

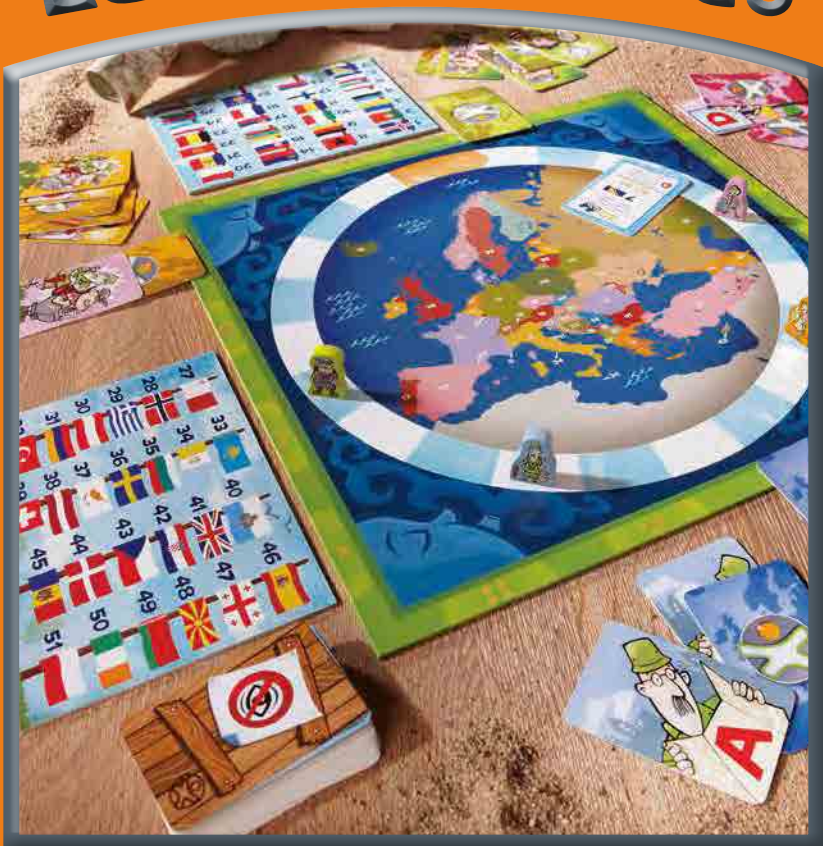


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Terra Kids



# Länder Europas



The European Countries • Les pays d'Europe • Landen van Europa  
Los países de Europa • Paesi d'Europa

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012

# Länder Europas

Terra Kids



DEUTSCH



Ein europaweites Wissensspiel für 2 - 4 Reiseführer von 7 - 99 Jahren.

**Autor:** Markus Nikisch  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

## Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Touristen, 4 Übersichtstafeln mit 51 Flaggen, 51 Länderkarten\*, 16 Antwortkarten, 8 Risikokarten, 1 Gucken-verboten!-Karte, 1 Spielanleitung

## Spielidee

Vier etwas orientierungslose Touristen befinden sich auf Europa-Reise. Jeden Tag fährt der Reisebus ein anderes Land an – und die armen Touristen wissen nicht mehr, wo sie sich überhaupt befinden. Helft ihnen! Erratet ihren Aufenthaltsort anhand der Hinweise, die es zum jeweiligen Land gibt.

Je weniger Hinweise ihr benötigt, umso weiter könnt ihr eure Touristen vorrücken. Wer Europa zuerst umrundet hat, gewinnt das Spiel!

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder von euch bekommt eine Übersichtstafel, einen Touristen und die farblich passenden Antwort- und Risikokarten. Stellt den Touristen auf das orangefarbene Startfeld. Die Karten legt ihr verdeckt vor euch.

Mischt die Länderkarten und legt zwölf davon mit der Antwortseite nach oben auf einen Stapel. Verdeckt den Stapel mit der Gucken-verboten!-Karte und haltet ihn neben dem Spielplan bereit.

Die übrigen Länderkarten und nicht benötigtes Spielmaterial kommen zurück in die Schachtel.

## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Du bist der Herausforderer und testest das Europa-Expertenwissen deiner Mitspieler. Nimm die oberste Länderkarte unter der Gucken-verboten!-Karte vom Stapel. Schau dir die Hinweise geheim an und wähle einen aus.

