

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



LÄNDER EUROPAS

...ein rasantes Wissensspiel



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

LÄNDER EUROPAS



Ein rasantes Wissensspiel für 2 - 4 Reiseführer von 8 - 99 Jahren.

Autor: Markus Nikisch
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Therese Schumann
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielinhalt

4 Touristen-Spielfiguren, 1 Spielplan, 4 Flaggen-Übersichtstafeln, 76 Spielkarten (51 Länderkarten, 16 Antwortkarten, 8 Risikokarten, 1 „Gucken-verboten!“-Karte), 1 Spielanleitung

Spieldee

Vier etwas orientierungslose Touristen befinden sich auf Europa-Reise. Jeden Tag fährt der Reisebus ein anderes Land an – und die armen Touristen wissen nicht mehr, wo sie sich überhaupt befinden. Helft ihnen! Bestimmt ihren Aufenthaltsort anhand der Hinweise, die es zum jeweiligen Land gibt. Je weniger Hinweise ihr benötigt, umso weiter könnt ihr eure Touristen vorrücken. **Ziel des Spiels ist es, Europa mit seinem Touristen als Erster zu umrunden!**

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder von euch bekommt eine Übersichtstafel, einen Touristen und die farblich passenden Antwort- und Risikokarten. Stellt den Touristen auf das orangefarbene Startfeld. Die Antwort- und Risikokarten legt ihr verdeckt vor euch ab. Mischt die Länderkarten und legt zwölf davon mit der Antwortseite nach oben auf einen Stapel. Verdeckt den Stapel mit der „Gucken-verboten!“-Karte und haltet ihn neben dem Spielplan bereit. Die übrigen Länderkarten und nicht benötigtes Spielmaterial kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Du bist der Herausforderer und testest das Europa-Expertenwissen deiner Mitspieler. Nimm die oberste Länderkarte unter der „Gucken-verboten!“-Karte vom Stapel. Schau dir die Hinweise geheim an und wähle einen aus. Lege die Länderkarte nach jedem Hinweis, den du gibst, so vor dich, dass deine Mitspieler die vier Antwortmöglichkeiten A, B, C und D gut lesen können. Ein Hinweis soll langsam und wenn nötig mehrmals vorgelesen werden.

Die Länderkarten

Vorderseite

Es gibt vier Hinweise:



Der Ländercode: Lies die Zahl neben dem kleinen Fernglas vor. Die anderen Spieler suchen nun auf dem Spielplan nach dem Land mit der entsprechenden Zahl.

Die Hauptstadt: Lies die genannte Hauptstadt vor.

Der Flaggenrecode: Lies die Zahl neben der kleinen Flagge vor. Die anderen Spieler schauen auf der Übersichtskarte nach der Flagge mit der entsprechenden Zahl.

Der 50:50-Hinweis: Wähle zwei Länder auf der Rückseite der Länderkarte aus, die nicht richtig sind und nenne die entsprechenden beiden Buchstaben.

Tipp: Gib den 50:50-Hinweis möglichst nicht gleich zu Beginn.

Rückseite



So gebt ihr als Mitspieler eure Antwort:

Nach jedem Hinweis habt ihr die Möglichkeit eine eurer Antwortkarten (A, B, C, D) abzulegen.

Das kann nach dem ersten, zweiten, dritten oder auch nach dem vierten Hinweis sein.

Eure Antwortkarte legt ihr nun verdeckt an ein Feld des Spielfeldrandes vor euch, und zwar:

- Nach dem ersten Hinweis auf das Feld mit vier Punkten.
- Nach dem zweiten Hinweis auf das Feld mit drei Punkten.
- Nach dem dritten Hinweis auf das Feld mit zwei Punkten.
- Nach dem vierten Hinweis auf das Feld mit einem Punkt.



Der Herausforderer gibt so lange Hinweise, bis alle Spieler eine Antwortkarte abgelegt haben. Spätestens nach dem vierten Hinweis muss jeder Spieler seine Antwortkarte ablegen.

Wichtig! Eine einmal gelegte Antwortkarte muss liegen bleiben! Ihr dürft sie nicht mehr verschieben, auch wenn ihr nach weiteren Hinweisen merken solltet, dass ihr falsch getippt habt. In einem solchen Fall kann euch aber eine eurer Risikokarten weiterhelfen.

Die Risikokarten

Jeder Spieler hat zwei Risikokarten

„Achtung, Einfall!“

Ihr könnt eine bereits gelegte Antwortkarte korrigieren, indem ihr sie mit der Risikokarte abdeckt. Auf die Risikokarte legt ihr dann eine neue Antwortkarte. Ist diese Antwort richtig, zählt die Punktzahl dieses Antwortfelds. War die vorherige Antwort richtig und die „verbesserte“ Antwort ist falsch, gibt es natürlich keine Punkte.



„Punkteklau!“

Diese Risikokarte könnt ihr auf die Antwort eines Mitspielers legen. Ist seine Antwort richtig, bekommt ihr dessen Punkte. Er selbst geht leer aus und darf in dieser Runde seine Figur nicht vorwärts ziehen. Sollte er jedoch falsch getippt haben, hat sich der Einsatz der Risikokarte nicht gelohnt und es gibt keine Punkte.



Jede Risikokarte kann im gesamten Spiel nur einmal eingesetzt werden. Ausgespielte Risikokarten kommen anschließend aus dem Spiel.

Rundenende

Nachdem alle Mitspieler ihre Antwortkarte abgelegt haben, ist eine Runde zu Ende. Jetzt gibt der Herausforderer die Lösung bekannt und alle decken ihre Antwortkarten auf.

Ist die Antwort richtig?

