

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



LÄNDER DER WELT



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

Länder der Welt



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

Spielidee: HABA Spieleredaktion

Illustration: Thies Schwarz

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Vier reiselustige Freunde begeben sich auf eine spannende Weltreise! Welches Land hat als Hauptstadt Paris? Zu welchem Land gehört die Flagge mit dem großen roten Punkt? Und welches Land hat den Umriss eines Stiefels? Findet mithilfe der Hinweise auf den Spielkarten heraus, welche Länder auf der Weltreise erkundet werden sollen. Je weniger Hinweise ihr benötigt, desto weiter könnt ihr eure Spielfigur vorrücken. Wer die Welt zuerst umrundet hat, gewinnt das Spiel!

Spielinhalt

- 1 großer Spielplan „Weltkarte“
- 4 Flaggen-Übersichtspläne
- 4 Spielfiguren
- 59 Spielkarten (51 Länderkarten, 8 Jokerkarten)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

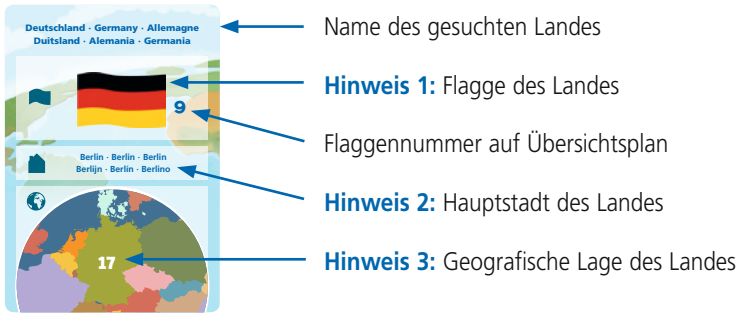
Die Spieler erraten abwechselnd Länder und erhalten dabei bis zu drei verschiedene Hinweise: Hauptstadt, Flagge und geografische Lage des Landes. Je weniger Hinweise ein Spieler benötigt, umso mehr Felder darf er seine Spielfigur vorrücken.

Nennt er aber ein falsches Land, bleibt seine Figur stehen.

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seiner Figur wieder am Startfeld anzukommen und somit die Welt einmal zu umrunden.

Die Länderkarten

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



Spielvorbereitung

Legt den großen Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler bekommt einen Flaggen-Übersichtsplan und eine Spielfigur. Stellt die Spielfiguren auf das orangene Startfeld. Überzählige Spielfiguren und Übersichtspläne kommen zurück in die Schachtel.



Start / Ziel

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

Spielablauf

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

Wichtig:

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



Die Spielfelder

Hinweis selbst wählen



Flagge



Hauptstadt



Geografische Lage des Landes

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.

Würfelsymbol bestimmt Hinweise



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

Mitspieler bestimmt Hinweis



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

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!

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 im Uhrzeigersinn 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 weiterücken. 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 bisherige Hinweisgeber der Länderexperte. Sein linker Nachbar wird 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!

Achtung:

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

Spielende

Sobald ein Spieler mit seiner Figur auf oder über das Startfeld zieht, wird die angefangene Runde noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Möglicherweise erreichen jetzt mehrere Spieler das Ziel. Es gewinnt der Spieler, der am weitesten vorgerückt ist. Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

Countries of the World



An exciting knowledge based game for 2 to 4 globetrotters aged 8 to 99.

Game idea: HABA editorial team

Illustration: Thies Schwarz

Playing time: approx. 30 minutes

ENGLISH

Four fun-loving friends embark on an exciting world tour. Which country has Paris as its capital? Which country does the flag with the big red dot belong to? And which country has an outline in the shape of a boot? Use the clues on the playing cards to find out which countries are to be visited on the world tour. The fewer clues you ask for, the further you can advance your play figure. The first player to circumnavigate the globe wins the game!