# Länder Europas



Terra Kids

DEUTSCH

Lege die Länderkarte nach jedem Hinweis, den du gibst, so vor dich, so dass deine Mitspieler die vier Antwortmöglichkeiten A, B, C und D gut lesen können. Ein Hinweis soll langsam und wenn nötig mehrmals vorgelesen werden.

Es gibt vier Hinweise:



**Den Ländercode:** Lies die Zahl neben dem kleinen Fernglas vor. Die anderen suchen nun auf dem Spielplan nach dem Land mit der entsprechenden Zahl.

**Die Hauptstadt:** Lies die genannte Hauptstadt vor.

**Der Flaggencode:** Lies die Zahl neben der kleinen Flagge vor. Die anderen schauen auf der Übersichtskarte nach der Flagge mit der entsprechenden Zahl.

**Der 50:50-Hinweis:** Wähle zwei Länder auf der Rückseite der Länderkarte aus, die nicht richtig sind, und nenne die entsprechenden beiden Buchstaben.

**Tipp:** Gib den 50:50-Hinweis möglichst nicht gleich zu Beginn.



**So gebt ihr als Mitspieler eure Antwort:**

Nach jedem Hinweis habt ihr die Möglichkeit eine Antwortkarte abzulegen. Das kann nach dem ersten, zweiten, dritten oder auch nach dem vierten Hinweis sein.

# Länder Europas

Terra Kids



DEUTSCH

Die Antwortkarte legt ihr verdeckt an das Antwortfeld des Spielfeldrandes vor euch, und zwar

- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| nach dem ersten Hinweis  | auf das Feld mit vier Punkten |
| nach dem zweiten Hinweis | auf das Feld mit drei Punkten |
| nach dem dritten Hinweis | auf das Feld mit zwei Punkten |
| nach dem vierten Hinweis | auf das Feld mit einem Punkt. |

Der Herausforderer gibt so lange Hinweise, bis alle Spieler eine Antwortkarte abgelegt haben. Spätestens nach dem vierten Hinweis muss jeder seine Antwortkarte legen.

## Wichtig!

Eine einmal gelegte Antwortkarte muss liegen bleiben! Ihr dürft sie nicht mehr verschieben, auch wenn ihr nach weiteren Hinweisen merken solltet, dass ihr falsch getippt habt. In einem solchen Fall kann euch aber eine eurer Risikokarten helfen.

## Die Risikokarten

Jeder Spieler hat zwei Risikokarten.

- **„Achtung, Einfall!“**

Ihr könnt eine bereits gelegte Antwortkarte korrigieren, indem ihr sie mit dieser Risikokarte abdeckt. Auf die Risikokarte legt ihr dann eine neue Antwortkarte. Ist diese Antwort richtig, zählt die Punktzahl dieses Antwortfelds. War die vorherige Antwort richtig und die „verbesserte“ Antwort ist falsch, gibt es natürlich keine Punkte.



# Länder Europas



**Terra Kids**

DEUTSCH

- **„Punkteklau!“**  
Diese Risikokarte könnt ihr auf die Antwortkarte eines Mitspielers legen. Ist seine Antwort richtig, bekommt ihr dessen Punkte. Er selbst geht leer aus und darf in dieser Runde seine Figur nicht vorwärts ziehen. Sollte er jedoch falsch gesetzt haben, hat sich der Einsatz der Risikokarte nicht gelohnt und es gibt keine Punkte.

Jede Risikokarte kann im gesamten Spiel nur einmal eingesetzt werden. Ausgespielte Risikokarten kommen anschließend aus dem Spiel.



## Rundenende

Nachdem alle Mitspieler ihre Antwortkarten gelegt haben, ist eine Runde zu Ende. Jetzt gibt der Herausforderer die Lösung bekannt und alle decken ihre Antwortkarten auf. Ist die Antwort richtig?

### Ist die Antwort richtig?

- **Ja**  
Toll! Rücke deinen Touristen so viele Felder vor, wie Punkte auf dem entsprechenden Antwortfeld abgebildet sind.
- **Nein**  
Schade! Dein Tourist ist nach wie vor völlig orientierungslos und darf nicht weiterrücken. Aber lass den Kopf nicht hängen, denn in der nächsten Runde hast du eine neue Chance!

