



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4530



Terra Kids

LÄNDER der WELT



The Countries of the World • Les pays du monde
Landen van de wereld • Los países del mundo • Paesi del mondo

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Terra Kids

Länder der Welt



Ein spannendes Wissensspiel für 2 - 4 Weltenbummler von 8 bis 99 Jahren.

Spielidee: HABA - Spielredaktion

Illustration: Albert Kokai

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Welches Land hat als Hauptstadt Helsinki? Zu welchem Land gehört die Flagge mit dem großen roten Punkt? Und welches Land hat einen Umriss wie ein Stiefel?

51 Länder aus der ganzen Welt werden in diesem Spiel gesucht. Wer mit den wenigsten Hinweisen die meisten Länder erkennt, geht als Sieger aus diesem spannenden Wissensspiel hervor.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 51 Länderkarten
- 8 Jokerkarten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



3 Hinweise:
Hauptstadt, Flagge,
geografische Lage

als Erster im Ziel

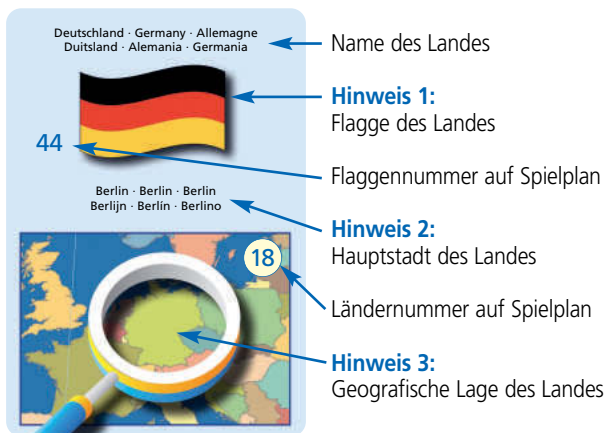
Spielidee

Die Spieler erraten abwechselnd Länder und erhalten dabei bis zu drei verschiedene Hinweise: Hauptstadt, Flagge und geografische Lage des Landes. Je weniger Hinweise ein Spieler benötigt, umso mehr Felder darf er seine Spielfigur vorrücken. Nennt er aber ein falsches Land, bleibt seine Figur stehen.

Das Ziel des Spieles ist es, als Erstes mit seiner Figur im Ziel anzu- kommen.

Die Länderkarten

Seht euch vor Spielbeginn gemeinsam eine Länderkarte an. Die Informationen zur Flagge, Hauptstadt und geografischen Lage sind wie folgt abgebildet.



Die Flaggen- und Ländernummern findet ihr auch auf dem Spielplan neben der entsprechenden Flagge bzw. dem entsprechenden Land.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Überzählige Spielfiguren kommen aus dem Spiel.



Startfeld

Zielfeld

Mischt die 51 Länderkarten und legt sie verdeckt gestapelt neben den Spielplan. Haltet die Jokerkarten und den Würfel bereit.

*Karten mischen und stapeln,
Würfel bereit halten*

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und versucht sich als Länderexperte. Sein linker Nachbar deckt eine Länderkarte auf und gibt ihm Hinweise.

Wichtig:

Die Buchstaben auf den Spielfeldern bestimmen den Schwierigkeitsgrad des Spielverlaufs. Je weiter eine Figur vorrückt, umso schwerer wird es, ein Land zu erraten.

Wo steht die Spielfigur?

Die Spielfelder

- **Zone A:**

Befindet sich die Spielfigur des Spielers auf diesen Wegfeldern, kann er wählen, welchen der drei Hinweise er bekommen möchte. Entsprechend nennt der Hinweisgeber den Namen der Hauptstadt, die Nummer der Flagge oder die Ländernummer.

Zone A:

Hinweis selbst wählen



Zone B:
Würfel bestimmt Hinweis

- **Zone B:**
Befindet sich die Spielfigur auf diesen Feldern, muss der Spieler würfeln. Der Würfel zeigt drei Symbole, von 1 bis 3 nummeriert. Er erhält zuerst den Hinweis zu Symbol 1. Hilft ihm diese Information nicht weiter, kann er nach dem zweiten und evtl. dritten Hinweis fragen.



Flagge



Hauptstadt



geografische Lage des Landes

Zone C:
Hinweisgeber bestimmt
Hinweis

- **Zone C:**
Dies ist die schwierigste Stufe. Jetzt bestimmt der Hinweisgeber, welchen Hinweis er als ersten gibt (Flagge, Hauptstadt oder geografische Lage).

Lösung nennen
oder nächster Hinweis

Achtung:

- Nach dem ersten Hinweis kannst du versuchen, das gesuchte Land zu erraten oder dir den nächsten Hinweis geben lassen.
- Du hast nur einen Rateversuch. Ist deine Vermutung falsch, darfst du deine Figur nicht weiterrücken.

richtig geraten

- 1 Hinweis = 3 Felder
- 2 Hinweis = 2 Felder
- 3 Hinweis = 1 Felder

falsch geraten = Jokerkarte

Land erraten?

