



Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

Terra Kids



The Countries of the World



世界上的国家 · Länder der Welt
Les pays du monde · Los países del mundo

Copyright **HABA**[®] - Games Bad Rodach 2012

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

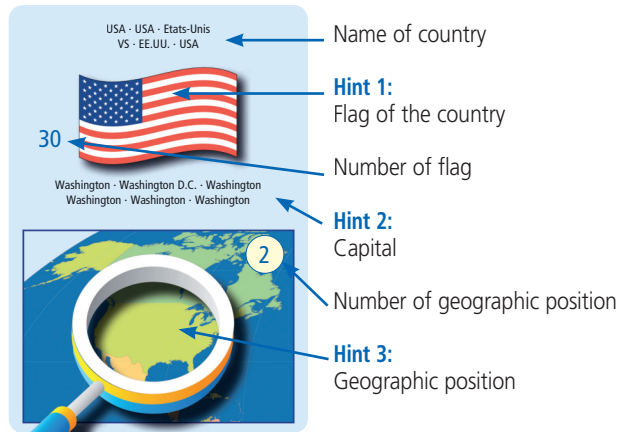
Game idea

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.

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



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.

shuffle and pile cards, 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.

Where is the game figure?

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.

*zone A =
player chooses hint*

zone B =
ie determines hint

- **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 =
whistleblower determines
hint

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

give solution or ask for another hint

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.

right answer

The country guess

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

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

- **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

wrong answer: joker card

- **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 whistleblower 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.

joker cards

figure on or past target square: winner

Terra Kids

世界上的国家

一个适合2-4个8-99岁的玩家玩的关于“你知道吗？”的游戏。

作者： ditorial staff HABA

绘图： Albert Kokai

游戏时间： 大约30分钟

Helsinki 是哪个国家的首都呀？哪个国家的国旗上有个很大的红色实心圆啊？哪个国家的形状像一只船啊？

在这个游戏中，玩家可以认识世界上51个不同的国家的地理位置，国旗以及首都，能够以最少的提示认识某个国家的玩家会是这款“认识你生活的世界”主题的赢家。

盒内包括：

- 1 个游戏版面、
- 4 个小人、
- 51 张卡片、
- 8 张百变卡、
- 1 个筛子、
- 1 份游戏说明

三个提示
首都、国旗和地理位置

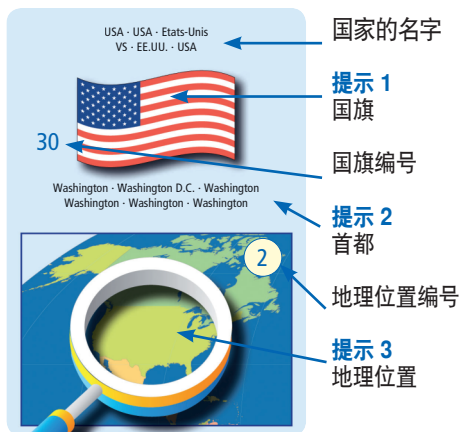
先到达终点

游戏概要：

玩家依次找出指定的国家，每个玩家最多可以得到三个提示：首都、国旗、地理位置，需要的提示越少的玩家可以走得越远，猜错了的玩家不能走步。最先到达终点的玩家就是赢家。

关于卡片：

每张卡片的最上面是需要猜出的国家的名字，从上到下依次有国旗、首都和地理位置三个提示。



游戏版面上显示了国旗编号和地理位置编号。

游戏准备：

将游戏版面放在桌子中间，每个玩家选择一个小人放在桌面起点的位置。



起点

终点

将51张国家的卡片打乱堆成一堆放在游戏版面的旁边，准备好百变卡片和色子。

怎么玩？

按照顺时针方向，由年龄最小的玩家开始玩，该玩家左边的人摸一张国家卡片并且给予提示。

提示：

游戏版面上的A/B/C分别代表不同的难易程度，越往后走可能游戏的难度就越难。

方格

• A区域：

玩家可以自己决定自己需要的提示是什么。左边的玩家按照要求给予国旗编号或者地理位置编号或者首都的提示。

将游戏版面放在桌子中间
每个玩家选择一个小人

准备好百变卡片和色子

小人的位置？

A区域=
玩家决定需要的提示

B区域=
按照标志出提示

- **B区域：**
玩家需要投色子，色子上有三种不同的标志（国旗，地图，首都）。还有1-3不同的数字，提示是按照标志一给出的。如果您需要更多的信息，您可以要求提示2，并最终提示3。



国旗



首都



地理位置

- **C区域：**
是难度最高的一块区域，这次由玩家左边的人决定第一个给予什么样的提示。玩家自己不能决定。

注意：

- 你可以按照第一个提示来猜出这个国家的名字，或者再要出第二个提示。
- 可是你只能猜一次，如果答错了，那么久不能走步了。

提供解决方案，或要求另一提示提示

猜出这个国家的名字

在给完了三个提示之后玩家必须说出该国家的名字。别的玩家检验其说出的答案是否正确。

正确答案

一个提示=向前走三步
两个提示=向前走两步
三个提示=向前走一步

错误答案:百变卡片

- **给出的答案是正确的！**
那么根据你需要提示的数量来走步吧！
 - › 一个提示就答对了=向前走三步
 - › 两个提示答对了=向前走两步
 - › 三个提示答对了=向前走一步
- **给出的答案是错误的！**
那么你的小人就不能向前走步了，并且拿出一张百变卡片放在自己的身边吧。

