

Terra Kids

Les pays du monde



Un jeu éducatif passionnant pour 2 à 4 globe-trotters
de 8 à 99 ans.

Idée : Service de rédaction des jeux HABA
Illustration : Albert Kokai
Durée de la partie : env. 30 minutes

Quel pays a Helsinki comme capitale ? Quel pays a un drapeau
avec un gros point rouge ? Quel est le nom du pays dont le
contour ressemble à une botte ?

Dans ce jeu, on va devoir chercher 51 pays du monde entier.
Celui qui trouvera le plus de pays en se servant du moins
possible d'indications sera le gagnant de ce passionnant jeu
éducatif.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 51 cartes de pays
- 8 cartes-jokers
- 1 dé
- 1 règle du jeu

3 indications :
capitale, drapeau,
situation géographique

le premier sur la case
d'arrivée

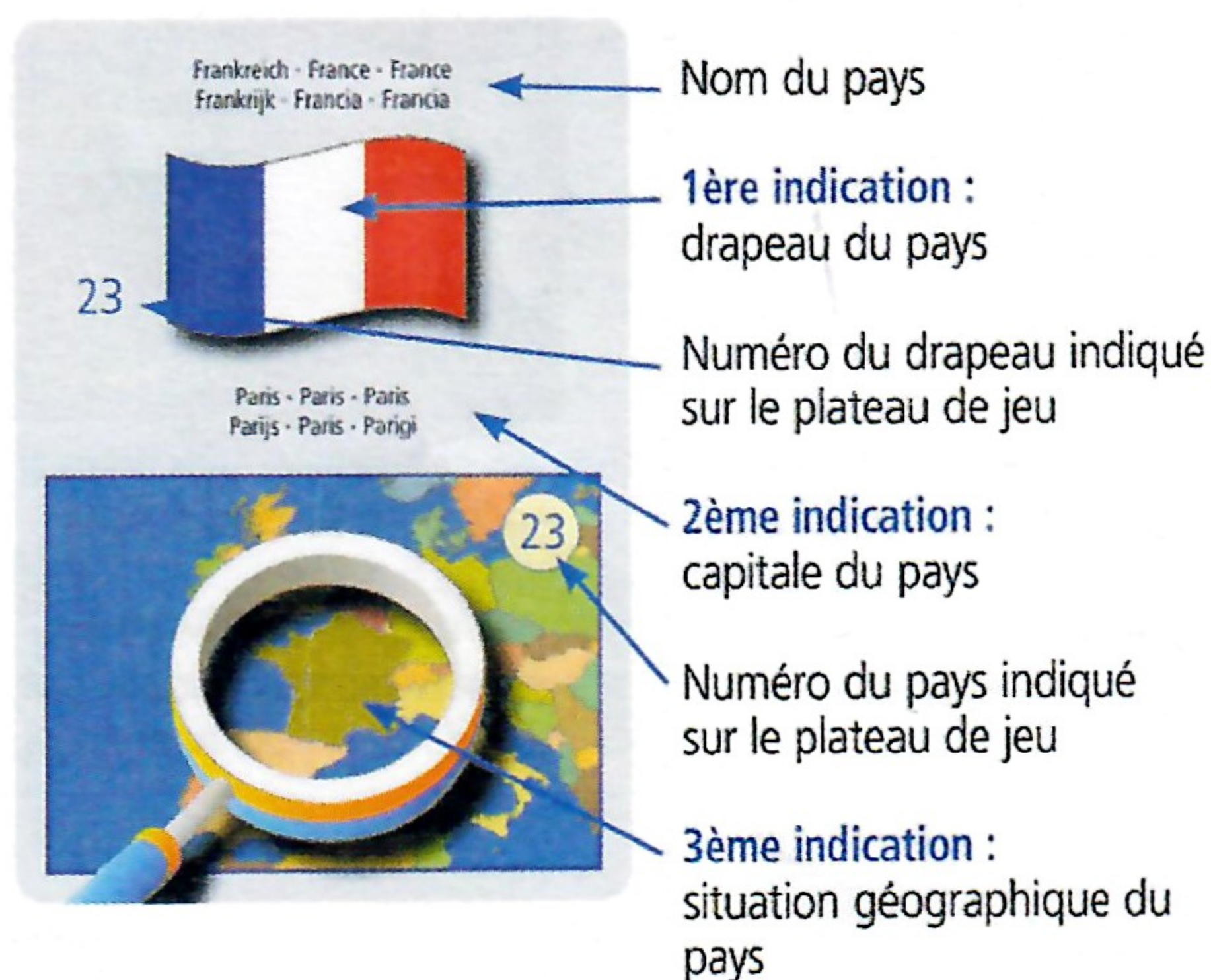
Idée

Chacun à leur tour, les joueurs devinent un pays en obtenant pour cela jusqu'à trois indications différentes : la capitale du pays, son drapeau et sa situation géographique. Moins le joueur aura besoin d'indications, plus il pourra avancer son pion. S'il se trompe de pays, il n'avance pas son pion.