- **Ja**
Toll! Rücke deinen Touristen so viele Felder vor, wie Punkte auf dem entsprechenden Antwortfeld abgebildet sind.
- **Nein**
Schade! Dein Tourist ist nach wie vor völlig orientierungslos und darf nicht weiterrücken. Aber lass den Kopf nicht hängen, denn in der nächsten Runde hast du eine neue Chance!

Neue Runde

Wenn alle Spieler, die richtig getippt haben, ihre Touristen weitergerückt haben, beginnt eine neue Runde. Die Länderkarte der letzten Runde kommt aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist jetzt der neue Herausforderer und nimmt eine neue Länderkarte.

Spielende

Sobald ein Spieler mit seinem Touristen 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.

Hat nach der zwölften Frage kein Tourist das Startfeld erreicht, gewinnt derjenige, der am weitesten vorn liegt.

Tipp: Natürlich könnt ihr zusätzlich Länderkarten aus der Schachtel nehmen und so lange weiterspielen, bis der erste Tourist das Startfeld erreicht.



Europa-Experten-Variante

Diese Variante funktioniert wie das Grundspiel, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Statt der Antwortkarten nehmt ihr kleine Zettel und einen Stift zur Hand.
- Der Herausforderer muss die Karte so halten, dass seine Mitspieler die vier Antwortmöglichkeiten nicht sehen!
- Jetzt gibt es nur noch drei Hinweise. Der 50:50-Hinweis entfällt.
- Deshalb dürfen die Antworten nur auf die Felder mit vier, drei oder zwei Punkten gelegt werden.
- Nach jedem Hinweis können die Mitspieler heimlich aufschreiben, welches Land ihrer Meinung nach gesucht wird und ihren Zettel an das entsprechende Antwortfeld legen.

Der Gewinner dieser Spielvariante ist ein echter Europa-Experte!

* Während Europa im Westen, Norden und Süden klar durch Meere begrenzt ist, ist die Grenze zu Asien im Osten nicht so leicht zu bestimmen. Eine mögliche und bis heute allgemein gültige Definition hat der schwedische Geograph Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747) gegeben. Ihm zufolge bilden das Uralgebirge, der Fluss Emba und die Manytschniederung nördlich des Kaukasusgebirges die geographische Grenze, die so 1730 von dem russischen Zaren und von der Wissenschaft anerkannt wurde. Dieser Grenzziehung nach liegen 47 Länder ganz oder teilweise in Europa. Inzwischen hat sich Europa auch politisch in verschiedenen Institutionen organisiert, so z.B. in der Europäischen Union (EU), der Organisation für Sicherheit und Zusammenarbeit in Europa (OSZE) oder dem Europarat organisiert. Zypern ist zudem seit 2004 auch EU-Mitglied. In diesem Spiel findet ihr also insgesamt 51 Länderkarten.



THE COUNTRIES OF EUROPE

A fast-paced knowledge-based game for 2 - 4 travel guides ages 8 – 99.

Author: Markus Nikisch
Illustrated by: Thies Schwarz
Editor: Therese Schumann
Duration: approx. 20 minutes

ENGLISH



Contents:

4 tourist figures, 1 game board, 4 reference boards showing flags, 76 playing cards (51 country cards, 16 answer cards, 8 risk cards, 1 Do-Not-Look! card, 1 set of instructions)

Game idea

Four disoriented tourists are traveling around Europe. Each day the tour bus arrives in another country – and the poor tourists no longer know where they are. Help them discover their whereabouts by using clues provided about each country. The fewer clues you need, the further ahead you can move the tourists.

The aim of the game is to be first to complete the tour of Europe with your tourist!

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player gets a reference board, a tourist and the answer and risk cards of the corresponding color. Place the tourists on the orange start square. Place the answer and risk cards face down in front of you. Shuffle the country cards and place twelve of them in a pile, with the answer side face up. Then cover the pile with the Do-Not-Look! card and place the pile, ready to use, next to the game board. The remaining country cards and any other unused game materials are to be returned to the box.

How to Play

Play in a clockwise direction. The oldest player starts. You challenge the other players about their expert knowledge of Europe. Take the card underneath the Do-Not-Look! Card, from the pile. Secretly take a look at the clues and choose one of them. After each clue you give, place the country card in front of you so that the other players can clearly see the options marked with the letters A, B, C and D. The clue should be read out loud slowly and repeated as necessary.

The country cards

Front view

Each card contains four clues:

ENGLISH



The Country Code: Read out loud the number next to the little binoculars. The other players now search for the country with this code on the game board.

The Capital: Read out loud the name of the capital.

The Flag Code: Read out loud the number next to the little flag. The other players look on the reference board for a flag with the corresponding number.

The 50:50 Clue: Choose two countries on the back of the country card that are not correct and say the corresponding letters.

Suggestion: Try not to give the 50:50 clue at the beginning.

Rear view



How to give your answer:

You can place your answer card after a clue has been given, that is after the first, second, third or fourth clue.

Place your answer card face down next to one of the squares on the outside of the board.

- After the first clue next to the square showing four dots
- After the second clue next to the square showing three dots
- After the third clue next to the square showing two dots
- After the fourth clue next to the square showing one dot

The challenging player keeps giving out clues until all the players have placed an answer card. Each player must place an answer card after the last clue.

Important! Once an answer card has been placed it has to stay there! You are not allowed to move it, even if you find out that you were wrong after other clues have been given! However, in such a situation you can also use your risk cards.

The Risk Cards

Each player has two risk cards.

“Hang on, afterthought!”

You can correct an answer card you have already placed by covering it with this risk card. Then you place your new answer card on top of the risk card. If the answer is right, the score of the answer card is valid. If, however the first answer was right and the “corrected” answer is wrong, there is no score for you.



“Score stealing!”