Spätestens nach dem dritten Hinweis musst du das gesuchte Land nennen. Der Hinweisgeber kontrolliert, ob die Antwort richtig ist:

- **Das genannte Land ist richtig!**
Super! Du darfst deine Spielfigur in Richtung Ziel weiterziehen.
 - > bei einem Hinweis = 3 Felder
 - > bei zwei Hinweisen = 2 Felder
 - > bei drei Hinweisen = 1 Feld
- **Das genannte Land ist falsch!**
Schade! Du darfst deine Figur leider nicht weiterrücken. Du bekommst aber eine Jokerkarte und legst sie vor dir ab. Du kannst sie später einsetzen.

Die Länderkarte wird offen neben dem Spielplan abgelegt. Jetzt ist der Hinweisgeber der Länderexperte und sein linker Nachbar der neue Hinweisgeber.

Die Jokerkarten



Die Jokerkarten erleichtern die Ländersuche. Hat ein Spieler zwei Jokerkarten vor sich, muss er diese zurückgeben, wenn er an der Reihe ist. Der Hinweisgeber zieht jetzt keine neue Länderkarte, sondern mischt die bisher gespielten Länderkarten und wählt blind eine aus. Mit dieser Karte wird nun weitergespielt. Der Spieler weiss also, dass das gesuchte Land im bisherigen Spielverlauf schon einmal erraten wurde. Welches Land es ist, weiss er natürlich nicht!

Jokerkarten

Achtung:

Sind die Länderkarten des verdeckten Stapels aufgebraucht, werden -bis auf die obersten 10- die offenen Länderkarten neu gemischt und wieder verdeckt gestapelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die erste Figur auf oder über das Zielfeld zieht. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und ist der größte Länderexperte.

Figur im Ziel = Sieg

Endspurt - Variante

Bei dieser Variante merkt ihr euch, wer der Startspieler war. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, nachdem ein Spieler seine Figur auf oder über das Zielfeld gezogen hat. Über das Zielfeld hinausziehen heisst, eine Figur fängt wieder auf dem ersten Spielfeld an.

Möglicherweise erreichen jetzt mehrere Spieler das Ziel. Es gewinnt dann der Spieler, der am weitesten vorgerückt ist. Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg. Über das Zielfeld hinausziehen heisst, eine Figur fängt wieder auf dem ersten Spielfeld an.

Terra Kids

The Countries of the World



An exciting "Did you know?" game for 2 - 4 globetrotters
ages 8 - 99.

Game idea: editorial staff HABA
Illustrations: Albert Kokai
Length of the game: approx. 30 minutes

Helsinki is the capital of which country? Which country has the flag with the big red dot? What is the name of the country that is in the shape of a boot?

In this game, players search for 51 countries all over the world. The player who needs the fewest hints to recognize a country, will win this intriguing 'Know your world' game?

Contents

- 1 game board
- 4 game figures
- 51 country cards
- 8 joker cards
- 1 die
- Set of game instructions

3 Hints:
name of its capital, the flag
geographic position

reach target first

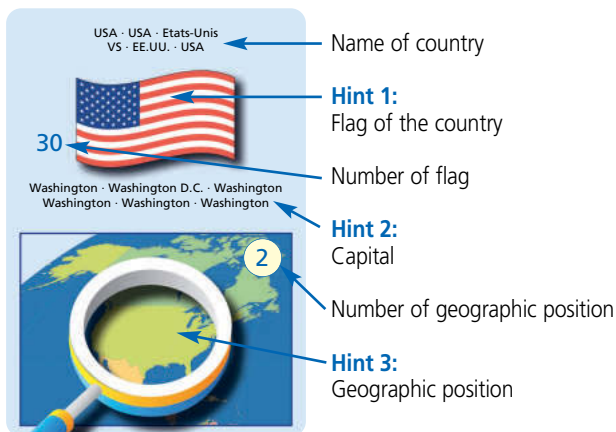
Game idea

Players one by one try to work out which country is being searched for. They can receive up to three hints about the name of its capital, the flag or its geographic position. The fewer hints a player needs the further he can move his game figure. If however a player guesses wrong, he can't move the figure.

The aim of the game is to be the first to move one's figure to the target.

The country cards

Before starting to play take a look at a country card. There you will find information about the flag, capital and geographic position as shown:



The numbers of the flags and the countries are shown on the game board.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player receives a game figure and places it on the starting square. Any extra figures are put to the side.



starting square

target square

Shuffle the 51 country cards and put them in a pile facedown next to the game board. Get the joker card and the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts and tries his luck as an expert in geography. The neighbor on his left draws a country card and gives the hints.

Important:

The letters on the squares determine the level of difficulty. The further a game figure moves the more difficult it will be to determine which country is being described with two hints.