### Neue Runde

Wenn alle Spieler, die richtig getippt haben, ihre Touristen weitergerückt haben, beginnt eine neue Runde. Die Länderkarte der letzten Runde kommt aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist jetzt der neue Herausforderer und nimmt eine neue Länderkarte.

# Länder Europas

Terra Kids



DEUTSCH



## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Tourist wieder das Startfeld erreicht oder darüber hinauszieht und damit das Spiel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der am weitesten über das Startfeld hinausgezogen ist. Hat nach der zwölften Frage kein Tourist das Startfeld erreicht, gewinnt derjenige, der am weitesten vorn liegt.

**Tipp:** Natürlich könnt ihr zusätzlich Länderkarten aus der Schachtel nehmen und solange weiterspielen, bis der erste Tourist das Startfeld erreicht.

## Europa-Experten-Variante

Diese Variante funktioniert wie das Grundspiel mit folgenden Änderungen:

- Statt der Antwortkarten nehmt ihr kleine Zettel und einen Stift zur Hand.
- Der Herausforderer muss die Karte so halten, dass seine Mitspieler die vier Antwortmöglichkeiten nicht sehen!
- Jetzt gibt es nur noch drei Hinweise. Der 50:50-Hinweis fällt weg.
- Deswegen werden die Antworten nur auf die Felder mit den vier, drei oder zwei Punkten gelegt.
- Nach jedem Hinweis können die Mitspieler heimlich aufschreiben, welches Land ihrer Meinung nach gesucht wird, und ihren Zettel an das entsprechende Antwortfeld legen.

Der Gewinner dieser Spielvariante ist ein echter Europaexperte und kann bedenkenlos jederzeit zu einer Europareise aufbrechen!

\* Während Europa im Westen, Norden und Süden klar durch Meere begrenzt ist, ist die Grenze zu Asien im Osten nicht so leicht zu bestimmen. Eine mögliche und bis heute allgemein gültige Definition hat der schwedische Geograph Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747) gegeben. Ihm zufolge bilden das Uralgebirge, der Fluss Emba und die Manytschniederung nördlich des Kaukasusgebirges die geographische Grenze, die so 1730 von dem russischen Zaren und von der Wissenschaft anerkannt wurde. Dieser Grenzziehung nach liegen 47 Länder ganz oder teilweise in Europa. Inzwischen hat sich Europa auch politisch in verschiedenen Institutionen organisiert, so z.B. in der Europäischen Union (EU), der Organisation für Sicherheit und Zusammenarbeit in Europa (OSZE) oder dem Europarat. Die Staaten Zypern, Georgien, Armenien und Aserbeidschan gehören geographisch zu Asien, sind politisch aber im Europarat organisiert. Zypern ist zudem seit 2004 auch EU-Mitglied. In diesem Spiel findet ihr also insgesamt 51 Länderkarten.

# The European Countries

*Terra Kids*



A Did-You-Know? game all about Europe for 2 - 4 travel guides ages 7 - 99.

**Author:** Markus Nikisch  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** approx. 20 minutes

## Contents

1 game board, 4 tourists, 4 reference boards showing 51 flags, 51 country cards, 16 answer cards, 8 risk cards, 1 Do-Not-Look! card, set of game instructions

## Game Idea

Four disoriented tourists are traveling around Europe. Each day the tour coach approaches another country – and the poor tourists no longer know where they are. Help them discover their whereabouts by using hints provided about each country. The fewer hints you need the further ahead you can move the tourists. The first one to travel all the way around Europe wins the game!

## Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player gets a reference board, a tourist and the answer and risk cards of the corresponding color. Place the tourists on the orange starting square. Place the cards face down in front of you. Shuffle all 51 cards and place only twelve of them in a pile, with the answer side face up. Then cover the pile with the Do-Not-Look! card and place the pile, ready to use, next to the game board. The remaining country cards are not needed for this game and can be returned to the box.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The oldest player starts. You challenge the other players about their expert knowledge on Europe. Take the card underneath the Do-Not-Look! card from the pile. Secretly take a look at the hints and choose one of them.

