantos táleros de oro como aparezcan dibujados en las cartas de animales reunidas por él. A continuación se devuelven todas las cartas levantadas a la caja y comienza una nueva ronda. Volved a poner boca arriba todas las cartas de continentes del centro de la mesa.

Final del juego

La partida acaba una vez levantada y jugada la última carta del mazo. Cada jugador recibe entonces tantos táleros de oro como cartas haya conseguido reunir. A continuación se cuentan los táleros de oro conseguidos. Gana el jugador con el mayor número de táleros de oro.



Los autores



Stefan Dorra vive cerca de la ciudad de Hildesheim (Baja Sajonia) y trabaja de logopeda en una escuela de educación especial. Como ocupación secundaria se dedica a desarrollar nuevos juegos de sociedad. TerraKids: ¿Dónde viven estos animales? es el primer juego que ha creado para la casa HABA.

Mi mayor agradecimiento va dirigido a los jugadores que pusieron a prueba el juego con todo su empeño, en especial a Dennis y Laurin.



Manfred Reindl nació en Austria en 1965 y es creador de juegos. Desde que acabó el bachillerato trabaja profesionalmente en un banco regional austriaco como gestor de productos. Vive en un pequeño valle en Tragwein (Alta Austria). Además del presente juego ha desarrollado para la casa HABA el juego educativo Esto no es así.

Deseo muchas alegrías a todos los jugadores con este juego. ¡Y es que jugar es como tener una buena conversación con los amigos!

El ilustrador



Albert Kokai tiene la titulación de diseñador y desde 1981, el año de finalización de sus estudios, trabaja como grafista, diseñador, fotógrafo artístico e ilustrador. Hasta la fecha ha ilustrado más de 40 libros y ha sido premiado en varias ocasiones. Para la casa HABA ha ilustrado ya el juego de cartas Depredadores. Albert Kokai vive con su familia y dos perros salchicha en Bayreuth (Baviera).

Dedico las ilustraciones de este juego a mis hijos Emma Bianca y David Amadeus.

Terra Kids

Dove vivono gli animali?



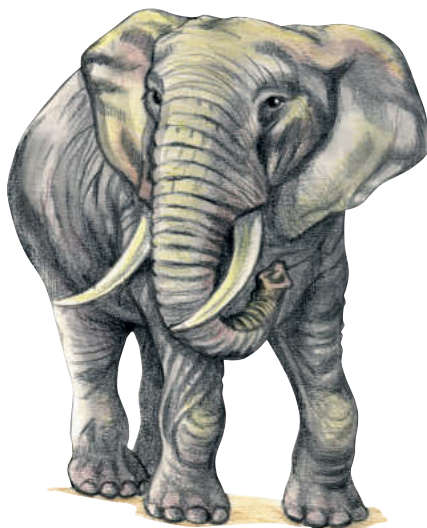
Un avvincente gioco educativo per 2 - 4 Terra Kids da 7 a 99 anni.

Ideazione: Stefan Dorra e Manfred Reindl
Illustrazioni: Albert Kokai
Durata del gioco: circa 15 minuti

I canguri provengono dall'Australia? E i pinguini vivono anche in Africa?
In questo gioco troverete risposte a questa e a molte altre domande!
Affrontate un viaggio appassionante: con Terra Kids conoscerete gli habitat naturali degli animali.

Contenuto del gioco

- 1 Disco di controllo
- 7 Carte di parti del mondo
- 6 continenti: Africa, Asia, Australia, Europa, Nordamerica, Sudamerica
- 1 territorio polare: Artide + Antartide
- 24 carte di animale
- 36 monete d'oro
- 1 Opuscolo informativo
- 1 Istruzioni per giocare



*riunire il maggior
numero di monete
d'oro*

*formare mazzo coperto
con carte, disco control-
lo coperto, distribuire
in cerchio continenti,
preparare monete d'oro*

*scoprire una carta
di animale*

*scegliere una
possibilità di gioco:*

passare la carta

nominare continente

Ideazione

I giocatori scoprono una carta di animale e cercheranno di associare l'animale al continente in cui si trova il suo habitat naturale. La scelta del continente si riduce però giro dopo giro. Alla fine ci sono monete d'oro per ogni animale correttamente associato. Scopo del gioco è riunire il maggior numero di monete d'oro.

Preparativi del gioco

Mescolate le carte e formate un mazzo coperto collocandolo al centro del tavolo. Distribuite le carte dei sette continenti intorno al mazzo di carte e accanto mettete il disco di controllo coperto. Preparate le monete d'oro.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi di voi ha visitato il maggior numero di continenti. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo che scopre una carta di animale.