The squares

- **Zone A:**

If his game figure stands on one of these squares the player himself can decide which hint he wants to be given first. The whistleblower then names the capital, the number of the flag or the number of the country accordingly.

game board in center of table, each player selects a figure

shuffle and pile cards, die ready

Where is the game figure?

*zone A =
player chooses hint*

zone B =
ie determines hint

zone C =
whistleblower determines
hint

give solution or ask for
another hint

right answer

1 hint = move 3 squares
2 hints = move 2 squares
1 hint = move 1 square

wrong answer: joker card

- **Zone B:**

If one's game figure is on one of these squares the player has to roll the die. The die shows three symbols, numbers 1 to 3. The hint corresponding to symbol 1 is given first. If you need more information, you can ask for hint 2 and eventually hint 3.



flag



capital



geographic position of country

- **Zone C:**

Is the most complicated phase of the game, as the whistleblower determines which hint is given first (flag, capital or geographic position).

Watch out!

- You can try to name the country after the first hint or you can ask for another hint.
- However you can only make one guess. If you are wrong, you cannot move your game figure on.

The country guess

Finally after the third hint you have to name the country in question. The whistleblower checks your answer.

- **The country you named is right!**

You're an expert! Move your figure according to the number of hints you needed, ie:

- > one hint = three squares
- > two hints = two squares
- > three hints = one square

- **You named the wrong country!**

Sorry! Do not move your game figure. Take a joker card and place it in front of you for use later in the game.

The country card is put on a pile face-up next to the game board. Now the whistleblower will be the country expert and the neighbor on his left will provide the hints.

The joker cards



The joker cards make it easier to guess a country. If you have collected two joker cards you can turn them in when it's your turn. The whist-leblower then discretely draws a country card from the pile of discarded cards rather than the provision pile. The player therefore knows that the country in question has already been looked for during the game, although, of course, he does not know which one it is.

Watch out!

Once all the country cards have been used up, the pile of discarded cards - except for the first ten cards- is shuffled and piled facedown as a new provision pile.

End of the Game

The game ends as soon as the first player's figure has reached or passed the target square on the end (the exact number does not have to be rolled on the die). This player wins the game and is the "Geography Specialist".

Final Dash Variation

In this version of the game players must remember which player started the game. A round of the game is complete once a player reaches or passes the target square. It is not necessary to reach the target square exactly. In this version each player gets the chance to have a final turn even after a player has reached the target square. Whoever is able to move their figure the farthest wins the game.

Hint: It may be easier to move the figures back to beginning of game board after they reach the target square in order to determine who moved ahead the farthest.

Example:

A four player game: Players A, B, C and D are playing and player A starts the game. Player B reaches the target square first; players C and D then still get the chance to take their final turns to see how far ahead they can move their figures. Player A started the game so they do not get another roll of the die. In the event of a draw there are various winners.

figure on or past target square: winner

Terra Kids

Les pays du monde



Un jeu éducatif passionnant pour 2 à 4 globe-trotters de 8 à 99 ans.

Idée : Service de rédaction des jeux HABA
Illustration : Albert Kokai
Durée de la partie : env. 30 minutes

Quel pays a Helsinki comme capitale ? Quel pays a un drapeau avec un gros point rouge ? Quel est le nom du pays dont le contour ressemble à une botte ?
Dans ce jeu, on va devoir chercher 51 pays du monde entier. Celui qui trouvera le plus de pays en se servant du moins possible d'indications sera le gagnant de ce passionnant jeu éducatif.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 51 cartes de pays
- 8 cartes-jokers
- 1 dé
- 1 règle du jeu

3 indications :
capitale, drapeau,
situation géographique

le premier sur la case
d'arrivée

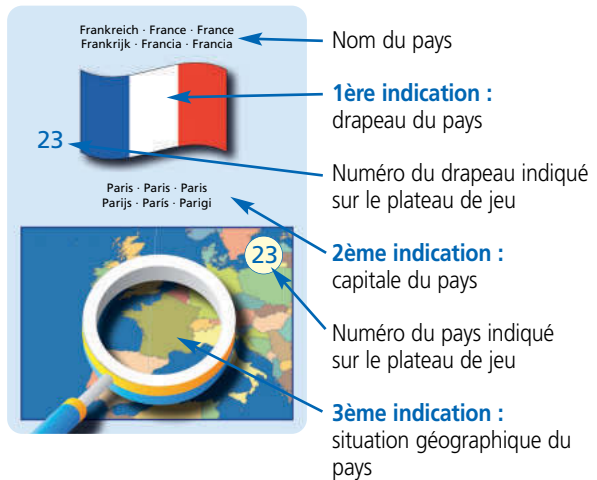
Idée

Chacun à leur tour, les joueurs devinent un pays en obtenant pour cela jusqu'à trois indications différentes : la capitale du pays, son drapeau et sa situation géographique. Moins le joueur aura besoin d'indications, plus il pourra avancer son pion. S'il se trompe de pays, il n'avance pas son pion.