You place the risk card on top of the answer card of another player. If this answer is right, you get the points while the other player gets nothing and will not be able to move his/her tourist figure in this round. If, however, his/her answer was wrong, then the use of your risk card is voided and you receive no points.



Each risk card may be used only once during the game. Risk cards that have been played are then taken out of the game.

End of a Round

A round ends as soon as all the players have placed an answer card. The challenging player reveals the answer, and the other players turn over their answer cards.

Right answer?

- **Yes!**
Great! Move your tourist as many squares as dots are shown on the corresponding answer square.
- **No!**
Never mind! Your tourist continues to be totally disorientated and cannot move. Don't despair! You will have another chance in the next round.

New round

Once all the players who were right have moved their tourists, a new round starts. Take the country card from the previous round out of the game. Now it's the turn of the next player to challenge the other players. They take a new country card and give a clue.

End of the Game

As soon as one of the players moves his/her tourist onto or past the start square, the round that has begun continues until everyone has had a turn. If more than one player reaches or passes the start/finish square, victory goes to the player whose tourist figure has gone the furthest. If two or more tourists have covered an equal distance, the game is tied.

If, after the 12th question, still no tourist has reached the start square then the player who is furthest ahead wins the game.

Note: Of course, you can also take more country cards from the game box and continue playing until the first tourist has reached the start square.



Variation for European experts

This variation is played like the basic game with the following changes:

- You help yourself to little slips of paper and pencil instead of the answer cards.
- The challenging player has to hold the country card in such a way that the other players cannot see the answer options!
- Only three clues are given. The 50:50 clue is dropped.
- For this reason, answers may only be placed on squares showing four, three or two dots.
- After each clue the players can secretly write down the country they think is being searched for and place their slip of paper next to the corresponding answer square.

The winner of this variation is a true expert on Europe!

* *While the west, east and south of Europe are all clearly defined by water, the eastern border with Asia cannot be defined so easily. One possible definition, which has been generally accepted up until now, was that given by the Swedish geographer Philip Johan von Strahlenberg (1676 - 1747). According to him, the geographic boundary follows the Urals, the Emba River and the Manych Depression, at the North of the Caucasus Mountains and was acknowledged as such in 1730 by the Russian Tsar and academics. According to this definition, 47 countries lie entirely or partly within the boundaries of Europe. In the meantime, Europe has been politically organized into a number of institutions, such as the European Union (EU), the Organization for Security and Co-operation in Europe (OSCE) and the European Council. Since 2004, Cyprus has also been a member of the European Union. So you will find 51 country cards in this game.*



LES PAYS D'EUROPE

Un jeu de connaissances rapide pour 2 à 4 guides touristiques de 8 à 99 ans.

Auteur : Markus Nikisch
Illustration : Thies Schwarz
Rédaction : Therese Schumann
Durée de la partie : env. 20 minutes

Contenu du jeu :

4 figurines touristes, 1 plateau de jeu, 4 tableaux représentant les drapeaux, 76 cartes de jeu (51 cartes de pays, 16 cartes de réponse, 8 cartes de risque, 1 carte « interdiction de regarder ! »), 1 règle du jeu

Idée

Quatre touristes qui n'ont aucun sens de l'orientation sont en voyage en Europe. Leur bus se rend chaque jour dans un pays différent et les pauvres touristes ne savent plus où ils se trouvent. Venez-leur en aide ! Trouvez où ils séjournent avec les renseignements qui sont donnés pour chaque pays. Moins vous aurez besoin de renseignements et plus vous pourrez avancer votre touriste.

Le but du jeu est de terminer le premier le tour de l'Europe avec son touriste !

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un tableau, un touriste, les cartes de réponse et les cartes de risque de la couleur correspondante. Posez les touristes sur la case de départ de couleur orange. Posez les cartes de réponse et de risque devant vous, faces cachées. Mélangez les cartes de pays et empilez-en douze, face réponse visible. Posez par-dessus la carte « interdiction de regarder ! » et posez cette pile à côté du plateau de jeu. Les autres cartes de pays et les accessoires de jeu non utilisés sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Tu défies les autres joueurs en testant leurs connaissances sur l'Europe. Prends la première carte de pays placée sous la carte « interdiction de regarder ! ». Regarde les renseignements discrètement et choisis-en un. Après chaque renseignement donné, pose la carte de pays devant toi de manière à ce que les autres joueurs puissent bien lire les quatre possibilités de réponse indiquées par A, B, C et D.

Lis chaque renseignement lentement et répète-le plusieurs fois si nécessaire.



Cartes de pays

Recto

Il y a quatre renseignements :



Le code du pays : dis tout haut le nombre indiqué à côté des petites jumelles. Les autres joueurs cherchent sur le plateau de jeu le pays auquel ce nombre correspond.

La capitale : lis tout haut le nom de la capitale indiquée.

Le code du drapeau : lis tout haut le nombre indiqué à côté du petit drapeau. Les autres joueurs regardent sur le tableau où se trouve le drapeau portant ce nombre.

Le renseignement « 50-50 » : choisis deux pays indiqués au dos de la carte des pays, qui ne sont **pas bons**, et annonce les deux lettres de l'alphabet correspondantes.

FRANÇAIS

Conseil : évite de donner le renseignement 50-50 au début de la partie.

Verso



Les autres joueurs donnent leur réponse comme suit :
Après chaque renseignement donné, vous avez la possibilité de poser l'une de vos cartes de réponse (A, B, C ou D).

Posez votre carte de réponse face cachée sur une case du bord du plateau de jeu devant vous comme suit :

- après le premier renseignement sur la case à 4 points
- après le deuxième renseignement sur la case à 3 points
- après le troisième renseignement sur la case à 2 points
- après le quatrième renseignement sur la case à 1 point

Le joueur donne les renseignements jusqu'à ce que les autres joueurs aient tous déposé une carte de réponse. Chacun doit avoir déposé sa carte de réponse au plus tard après le quatrième renseignement.