ENGLISH



# The European Countries



## Terra Kids

After each hint you give, place the country card in front of you so that the other players can clearly see the options marked with the letters A, B, C and D. The hint should be read out loud slowly and repeated as necessary.

Each card contains four hints:

ENGLISH



**The Country Code:** Read out loud the number next to the little binoculars. The other players now search for the country with this code on the game board.

**The Capital:** Read the name of the capital out loud.

**The Flag Code:** Read out loud the number next to the little flag. The other players look on the reference board for a flag with the corresponding number.

**The 50:50 Hint:** Choose two countries on the back of the country card that are not correct and say the corresponding letters.

**Suggestion:** Try not to give the 50:50 hint at the beginning.



**How to give your answer:**

You can place your answer card after a hint has been given, that is after the first, second, third or fourth hint.



# The European Countries

Terra Kids



Place the answer card face down next to the answer square at the edge of the game board, for example:

After the first hint

next to the square showing four dots

After the second hint

next to the square showing three dots

After the third hint

next to the square showing two dots

After the fourth hint

next to the square showing one dot

ENGLISH

The challenging player keeps giving out hints until all the players have placed an answer card. Each player must have placed an answer card after the last hint.

## Watch out!

Once an answer card has been placed it has to stay there! You are not allowed to move it even if you find out that you were wrong after other hints have been given! However, in such a situation you can also use your risk cards.

## The Risk Cards

Each player has two risk cards.

- **“Hang on, afterthought!”**

You can correct an answer card you have already placed by covering it with this risk card. Then you place your new answer card on top of the risk card. If the answer is right, the score of the answer card is valid. If however the first answer was right and the “corrected” answer is wrong there is no score for you.



# The European Countries



## Terra Kids

- **“Score stealing!”**

You place the risk card on top of the answer card of another player. If this answer is right you get the points while the other player gets nothing and will not be able to move his play figure in this round. If however his answer was wrong then the use of your risk card is voided and you receive no points.

Each risk card may be used only once during the game. Risk cards that have been played are then taken out of the game.



ENGLISH

## End of a Round

A round ends as soon as all the players have placed an answer card. The challenging player announces the solution and the other players turn over their answer cards.

### Right answer?

- **Yes!**

Great! Move your tourist as many squares as dots are shown on the corresponding answer square.

- **No!**

Pity! Your tourist continues to be totally disorientated and cannot move. Don't despair! You will have another chance in the next round.

### New Round

Once all the players who were right have moved their tourists a new round starts. Take the country card from the previous round out of the game. Now it's the turn of the next player to challenge the other players and takes a new country card.

# The European Countries

Terra Kids



## End of the Game

The game ends as soon as a tourist has made the round and reached the starting square or has gone past it, thus winning the game. In the case of a draw the one who moved the furthest past the starting square is the winner.

If after the 12th question still no tourist has reached the starting square then the player who is furthest ahead wins the game.

**Hint:** Of course you can also take more country cards from the game box and continue playing until the first tourist has reached the starting square.

## Variation for European Experts

This variation is played like the basic game with the following changes:

- You help yourself to little slips of paper and pencil instead of the answer cards
- The challenging player has to hold the country card in such a way that the other players cannot see the answer options!
- Only three hints are given. The 50:50 hint is dropped.
- For this reason place your answer on the squares showing four, three or two dots.
- After each hint the players can secretly write down the country they think is being searched and place their slip of paper next to the corresponding answer square.

The winner of this variation is a true expert on Europe and may set off on tour around Europe anytime and without any worries!

\* While the West, East and South of Europe are all clearly defined by water the Eastern border with Asia can't be defined so easily. One possible definition, which has been generally accepted up until now, was that given by the Swedish geographer Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747). According to him the geographic boundary follows the Urals, the Emba River and the Manych Depression, at the North of the Caucasus Mountain and has been acknowledged as such in 1730 by the Russian Tsar and scientists. According to this definition 47 countries lie entirely or partly within the European frontier. In the meantime Europe politically is organized into different institutions, such as the European Union (EU), the Organization for Security and Co-operation in Europe (OSCE) and the European Council. The states of Cyprus, Georgia, Armenia and Azerbaijan geographically belong to Asia, but politically form part of the European Council. Cyprus, since 2004 is also a member of the European Union. So you will find 51 country cards in this game.