Le but du jeu est d'arriver en premier à la case d'arrivée.

Les cartes de pays

Avant de commencer à jouer, regardez tous ensemble une carte de pays. Les informations concernant le drapeau, la capitale et la position géographique sont représentées comme suit :



Les numéros de drapeau et de pays sont également indiqués sur le plateau de jeu à côté du drapeau ou du pays correspondant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un pion et le pose sur la case de départ. Les pions en trop sont sortis du jeu.



case de départ

case d'arrivée

Mélanger les 51 cartes de pays et les empiler faces cachées à côté du plateau de jeu. Préparer les cartes-jokers et le dé.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence : c'est à lui de démontrer ses connaissances géographiques. Son voisin de gauche retourne une carte de pays et lui donne des indications.

N. B. :

Les lettres figurant sur les cases indiquent le degré de difficulté du jeu. Plus un pion avance, plus il sera difficile de deviner le pays.

Les cases

- **Zone A :**

Quand le pion du joueur se trouve sur les cases de cette zone, le joueur peut choisir quelle indication il veut qu'on lui donne en premier : le nom de la capitale, le numéro du drapeau ou le numéro du pays.

plateau de jeu au milieu de la table, un pion par joueur

mélanger les cartes et les empiler, préparer le dé

Où se trouve le pion ?

zone A = choisir soi-même l'indication



zone B =
le dé détermine
l'indication

zone C =
le joueur qui fournit
l'indication détermine
laquelle il va donner

nommer le pays ou
indication suivante

bien deviné :

1 indication = 3 cases
2 indications = 2 cases
3 indications = 1 case

erreur = carte-joker

• Zone B :

Quand le pion du joueur se trouve sur ces cases, le joueur doit lancer le dé. Le dé indique trois symboles, numérotés de 1 à 3. Le joueur obtient d'abord l'indication correspondant au symbole 1. Si cette indication ne l'aide pas, il peut demander la deuxième indication et éventuellement la troisième.



drapeau



capitale



situation géographique du pays

• Zone C :

C'est la zone la plus difficile. Le joueur qui fournit les indications décide lui-même quelle indication il va donner en premier (drapeau, capitale ou situation géographique).

Attention :

- Après avoir obtenu la première indication, le joueur peut nommer le pays recherché ou il peut demander l'indication suivante.
- Le joueur ne peut faire qu'une seule proposition de pays. S'il se trompe, il n'avance pas son pion.

Le pays est-il trouvé ?

Après avoir obtenu la troisième indication, le joueur doit annoncer le nom du pays recherché. Le joueur fournissant les indications vérifie si le nom donné est bon :

• Le pays indiqué est le bon !

Super ! Le joueur avance son pion en direction de l'arrivée.

- > S'il a eu une indication = 3 cases
- > S'il a eu deux indications = 2 cases
- > S'il a eu trois indications = 1 case

• Le pays indiqué n'est pas le bon !

Dommage ! Le joueur n'a pas le droit d'avancer son pion mais prend une carte-joker qu'il pose devant lui. Il pourra s'en servir plus tard.

La carte de pays est posée à côté du plateau de jeu, face visible. Le joueur qui avait fourni les indications doit maintenant trouver le pays et son voisin de gauche est celui qui donne les indications.

Les cartes-jokers

cartes-jokers



Les cartes-jokers facilitent la recherche du pays. Quand un joueur a deux cartes-jokers devant lui, il peut les redonner quand c'est son tour de jouer. Le joueur qui fournit les indications ne tire pas de carte de pays mais mélange les cartes déjà jouées et en tire une au hasard. La partie continue avec cette carte. Le joueur sait donc que le pays recherché a déjà été trouvé précédemment mais, bien sûr, il ne sait pas lequel c'est.

Attention :

Quand la pile de cartes de pioche est épuisée, on mélange les cartes de l'autre pile - sauf les 10 dernières cartes - et les retourne faces cachées.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque le premier pion arrive sur la case d'arrivée ou la dépasse.

Ce joueur est le gagnant et s'est révélé le meilleur expert en géographie.

Variante « sprint final »

Dans cette variante, il faut se rappeler qui était le premier joueur, car la partie est poursuivie même si un pion est arrivé sur la case d'arrivée ou la dépasse.

Une fois que tous les joueurs ont atteint l'arrivée ou l'ont dépassé, on regarde quel joueur est le plus en avant sur le plateau. Le gagnant est alors celui qui est le plus en avant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*pion sur la case d'arrivée =
partie gagnée*

Terra Kids

Landen van de wereld



Een spannend kennisspel voor 2 - 4 globetrotters van 8 - 99 jaar.

Spelidee: HABA - spellenredactie
Illustraties: Albert Kokai
Speelduur: ca. 30 minuten

Welk land heeft Helsinki als hoofdstad? Bij welk land hoort de vlag met de grote rode stip? En welk land heeft de vorm van een laars?