Game contents

- 1 large-format game board showing a map of the world
- 4 flag charts
- 4 play figures
- 59 playing cards (51 country cards, 8 joker cards)
- 1 dice
- 1 set of game instructions

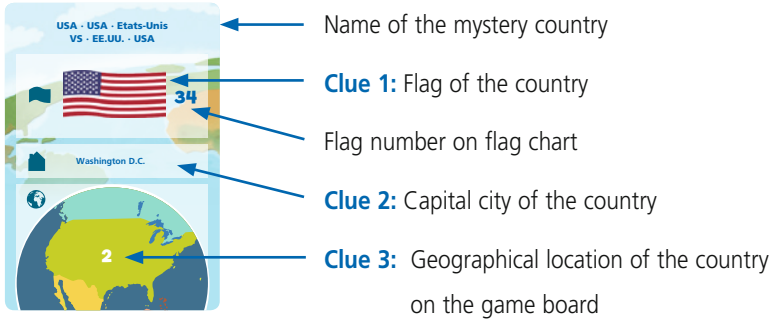
Concept of the game

The players take turns trying to guess different countries. They can ask for three different types of clues: capital city, flag or geographical location of the country. The fewer clues a player needs, the more squares on the board he or she is allowed to advance. But if the player names the wrong country, the play figure remains where it is.

The aim of the game is to be the first to return to the start/finish square on the board with your play figure and thus to fully circumnavigate the globe.

The country maps

The players should all take a look at one of the country cards before the game begins. The information about the flag, capital city and geographic location of a country is shown as follows:



Game preparation

Place the game board in the middle of the table. Each player receives a flag chart and a game play figure. Place the play figures on the orange start/finish square. Unused play figures and charts are returned to the box.



Start / Ziel

Shuffle the 51 country cards and place them face-down next to the board. Have the joker cards and the dice ready.

How to play

Players take turns, going in a clockwise direction. The youngest player starts and puts his or her knowledge of the countries of the world to the test. The player on his or her left draws a country card without showing it to anyone else and then provides clues.

Important:

The symbols on the squares relate to the level of difficulty of the game. The further a play figure advances, the harder it becomes to guess a country.



The squares on the board

Choose your own clue



flag



capital



geographical location

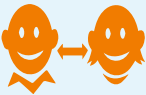
If the play figure lands on one of these squares, the player can choose which of the three clues he or she thinks will be most useful. The player holding the card then reveals either the capital city or the number of the flag or the number of the country, as requested.

The symbol on the dice decides the clue



If the play figure is on one of these squares, the player must roll the dice. The face of the dice shows three symbols, numbered from 1 to 3. The player first receives the clue relating to the symbol marked 1. If this information is not enough, he or she can ask for the second and then, if necessary, the third clue.

Left-hand neighbor decides on the clue



This is the hardest level. Now the left-hand neighbor decides which clue he or she will give first (flag, capital or geographical location).

Important:

After the first clue, you can try to guess the mystery country or request the next clue. You only have one guess. If your guess is wrong, you are not allowed to advance your play figure.

Guessing the Country

You must attempt to guess the mystery country after the third and final clue. Your left-hand neighbor checks if the answer is correct:

- **It's the right country!**

Well done! You may move your play figure in a clockwise direction towards the start/finish square.

- > after hearing one clue = 3 squares
- > after hearing two clues = 2 squares
- > after hearing three clues = 1 square

- **Wrong country!**

Oh dear, that's a shame! Unfortunately, you are not allowed to advance your play figure. But you receive a joker card which is kept in front of you for use later in the game.

The country card is placed face up next to the game board. Now it is the turn of the left-hand neighbor to put his or her knowledge of the countries of the world to the test. The player on his or her left takes on the role of clue master.



The joker cards

The joker cards are an aid to guessing the country. If a player has collected two joker cards, these must be returned when it is his or her turn. The left-hand neighbor does not draw a new country card but shuffles country cards that have already been played and draws one without showing it. This is the card with which the game continues. The player who has just surrendered the joker cards now knows that the mystery country has already cropped up in the game. Although, of course, he or she does not know which country it is.

Important:

If the country cards in the face-down pile have all been used up, the new clue master takes all of the country cards so far revealed except for the ten on top, shuffles them and stacks them face down.

End of the game

When a player reaches or passes the start/finish square with his or her play figure, the current round continues until everyone has had their final turn. This is because several other players might also reach the start/finish square during the round. The winner is the player whose play figure has advanced furthest. In the event that two or more players land on the same square, the result is a tie

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: Thies Schwarz

Durée de la partie : env. 30 Minuten

Quatre amis qui adorent voyager entament un tour du monde passionnant !