# Les pays d'Europe

Terra Kids



Un jeu de connaissances sur l'Europe pour 2 à 4 guides touristiques de 7 à 99 ans.

**Auteur :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 touristes, 4 planches représentant chacune 51 drapeaux, 51 cartes de pays\*, 16 cartes de réponse, 8 cartes de risque, 1 carte « interdiction de regarder ! », 1 règle du jeu

## Idée

Quatre touristes qui ont des problèmes d'orientation sont en voyage en Europe. Leur bus se rend chaque jour dans un autre pays et les pauvres touristes ne savent plus où ils se trouvent. Venez-leur en aide ! Trouvez leur lieu de séjour à l'aide des renseignements qui sont donnés pour le pays respectif.

Moins vous aurez besoin de renseignements et plus vous pourrez avancer votre touriste. Celui qui aura fait en premier le tour de l'Europe gagnera la partie !

## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend une planche, un touriste, les cartes de réponse et les cartes de risque de la couleur correspondante. Posez les touristes sur la case de départ de couleur orange. Posez les cartes devant vous, faces cachées.

Mélangez les cartes de pays et empilez-en douze avec la face réponse tournée vers le haut. Posez par-dessus la carte « interdiction de regarder ! » et posez cette pile à côté du plateau de jeu. Les autres cartes de pays et les accessoires de jeu non utilisés sont remis dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Tu défies les autres joueurs en testant leurs connaissances sur l'Europe. Prends la première carte de pays placée sous la carte d'interdiction de regarder. Regarde les renseignements discrètement et choisis-en un.





# Les pays d'Europe

## Terra Kids

Après chaque renseignement donné, pose la carte de pays devant toi de manière à ce que les autres joueurs puissent bien lire les quatre possibilité de réponse indiquées par A, B, C et D. Lis chaque renseignement lentement et répète-le plusieurs fois si nécessaire.

### Il y a quatre renseignements :



**Le code du pays :** dis tout haut le nombre indiqué à côté des petites jumelles. Les autres joueurs cherchent sur le plateau de jeu le pays auquel ce nombre correspond.

**La capitale :** lis tout haut le nom de la capitale indiquée.

**Le code du drapeau :** lis tout haut le nombre indiqué à côté du petit drapeau. Les autres joueurs regardent sur le tableau où se trouve le drapeau portant ce nombre.

**Le renseignement « 50-50 » :** Choisis deux pays indiqués au dos de la carte des pays, qui ne sont pas bons, et dis les deux lettres de l'alphabet correspondantes.

FRANÇAIS

**Conseil :** évite de donner le renseignement 50-50 au début de la partie.



### Les autres joueurs donnent leur réponse comme suit :

Après chaque renseignement donné, vous avez la possibilité de poser une carte de réponse après le premier, le deuxième, le troisième ou le quatrième renseignement.

# Les pays d'Europe

Terra Kids



Vous posez la carte de réponse, face cachée, sur la case-réponse correspondante représentée sur le bord du plateau de jeu près de vous, comme suit :

après le premier renseignement

sur la case à 4 points

après le deuxième renseignement

sur la case à 3 points

après le troisième renseignement

sur la case à 2 points

après le quatrième renseignement

sur la case à 1 point

Le joueur donne les renseignements jusqu'à ce que les autres joueurs aient tous déposé une carte de réponse. Chacun doit avoir déposé sa carte de réponse au plus tard après le quatrième renseignement.

## Attention !

Une fois qu'une carte de réponse a été déposée, elle ne peut plus être retirée ! Vous n'avez plus le droit de la déplacer même si vous remarquez, après avoir reçu d'autres renseignements, que vous vous êtes trompé. Dans un tel cas, vous pourrez vous servir de l'une de vos cartes de risque.

## Les cartes de risque

Chaque joueur a deux cartes de risque.