Le but du jeu est d'arriver en premier à la case d'arrivée.

Les cartes de pays

Avant de commencer à jouer, regardez tous ensemble une carte de pays. Les informations concernant le drapeau, la capitale et la position géographique sont représentées comme suit :



Les numéros de drapeau et de pays sont également indiqués sur le plateau de jeu à côté du drapeau ou du pays correspondant.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un pion et le pose sur la case de départ. Les pions en trop sont sortis du jeu.

plateau de jeu au milieu de la table, un pion par joueur



case de départ

case d'arrivée

Mélanger les 51 cartes de pays et les empiler faces cachées à côté du plateau de jeu. Préparer les cartes-jokers et le dé.

mélanger les cartes et les empiler, préparer le d

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence : c'est à lui de démontrer ses connaissances géographiques. Son voisin de gauche retourne une carte de pays et lui donne des indications.

N. B. :

Les lettres figurant sur les cases indiquent le degré de difficulté du jeu. Plus un pion avance, plus il sera difficile de deviner le pays.

Où se trouve le pion ?

Les cases

- **Zone A :**

Quand le pion du joueur se trouve sur les cases de cette zone, le joueur peut choisir quelle indication il veut qu'on lui donne en premier : le nom de la capitale, le numéro du drapeau ou le numéro du pays.

*zone A =
choisir soi-même
l'indication*

zone B =
le dé détermine
l'indication

- **Zone B :**
Quand le pion du joueur se trouve sur ces cases, le joueur doit lancer le dé. Le dé indique trois symboles, numérotés de 1 à 3. Le joueur obtient d'abord l'indication correspondant au symbole 1. Si cette indication ne l'aide pas, il peut demander la deuxième indication et éventuellement la troisième.



drapeau



capitale



situation géographique du pays

- **Zone C :**
C'est la zone la plus difficile. Le joueur qui fournit les indications décide lui-même quelle indication il va donner en premier (drapeau, capitale ou situation géographique).

Attention :

- Après avoir obtenu la première indication, le joueur peut nommer le pays recherché ou il peut demander l'indication suivante.
- Le joueur ne peut faire qu'une seule proposition de pays. S'il se trompe, il n'avance pas son pion.

Le pays est-il trouvé ?

Après avoir obtenu la troisième indication, le joueur doit annoncer le nom du pays recherché. Le joueur fournissant les indications vérifie si le nom donné est bon :

- **Le pays indiqué est le bon !**
Super ! Le joueur avance son pion en direction de l'arrivée.
 - S'il a eu une indication = 3 cases
 - S'il a eu deux indications = 2 cases
 - S'il a eu trois indications = 1 case
- **Le pays indiqué n'est pas le bon !**
Dommage ! Le joueur n'a pas le droit d'avancer son pion mais prend une carte-joker qu'il pose devant lui. Il pourra s'en servir plus tard.

La carte de pays est posée à côté du plateau de jeu, face visible. Le joueur qui avait fournit les indications doit maintenant trouver le pays et son voisin de gauche est celui qui donne les indications.

zone C =
le joueur qui fournit
l'indication détermine
laquelle il va donner

nommer le pays ou
indication suivante

bien deviné :

1 indication = 3 cases
2 indications = 2 cases
3 indications = 1 case

erreur = carte-joker



Les cartes-jokers facilitent la recherche du pays. Quand un joueur a deux cartes-jokers devant lui, il peut les redonner quand c'est son tour de jouer. Le joueur qui fournit les indications ne tire pas de carte de pays mais mélange les cartes déjà jouées et en tire une au hasard. La partie continue avec cette carte. Le joueur sait donc que le pays recherché a déjà été trouvé précédemment mais, bien sûr, il ne sait pas lequel c'est.

Attention :

Quand la pile de cartes de pioche est épuisée, on mélange les cartes de l'autre pile - sauf les 10 dernières cartes - et les retourne faces cachées.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque le premier pion arrive sur la case d'arrivée ou la dépasse.

Ce joueur est le gagnant et s'est révélé le meilleur expert en géographie.

Variante « sprint final »

Dans cette variante, il faut se rappeler qui était le premier joueur, car la partie est poursuivie même si un pion est arrivé sur la case d'arrivée ou la dépasse.

Une fois que tous les joueurs ont atteint l'arrivée ou l'ont dépassé, on regarde quel joueur est le plus en avant sur le plateau. Le gagnant est alors celui qui est le plus en avant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*pion sur la case d'arrivée =
partie gagnée*