Quel est le pays dont Paris est la capitale ? A quel pays appartient le drapeau avec le gros point rouge ? Quel est le nom du pays dont le contour ressemble à une botte ? A l'aide des indications présentes sur les cartes, trouvez quels pays explorer lors de ce tour du monde. Moins vous utiliserez d'indications, plus vous ferez avancer vos pions. Celui qui aura fait le tour du monde en premier gagnera la partie !

FRANÇAIS



Contenu

- 1 grand plateau de jeu « planisphère »
- 4 plans d'ensemble Drapeaux
- 4 pions
- 59 cartes (51 cartes de pays, 8 cartes joker)
- 1 dé
- 1 règle du jeu

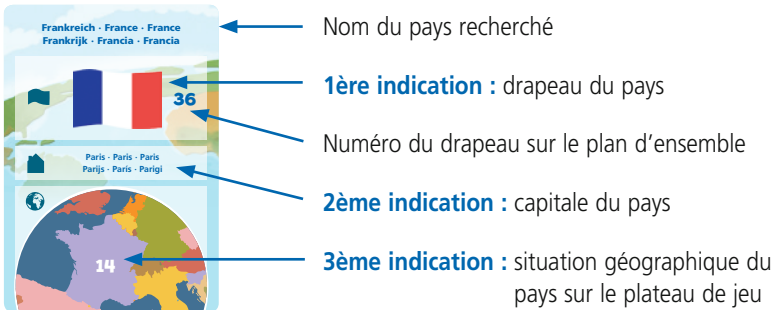
Idée

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 de revenir le premier avec son pion à la case d'arrivée et d'avoir ainsi fait le tour du monde.

Les cartes de pays

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



Préparatifs

Posez le grand plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un plan d'ensemble des drapeaux et un pion. Posez les pions sur la case de départ orange. Les pions et les plans d'ensemble en trop sont remis dans la boîte.



départ / arrivée

Mélangez les 51 cartes de pays et empilez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. Préparez les cartes joker et le dé.

Déroulement de la partie

Jouez 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 sans la montrer et lui donne des indications.

Important :

Les symboles 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

Choisir soi-même l'indication



Drapeau



Capitale



Situation géographique

Quand le pion du joueur se trouve sur ces cases, le joueur peut choisir quelle indication il veut recevoir. Le joueur à sa gauche lui donnera selon son choix : le nom de la capitale, le numéro du drapeau ou le numéro du pays.

Le symbole du dé détermine l'indication



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.

Le partenaire détermine l'indication



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

Attention :

Après avoir obtenu la première indication, tu peux essayer de deviner le pays recherché, ou demander l'indice suivant. Tu n'as droit qu'à un seul essai. Si tu te trompes, tu ne peux pas avancer ton pion !



Deviner le pays ?

Tu dois annoncer le nom du pays recherché au plus tard après avoir obtenu la troisième indication. Le joueur fournissant les indications vérifie si la réponse est juste :

- **Le pays indiqué est le bon !**

Super ! Tu avances ton pion en direction de l'arrivée, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- > avec une indication = 3 cases
- > avec deux indications = 2 cases
- > avec trois indications = 1 case

- **Le pays indiqué n'est pas le bon !**

Domage ! Tu ne peux hélas pas avancer ton pion, mais tu reçois une carte joker que tu poses devant toi. Tu pourras t'en servir plus tard.

La carte de pays est posée à côté du plateau de jeu, face visible. C'est maintenant au tour du joueur qui avait fourni les indications de jouer et son voisin de gauche lui donnera les indications.



Les cartes joker

Les cartes joker facilitent la recherche du pays. Quand un joueur a deux cartes joker devant lui, il doit 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 deviné précédemment, mais bien sûr, il ne sait pas lequel c'est.

Attention :

La pile de pioche est épuisée ? Prenez la pile de cartes de pays faces visibles, remettez près du plateau les 10 dernières cartes de pays faces visibles ; mélangez les cartes restantes et empilez-les les faces cachées pour former une nouvelle pioche.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive avec son pion sur la case d'arrivée ou la dépasse, les joueurs continuent à jouer pour finir le tour de jeu. Il est alors possible que plusieurs joueurs atteignent l'arrivée. Celui ou celle qui a amené son pion le plus loin a gagné la partie. En cas d'égalité, les gagnants se partagent la victoire.

