

Kraje świata



Pasjonująca gra edukacyjna dla 2-4 podróżników od lat 8 do 99.

Pomysł na grę: Redakcja gier Haba

Ilustracje: Thies Schwarz

Czas trwania rozgrywki: ok. 30 minut

Czterech przyjaciół wyrusza w podróż dookoła świata! Stolicą, jakiego państwa jest Paryż? Który kraj ma na swojej fladze dużą czerwoną kropkę? Które państwo kształtem przypomina buta? Odgadnijcie, przez jakie kraje będziecie podróżować kierując się wskazówkami znajdującymi się na kartach. Im mniej informacji wykorzystacie, tym dalej przesuniecie swój pionek na planszy. Wygra ten, kto najszybciej okrąży cały świat i zakończy swoją podróż!

Zawartość gry

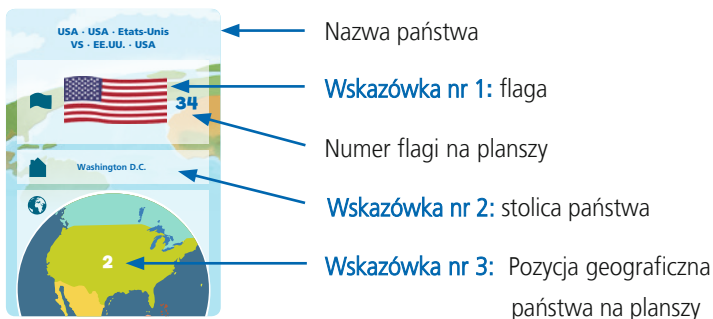
- 1 duża plansza "Mapa świata"
- 4 małe plansze z flagami
- 4 pionki
- 59 kart do gry (51 kart państw, 8 kart joker)
- 1 kostka do gry
- instrukcja do gry

Pomysł na grę

Gracze po kolei odgadują państwa, przez które podróżują, posługując się najwięcej trzema wskazówkami: stolicą, flagą i położeniem geograficznym. Im mniej wskazówek gracz wykorzysta, tym dalej może przesunąć swój pionek na planszy. Jeśli się pomyli i nie odgadnie poprawnie państwa, jego pionek pozostaje na swoim miejscu. Celem gry jest jak najszybsze okrążenie całej mapy świata na planszy i dotarcie pionkiem z powrotem na pole startowe.

Karty państw

Przed rozpoczęciem gry przyjrzyjcie się jednej z kart państwa. Flaga, stolica i położenie geograficzne są przedstawione na fladze w następującym porządku:



Przygotowanie do gry

Planszę ułóżcie po środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje planszę z flagami oraz pionek. Pionki ustawcie na pomarańczowym polu startowym. Niepotrzebne karty i pionki schowajcie do pudełka.



Start / Meta

Wymieszajcie 51 kart państw. Karty ułóżcie w zakryty stos obok planszy. Przygotujcie karty joker oraz kostkę.

Rozgrywka

Grajcie po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy z graczy i na chwilę zostaje geograficznym ekspertem. Gracz siedzący po jego lewej stronie losuje jedną kartę państwa i bez pokazywania daje mu wskazówki.

Ważne:

Symbole znajdujące się na planszy wskazują poziom trudności gry. Wzrasta on wraz z przesuwaniem się pionka do przodu.

Pola

Gracz wybiera wskazówkę



flaga



stolica



położenie geograficzne

Kiedy pionek znajdzie się na polu z tymi symbolami, gracz może wybrać, którą z trzech wskazówek chciałby otrzymać. Gracz, który wylosował kartę mówi na głos flagę, stolicę lub położenie geograficzne państwa.

Symbol kostki wyznacza wskazówkę



Kiedy pionek znajdzie się na polu z takim symbolem, gracz musi wykonać rzut kostką. Kostka wskazuje trzy różne symbole, z numerami od 1 do 3. Jako pierwszą wskazówkę gracz otrzymuje tę z nr 1, w razie potrzeby może poprosić o drugą oraz trzecią odpowiedź.

Inny gracz decyduje, którą wskazówkę otrzymasz



To najtrudniejsze wyzwanie. Gracz, który wylosował kartę decyduje, którą wskazówkę otrzymasz jako pierwszą (flagę, stolicę czy położenie geograficzne).

Uwaga:

Po otrzymaniu pierwszej wskazówki możesz spróbować odgadnąć państwo lub poprosić o kolejną odpowiedź. Masz tylko jedną szansę na odgadnięcie, jeśli ci się nie uda, nie możesz wykonać ruchu swoim pionkiem.

Udało ci się odgadnąć państwo?

Musisz spróbować odgadnąć państwo z karty, najpóźniej po trzeciej wskazówce. Gracz, który wylosował kartę sprawdza, czy twoja odpowiedź jest poprawna

- **Twoja odpowiedź jest prawidłowa!**

Wspaniale! Możesz przesunąć swój pionek do przodu, w stronę mety.

- > Jedna wskazówka = 3 pola
- > Dwie wskazówki = 2 pola
- > Trzy wskazówki = 1 pole

- **Twoja odpowiedź jest nieprawidłowa!**

Niestety! Nie możesz wykonać ruchu pionkiem. Otrzymujesz kartę joker. Układasz ją przed sobą, wykorzystasz ją później.

Wykorzystane karty układajcie w odkryty stos obok planszy. Teraz ekspertem geograficznym zostaje gracz, który uprzednio losował kartę. Wskazówki podpowiadać mu będzie osoba siedząca po jego lewej stronie.



Karty joker:

Karty joker pomagają odgadnąć państwo. Jeśli gracz zdobył dwie karty joker, może je wykorzystać podczas swojej kolejki. Ten, kto losuje kartę, nie wyciąga jej ze stosu kart zakrytych. Miesza te zużyte i losuje dowolną kartę. Teraz gracz musi odgadnąć państwo znajdujące się na tej karcie. Gracz wie, że to państwo było już odgadnięte, ale nie wie, o które chodzi. Próbuje odgadnąć je na nowo.

Uwaga:

Jeśli wykorzystaliście już wszystkie karty ze stosu, odłóżcie na bok 10 ostatnich zużytych i wymieszajcie pozostałe. Od nowa ułóżcie je w zakryty stos i grajcie dalej.

Koniec gry

W momencie, kiedy jeden z graczy dotrze na metę lub ją przekroczy, kontynuujcie zabawę do czasu, kiedy wszyscy zagraли taką samą ilość rund. Jeśli na metę dotrze jednocześnie więcej graczy to wygrywa ten, który wysunął się pionkiem najdalej na planszy.

W przypadku takiego samego wyniku dwóch lub więcej graczy ogłaszany jest remis.