Important ! Une fois qu'une carte de réponse a été déposée, elle ne peut plus être retirée ! Vous n'avez plus le droit de la déplacer même si vous remarquez, après avoir reçu d'autres renseignements, que vous vous êtes trompé. Dans un tel cas, vous pourrez vous servir de l'une de vos cartes de risque.

Les cartes de risque

Chaque joueur a deux cartes de risque.

« Attention, meilleure idée ! »

Vous pouvez rectifier une carte de réponse déjà posée en y mettant dessus cette carte de risque. Puis, vous posez sur la carte de risque une nouvelle carte de réponse. Si cette réponse est bonne, le nombre de points indiqué sur cette case-réponse comptera. Si la réponse précédente était la bonne et si la réponse « rectifiée » est mauvaise, vous ne gagnez évidemment aucun point.

« A moi les points ! »

Vous pouvez poser cette carte de risque sur la carte de réponse d'un autre joueur. Si sa réponse est bonne, vous récupérez alors ses points. Il n'a donc pas de points pendant ce tour et n'a pas le droit d'avancer son pion. Cependant, s'il s'est trompé, la carte de risque jouée ne vous rapportera rien.



Chaque carte de risque ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant toute la partie. Une fois jouées, les cartes de risque sont retirées du jeu.

Fin du tour

Un tour est terminé dès que tous les joueurs ont posé leur carte de réponse. Le joueur qui a lancé le défi donne la solution et tous les joueurs retournent leur carte de réponse.

La réponse est-elle bonne ?

- **Oui**

Bravo ! Avance ton touriste du même nombre de cases que de points figurant sur la case-réponse correspondante.

- **Non**

Domage ! Ton touriste ne sait toujours pas où il se trouve et n'a pas le droit d'avancer. Mais ne perds pas courage, tu vas avoir une nouvelle chance au tour suivant !

Nouveau tour

Lorsque tous les joueurs qui ont donné une bonne réponse ont avancé leur touriste, un nouveau tour commence. La carte de pays du tour précédent est retirée du jeu. C'est au tour du joueur suivant de prendre une nouvelle carte de pays.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la case de départ ou la dépasse avec son touriste, on continue la partie commencée jusqu'au joueur qui a débuté la partie. Il est possible que plusieurs joueurs atteignent l'arrivée. Le gagnant est celui qui est allé le plus loin. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Si, après la douzième question, aucun touriste n'est arrivé sur la case de départ, le gagnant est celui qui sera le plus avancé sur le parcours.

Conseil : vous pouvez bien sûr prendre plus des cartes de pays et jouer jusqu'à ce que le premier touriste arrive sur la case de départ.



Variante pour les experts sur l'Europe

Cette variante se joue comme dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

- Au lieu de prendre les cartes de réponse, vous prenez des petits morceaux de papier et un crayon.
- Celui qui lance le défi doit tenir la carte de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas les quatre possibilités de réponse !
- Maintenant, il n'y a plus que trois renseignements. Le renseignement 50-50 est supprimé.
- Les réponses ne peuvent donc être posées que sur les cases à quatre, trois ou deux points.
- Après chaque renseignement, les joueurs peuvent inscrire discrètement le pays qu'ils pensent être bon et poser leur morceau de papier sur la case-réponse correspondante.

Le gagnant de cette variante connaît vraiment bien l'Europe !

** Alors que l'Europe est délimitée par des mers au nord et au sud et par un océan à l'ouest, la limite vers l'Asie n'est pas facile à déterminer. Une définition possible et reconnue jusqu'à aujourd'hui a été donnée par le géographe suédois Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747). Selon lui, les monts Oural, le fleuve Emba et la dépression de Kouma-Manytch au nord de la chaîne du Caucase forment la frontière géographique qui a été reconnue en 1730 par le tsar russe et par les scientifiques. Selon cette frontière, 47 pays sont situés en entier ou en partie en Europe.*

Entretemps, l'Europe s'est également organisée au niveau politique dans différentes institutions, comme par ex. l'Union Européenne (UE), l'Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe (OSCE) ou le Conseil de l'Europe. Chypre est en plus membre de l'UE depuis 2004. Dans ce jeu, vous trouverez donc en tout 51 cartes de pays.

NEDERLANDS



LANDEN VAN EUROPA

Een razend leuk kennisspel voor 2 – 4 reisleiders van 8 - 99 jaar.

Auteur: Markus Nikisch
Illustraties: Thies Schwarz
Redactie: Therese Schumann
Speelduur: ca. 20 minuten

Spelinhoud:

4 speelfiguren toeristen, 1 speelbord, 4 overzichtskaarten met vlaggen, 76 speelkaarten (51 landenkaarten, 16 antwoordkaarten, 8 risicokaarten, 1 kijken-verboden-kaart), 1 spelhandleiding

Spelidee

Vier gedesorieënteerde toeristen zijn op reis door Europa. Elke dag doet de touringcar een ander land aan en de arme toeristen weten absoluut niet meer waar ze nu weer terecht zijn gekomen. Help ze! Raad hun verblijfplaats met behulp van de aanwijzingen die over elk land worden gegeven. Hoe minder aanwijzingen je nodig hebt, hoe verder je je toerist vooruit mag zetten.

Doel van het spel is om als eerste met je toerist door heel Europa te reizen!