Landen van de wereld



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

Spelidee: HABA-spellenredactie

Illustraties: Thies Schwarz

Speelduur: ca. 30 minuten

Vier reislustige vrienden maken zich op voor een boeiende wereldreis!

Welk land heeft Parijs als hoofdstad? Van welk land is de vlag met de grote rode bol? En welk land ziet eruit als een laars? Aan de hand van de tips op de speelkaarten moeten jullie erachter komen welke landen tijdens de wereldreis zullen worden bezocht. Hoe minder tips jullie nodig hebben, hoe verder jullie speelfiguur zich kan verplaatsen. Wie als eerste rond de wereld gereisd is, wint het spel!

Inhoud van het spel

- 1 groot speelbord 'wereldkaart'
- 4 overzichtskaarten met landsvlaggen
- 4 speelfiguren
- 59 speelkaarten (51 landskaarten, 8 jokerkaarten)
- 1 dobbelsteen
- 1 spelhandleiding

Spelidee

De spelers raden om de beurt een land en krijgen daarvoor telkens tot drie tips: hoofdstad, vlag en geografische ligging van het land. Hoe minder tips een speler nodig heeft, hoe meer velden hij zijn speelfiguur mag verplaatsen. Noemt hij echter een verkeerd land, dan blijft zijn figuur staan.

Het doel van het spel is om als eerste met zijn figuur weer aan het startveld te komen en dus rond de wereld te hebben gereisd.



De landkaarten

Bekijk samen eens een landkaart, voordat jullie aan het spel beginnen. De informatie over de vlag, hoofdstad en geografische ligging is als volgt afgebeeld:



Naam van het gezochte land

Tip 1: Vlag van het land

Vlaggennummer op de overzichtskaart

Tip 2: Hoofdstad van het land

Tip 3: Geografische ligging van het land op het speelbord

Voorbereiding van het spel

Leg het grote speelbord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een overzichtskaart met de landsvlaggen en een speelfiguur. Plaats de speelfiguren op het oranje startveld. De speelfiguren en overzichtskaarten die teveel zijn, worden weer in de doos gelegd.



start / einddoel

Meng de 51 landkaarten en leg ze als een verdeckte stapel naast het speelbord. Leg de jokerkaarten en de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. De jongste speler begint en mag als eerste zijn landenkennis testen. Zijn linkerbuur draait een landkaart om, zonder deze aan de anderen te laten zien, en geeft een tip.

Belangrijk!

De symbolen op de speelvelden bepalen de moeilijkheidsgraad tijdens het spelverloop. Hoe verder een figuur zich verplaatst, hoe moeilijker het wordt om een land te raden.

De speelvelden

Zelf een tip kiezen



Vlag



Hoofdstad



Geografische ligging

Wanneer de speelfiguur van de speler op een van deze velden staat, mag hij zelf kiezen welke van de drie tips hij wil krijgen. Naargelang zijn keuze noemt de tipgever vervolgens de naam van de hoofdstad, het nummer van de vlag of het landnummer.

De dobbelsteen bepaalt de tip



Wanneer de speelfiguur zich op een van deze velden bevindt, moet de speler de dobbelsteen gooien. Op de dobbelsteen staan drie symbolen, die van 1 tot 3 genummerd zijn. Eerst wordt de tip bij symbool 1 gegeven. Helpt deze informatie de speler niet verder, dan kan hij de tweede en indien nodig ook de derde tip vragen.

De medespeler kiest de tip



Dit is het moeilijkste niveau. Nu kiest immers de tipgever welke tip hij als eerste geeft (vlag, hoofdstad of geografische ligging).

Let op!

Na de eerste tip mag je proberen het gezochte land te raden of kun je een volgende tip vragen. Je mag wel maar één keer raden. Als je het fout hebt, mag je je figuur niet verplaatsen!



Land geraden?

Uiterlijk na de derde tip moet je het gezochte land noemen. De tipgever controleert of het antwoord juist is.

- **Je hebt het juiste land genoemd!**

Geweldig! Je mag je speelfiguur met de klok mee verplaatsen in de richting van het einddoel.