- « **Attention, meilleure idée !** »

Vous pouvez rectifier une carte de réponse déjà posée en y mettant dessus cette carte de risque. Vous posez sur la carte de risque une nouvelle carte de réponse. Si cette réponse est bonne, le nombre de points indiqué sur cette case-réponse comptera. Si la réponse précédente était bonne et si la réponse « rectifiée » est mauvaise, vous ne gagnez pas de points.





# Les pays d'Europe

## Terra Kids

- **« A moi les points ! »**

Vous pouvez poser cette carte de risque sur la carte de réponse d'un autre joueur. Si sa réponse est bonne, vous récupérez alors ses points. Il n'a donc pas de points pendant ce tour et n'a pas le droit d'avancer son pion. Cependant, s'il s'est trompé, la carte de risque jouée ne vous rapportera rien.

Chaque carte de risque ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant toute la partie. Une fois jouées, les cartes de risque sont retirées du jeu.



### Fin du tour

Un tour est terminé dès que tous les joueurs ont posé leur carte de réponse. Le joueur qui a lancé le défi donne la solution et tous les joueurs retournent leur carte de réponse.

#### La réponse est-elle bonne ?

- **Oui**

Bravo ! Avance ton touriste du même nombre de cases que de points figurant sur la case-réponse correspondante.

- **Non**

Domage ! Ton touriste ne sait toujours pas où il se trouve et n'a pas le droit d'avancer. Mais ne perds pas courage, tu vas avoir une nouvelle chance au tour suivant !

#### Nouveau tour

Lorsque tous les joueurs qui ont donné une bonne réponse ont avancé leur touriste, un nouveau tour commence. La carte de pays du tour précédent est retirée du jeu. C'est au tour du joueur suivant de prendre une nouvelle carte de pays.

# Les pays d'Europe

Terra Kids



## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un touriste arrive de nouveau sur la case de départ ou la dépasse : le joueur correspondant gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui sera parvenu le plus loin au-delà de la case de départ.

Si, après la douzième question, aucun touriste n'est arrivé sur la case de départ, le gagnant est celui qui sera le plus avancé sur le parcours.

**Conseil :** vous pouvez bien sûr prendre plus des cartes de pays et jouer jusqu'à ce que le premier touriste arrive sur la case de départ.

## Variante pour les experts sur l'Europe

Cette variante se joue comme dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

- Au lieu de prendre les cartes de réponse, vous prenez des petits morceaux de papier et un crayon.
- Celui qui lance le défi doit tenir la carte de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas les quatre possibilités de réponse !
- Maintenant, il n'y a plus que trois renseignements. Le renseignement 50-50 est supprimé.
- On ne posera donc les réponses, faces cachées, que sur les cases-réponses à quatre, trois ou deux points.
- Après chaque renseignement, les joueurs peuvent inscrire discrètement le pays qu'ils pensent être bon et poser leur morceau de papier sur la case-réponse correspondante.

Le gagnant de cette variante connaît vraiment bien l'Europe et peut donc partir sans problème en voyage à travers l'Europe !

\* Alors que l'Europe est délimitée par des mers au nord et au sud et par un océan à l'ouest, la limite vers l'Asie n'est pas facile à déterminer. Une définition possible et reconnue jusqu'à aujourd'hui a été donnée par le géographe suédois Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747). Selon lui, les monts Oural, le fleuve Emba et la dépression de Kouma-Manytch au nord de la chaîne du Caucase forment la frontière géographique qui a été reconnue en 1730 par le tsar russe et par les scientifiques. Selon cette frontière, 47 pays sont situés en entier ou en partie en Europe.







# Les pays d'Europe

*Entretemps, l'Europe s'est également organisée au niveau politique dans différentes institutions, comme par ex. l'Union Européenne (UE), l'Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe (OSCE) ou le Conseil de l'Europe. Les états de Chypre, Géorgie, Arménie et Azerbaïdjan font partie de l'Asie du point de vue géographique mais appartiennent politiquement au Conseil de l'Europe. Chypre est en plus membre de l'UE depuis 2004.*

*Dans ce jeu, vous trouverez donc en tout 51 cartes de pays.*

# Landen van Europa

Terra Kids



Een kennisspel over de landen van Europa voor 2 - 4 reisleiders van 7 - 99 jaar.