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel. Iedereen krijgt een overzichtskaart, een toerist en de bijpassende antwoord- en risicokaarten met dezelfde kleur. Zet de toeristen op het oranje startveld. Iedereen legt de antwoord- en risicokaarten verdeckt voor zich neer. Schud de landenkaarten en leg er twaalf met de antwoorzijde omhoog op een stapel. Bedek ze met de kijken-verboden-kaart en leg de stapel naast het speelbord klaar. De overige landenkaarten en ander spelmateriaal dat niet wordt gebruikt, gaan terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De oudste speler begint. Jij bent de uitdager en stelt je medespelers op de proef over de kennis van Europa. Pak de bovenste landenkaart onder de kijken-verboden-kaart van de stapel. Bekijk ongezien de aanwijzingen en kies er één uit. Leg de landenkaart, telkens als je een aanwijzing geeft, zodanig voor je neer dat je medespelers de 4 mogelijke antwoorden A, B, C en D goed kunnen lezen. Een aanwijzing moet langzaam en, indien nodig, verschillende keren worden voorgelezen.

De landenkaarten

Voorkant

Er zijn vier aanwijzingen:



De landencode: noem het getal naast de kleine verrekijker. De anderen zoeken nu op het speelbord het land met het bijpassende getal.

De hoofdstad: geef de aangegeven hoofdstad.

De vlagencode: zeg het getal naast het vlaggetje. De anderen zoeken op de overzichtskaart naar de vlag met het bijpassende getal.

De 50:50-aanwijzing: kies twee landen van de achterzijde van de landenkaart die niet juist zijn en noem de bijpassende twee letters.

Tip: geef de 50:50-aanwijzing liever niet meteen aan het begin.

Achterkant



Zo geven jullie als medespelers jullie antwoord:

Na elke aanwijzing hebben jullie de mogelijkheid om een antwoordkaart neer te leggen.

Dat kan na de eerste, tweede, derde of na de vierde aanwijzing zijn.

Leg jullie antwoordkaart nu verdekt voor jullie op een veld aan de rand van het speelbord – en wel als volgt:

- na de eerste aanwijzing op het veld met vier stippen
- na de tweede aanwijzing op het veld met drie stippen
- na de derde aanwijzing op het veld met twee stippen
- na de vierde aanwijzing op het veld met één stip.

De uitdager geeft net zolang aanwijzingen tot alle spelers een antwoordkaart hebben neergelegd. Uiterlijk na de vierde aanwijzing moet iedereen zijn antwoordkaart neerleggen.

Belangrijk! Als een antwoordkaart eenmaal is neergelegd, moet hij blijven liggen! Hij mag niet meer worden verschoven, ook als je na de volgende aanwijzing merkt dat je verkeerd hebt geraden. In zo'n geval kan echter een risicokaart uitkomst bieden.

De risicokaarten

Elke speler heeft twee risicokaarten.

“Hé, een idee!”

Jullie mogen een antwoordkaart die al is neergelegd, corrigeren door deze risicokaart erop te leggen. Op de risicokaart moet vervolgens een nieuwe antwoordkaart worden gelegd. Als het antwoord goed is, telt het aantal punten van dit antwoordveld. Als het eerste antwoord goed was en het verbeterde antwoord fout, krijg je natuurlijk geen punten.

“Puntenroof!”

Deze risicokaart mag je op de antwoordkaart van een medespeler leggen. Als zijn/haar antwoord goed is, krijg je zijn/haar punten. De medespeler blijft met lege handen staan en kan deze ronde zijn/haar figuur niet vooruitzetten. Als men echter verkeerd heeft geraden, levert het uitspelen van de risicokaart niets op en krijgt men geen punten.



Elke risicokaart mag tijdens het gehele spel slechts één keer worden gebruikt. Uitgespeelde risicokaarten worden vervolgens uit het spel genomen.

Einde van de ronde

Nadat alle medespelers hun antwoordkaarten hebben neergelegd, is de ronde afgelopen. Nu maakt de uitdager de oplossing bekend en alle spelers draaien hun antwoordkaarten om.

Is het antwoord goed?

- **Ja**

Geweldig! Zet je toerist net zoveel velden vooruit als het aantal stippen dat op het bijpassende antwoordveld staat afgebeeld.

- **Nee**

Helaas! Je toerist is nog steeds het spoor bijster en mag niet vooruit worden gezet. Maar kop op want in de volgende ronde heb je weer een kans!

Nieuwe ronde

Als alle spelers die goed hebben geraden hun toeristen vooruit hebben gezet, begint er een nieuwe ronde. De landenkaarten van de afgelopen ronde worden uit het spel genomen. Nu is de volgende speler de uitdager en pakt een nieuwe landenkaart.

Einde van het spel

Zodra een speler met zijn toerist 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.

Als na de twaalfde vraag geen enkele toerist het startveld heeft bereikt, wint degene die het dichtst bij het startveld staat.

Tip: natuurlijk kunnen jullie ook extra landenkaarten uit de doos pakken en net zolang doorspelen tot een van de toeristen als eerste het startveld bereikt.

Variant voor Europa-experts

Deze variant wordt, afgezien van de volgende wijzigingen, net als het basisspel gespeeld:

- In plaats van de antwoordkaarten, pakt elke speler pen en een blaadje papier.
- De uitdager moet de kaart zodanig vasthouden dat de medespelers de vier mogelijke antwoorden niet kunnen zien!
- Er zijn nu nog slechts drie aanwijzingen. De 50:50-aanwijzing vervalt.
- Daarom mogen de antwoorden alleen worden neergelegd op de velden met vier, drie of twee stippen.
- Na elke aanwijzing kunnen de spelers ongezien het land opschrijven waarvan ze denken dat het het gezochte land betreft en hun papiertjes bij het bijpassende antwoordveld neerleggen.



