

KRAJE EUROPY



KRAJE EUROPY

Podróżnicza gra edukacyjna, dla 2-4 przewodników turystycznych od lat 8 do 99.

Autor: Markus Nikisch
Ilustracje: Thies Schwarz
Redakcja: Therese Schumann
Czas trwania: około 20 minut

Zawartość

4 pionki "turyści", 1 plansza, 4 karty z flagami, 76 kart do gry (51 kart państw, 16 kart odpowiedzi, 8 kart ryzyka, 1 karta "zakaz podglądania!"), instrukcja do gry.

Idea i cel gry

Czterech zdezorientowanych turystów podróżuje przez Europę. Autobus codziennie przywozi ich do innego kraju, ale oni nie mają zielonego pojęcia, gdzie się znajdują. Pomóżcie im! Podpowiedzcie, gdzie właśnie dotarli. Otrzymacie wskazówki na temat każdego kraju, które wam w tym pomogą. Im mniej informacji wykorzystacie, tym dalej dotrze wasz turysta.

Celem gry jest dotarcie pierwszemu do mety, tym samym przemierzenie całej trasy podróży po Europie.

Przygotowanie do gry

Planszę ułóżcie po środku stołu. Każdy z was otrzymuje kartę z flagami, pionek turysty oraz karty odpowiedzi i ryzyka w tym samym kolorze. Turystę ustawcie na pomarańczowym polu startowym. Ułóżcie przed wami zakryte karty odpowiedzi i ryzyka. Wymieszajcie karty państw. Dwanaście kart ułóżcie w zakryty stos, stroną z odpowiedzią do góry. Na wierzchu stosu połóżcie kartę "zakaz podglądania!". Stos ułóżcie obok planszy. Pozostałe karty państw i niepotrzebny materiał do gry schowajcie do pudełka.

Przebieg gry

Grajcie po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najstarszy z graczy. Gracz może sprawdzić wiedzę swoich towarzyszy na temat Europy. Ze stosu losuje kartę znajdującą się pod kartą "zakaz podglądania!". Po kryjomu patrzy na wskazówki, wybiera jedną z nich i komunikuje odpowiedź pozostałym graczom. Po podaniu wskazówki układa kartę tak, aby odgadujący widzieli cztery możliwe odpowiedzi, oznaczone A, B, C i D.

Karty państw

Przednia strona karty

Przedstawia cztery wskazówki:



Kod państwa: przeczytaj numer znajdujący się obok małej lornetki. Pozostali gracze szukają na planszy kraju o odpowiednim numerze.

Stolica: przeczytaj nazwę stolicy.

Kod flagi: przeczytaj numer znajdujący się obok flagi. Pozostali szukają na planszy (z flagami) flagi oznaczonej tym samym numerem.

Wskazówka 50:50 na tylnej stronie karty wybierz dwa państwa, które są niezgodne z odpowiedzią i powiedz na głos ich pierwsze litery np. S, N.

Wskazówka: na początku lepiej nie podawać wskazówki 50:50.

Tylna strona karty



Odpowiadajcie w następujący sposób:

Po otrzymaniu wskazówki możesz wyłożyć jedną ze swoich kart odpowiedzi. Możesz to zrobić po pierwszej, drugiej, trzeciej lub czwartej wskazówce.

Zakrytą kartę z odpowiedzią wyłóżcie na jedno z pól znajdujących się na brzegu planszy, a dokładnie:

- po pierwszej wskazówce na polu z czterema punktami
- po drugiej wskazówce na polu z trzema punktami
- po trzeciej wskazówce na polu z dwoma punktami
- po czwartej wskazówce na polu z jednym punktem

Gracz podpowiadający daje wskazówki, aż do momentu, kiedy wszyscy gracze wyłożą karty z odpowiedzią. Po czwartej podpowiedzi każdy z graczy musi wyłożyć kartę z odpowiedzią.

Ważne! Raz wyłożona karta z odpowiedzią musi pozostać na swoim miejscu! Nie można jej przekładać nawet, jeśli słuchając dalszych podpowiedzi zorientujecie się, że się pomyliliście. W tym przypadku może pomóc wam karta ryzyka.

Karty ryzyka

Każdy z graczy posiada dwie karty ryzyka.

“Uwaga! Nagłe ośnienie!”

Możecie zamienić kartę z odpowiedzią, przykrywając ją kartą ryzyka. Następnie na kartę ryzyka ułóżcie kartę z nową odpowiedzią. Jeśli odpowiedź okaże się prawidłowa, otrzymasz punktację obowiązującą na tym polu. Jeśli się pomylisz nie otrzymasz żadnych punktów.



“Złodziej punktów!”

