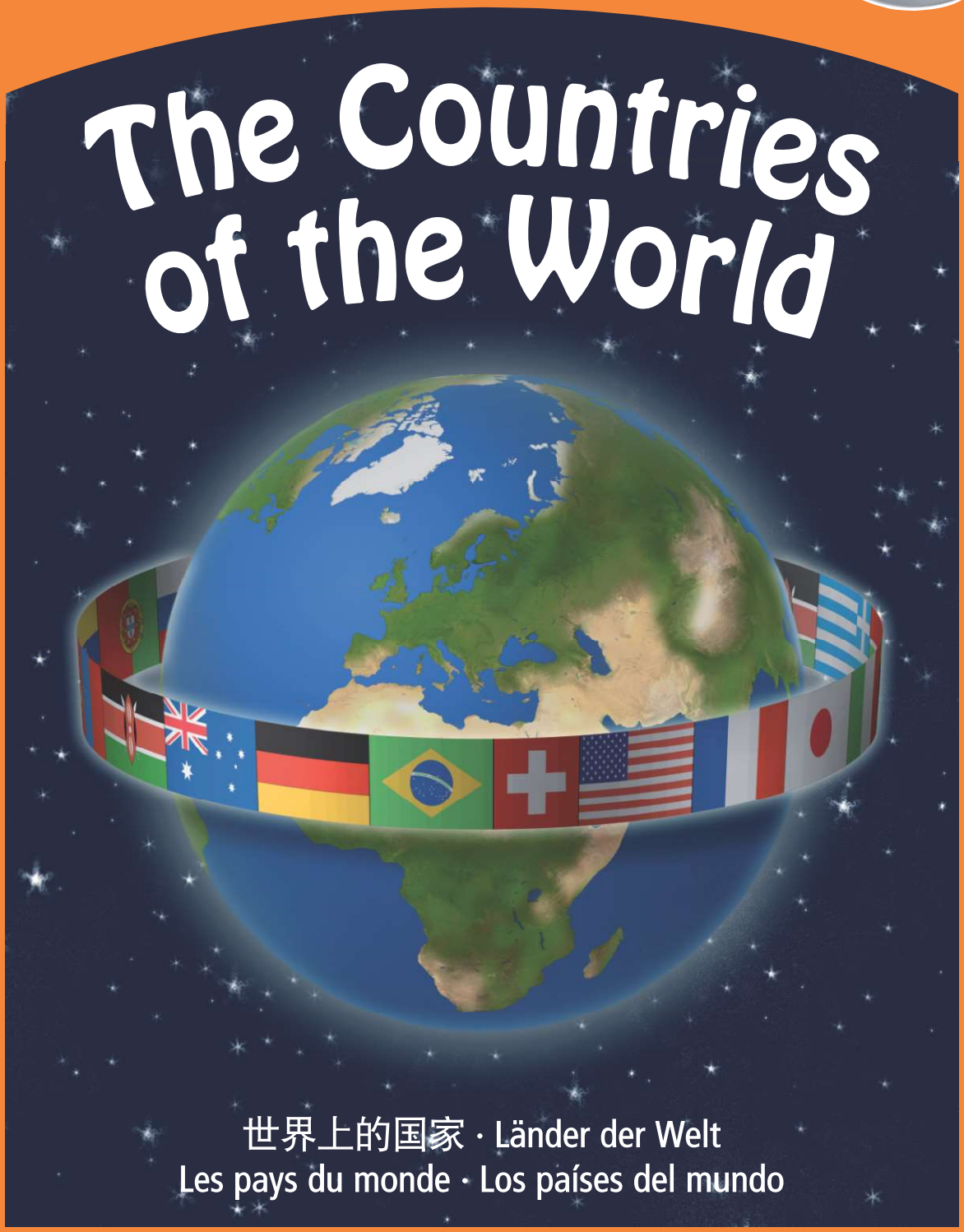
Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

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
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

ESPAÑOL

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

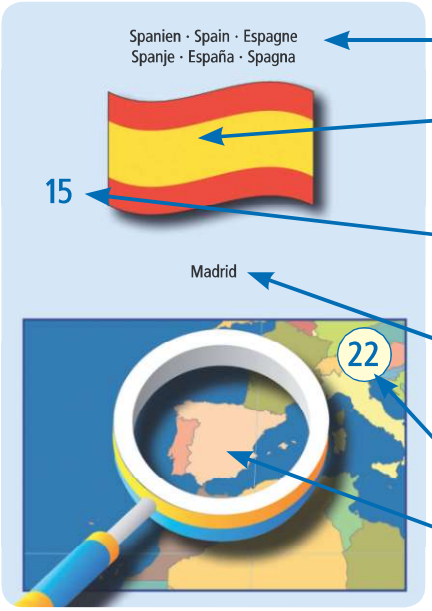
el primero en la meta

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:



Nombre del país

Pista 1:
Bandera del país

Número de bandera en el tablero

Pista 2:
Capital del país

Número de país en el tablero

Pista 3:
Situación geográfica del país

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

Extended 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.

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

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.

barajar cartas y formar un mazo; dado preparado

¿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.

¿Dónde está la ficha?

ESPAÑOL

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 = uno mismo elige la pista

- **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.

zona B = el dado determina la pista

- **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 = el repartidor de pistas determina la pista

- **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).

dar la solución o pedir la siguiente pista

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:

ESPAÑOL

país adivinado:

1 pista = avanzar 3
2 pistas = avanzar 2
3 pistas = avanzar 1 casilla

- **¡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

equivocación = carta comodín

- **¡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

cartas comodín

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

ficha en la meta = ganador

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»

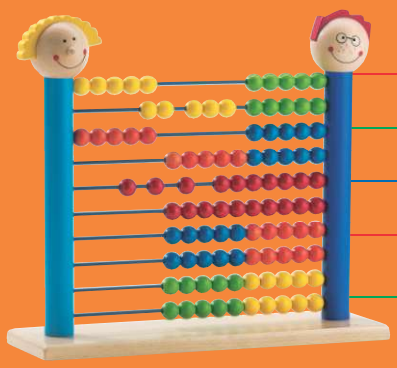
En esta variante tenéis que fijaros en el jugador que inició la partida ya que se sigue jugando la ronda después de que un jugador haya colocado su ficha en la casilla de meta o la haya sobrepasado hasta cerrar la ronda con el jugador que la inició. Sobrepasar la casilla de meta significa que una ficha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

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

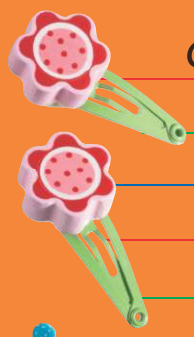
追求创意;激发好奇

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



Gifts
礼品
Geschenke
Cadeaux
Regalos



Children's jewelry
儿童首饰
Kinderschmuck
Bijoux d'enfants
Joyería infantil

Children's room
儿童房间
Kinderzimmer
Chambre d'enfant
Habitación infantil

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.

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.

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 !

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.

Art. Nr.: 7423
2/12

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