* *Terwijl Europa in het westen, noorden en zuiden duidelijk door zeeën begrensd is, is de grens met Azië in het oosten niet zo eenvoudig te bepalen. Een mogelijke en tot op heden algemeen geldige definitie is door de Zweedse geograaf Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747) gegeven. Volgens hem vormen het Oeralgebergte, de rivier Emba en de Koema-Manytsjlaagte ten noorden van de Kaukasus, de geografische grens van Europa zoals hij in 1730 door de Russische tsaren en door de wetenschap is erkend. Volgens deze grensbepaling liggen 47 landen geheel of gedeeltelijk in Europa. Intussen heeft Europa zich ook op politiek gebied in verschillende instellingen georganiseerd, zoals de Europese Unie (EU), de Organisatie voor Veiligheid en Samenwerking in Europa (OVSE) of de Raad van Europa. Cyprus is bovendien ook sinds 2004 lid van de EU. In dit spel zijn dus in totaal 51 landenkaarten opgenomen.*



LOS PAÍSES DE EUROPA

Un juego rápido de conocimientos para 2 – 4 guías turísticos de 8 a 99 años.

Autor: Markus Nikisch
Ilustraciones: Thies Schwarz
Redacción: Therese Schumann
Duración de una partida: aprox. 20 minutos

Contenido del juego:

4 figuritas de turistas, 1 tablero de juego, 4 tablas de banderas, 76 cartas (51 cartas de países, 16 cartas de respuesta, 8 cartas de riesgo, 1 carta de «¡prohibido mirar!»), 1 instrucciones del juego

El juego

Cuatro turistas algo desorientados se encuentran de viaje por Europa. El autocar que los lleva va cada día a un país diferente, y los pobres turistas ya no saben ni dónde están. ¡Ayudadlos! Averiguad su paradero con la ayuda de las pistas que hay para cada país. Cuantas menos pistas necesitéis, más lejos podréis avanzar a vuestros turistas.

¡El objetivo del juego es ser el primero en dar la vuelta a Europa con su turista!

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada uno de vosotros recibe una tabla de referencia, un turista y las cartas de respuesta y de riesgo del color correspondiente. Colocad al turista en la casilla de salida de color naranja. Extended delante de vosotros las cartas de respuesta y de riesgo boca abajo. Barajad las cartas de países y formad un mazo con doce de ellas de manera que muestren la cara de las respuestas. Tapad el mazo con la carta de ¡prohibido mirar! y dejadlo preparado de esta manera junto al tablero de juego. Las demás cartas de países y el material de juego restante se devuelven a la caja.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más mayor. Eres el desafiador y vas a poner a prueba los conocimientos sobre Europa de tus compañeros de juego. Coge del mazo la primera carta de países que está debajo de la carta de ¡prohibido mirar! Mira tú solo las pistas y elige una de ellas. Después de dar cada pista tienes que colocar la carta de país delante de ti de modo que todos tus compañeros de juego puedan leer las cuatro respuestas posibles señaladas con las letras A, B, C y D.

Las pistas hay que leerlas siempre en voz alta y despacio, y si es necesario, incluso más de una vez.



Las cartas de países

Anverso

Hay cuatro pistas:



El código del país: Lee en voz alta el número que aparece junto a los prismáticos. Los demás buscarán ahora en el tablero de juego el país con el número correspondiente.

La capital: Lee en voz alta el nombre de la capital.

El código de la bandera: Lee en voz alta el número que está junto a la banderita. Los demás miran en la tabla de referencia la bandera con ese número.

La pista del 50%: Elige dos de los países del dorso de la carta que no sean correctos y di en voz alta las letras correspondientes.

Consejo: No des la pista del 50% al comienzo, sino lo más tarde posible.

Reverso



Así es como daréis vuestra respuesta como jugadores:

Después de cada pista tenéis la posibilidad de depositar una carta de respuesta.

Eso puede suceder después de la primera, de la segunda, de la tercera o incluso después de la cuarta pista.

Colocad ahora vuestra carta de respuesta boca abajo en una casilla del margen del tablero de juego que tenéis delante. Debéis colocarla de la siguiente manera:

- después de la primera pista en la casilla con cuatro puntos
- después de la segunda pista en la casilla con tres puntos
- después de la tercera pista en la casilla con dos puntos
- después de la cuarta pista en la casilla con un punto.

El desafiador irá dando una pista tras otra hasta que todos los jugadores hayan depositado una carta de respuesta. Todos los jugadores deberán tener una carta de respuesta colocada cuando el desafiador haya dado las cuatro pistas.

¡Importante! Una carta de respuesta depositada tiene que quedarse donde está! Ya no podréis moverla de su sitio aunque os hayáis dado cuenta de que os habéis equivocado de respuesta. En un caso así os pueden ser útiles vuestras cartas de riesgo.

Las cartas de riesgo

Cada jugador tiene dos cartas de riesgo.

«¡Atención, tengo una idea!»

Podéis corregir una carta ya depositada cubriéndola con esta carta de riesgo. Encima de la carta de riesgo tendréis que colocar entonces una carta de respuesta nueva. Si la respuesta es correcta se cuenta el número de puntos de esa casilla de respuesta. Si la respuesta anterior era correcta y la respuesta «corregida» es incorrecta, os quedaréis entonces sin puntos.



«¡Robo de puntos!»

Podéis colocar esta carta de riesgo encima de la carta de respuesta de un compañero de juego. Si su respuesta es correcta, recibiréis vosotros sus puntos y él se irá de vacío en esa ronda y no podrá avanzar su figurita. Pero si su respuesta es incorrecta, entonces habréis desaprovechado la carta de riesgo y no habrá entonces reparto de puntos.



Cada carta de riesgo sólo puede utilizarse una vez en toda la partida. Las cartas de riesgo se retirarán de la partida una vez jugadas.

Final de una ronda

Finaliza una ronda después de que todos los compañeros de juego hayan depositado sus cartas de respuesta. Entonces, el desafiador dará a conocer la solución y todos los demás darán la vuelta a sus cartas de respuesta.