In dit spel worden 51 landen uit de hele wereld gezocht. Wie met de minste aanwijzingen de meeste landen herkent, komt als overwinnaar uit dit spannende kennisspel tevoorschijn.

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 4 speelstukken
- 51 landenkaarten
- 8 jokerkaarten
- 1 dobbelsteen
- spelregels

3 aanwijzingen:
hoofdstad, vlag,
geografische ligging

als eerste over het doel

Spelidee

De spelers raden om de beurt landen en krijgen hierbij tot drie verschillende aanwijzingen: hoofdstad, vlag en geografische ligging van het land. Hoe minder aanwijzingen een speler nodig heeft, hoe meer velden zijn/haar spelstuk vooruit mag worden gezet. Als echter een verkeerd land wordt genoemd, blijft het spelstuk staan.

Het doel van het spel is om als eerste met zijn/haar spelstuk het einddoel te bereiken.

De landenkaarten

Bekijk alvorens met het spel te beginnen met z'n allen een landenkaart. De gegevens over de vlag, hoofdstad en geografische ligging zijn als volgt afgebeeld.



De vlaggen- en landnummers zijn ook op het speelbord te vinden naast de bijpassende vlag of het bijpassende land.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt een speelstuk en zet het op het startveld. Overgebleven speelstukken worden uit het spel genomen.



startveld

einddoel

Schud de 51 landenkaarten en leg ze verdekt op een stapel naast het speelbord. Leg de jokerkaarten en de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en probeert zich als landenexpert te bewijzen. Zijn/haar linkerbuurman/-vrouw draait een landenkaart om en geeft de speler aanwijzingen.

Belangrijk:

De letters op de speelvelden bepalen de moeilijkheidsgraad tijdens het spel. Hoe verder een stuk vooruit is gezet, hoe moeilijker het wordt om een land te raden.

De speelvelden

- **Zone A:**

Als het speelstuk van de speler zich op deze velden bevindt, mag hij/zij kiezen welke van de drie aanwijzingen hij/zij als eerste wil krijgen. Vervolgens noemt de aanwijzingsgever de naam van de hoofdstad of het nummer van de vlag of het land.

speelbord in het midden v/d tafel, iedere speler een stuk

kaarten schudden en op een stapel, dobbelsteen klaar

Waar staat het speelstuk?

zone A = aanwijzing zelf kiezen

zone B =
dobbelsteen bepaalt
aanwijzing

zone C =
aanwijzingsgever bepaalt
aanwijzing

oplossing noemen
of volgende
aanwijzing

goed geraden:

1 aanwijzing = 3 velden
2 aanwijzingen = 2 velden
3 aanwijzingen = 1 veld

verkeerd geraden =
jokerkaart

• Zone B:

Als het spelstuk zich op deze velden bevindt, moet de speler met de dobbelsteen gooien. Op de dobbelsteen zijn drie afbeeldingen te zien, genummerd van 1 tot 3. De speler krijgt als eerste de aanwijzing nummer 1. Als deze aanwijzing hem/haar niet verder helpt, kan de speler om de tweede en vervolgens eventueel om de derde aanwijzing vragen.



vlag



hoofdstad



geografische ligging van het land

• Zone C:

Dit is het moeilijkste niveau. Hier bepaalt de aanwijzingsgever welke aanwijzing hij/zij als eerste geeft (vlag, hoofdstad of geografische ligging).

Opgelet:

- Na de eerste aanwijzing mag je proberen om het gezochte land te raden of je een nieuwe aanwijzing laten geven.
- Je mag maar één keer raden. Als je verkeerd hebt geraden, mag je je spelstuk ook niet vooruit zetten.

Land geraden?

Uiterlijk na de derde aanwijzing moet je het gezochte land noemen. De aanwijzingsgever controleert of het antwoord juist is:

• Je hebt het juiste land genoemd!

Geweldig! Je mag je spelstuk in de richting van het einddoel vooruitzetten.

- > bij één aanwijzing = 3 velden
- > bij twee aanwijzingen = 2 velden
- > bij drie aanwijzingen = 1 veld

• Je hebt het verkeerde land genoemd!

Helaas! Je mag je stuk jammer genoeg niet vooruitzetten. Je krijgt echter een jokerkaart en legt hem voor je neer. Deze kan je later gebruiken.

De landenkaart wordt open naast het speelbord neergelegd. Nu wordt de aanwijzingsgever de landenexpert en zijn/haar linkerbuurman/-vrouw de nieuwe aanwijzingsgever.

De jokerkaarten



Met de jokerkaarten wordt het landen zoeken gemakkelijker. Wanneer een speler twee jokerkaarten voor zich heeft liggen, mag hij/zij deze inleveren als hij/zij aan de beurt is. De aanwijzingsgever trekt nu geen nieuwe landenkaart, maar schudt de tot nu toe gespeelde landenkaarten en kiest er blind één uit. Met deze kaart wordt nu verder gespeeld. De speler weet dus dat het gezochte land al eerder in het spel is geraden. Welk land het is, weet hij/zij natuurlijk niet.

