

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



LÄNDER EUROPAS

...ein rasantes Wissensspiel



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

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.



ESPAÑOL



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 concedor 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.*