La respuesta, ¿es correcta?

- **Sí**
¡Estupendo! Avanza a tu turista tantas casillas como puntos figuran en la correspondiente casilla de respuesta.
- **No**
¡Lástima! Tu turista sigue estando completamente desorientado y se queda sin poder avanzar. ¡Pero no agaches la cabeza ni te desanimes porque en la próxima ronda volverás a tener otra oportunidad!

Ronda nueva

Da comienzo una nueva ronda cuando todos los jugadores que han acertado la respuesta hayan avanzado a sus turistas. Se retira de la partida la carta de país de la última ronda. El siguiente jugador es ahora el nuevo desafiador y coge una nueva carta de país.

Final del juego

En cuanto un jugador se coloca con su turista encima de la casilla de salida o la sobrepasa, la partida comenzada se juega hasta que todos los jugadores hayan terminado la ronda. Puede ocurrir que sean varios los jugadores que alcancen la meta. Gana el jugador que más lejos haya llegado. En caso de empate se repartirán el triunfo los jugadores empatados.

Si después de doce rondas ningún turista ha alcanzado la línea de salida, el ganador será el jugador que más lejos haya llegado.

Consejo: Como es natural, también podéis coger de la caja más cartas de países y seguir jugando hasta que el primer turista alcance por fin la casilla de salida.

Variante para expertos sobre Europa

Esta variante funciona igual que el juego básico pero con las siguientes modificaciones:

- En lugar de las cartas de respuesta tendréis a mano unos papelitos y un lápiz.
- ¡El desafiador tiene que mantener en su mano la carta de manera que sus compañeros de juego no vean las cuatro respuestas posibles!
- Ahora tan sólo hay tres pistas. No se juega con la pista del 50%.
- Por esta razón solo pueden colocarse las respuestas en las casillas con cuatro, tres o dos puntos.
- Después de cada pista, los jugadores pueden escribir en secreto sobre el papel el nombre del país que creen que es la solución y depositar su nota junto a la casilla de respuesta correspondiente.

¡El ganador de esta variante del juego es un auténtico conocedor del continente europeo!



* *Los mares delimitan claramente las fronteras de Europa por el oeste, por el norte y por el sur. Sin embargo, la frontera con Asia no es tan fácil de definir. El geógrafo sueco Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747) ofreció una posible definición que hoy en día sigue teniéndose por válida. Según él, los Montes Urales, el río Emba y la depresión Kuma–Manych al norte de las Montañas del Cáucaso forman la frontera geográfica, reconocida en el año 1730 por el zar de Rusia y por la ciencia. Conforme al trazado de esa frontera existen 47 países con todo o parte de su territorio dentro de Europa. Entretanto, Europa se ha organizado también políticamente creando diferentes instituciones, como por ejemplo la Unión Europea (UE), la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa (OSCE) o el Consejo de Europa. Chipre, además, es un país miembro de la UE desde el año 2004. Así pues, en este juego encontraréis un total de 51 cartas de países.*



PAESI D'EUROPA

Un dinamico gioco didattico, per 2-4 guide turistiche da 8 a 99 anni.

Autore : Markus Nikisch
Illustrazioni: Thies Schwarz
Redazione: Therese Schumann
Durata del gioco: 20 minuti circa

Dotazione del gioco:

4 pedine "turisti", 1 tabellone, 4 tavole riassuntive delle bandiere, 76 carte di gioco (51 carte dei paesi, 16 carte risposta, 8 carte rischio, 1 carta "vietato guardare!"), istruzioni di gioco

Idea e scopo del gioco

Quattro turisti abbastanza disorientati viaggiano attraverso l'Europa. Ogni giorno il pullman li trasporta in un nuovo paese ed i poveri turisti non hanno la più pallida idea di dove siano arrivati. Aiutateli! Rivelate loro il luogo dove si trovano in base alle indicazioni che avete a disposizione per ogni paese. Meno indicazioni utilizzate, maggiore sarà il tratto che percorrerà il vostro turista.

Scopo del gioco è compiere per primi il giro completo dell'Europa!

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ciascuno di voi riceve una tavola riassuntiva, un turista e le carte risposta e rischio dello stesso colore. Piazzate il turista sulla casella di partenza arancione. Mettete davanti a voi, coperte, le carte risposta e le carte rischio. Mescolate le carte dei paesi e con 12 carte formate un mazzo con i lati delle risposte rivolti verso l'alto. Coprite il mazzo con la carta "vietato guardare!" e mettetelo accanto al tabellone. Le restanti carte dei paesi e il materiale di gioco che non si utilizza si ripongono nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore più grande d'età. Sei lo sfidante: verifica quanto i tuoi compagni di gioco sanno dell'Europa. Prendi dal mazzo la prima carta dei paesi che si trova sotto la carta "vietato guardare!" Guarda di nascosto le indicazioni, sceglينه una e comunicala agli altri giocatori. Dopo aver dato ogni indicazione, metti la carta dei paesi davanti a te in modo che tutti i compagni di gioco possano leggere le quattro possibili risposte contrassegnate dalle lettere A, B, C e D.

Un'indicazione deve essere letta sempre lentamente e, all'occorrenza, ripetuta più volte.

Le carte dei paesi

Lato anteriore

Ci sono quattro indicazioni:



Il codice dei paesi: leggi il numero accanto al piccolo binocolo. Gli altri cercano sul tabellone il paese con il numero corrispondente.

La capitale: leggi il nome della capitale.

Il codice delle bandiere: leggi il numero accanto alla bandiera. Gli altri cercano sulla tavola riassuntiva delle bandiere la bandiera con il numero corrispondente.

L'indicazione 50:50: scegli sul lato posteriore della carta due paesi che non sono giusti e di le due lettere corrispondenti.