Opgelet:

Als alle landenkaarten van de verdeckte stapel zijn opgebruikt, worden de openliggende landenkaarten - behalve de 10 bovenste - opnieuw geschud en verdekt op een stapel gelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de stukken als eerste op of over het einddoel wordt gezet. Deze speler wint het spel en is de grootste landenexpert.

Eindsprintvariant

Bij deze variant onthouden jullie welke speler met het spel is begonnen, zodat de ronde nog kan worden uitgespeeld nadat een van de spelers zijn/haar stuk op of over het einddoel heeft gezet. Over het einddoel heen zetten, betekent dat het stuk weer op het eerste speelveld begint.

Misschien bereiken nu meerdere spelers het doel. De speler die het verst het doel voorbij is gegaan, wint het spel. Bij gelijkspel delen deze spelers de overwinning.

jokerkaarten

*stuk op het doel
= gewonnen*

Terra Kids

Los países del mundo



Un emocionante juego de conocimientos
para 2 - 4 trotamundos de 8 a 99 años.

Autor: Redacción de juegos de la casa HABA
Ilustraciones: Albert Kokai
Duración de una partida: aprox. 30 minutos

¿De qué país es capital Helsinki? ¿A qué país pertenece la bandera que tiene un gran punto rojo? ¿Y qué país tiene una forma parecida a una bota?

En este juego se buscan 51 países de todo el mundo. Quien reconozca la mayoría de los países con el menor número de pistas acabará siendo el ganador de este emocionante juego de conocimientos.

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 4 fichas
- 51 cartas de países
- 8 comodines
- 1 dado
- instrucciones del juego

3 pistas:
la capital, la bandera,
situación geográfica del país

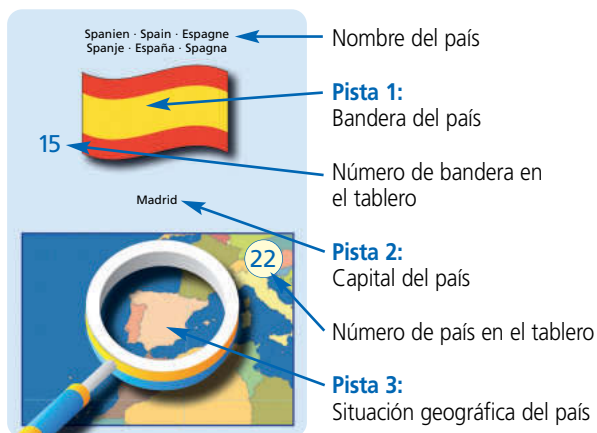
el primero en la meta

El juego

Los jugadores tienen que adivinar países por turnos. Para esta misión reciben hasta tres pistas diferentes: la capital, la bandera y la situación geográfica del país. Cuantas menos pistas requiera un jugador, mayor número de casillas podrá avanzar su ficha. Pero si se equivoca al nombrar el país, su ficha permanecerá inmóvil. La meta del juego es ser el primero en alcanzar la meta.

Las cartas de países

Antes de comenzar a jugar, echad todos una ojeada a una de las cartas de países. Las informaciones referentes a la bandera, la capital y la situación geográfica están ilustradas en las cartas de la siguiente manera:



Los números de las banderas y de los países los encontraréis también en el tablero de juego, al lado de la bandera o del país correspondiente.

Preparativos

Extend el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador recibe una ficha y la coloca sobre la casilla de salida. Se retiran del juego las fichas sobrantes.



casilla de salida

casilla de meta

Barajad las 51 cartas de países y ponedlas en un mazo boca abajo al lado del tablero de juego. Tened los comodines y el dado preparados.

¿Cómo se juega?

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más pequeño haciendo de experto en países. Su compañero de la izquierda descubre una carta de países y le da pistas.

Importante:

Las letras en las casillas del tablero determinan el grado de dificultad del juego. Cuanto más avanzada se halle una ficha, tanto mayor será la dificultad para adivinar un país.

Las casillas del juego

- **Zona A:**

Si la ficha del jugador se halla en una de estas casillas, podrá elegir qué pista de las tres desea recibir en primer lugar. El repartidor de pistas le dará la información solicitada, ya sea el nombre de la capital, el número de la bandera o el número del país.

*tablero de juego en el centro de la mesa;
una ficha para cada jugador*

*barajar cartas y formar un mazo;
dado preparado*

¿Dónde está la ficha?

*zona A =
uno mismo elige la pista*

zona B =
el dado determina la pista

zona C =
el repartidor de pistas
determina la pista

dar la solución o
pedir la siguiente pista

país adivinado:
1 pista = avanzar 3
2 pistas = avanzar 2
3 pistas = avanzar 1 casilla

equivocación =
carta comodín

• Zona B:

Si la ficha se encuentra en estas casillas, el jugador tendrá que echar el dado. El dado muestra tres símbolos, numerados del 1 al 3. En primer lugar recibe la pista del símbolo 1. Si esa información no le sirve de ayuda, puede preguntar por la segunda y por la tercera pista.



bandera



capital



situación geográfica del país

• Zona C:

Es el nivel más difícil. Ahora, el jugador que reparte las pistas decide el orden de las pistas (bandera, capital o situación geográfica).