**Auteur:** Markus Nikisch

**Illustraties:** Thies Schwarz

**Speelduur:** ca. 20 minuten

## Spelinhoud

1 speelbord, 4 toeristen, 4 overzichtskaarten met 51 vlaggen, 51 landenkaarten, 16 antwoordkaarten, 8 risicokaarten, 1 kijken-verboden-kaart, spelregels

## Spelidee

Vier gedesorïenteerde toeristen zijn op reis door Europa. Elke dag doet de touringcar een ander land aan en de arme toeristen weten absoluut niet meer waar ze nu weer terecht zijn gekomen. Help ze! Raad hun verblijfplaats met behulp van de aanwijzingen die over elk land worden gegeven.

Hoe minder aanwijzingen je nodig hebt, hoe verder je je toerist vooruit mag zetten. Wie als eerste Europa rond heeft gereisd, wint het spel!

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel. Iedereen krijgt een overzichtskaart, een toerist en de bijpassende antwoord- en risicokaarten in dezelfde kleur. Zet de toeristen op het oranje startveld. Iedereen legt de kaarten verdekt voor zich neer.

Schud de landenkaarten en leg er twaalf met de antwoorzijde omhoog op een stapel. Bedek ze met de kijken-verboden-kaart en leg de stapel naast het speelbord klaar.

De overige landenkaarten en ander spelmateriaal dat niet wordt gebruikt, gaan terug in de doos.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De oudste speler begint. Jij bent de uitdager en stelt je medespelers op de proef over de kennis van Europa. Pak de bovenste landenkaart onder de kijken-verboden-kaart van de stapel. Bekijk ongezien de aanwijzingen en kies er één uit.





Leg de landenkaart, telkens als je een aanwijzing geeft, zodanig voor je neer dat je medespelers de 4 mogelijke antwoorden A, B, C en D goed kunnen lezen. Een aanwijzing moet langzaam en, indien nodig, verschillende keren worden voorgelezen.

Er zijn vier aanwijzingen:



**De landencode:** lees het getal naast de kleine verrekijker voor. De anderen zoeken nu op het speelbord het land met het bijpassende getal.

**De hoofdstad:** geef de aangegeven hoofdstad.

**De vlaggencode:** zeg het getal naast het vlaggetje. De anderen zoeken op de overzichtskaart naar de vlag met het bijpassende getal.

**De 50:50-aanwijzing:** kies twee landen van de achterzijde van de landenkaart die niet juist zijn en noem de bijpassende twee letters.

**Tip:** geef de 50:50-aanwijzing liever niet meteen aan het begin.



**Zo geven jullie als medespelers jullie antwoord:**

Na elke aanwijzing hebben jullie de mogelijkheid om een antwoordkaart neer te leggen. Dat kan na de eerste, tweede, derde of na de vierde aanwijzing zijn.

# Landen van Europa

Terra Kids



De antwoordkaart wordt verdekt bij het antwoordveld aan de rand van het speelbord voor je neergelegd en wel:

na de eerste aanwijzing

na de tweede aanwijzing

na de derde aanwijzing

na de vierde aanwijzing

op het veld met vier stippen

op het veld met drie stippen

op het veld met twee stippen

op het veld met één stip

De uitdager geeft net zolang aanwijzingen tot alle spelers een antwoordkaart hebben neergelegd. Uiterlijk na de vierde aanwijzing moet iedereen zijn antwoordkaart neerleggen.

## Let op!

Als een antwoordkaart eenmaal is neergelegd, moet hij blijven liggen! Hij mag niet meer worden verschoven, ook als je na de volgende aanwijzing merkt dat je verkeerd hebt geraden. In zo'n geval kan echter een risicokaart uitkomst bieden.

## De risicokaarten

Elke speler heeft twee risicokaarten.

- **"Hé, een idee!"**

Jullie mogen een antwoordkaart die al is neergelegd, corrigeren door deze risicokaart erop te leggen. Op de risicokaart moet vervolgens een nieuwe antwoordkaart worden gelegd. Als het antwoord goed is, telt het aantal punten van dit antwoordveld. Als het eerste antwoord goed was en het verbeterde antwoord fout, krijg je natuurlijk geen punten.



