

A világ országai



Haba nr. 304213

Izgalmas tudásalapú játék 2-4 világgjárom játékos részére 8 éves kortól.



Játékidő: kb. 30 perc

Négy vidám barát izgalmas világ körüli útra indul. Melyik ország fővárosa Párizs? Melyik ország zászlajában van egy nagy piros pötty? Mi annak az országnak a neve, amelyik csizma alakú? Használd a kártyákon lévő segítségeket, hogy megtudd, mely országokat kell meglátogatnod a világ körüli út során. Ám minél kevesebb segítséget használasz fel, annál tovább léphetsz.

Kinek sikerül elsőként megtennie a világ körüli utat?

A játék tartalma

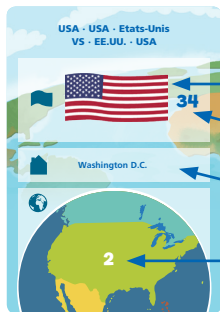
- 1 világtérkép játéktábla
- 4 zászlóáttekintő tábla
- 4 játékfigura
- 59 kártya (51 országgártya, 8 jokerkártya)
- 1 dobókocka

A játék célja

Egymás után ki kell találnotok a keresett országokat. Eközben három különböző segítséget kérhettek: az ország fővárosának nevét, a zászlaját és a földrajzi elhelyezkedését. Minél kevesebb segítségre van szükségetek, annál több mezőt léphettek előre. Ám ha véletlenül rossz országot neveztek meg, nem léphettek. Kinek sikerül elsőként visszaérnie a világ körüli útról?

Országkártyák

A játék kezdete előtt nézzétek át az országkártyákat. A kártyákon információkat találtok az adott ország zászlajáról, fővárosáról és földrajzi elhelyezkedéséről:



a keresett ország neve

1. segítség: az országzászló

a zászló száma a zászlóáttekintő táblán

2. segítség: az ország fővárosa

3. segítség: az ország földrajzi elhelyezkedése és a száma a játéktáblán

Előkészületek

Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére. Mindenki válasszon egy zászlóáttekintő táblát és egy játékfigurát. A figurákat állítsátok a narancssárga start/cél mezőre. A megmaradt figurákat tegyétek vissza a dobozba.



Start / Cél

Keverjétek meg az 51 országkártyát és helyezzétek lefelé fordítva egy pakliba a játéktábla mellé. Készítsétek elő a jokerkártyákat egy pakliba és a dobókockát.

A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezd: máris próbára teheti tudását a világ országai teszten. A baloldali szomszédja húzzon egy országkártyát a pakliból anélkül, hogy megmutatná másnak, majd készüljön fel a segítségek megadására.

Fontos:

A mezőkön található szimbólumok a játék nehézségi fokozatait is jelölik. Minél előrébb jár egy figura a játéktáblán, annál nehezebb lesz a játék, mivel a felhasználható

2 segítségek sorrendje egyre kevésbé a játékoson múlik.

Játékmezők

Választhatsz segítséget



zászló



főváros



földrajzi elhelyezkedés

Ha a játékgúra egy ilyen mezőre lép, úgy a játékos választhat, melyik segítséget szeretné igénybe venni. A baloldali szomszéd ezután a játékos kérdésének megfelelően segítsen a keresett ország fővárosának, a zászló számának vagy az országa számának a megadásával.

A dobott kocka szimbólumai mutatják meg a segítségek sorrendjét



Ha a játékgúra egy ilyen mezőre lép, úgy a játékosnak dobnia kell a kockával. A kocka mindegyik oldalán három szimbólum látható, 1-3-ig számozva. A játékos először az 1-es segítséget használhatja fel. Ha ez az információ nem elégséges, akkor kérheti a 2-es, majd ha szükséges, a 3-as segítséget.

A baloldali szomszéd választhatja ki a segítséget



Ez a legnehezebb szint. Ebben az esetben a baloldali szomszéd választja ki a segítségek sorrendjét (zászló, főváros, földrajzi elhelyezkedés).

Fontos:

Próbáld meg kitalálni az országot már az első segítség után. Ha ez nem sikerül, úgy kérd a következő segítséget.

A keresett országra csak egyszer lehet rákérdezni. Ha rossz a tipp, úgy nem léphetsz tovább.

Rákérdezés az országra

A harmadik, egyben utolsó segítség után mindenképp tippelned kell. A baloldali szomszédod ellenőrizze, hogy a tipp helyes-e.

- **Kitalálad az országot?**

Nagyszerű! Lépj a figuráddal az óramutató járásával megegyező irányban a start/cél mező felé az alábbiak szerint:

- > egy segítség felhasználása után = 3 mezőt
- > két segítség felhasználása után = 2 mezőt
- > három segítség felhasználása után = 1 mezőt
- >

- **Nem sikerült kitalálni?**

Kár! Sajnos ebben az esetben nem léphetsz előre. De húzz egy jokerkártyát és tedd magad elé, hátha a játék során még szükséged lesz rá.

A felhasznált orszádkártyát dobjátok felfordítva egy pakliba. Ezután a baloldali szomszéd teheti próbára tudását a világ országai teszten. A tőle balra ülő játékos lesz ezúttal a segítségnyújtó, aki húzzon egy orszádkártyát a pakliból.



Joker kártyák

A jokerkártya megkönnyíti az ország meghatározását. Ha összegyűjtöttél két jokerkártyát, felhasználhatod, mikor újra rád kerül a sor. A baloldali szomszédodnak ebben az esetben nem új lapot kell húznia, hanem a már eldobott orszádkártyákat keverje össze és azokból húzzon egyet anélkül, hogy megmutatná másnak. Ebben az esetben ezzel, a játékban már korábban szerepelt kártyával játszol tovább és olyan országot kell kitalálnod, melyről esetleg korábban már több információ is elhangzott. Természetesen előfordulhat, hogy az ország nevét akkor sem találta ki senki.

Fontos:

Ha az orszádkártya pakli elfogyott, úgy a dobópaklit a legfelső tíz kártya kivételével keverjétek újra össze, és lefelé fordítva tegyétek egy új pakliba.

A játék vége

Az a játékos nyer, akinek elsőként sikerül a start/cél mezőre lépnie vagy átlépnie rajta. Az adott kört ezután még a többi játékos is játssza végig. Ez azért fontos, mert előfordulhat, hogy más játékos figurája is célba ér az adott körben. Ebben az esetben az győz, akinek a figurája tovább lép a start/cél mezőt követően. Döntetlen esetén közösen győztek.