- > Na één tip = 3 velden
- > Na twee tips = 2 velden
- > Na drie tips = 1 veld

- **Je hebt het verkeerde land genoemd!**

Jammer! Je mag je figuur helaas niet verplaatsen. Wel krijg je een jokerkaart, die je voor je neerlegt. Deze kun je later inzetten.

De landkaart wordt open naast het speelbord gelegd. Nu is het de beurt aan de tipgever om zijn landenkennis te bewijzen. Zijn linkerbuur wordt de nieuwe tipgever.



NEDERLANDS

De jokerkaarten

Met de jokerkaarten wordt het makkelijker om het gezochte land te vinden. Als een speler twee jokerkaarten voor zich heeft liggen, moet hij deze teruggeven, wanneer hij aan de beurt is. De tipgever trekt dan geen nieuwe landkaart, maar schudt de landkaarten die al gespeeld zijn, en kiest dan, zonder te kijken, een van deze kaarten. Met deze kaart wordt nu verder gespeeld. De speler weet dus dat het gezochte land al een keer geraden is tijdens het spel. Alleen weet hij natuurlijk niet om welk land het precies gaat!

Let op!

Wanneer de landkaarten van de verdeckte stapel – op de bovenste 10 na – opgebruikt zijn, worden de openliggende landkaarten opnieuw geschud en weer verdeckt op een stapel gelegd.

Einde van het spel

Zodra een speler met zijn figuur op of voorbij het startveld eindigt, wordt de begonnen ronde nog uitgespeeld tot het weer aan de startspeler is. Het is mogelijk dat hierbij meerdere spelers het einddoel bereiken. In dit geval wint de speler die het verste geëindigd is. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Los países del mundo



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

Idea: Redacción de Juegos de HABA

Ilustraciones: Thies Schwarz

Duración de una partida: aprox. 30 minutos

¡Cuatro amigos viajeros inician un emocionante viaje alrededor del mundo!

¿De qué país es París su capital? ¿A qué país pertenece la bandera con el gran círculo de color rojo? Y ¿qué país tiene el contorno de una bota? Encontrad con ayuda de las indicaciones de las cartas aquellos países que hay que explorar en este viaje alrededor del mundo. Cuantas menos indicaciones necesitéis, más lejos podréis mover vuestros personajes. ¡Gana la partida el primero en dar la vuelta al mundo!

Contenido del juego

- 1 gran tablero de juego «Mapamundi»
- 4 cuadros de banderas
- 4 figuritas de juego
- 59 cartas (51 cartas de países, 8 comodines)
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

El juego

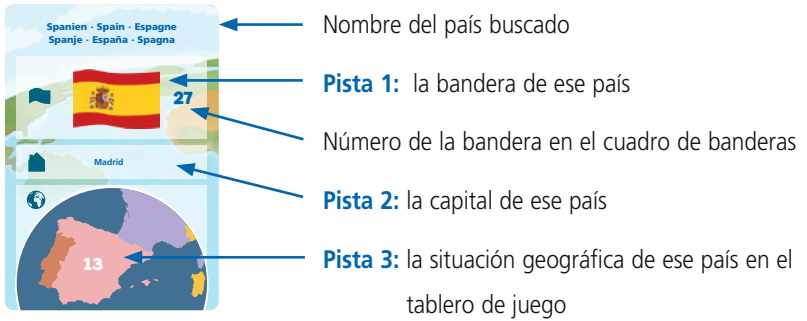
Los jugadores adivinan países por turnos y lo hacen gracias a tres pistas: la capital, la bandera y la situación geográfica del país. Cuantas menos pistas necesite un jugador, más casillas podrá avanzar con su figurita. Ahora bien, si se equivoca de país, entonces su figurita tendrá que detenerse.

El objetivo del juego es ser el primero en regresar con su figurita a la casilla de salida y haber completado, por tanto, una vuelta al mundo.



Las cartas de países

Observad juntos una carta de país antes de empezar a jugar. Las informaciones sobre la bandera, la capital y la situación geográfica están ilustradas de la siguiente manera:



Preparativos

Extended el gran tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un cuadro de banderas y una figurita. Colocad las figuritas sobre la casilla de salida de color naranja. Las figuritas y los cuadros de banderas restantes se devuelven a la caja.



salida / meta

Barajad las 51 cartas de países y formad un mazo con las cartas boca abajo que colocaréis al lado del tablero de juego. Tened los comodines y el dado preparados.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará el jugador que haya viajado más lejos y tratará de demostrar que es un experto en países. El jugador que tiene a su izquierda dará la vuelta a una carta de país y le ofrecerá pistas.

