

## Țările lumii

Număr de jucători: 2-4

Durată de joc: 30 min

Vârstă recomandată: 8+

Conținut: 1 tablă de joc, 4 table de prezentare generală, 4 figurine de joc, 59 de cărți de joc, 1 zar, instrucțiuni

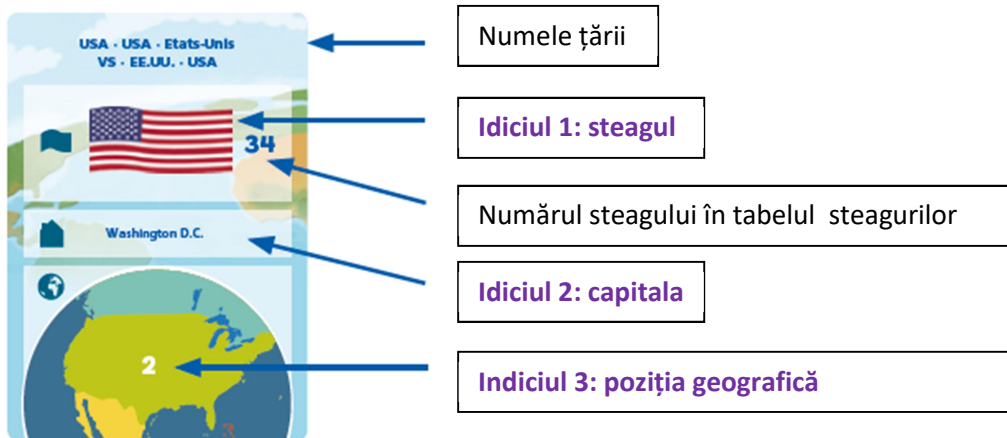
Patru prieteni aventurieri pornesc într-un tur captivant al lumii. Ce țară are capitala la Paris? Cărei țări îi aparține steagul cu bulina mare roșie? Și ce țară are un contur în formă de cizmă? Folosiți indiciile de pe cartonașe pentru a afla ce țări urmează să fie vizitate în turul lumii. Cu cât ceri mai puține indicii, cu atât poți avansa mai departe cu figurina de joc. Primul jucător care a făcut ocolul globului câștigă jocul!

### Obiectivul jocului

Jucătorii încearcă, pe rând, să ghicească diferite țări. Ei pot cere trei tipuri de indicii diferite: capitala, steag sau locația geografică a țării. Cu cât mai puține indicii a avut nevoie jucătorul, cu atât mai multe pătrate de pe tablă i se permite să avanseze. Dar, dacă jucătorul numește țara greșită, figurina rămâne acolo unde este. Scopul jocului este să fii primul care revine la pătratul de start/finiș de pe tabla de joc, cu figurina ta și astfel să dai un tur complet al globului.

#### Cartonașele țări

Jucătorii ar trebui să arunce o privire la unul dintre cartonașele țară înainte de a începe jocul. Informațiile despre steagul, capitala și locația geografică a unei țări sunt afișate după cum urmează:



### Pregătire

Așază tabla de joc în mijlocul mesei. Fiecare jucător primește un tabel cu steagurile și o figurină de joc. Așază figurinele de joc pe pătratul portocaliu de start/finiș. Figurinele de joc nefolosite și tablele cu steaguri se pun la loc în cutia jocului.



Amestecă cele 51 de cartonașe țară și pune-le cu fața în jos lângă tablă. Pregătește cartonașele joker și zarurile.

## Cum se joacă

---

Jucătorii dau cu zarul, pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Cel mai tânăr jucător începe și își testează cunoștințele despre țările lumii. Jucătorul din stânga sa trage un cartonaș țară, fără să-l arăta nimănui și apoi oferă indicii.

### Important:

Simbolurile de pe pătrate se referă la nivelul de dificultate al jocului. Cu cât este mai departe figurina pe tabla de joc, cu atât devine mai greu să ghicești țara.

### Pătratele de pe tabla de joc

Alege-ți propriul indiciu



Dacă figurina ajunge pe unul dintre aceste pătrate, jucătorul poate alege pe care dintre cele trei indicii să le folosească. Jucătorul care are cartonașul dezvăluie apoi fie capitala, fie numărul steagului, fie numărul țării, după cum îi cere jucătorul care ghicește.



Simbolul de pe zar decide indiciul

Dacă figurina se află pe unul dintre aceste pătrate, jucătorul trebuie să arunce zarurile. Pe fața zarurilor sunt prezentate trei simboluri, numerotate de la 1 la 3. Jucătorul primește mai întâi indiciul referitor la simbol marcat 1. Dacă aceste informații nu sunt suficiente, jucătorul poate cere al doilea și apoi, dacă este necesar, al treilea indiciu.



Jucătorul din stânga decide asupra indiciului

Acesta este cel mai greu nivel. Acum jucătorul din stânga decide ce indiciu va da prima dată (steag, capitală sau locație geografică).

### Ghicirea țării

Trebuie să încerci să ghicești țara misterioasă după al treilea și ultimul indiciu. Jucătorul din stânga verifică dacă răspunsul este corect:

• Este țara corectă!

Foarte bine! Poți muta figurina în sensul acelor de ceasornic spre start/finiș.

- după auzirea unui indiciu = 3 pătrate
- după auzirea a două indicii = 2 pătrate
- după auzirea a trei indicii = 1 pătrat

#### • Țara gresită!

Oh, ce păcat! Din păcate, nu poți muta figurina. Dar, primești un cartonaș joker care va fi păstrat în fața ta pentru a fi folosit mai târziu în joc.

Cartonașul țară este plasat cu fața în sus lângă tabla de joc. Acum este rândul jucătorului din stânga să-și pună la încercare cunoștințele despre țările lumii. Jucătorul din stânga lui preia rolul de maestru al indiciilor.

#### **Cartonașele joker**

Cartonașele joker sunt un ajutor pentru a ghici țara. Dacă un jucător are două cartonașe joker, acestea trebuie returnate atunci când este rândul său. Jucătorul din stânga nu extrage un nou cartonaș țară doar le amestecă pe cele care au fost deja jucate și extrage unul fără să-l arate. Aceasta este cartonașul cu care jocul continuă. Jucătorul care tocmai a predat cartonașele joker știe că țara pe care trebuie să o ghicească a mai fost deja jucată, trebuie doar să-și amintească.



#### **Important:**

Dacă cartonașele țară din teancul cu fața în jos au fost epuizate toate, noul maestru de indicii ia toate cartonașele țară jucate deja, cu excepția celor zece de deasupra, le amestecă și le pun în grămadă cu fața în jos.

## **Sfârșitul jocului**

---

Când un jucător ajunge sau trece de pătratul de start/finiș cu figurina sa de joc, runda în curs continuă până când toată lumea a ajuns la finiș. Acest lucru se datorează faptului că și alți jucători pot ajunge, de asemenea, la finiș în timpul acestei runde. Câștigătorul este jucătorul a cărui figurină de joc a avansat cel mai mult. În cazul în care doi sau mai mulți jucători sunt pe același pătrat, va fi egalitate.