国家卡放一堆在游戏板旁边。现在由玩家来抽卡片提示给其右边的玩家来猜国家的名字。



百变卡片能让玩家更加容易的猜出国家的名字，如果其中一个玩家得到了两张百变卡片，那么在轮到该玩家玩的时候，其左边的玩家就只能给予其已经猜过的国家的名字的提示。这样该玩家就知道需要猜的国家在之前的游戏中已经出现过。

提示：

当所有的国家卡片都用完了之后，将所有的卡片重新洗一遍再重新开始。

游戏结束：

当其中一个玩家顺利到达终点了游戏结束。

最后的游戏变化

在这个版本的游戏玩家必须记住哪个球员开始游戏。当一个球员达到或经过终点就完成一轮的比赛。这是没有必要正达到终点的。在这个版本中，每个球员都有机会会有一个最终反过来，即使有球员已经达到终点。谁能够走最远就是赢家。

提示：当达到或经过终点后，回到起点的位置，会更容易确定谁向前迈进最远的。

例如：

四玩家的游戏：玩家A，B，C和D，玩家A开始游戏。玩家B先到达终点，玩家C和D则仍然得到机会参加最后轮流看如何最终反过来。玩家A开始游戏，使他们没有另一筛子。会有不同的赢家。

顺利到达终点:赢家

Terra Kids

Länder der Welt

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

Spielidee: HABA - Spieleredaktion
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.

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.

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.

Spielplan in Tischmitte, jeder Spieler eine Figur

Karten mischen und stapeln, Würfel bereit halten

Wo steht die Spielfigur?

*Zone A:
Hinweis selbst wählen*

Zone B:
Würfel bestimmt Hinweis

Zone C:
Hinweisgeber bestimmt
Hinweis

Lösung nennen
oder nächster Hinweis

richtig geraten

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

falsch geraten = Jokerkarte

• 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:

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 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!

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.

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.

Jokerkarten

Figur im Ziel = Sieg

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

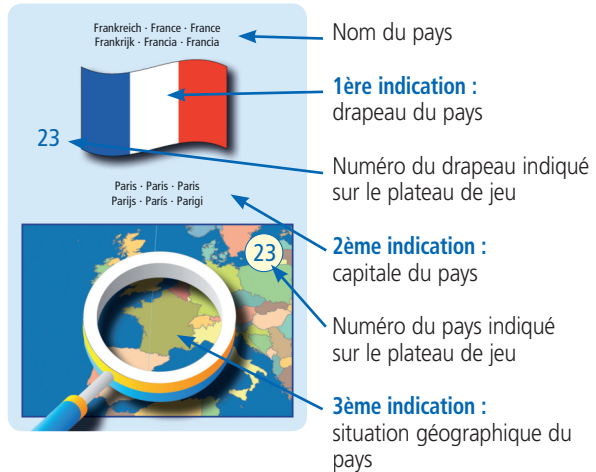
Idée

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.

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



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.

mélanger les cartes et les empiler, préparer 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.

Où se trouve le pion ?

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.

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



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.

cartes-jokers

FRANÇAIS

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

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

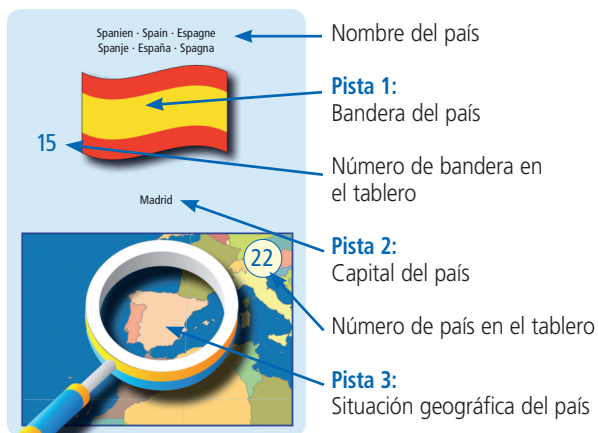
el primero en la meta

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*

*pais 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.

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.

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.

cartas comodín

*ficha en la meta =
ganador*

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇

Erfinder für Kinder • Créateur pour enfants joueurs
Inventor para los niños




Infant Toys

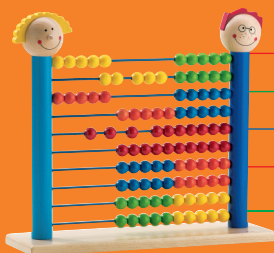
婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

 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.




Gifts


礼品

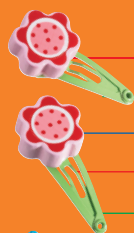
Geschenke

Cadeaux

Regalos

 孩子们通过玩耍了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

 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's jewelry

儿童首饰

Kinderschmuck

Bijoux d'enfants

Joyería infantil

 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 !




Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Habitación infantil

 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.

HABA[®]

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