Importante:

Los símbolos en las casillas de juego determinan el grado de dificultad de la fase del juego. Cuanto más avanzada esté una figurita, más difícil será adivinar un país.

Las casillas de juego

Elegir uno mismo la pista



bandera



capital



situación geográfica

Si la figurita del jugador se encuentra en estas casillas, podrá elegir entonces qué pista desea obtener en primer lugar de las tres posibles. El jugador que da las pistas le dará aquella que le pida, es decir, el nombre de la capital, el número de la bandera o el número del país.

El símbolo del dado determina las pistas



Si la figurita se encuentra sobre una de estas casillas, el jugador tendrá que tirar el dado. El dado muestra tres símbolos que están numerados del 1 al 3. El jugador recibe primero la pista del símbolo 1. Si esta información no le sirve de ayuda, puede preguntar por la segunda pista y, en caso necesario, por la tercera.

El compañero de juego determina la pista



Éste es el grado de dificultad máximo. Ahora es el jugador que da las pistas quien determina cuál va a dar en primer lugar (bandera, capital o situación geográfica).

Atención:

Después de la primera pista puedes intentar adivinar el país buscado o pedir que te den la siguiente pista. Solo tienes un intento para adivinar el país. ¡Si tu respuesta no es correcta, no podrás continuar avanzando tu figurita!



¿Has adivinado el país?

Tienes que dar el nombre del país, como muy tarde, después de la tercera pista. El jugador que da las pistas comprobará si la respuesta es correcta:

- **¡El país nombrado es correcto!**

¡Estupendo! Puedes seguir avanzando tu figurita en dirección a la meta en el sentido de las agujas del reloj.

> con una pista = 3 casillas

> con dos pistas = 2 casillas

> con tres pistas = 1 casilla

- **¡El país nombrado NO es correcto!**

¡Lástima! No puedes seguir avanzando tu figurita, pero te darán un comodín y te lo colocarás delante. Lo podrás utilizar después.

La carta de países se pone a un lado del tablero de juego, boca arriba. El jugador que hasta ahora había sido el que daba las pistas se convertirá en el experto en países. El jugador que esté a su izquierda pasará a ser el que da las pistas.



Los comodines

Los comodines facilitan la búsqueda de los países. Cuando un jugador tenga dos comodines delante, tendrá que devolverlos cuando le toque el turno. El jugador que da las pistas no dará la vuelta a ninguna carta de países sino que barajará las cartas de países que han sido jugadas hasta el momento y elegirá una a ciegas. Se seguirá jugando ahora con esa carta. Así pues, el jugador sabe que el país buscado ya salió una vez durante el transcurso del juego. ¡Pero claro, no sabe de qué país se trata!

Atención:

Si se agotan las cartas de países del mazo, las cartas de países que estén boca arriba se barajarán de nuevo (con excepción de las 10 primeras) y se volverá a formar un mazo con ellas boca abajo.

Final del juego

En el momento en que un jugador llega o sobrepasa la casilla de salida, se jugará hasta el final la ronda comenzada. Es posible que sean varios los jugadores que consigan llegar a la meta. Ganará aquel jugador que haya llegado más lejos al pasar por meta. En caso de empate compartirán el triunfo los jugadores correspondientes.

Paesi del mondo



Un appassionante gioco didattico per 2 - 4 giocatori da 8 a 99 anni.

Ideazione: Redazione dei giochi HABA

Illustrazioni: Thies Schwarz

Durata del gioco: circa 30 minuti

Quattro amici con tanta voglia di viaggiare intraprendono un entusiasmante giro intorno al mondo! Di che paese è capitale Parigi? Quale paese ha la bandiera con il grande punto rosso? Quale paese sembra uno stivale? Scoprite quali paesi verranno esplorati in questo viaggio intorno al mondo aiutandovi con le indicazioni delle carte del gioco. Meno indicazioni servono, più la pedina può avanzare. Vince la partita il primo giocatore che completa il giro intorno al mondo!