Atención:

- Tras recibir la primera pista puedes intentar adivinar el país buscado o pedir la siguiente pista.
- Sólo dispones de un intento para adivinar el país. Si te equivocas, no podrás avanzar tu ficha.

¿Has adivinado el país?

Tienes que nombrar el país como máximo después de obtener la tercera pista. El jugador que reparte las pistas comprueba si la respuesta es correcta:

• ¡El país nombrado es el correcto!

- ¡Perfecto! Puedes mover tu ficha en dirección a la meta.
 - > adivinado con una pista = 3 casillas
 - > adivinado con dos pistas = 2 casillas
 - > adivinado con tres pistas = 1 casilla

• ¡El país nombrado es incorrecto!

- ¡Lástima! No puedes avanzar tu ficha. Pero recibes una carta comodín y te la colocas delante. Más tarde podrás utilizarla.

La carta jugada se coloca boca arriba junto al tablero de juego. Ahora, el jugador que ha repartido las pistas se convierte en el experto en países y su compañero de la izquierda pasa a ser el nuevo repartidor de pistas.

Los comodines



Las cartas comodín facilitan la búsqueda del país.

Si un jugador dispone de dos cartas comodín, las puede devolver cuando sea su turno; el repartidor de pistas no descubrirá entonces una carta nueva sino que barajará las cartas jugadas hasta el momento y escogerá una a ciegas. El juego proseguirá con esa carta. Así pues, el jugador sabe que el país buscado ya fue adivinado en esa partida, pero naturalmente no sabe de cuál se trata.

cartas comodín

Atención:

Si se agotaran las cartas del mazo, las cartas ya jugadas – con excepción de las 10 primeras – pasan al mazo de juego una vez barajadas y colocadas boca abajo.

Final del juego

La partida acaba cuando la primera ficha de juego se planta en la casilla de meta o la sobrepasa.

Este jugador es el ganador de la partida y se convierte en el mayor experto en países.

ficha en la meta = ganador

Variante «sprint final»

En esta variante tenéis que fijaros en el jugador que inició la partida ya que se sigue jugando la ronda después de que un jugador haya colocado su ficha en la casilla de meta o la haya sobrepasado hasta cerrar la ronda con el jugador que la inició. Sobrepasar la casilla de meta significa que una ficha regresa de nuevo a la casilla de salida.

Posiblemente serán ahora varios los jugadores que alcancen la meta. Ganará entonces el jugador que haya llegado más lejos. En caso de empate, los jugadores empatados compartirán el triunfo.

Terra Kids

Paesi del mondo

Un appassionante gioco per imparare per 2 - 4 ghiramondo da 8 a 99 anni.

Ideazione: Redazione dei giochi HABA
Illustrazioni: Albert Kokai
Durata del gioco: circa 30 minuti

Di che paese è capitale Helsinki? Quale paese ha la bandiera con il grande punto rosso? Quale paese sembra uno stivale? In questo gioco si ricercano 51 paesi di tutto il mondo. Vincerà questo appassionante gioco chi riconosce più paesi servendosi del minor numero di indicazioni.

Contenuto del gioco

- 1 Tabellone
- 4 pedine
- 51 cartine geografiche
- 8 carte jolly
- 1 Dado
- 1 Istruzioni per giocare



3 indicazioni:
capitale, bandiera e
posizione geografica

primo al traguardo

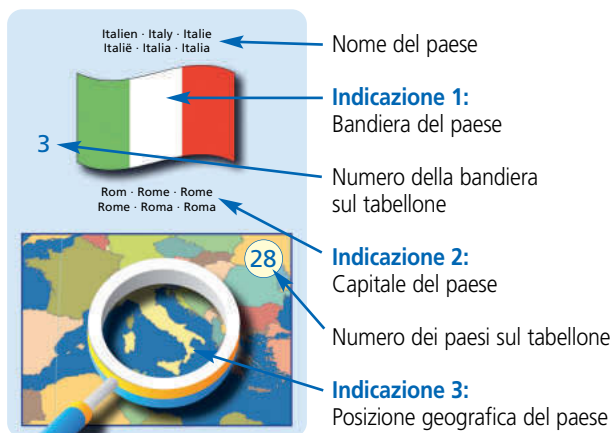
Ideazione

A turno i giocatori indovinano i paesi servendosi di un massimo di tre indicazioni: capitale, bandiera e posizione geografica del paese. Il giocatore avanzerà la propria pedina di più caselle in proporzione inversa alle indicazioni che utilizza. Se però nomina un paese sbagliato, la sua pedina resterà ferma.