Ta karta ryzyka może zostać położona na kartę z odpowiedzią innego gracza. Wtedy otrzymasz punkty gracza, którego karta została przykryta. Gracz zostaje wykluczony z tej rundy i nie wykonać ruchu swoim pionkiem. Jeśli gracz, którego kartę przykryłeś/aś pomylił się w odpowiedzi, karta ryzyka został zużyta. Ani ty, ani drugi gracz nie otrzymujecie punktów.



Karty ryzyka mogą zostać użyte tylko raz podczas jednej rundy. Zużyte karty zostają wyeliminowane z gry.

Koniec rundy

Runda kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze wyłożą swoje karty z odpowiedzią. Gracz podpowiadający ogłasza poprawną odpowiedź, a pozostali gracze okrywają swoje karty z odpowiedziami.

Twoja odpowiedź jest poprawna?

- **Tak!**

Wspaniale! Przesuń swój pionek o ilość pól wskazaną na polu, na którym znajduje się karta z odpowiedzią.

- **Nie!**

Niestety! Twój turysta wciąż nie wie, gdzie się znajduje i nie rusza się z miejsca. Nie możesz wykonać ruchu swoim pionkiem. Nie martw się! Kolejna szansa przed tobą!

Nowa runda

Po tym jak wszyscy gracze, którzy udzielili poprawnych odpowiedzi przesunęli na planszy swoje pionki, rozpoczyna się nowa runda. Zużyta karta państwa zostaje wyeliminowana z gry. Nowy gracz zostaje podpowiadającym i losuje kartę.

Koniec gry:

W momencie, kiedy jeden z graczy dotrze na metę lub ją przekroczy, kontynuujcie grę do momentu, kiedy wszyscy uczestnicy mieli okazję być podpowiadającymi taką samą ilość razy. Może się zdarzyć, że więcej niż jeden gracz dotrze do mety w tym samym czasie. Wygra ten, kto dotarł swoim pionkiem jak najdalej. W przypadku takich samych rezultatów u dwóch lub więcej graczy, ogłaszany jest remis.

Jeśli po zużyciu 12-ej karty żaden z graczy nie dotrze do mety, wygrywa ten, kto wysunął się pionkiem najdalej na planszy.

Wskazówka: Możecie dobrać z pudełka dodatkowe karty państwa i kontynuować grę do momentu, aż jeden z graczy dotrze do mety.

Wariant dla podróżników ekspertów

Obowiązują takie same zasady, jak w grze podstawowej, z następującymi zmianami:

- Zamiast kart odpowiedzi weźcie do ręki kartki i długopis
- Gracz podpowiadający musi trzymać kartę tak, aby gracze nie widzieli czterech możliwych odpowiedzi!
- Obowiązują tylko trzy wskazówki. Wskazówka 50:50 nie istnieje.
- Odpowiedzi umieszczane są tylko na polach z punktacją cztery, trzy i dwa.
- Po każdej otrzymanej wskazówce gracze mogą po kryjomu zapisać na kartce odgadywane państwo i ułożyć swoją kartkę przy odpowiednim polu z odpowiedzią.

Zwycięzca tego wariantu gry zasługuje na miano prawdziwego znawcy geografii Europy!

* *Tak jak zachodnia, północna i południowa granica Europy jest ściśle określona przez wodę, tak wschodnia granica z Azją jest trudna do ustalenia. Szwedzki geograf Philip Johan von Strahlenberg (1676-1747) sprecyzował przypuszczalną definicję granicy, obowiązującą do dzisiaj. Według niego Ural, rzeka Emba, obniżenie Kumso-Manyckie na północ od łańcucha górskiego Kaukazu stanowią granicę geograficzną pomiędzy dwoma kontynentami, w 1730 roku uznaną przez Czarza rosyjskiego i świat nauki. Europa składa się z 47 państw całkowicie lub częściowo do niej należących. Kontynent zorganizował się również politycznie i powstały różne organizacje, na przykład Unia Europejska (EU), Organizacja Bezpieczeństwa i Współpracy w Europie (OBWE), Rada Europejska. W 2004 roku także Polska wstąpiła do Unii Europejskiej. W tej grze znajdziecie 51 kart państw europejskich.*



HABA®

Erfinder für Kinder



Drogie dzieci, drodzy rodzice!

Jeśli się zdarzy, że po wesołej zabawie któryś element gry Habasie zgubi i nie będzie go można nigdzie znaleźć, to żaden problem.

Na stronie www.haba.de/Ersatzteile można się dowiedzieć, czy ta część jest jeszcze dostępna.



Nauka i zabawa

HABA®

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Art. Nr.: 304532 TL A 105652 1/18

UWAGA:
RYZKO ZADŁAWIENIA
Małe części. Nie nadaje się dla
dzieci poniżej 3 lat.