Dotazione del gioco

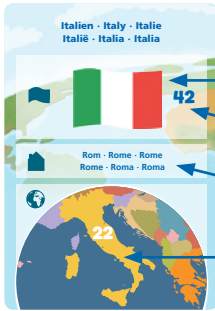
- 1 grande tabellone "Mappa del mondo"
- 4 schede con panoramica delle bandiere
- 4 pedine
- 59 carte di gioco (51 carte dei paesi, 8 carte jolly)
- 1 dado
- 1 libretto di istruzioni

Idea del gioco

A turno i giocatori indovino i paesi servendosi di un massimo di tre indicazioni: capitale, bandiera e posizione geografica del paese. Meno indicazioni servono al giocatore, più caselle potrà conquistare la sua pedina. Se però nomina un paese sbagliato, la pedina resterà ferma. Scopo del gioco è ritornare per primi alla casella di partenza con la propria pedina, completando il giro intorno al mondo.

Le carte dei paesi

Prima di giocare osservate insieme una carta dei paesi. Le informazioni su bandiera, capitale e posizione geografica sono raffigurate nel modo seguente:



Nome del paese cercato

Indicazione 1: bandiera del paese

numero della bandiera sulla scheda panoramica

Indicazione 2: capitale del paese

Indicazione 3: posizione geografica del paese sul tabellone

Preparazione del gioco

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una scheda con la panoramica delle bandiere e una pedina. Mettete le pedine sulla casella di partenza arancione. Eventuali pedine e schede bandiere che avanzano si ripongono nella scatola.



partenza/ traguardo

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

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il più piccolo cimentandosi come esperto in geografia. Il giocatore alla sua sinistra prende una carta dei paesi e senza mostrarla gli dà indicazioni.

Importante:

I simboli presenti sulle caselle determinano il grado di difficoltà del gioco. La difficoltà di indovinare un paese aumenta man mano che la pedina avanza.

Le caselle

Il giocatore sceglie l'indicazione



bandiera



capitale



posizione geografica

Se la sua pedina si trova su una di queste caselle, il giocatore può scegliere quale delle tre indicazioni desidera ricevere. Il giocatore che ha scoperto la carta nominerà allora capitale, numero della bandiera o numero del paese, in base alla richiesta.

Il simbolo del dado determina l'indicazione



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.

Il compagno di gioco decide l'indicazione



È il livello più difficile. È 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 chiedere l'indicazione seguente. Disponi di un unico tentativo, se non indovini il paese non potrai far 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 spostare la tua pedina in senso orario verso il traguardo.

- > Una indicazione = 3 caselle
- > Due indicazioni = 2 caselle
- > Tre indicazioni = 1 casella

- **Il paese nominato è sbagliato!**

Peccato! Non potrai far 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 davanti a sé, quando è il suo turno dovrà restituirle. 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 il paese cercato è già stata indovinato in precedenza. Ma naturalmente non sa di quale paese si tratta!

Attenzione:

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

Conclusione del gioco


Quando un giocatore con la sua pedina arriva sulla casella di partenza o la supera, si termina il giro in modo che tutti abbiano avuto a disposizione lo stesso numero di turni. Più di un giocatore potrebbe raggiungere il traguardo. Vince il giocatore che ha raggiunto la casella più avanzata. In caso di parità i giocatori condividono la vittoria.





HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

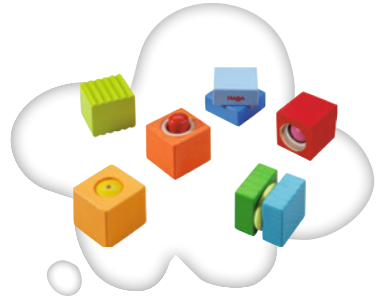
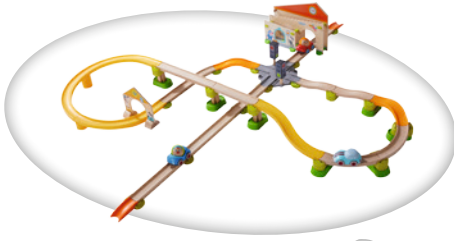
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

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

Art. Nr. 304213 TL A115790 1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.