Consiglio: è meglio non dare l'indicazione 50:50 proprio all'inizio.

Lato posteriore



Così date le vostre risposte:

Ricevuta un'indicazione, avete la possibilità di calare una carta risposta: potete farlo dopo la prima, la seconda, la terza o anche dopo la quarta indicazione.

Mettete la vostra carta risposta coperta vicino a una delle caselle che si trovano sul margine del tabellone, e precisamente:

- dopo la prima indicazione sulla casella con quattro punti
- dopo la seconda indicazione sulla casella con tre punti
- dopo la terza indicazione sulla casella con due punti
- dopo la quarta indicazione sulla casella con un punto

Lo sfidante continua a dare indicazioni fino a quando tutti i giocatori non hanno calato una carta risposta. Dopo la quarta indicazione ogni giocatore dovrà aver calato la propria carta risposta.

Importante! Una volta calata, una carta risposta deve rimanere dove si trova! Non potete spostarla, neppure se dopo ulteriori indicazioni vi accorgete di aver sbagliato. In questo caso, vi potrà però aiutare una delle vostre carte rischio.

Le carte rischio

Ogni giocatore ha due carte rischio.

“Attenzione! Lampo di genio!”

Potete sostituire una carta risposta già calata coprendola con questa carta rischio. Su quest'ultima metterete poi una nuova carta risposta. Se la carta risposta è giusta, conterà il punteggio di questa casella. Se invece la carta risposta precedente era esatta e quella che l'ha sostituita è sbagliata, non si ottengono punti.



“Rubapunti!”

Questa carta rischio può essere messa sulla carta risposta di un compagno di gioco e consente di avere i punti che avrebbe ricevuto il compagno la cui carta è stata coperta. Il compagno in questione resta escluso per questo giro e non può far avanzare la sua figura. Nel caso, però, che la sua carta risposta sia sbagliata, la carta rischio è stata giocata inutilmente e nessuno ottiene dei punti.



Le carte rischio possono essere giocate una sola volta durante la partita. Una volta giocate, le carte rischio vengono ritirate dal gioco.

Conclusione del giro

Il giro finisce quando tutti i giocatori hanno calato la loro carta risposta. Lo sfidante rivela la soluzione e tutti scoprono le loro carte risposta.

La risposta è corretta?

- **Sì**
Magnifico! Fai avanzare il tuo turista di un numero di caselle corrispondente ai punti della casella risposta.
- **No**
Peccato! Il tuo turista continua ad essere disorientato e non può avanzare. Ma non perderti d'animo! Nel prossimo giro avrai una nuova possibilità.

Nuovo giro

Quando tutti i giocatori che hanno dato la risposta corretta hanno spostato in avanti il proprio turista, si inizia un nuovo giro. Si ritira dal gioco la carta dei paesi del giro precedente. Il prossimo giocatore è il nuovo sfidante e prende una nuova carta dei paesi.

Conclusione del gioco

Quando un giocatore con il suo turista raggiunge o supera la casella di partenza, si continua a giocare fino a quando tutti non abbiano avuto il ruolo di sfidante lo stesso numero di volte. Più di un giocatore potrebbe aver raggiunto il traguardo. Vince il giocatore che è arrivato più avanti nel percorso. In caso di parità più giocatori vincono a pari merito.

Se dopo aver utilizzato la dodicesima carta nessun turista ha ancora raggiunto la casella di partenza, vince chi si trova più avanti nel percorso.

Consiglio: Potete naturalmente prendere dalla scatola ulteriori carte dei paesi e continuare a giocare fino a quando il primo turista non raggiunga la casella di partenza.

Variante per esperti d'Europa

Questa variante funziona come il gioco di base, tranne che per quanto segue:

- Invece delle carte risposta, prendete in mano foglietti e penna.
- Lo sfidante deve tenere la carta in modo che i compagni di gioco non vedano le quattro possibilità di risposta!
- Vanno date solo tre indicazioni. Non si utilizza l'indicazione 50:50.
- Le risposte si mettono solo sulle caselle con quattro, tre o due punti.
- Dopo ogni indicazione i giocatori possono scrivere di nascosto sul foglietto qual è il paese che si sta cercando e metterlo vicino alla corrispondente casella di risposta.

Il vincitore di questa variante di gioco è un vero esperto d'Europa.


* *Delimitato nettamente a ovest, a nord e a sud dai mari, il confine dell'Europa è invece molto meno netto con l'Asia. Il geografo svedese Philip Johan von Strahlenberg (1676-1747) ha stabilito una possibile definizione, fino ad oggi abitualmente accettata, secondo la quale gli Urali, il fiume Emba e la depressione del Kuma-Manyč a nord della catena montuosa del Caucaso costituiscono il confine geografico tra i due continenti, riconosciuto nel 1730 dallo Zar russo e dal mondo scientifico. In base a questa tracciatura di confine, 47 sono i paesi completamente o parzialmente appartenenti all'Europa. L'Europa si è frattanto organizzata anche politicamente in diverse organizzazioni, quali, ad esempio, l'Unione Europea (EU), l'Organizzazione per la Sicurezza e la Cooperazione in Europa (OSCE), il Consiglio d'Europa. Nel 2004 Cipro è inoltre entrato a far parte dell'Unione Europea. In questo gioco troverete dunque complessivamente 51 carte dei paesi.*





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.

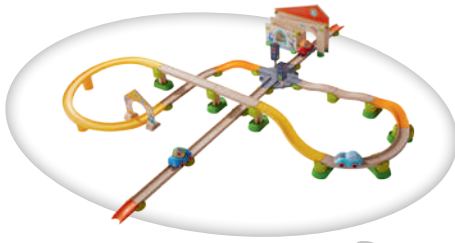
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 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.: 304532 TL A 105652 1/18

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