Ora dovrai nominare un continente in cui l'animale rappresentato vive allo stato libero. Scegli una delle seguenti possibilità:

- **Passare la carta**

Se non sei ben sicuro in quale parte della terra viva l'animale, puoi passare la carta al giocatore seguente, che dovrà ora nominare un corrispondente continente oppure passare ancora una volta la carta.

- **Nominare un continente**

Nomina un continente disposto scoperto sul tavolo, dove supponi viva l'animale. Controlla poi la tua supposizione con il disco di controllo.

Importante:

la regione polare è costituita da due territori ben distanti tra loro: l'Artide nella zona del polo Nord e l'Antartide nella zona del polo Sud. Mentre l'Antartide è un continente, l'Artide è ripartita tra i territori di Asia, Europa e Nordamerica. Se un giocatore sceglie la zona polare, dovrà anche specificare se l'animale vive nell'Artide o nell'Antartide.

Controllo con il disco

Con il disco di controllo potrai verificare la tua supposizione. Ruota il marcatore sul corrispondente animale. A questo punto potete guardare insieme la soluzione attraverso le aperture sui continenti:

- Verde: habitat naturale dell'animale
- Rosso: non è l'habitat naturale dell'animale



Esempio:

Luca regola la ruota di controllo sull'elefante. Il colore verde nel continente Africa e Asia indica che gli elefanti hanno qui il loro habitat naturale. In tutti gli altri continenti il colore è rosso. In queste zone non vivono elefanti allo stato naturale.

L'animale è stato associato al continente giusto?

- **Sì?**
Benissimo! Metti la carta aperta davanti a te e copri il continente, che non verrà più utilizzato in questo giro.
- **No?**
Peccato! Insieme a tutte le carte di animale che hai raccolto durante questo giro, anche quest'ultima torna nella scatola.

Il turno passa poi al seguente giocatore che scopre una nuova carta del mazzo.

*corretto =
prendere carta,
coprire continente*

*falso =
carte tornano nella
scatola*

seguente giocatore

conclusione del giro

*conclusione del gioco =
l'ultima carta è giocata;*

*vincitore = giocatore
con più monete d'oro*

Conclusione del giro

Un giro finisce quando ...

- ... non ci sono più contanti scoperti al centro del tavolo

oppure
- ... la carta è passata per la mano di tutti i giocatori.
In questo caso la carta tornerà nella scatola.

Ogni giocatore riceve un numero di talleri d'oro corrispondente a quelli che figurano sulle carte che ha davanti a sé. Tutte le carte tornano poi nella scatola ed inizia un nuovo giro. Disponete perciò le sette parti della terra di nuovo al centro del tavolo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando l'ultima carta di animale del mazzo è stata scoperta e giocata. Ora ogni giocatore riceve monete d'oro per le carte che ha davanti a sé. Tutti contano le proprie monete d'oro. Vince chi ne ha di più.

Gli autori



Stefan Dorra vive vicino a Hildesheim e lavora come logopedista in una scuola di sostegno. Sua seconda occupazione è la creazione di nuovi giochi di società. TerraKids- dove vivono gli animali? è il suo primo gioco creato per HABA.

Ringrazio di cuore i miei zelanti collaudatori di giochi, in modo particolare Dennis e Laurin.



Manfred Reindl è nato nel 1965 in Austria ed è autore di giochi. Conclusi gli studi scolastici, ha iniziato a lavorare in una banca regionale austriaca, dove è tuttora attivo come manager di produzione. Vive in una piccola vallata a Tragwein. Oltre a questo gioco, per HABA ha creato il gioco educativo Dov'è l'errore?.

Buon divertimento a tutti con questo gioco! Giocare è divertirsi in compagnia degli amici!

L'illustratore



Albert Kokai è diplomato in design e lavora dal 1981, anno del suo diploma, come grafico, designer, fotografo artistico e illustratore. Fino ad oggi ha illustrato oltre 40 libri ed ha ricevuto innumerevoli premi. Per HABA ha illustrato il gioco di carte Animali feroci. Albert Kokai vive con la sua famiglia e due bassotti a Bayreuth.

Dedico le illustrazioni di questo gioco ai miei figli Emma Bianca e David Amadeus.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

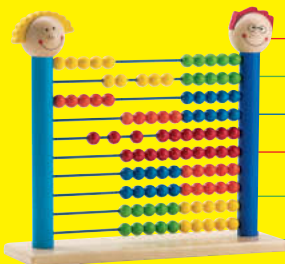
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

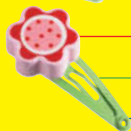
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini





 **Kinder begreifen spielend die Welt.**


HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de