

Los países del mundo



Un emocionante juego didáctico para 2 - 4 trotamundos de 8 a 99 años.

Idea: Redacción de Juegos de HABA

Ilustraciones: Thies Schwarz

Duración de una partida: aprox. 30 minutos

¡Cuatro amigos viajeros inician un emocionante viaje alrededor del mundo!
¿De qué país es París su capital? ¿A qué país pertenece la bandera con el gran círculo de color rojo? Y ¿qué país tiene el contorno de una bota? Encontrad con ayuda de las indicaciones de las cartas aquellos países que hay que explorar en este viaje alrededor del mundo. Cuantas menos indicaciones necesitéis, más lejos podréis mover vuestros personajes. ¡Gana la partida el primero en dar la vuelta al mundo!

Contenido del juego

- 1 gran tablero de juego «Mapamundi»
- 4 cuadros de banderas
- 4 figuritas de juego
- 59 cartas (51 cartas de países, 8 comodines)
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

El juego

Los jugadores adivinan países por turnos y lo hacen gracias a tres pistas: la capital, la bandera y la situación geográfica del país. Cuantas menos pistas necesite un jugador, más casillas podrá avanzar con su figurita. Ahora bien, si se equivoca de país, entonces su figurita tendrá que detenerse.

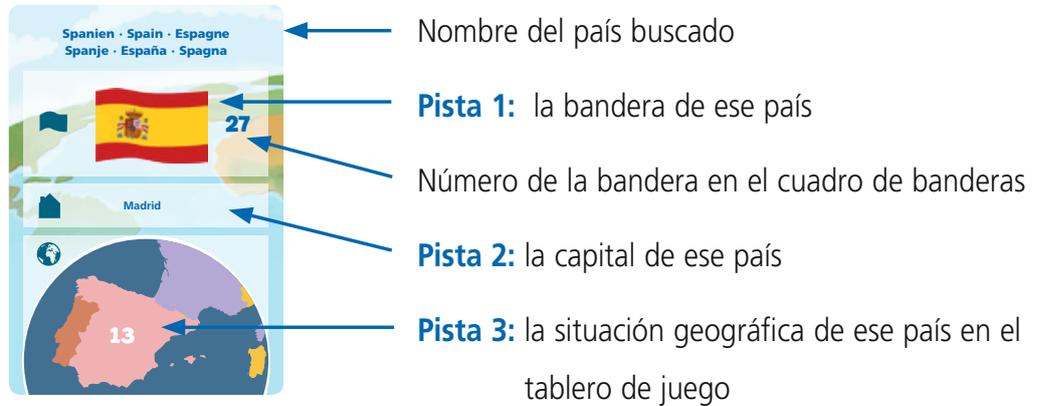
El objetivo del juego es ser el primero en regresar con su figurita a la casilla de salida y haber completado, por tanto, una vuelta al mundo.

ESPAÑOL



Las cartas de países

Observad juntos una carta de país antes de empezar a jugar. Las informaciones sobre la bandera, la capital y la situación geográfica están ilustradas de la siguiente manera:



Preparativos

Extendad el gran tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un cuadro de banderas y una figurita. Colocad las figuritas sobre la casilla de salida de color naranja. Las figuritas y los cuadros de banderas restantes se devuelven a la caja.



salida / meta

Barajad las 51 cartas de países y formad un mazo con las cartas boca abajo que colocaréis al lado del tablero de juego. Tened los comodines y el dado preparados.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará el jugador que haya viajado más lejos y tratará de demostrar que es un experto en países. El jugador que tiene a su izquierda dará la vuelta a una carta de país y le ofrecerá pistas.

Importante:

Los símbolos en las casillas de juego determinan el grado de dificultad de la fase del juego. Cuanto más avanzada esté una figurita, más difícil será adivinar un país.

Las casillas de juego

Elegir uno mismo la pista



bandera



capital



situación geográfica

Si la figurita del jugador se encuentra en estas casillas, podrá elegir entonces qué pista desea obtener en primer lugar de las tres posibles. El jugador que da las pistas le dará aquélla que le pida, es decir, el nombre de la capital, el número de la bandera o el número del país.

El símbolo del dado determina las pistas



Si la figurita se encuentra sobre una de estas casillas, el jugador tendrá que tirar el dado. El dado muestra tres símbolos que están numerados del 1 al 3. El jugador recibe primero la pista del símbolo 1. Si esta información no le sirve de ayuda, puede preguntar por la segunda pista y, en caso necesario, por la tercera.

El compañero de juego determina la pista



Éste es el grado de dificultad máximo. Ahora es el jugador que da las pistas quien determina cuál va a dar en primer lugar (bandera, capital o situación geográfica).

Atención:

Después de la primera pista puedes intentar adivinar el país buscado o pedir que te den la siguiente pista. Solo tienes un intento para adivinar el país. ¡Si tu respuesta no es correcta, no podrás continuar avanzando tu figurita!

¿Has adivinado el país?

Tienes que dar el nombre del país, como muy tarde, después de la tercera pista. El jugador que da las pistas comprobará si la respuesta es correcta:

- **¡El país nombrado es correcto!**
¡Estupendo! Puedes seguir avanzando tu figurita en dirección a la meta en el sentido de las agujas del reloj.
 - > con una pista = 3 casillas
 - > con dos pistas = 2 casillas
 - > con tres pistas = 1 casilla
- **¡El país nombrado NO es correcto!**
¡Lástima! No puedes seguir avanzando tu figurita, pero te darán un comodín y te lo colocarás delante. Lo podrás utilizar después.

La carta de países se pone a un lado del tablero de juego, boca arriba. El jugador que hasta ahora había sido el que daba las pistas se convertirá en el experto en países. El jugador que esté a su izquierda pasará a ser el que da las pistas.



Los comodines

Los comodines facilitan la búsqueda de los países. Cuando un jugador tenga dos comodines delante, tendrá que devolverlos cuando le toque el turno. El jugador que da las pistas no dará la vuelta a ninguna carta de países sino que barajará las cartas de países que han sido jugadas hasta el momento y elegirá una a ciegas. Se seguirá jugando ahora con esa carta. Así pues, el jugador sabe que el país buscado ya salió una vez durante el transcurso del juego. ¡Pero claro, no sabe de qué país se trata!

Atención:

Si se agotan las cartas de países del mazo, las cartas de países que estén boca arriba se barajarán de nuevo (con excepción de las 10 primeras) y se volverá a formar un mazo con ellas boca abajo.

Final del juego

En el momento en que un jugador llega o sobrepasa la casilla de salida, se jugará hasta el final la ronda comenzada. Es posible que sean varios los jugadores que consigan llegar a la meta. Ganará aquel jugador que haya llegado más lejos al pasar por meta. En caso de empate compartirán el triunfo los jugadores correspondientes.