Scopo del gioco è raggiungere per primi il traguardo con la propria pedina.

Le carte dei paesi

Prima di giocare osservate insieme una carta dei paesi. Le informazioni su bandiera, capitale e posizione geografica sono riportate come qui di seguito:



I numeri delle bandiere e dei paesi li trovate anche sul tabellone accanto alla rispettiva bandiera o paese.

Preparativi del gioco

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una pedina e la mette sulla casella di partenza. Si mettono da parte le pedine che avanzano.



casella di partenza

traguardo

Mescolate le 51 carte dei paesi e mettetle il mazzo coperto accanto al tabellone. Preparate le carte jolly e il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il più piccolo cimentandosi come esperto in geografia. Il giocatore alla sua sinistra scopre una carta dei paesi e gli dà indicazioni.

Importante:

Le lettere sulle caselle determinano il grado di difficoltà del gioco. La difficoltà d'indovinare un paese aumenta proporzionalmente al numero di caselle attraversate da una pedina.

Le caselle

- **Zona A:**

Se la sua pedina si trova su una di queste caselle, il giocatore può scegliere l'indicazione che desidera ricevere per prima. Il giocatore che ha scoperto la carta nominerà allora capitale, numero della bandiera o numero dei paesi, in base alla richiesta.

tabellone al centro del tavolo, una pedina per giocatore

mescolare carte e formare mazzo, preparare dado

Dove si trova la pedina?

zona A = scegliere indicazione

zona B =
dado stabilisce
informazione

zona C =
chi da indicazioni stabilisce
l'indicazione

indovinare il paese o
indicazione seguente

indovinato:

1 indicazione = 3 caselle
2 indicazioni = 2 caselle
3 indicazioni = 1 casella

sbagliato = carta jolly

• Zona B:

Se la sua pedina si trova su una di queste caselle, il giocatore dovrà tirare il dado. Il dado mostra tre simboli, numerati da 1 a 3. Il giocatore riceve in primo luogo l'indicazione del simbolo 1. Se non gli è sufficiente per indovinare, può richiedere la seconda e magari la terza indicazione.



bandiera



capitale



posizione geografica del paese

• Zona C:

E' il livello più difficile. E' il giocatore che ha scoperto la carta a decidere ora quale indicazione offrire per prima (bandiera, capitale o posizione geografica).

Attenzione:

- Ricevuta la prima indicazione puoi cercare di indovinare il paese oppure puoi richiedere l'indicazione seguente.
- Disponi di un unico tentativo, se non indovini il paese non potrai avanzare la tua pedina.

Hai indovinato il paese?

Devi nominare il paese almeno dopo la terza indicazione. Il giocatore che ha scoperto la carta controlla se la risposta è corretta:

• Il paese nominato è corretto!

Magnifico! Puoi avanzare la tua pedina verso il traguardo.

- > una indicazione = 3 caselle
- > due indicazioni = 2 caselle
- > tre indicazioni = 1 casella

• Il paese nominato è sbagliato!

Peccato! Non potrai avanzare la tua pedina. Ricevi però una carta jolly che metti davanti a te; la userai in seguito.

La carta dei paesi si mette scoperta accanto al tabellone. Adesso l'esperto in geografia sarà il giocatore che ha dato le indicazioni e quello alla sua sinistra scoprirà la nuova carta.

Le carte jolly



Le carte jolly facilitano la ricerca del paese.

Se un giocatore ha due carte jolly può restituirle quando è il suo turno. Chi dà le indicazioni non scoprirà una nuova carta dei paesi, bensì mescolerà le carte dei paesi finora giocate e ne sceglierà una a caso. Adesso si gioca con questa carta. In tal modo il giocatore sa che la carta ricercata è già stata indovinata in precedenza. Certo non sa quale carta sia.

Attenzione:

Se le carte del mazzo sono esaurite, si mescolano nuovamente le carte dei paesi scoperte (escludendo le 10 superiori) e si forma un nuovo mazzo coperto.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando la prima pedina arriva o supera il traguardo. Questo giocatore vince ed è il massimo esperto in geografia.

Variante sprint finale

In questa variante memorizzate chi è stato il giocatore che ha iniziato il gioco, perché il gioco continua anche dopo che un giocatore ha raggiunto o superato il traguardo. Superare il traguardo significa che una pedina inizia di nuovo dalla casella di partenza.

E' possibile che ora più giocatori raggiungano il traguardo. Vincerà chi è in posizione più avanzata. In caso di parità si condivide la vittoria.

carta jolly

pedina al traguardo = vittoria



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

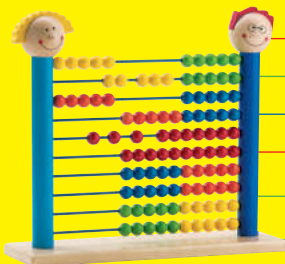
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

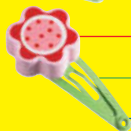
Children's jewelry

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