NEDERLANDS

# Landen van Europa



## Terra Kids

- **"Puntenroof!"**

Deze risicokaart mag je op de antwoordkaart van een medespeler leggen. Als zijn antwoord goed is, krijg je zijn punten. De medespeler blijft met lege handen staan en kan deze ronde zijn figuur niet vooruitzetten. Als hij echter verkeerd heeft geraden, levert het uitspelen van je risicokaart niets op en krijg je geen punten.

Elke risicokaart mag tijdens het gehele spel slechts één keer worden gebruikt. Uitgespeelde risicokaarten worden vervolgens uit het spel genomen.



## Einde van de ronde

Nadat alle medespelers hun antwoordkaarten hebben neergelegd, is de ronde afgelopen. Nu maakt de uitdager de oplossing bekend en alle spelers draaien hun antwoordkaarten om.

### Is het antwoord goed?

- **Ja**  
Geweldig! Zet je toerist net zoveel velden vooruit als het aantal stippen dat op het bijpassende antwoordveld staat afgebeeld.
- **Nee**  
Helaas! Je toerist is nog steeds het spoor bijster en mag niet vooruit worden gezet. Maar kop op want in de volgende ronde heb je weer een kans!

### Nieuwe ronde

Als alle spelers die goed hebben geraden hun toeristen vooruit hebben gezet, begint er een nieuwe ronde. De landenkaarten van de afgelopen ronde worden uit het spel genomen. Nu is de volgende speler de uitdager en pakt een nieuwe landenkaart.

# Landen van Europa

Terra Kids



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de toeristen opnieuw op het startveld terecht komt of er overheen loopt en zo het spel wint. Bij gelijkspel wint degene die het verst voorbij het startveld terecht gekomen is. Als na de twaalfde vraag geen enkele toerist het startveld heeft bereikt, wint degene die het dichtst bij het startveld staat.

**Tip:** natuurlijk kunnen jullie ook extra landenkaarten uit de doos pakken en net zolang doorspelen tot een van de toeristen als eerste het startveld bereikt.

## Variant voor Europa-experts

Deze variant wordt, afgezien van de volgende wijzigingen, net als het basisspel gespeeld:

- In plaats van de antwoordkaarten, pakt elke speler pen en een blaadje papier.
- De uitdager moet de kaart zodanig vasthouden dat zijn medespelers de vier mogelijke antwoorden niet kunnen zien!
- Er zijn nu nog slechts drie aanwijzingen. De 50:50-aanwijzing vervalt.
- De antwoorden worden alleen op de velden met vier, drie of twee stippen gelegd.
- Na elke aanwijzing kunnen de spelers ongezien het land opschrijven waarvan ze denken dat het het gezochte land betreft en hun papiertjes bij het bijpassende antwoordveld neerleggen.

De winnaar van deze spelvariant is een echte Europakenner en kan ieder moment zonder probleem op reis door Europa gaan!

\* *Terwijl Europa in het westen, noorden en zuiden duidelijk door zeeën begrensd is, is de grens met Azië in het oosten niet zo eenvoudig te bepalen. Een mogelijke en tot heden algemeen geldige definitie is door de Zweedse geograaf Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747) gegeven. Volgens hem vormen het Oeralgebergte, de rivier Emba en de Koema-Manytsjlaagte ten noorden van de Kaukasus, de geografische grens van Europa zoals hij in 1730 door de Russische tsaren en door de wetenschap is erkend. Volgens deze grensbepaling liggen 47 landen geheel of gedeeltelijk in Europa. Intussen heeft Europa zich ook op politiek gebied in verschillende instellingen georganiseerd, zoals de Europese Unie (EU), de Organisatie voor Veiligheid en Samenwerking in Europa (OVSE) of de Raad van Europa. De staten Cyprus, Georgië, Armenië en Azerbeidzjan maken geografisch deel uit van Azië, maar zijn politiek in de Raad van Europa georganiseerd. Cyprus is bovendien ook sinds 2004 lid van de EU. In dit spel zijn dus in totaal 51 landenkaarten opgenomen.*



# Los países de Europa

Terra Kids



Un juego de conocimientos a lo ancho y largo de Europa para 2 - 4 guías turísticos de 7 a 99 años.

**Autor:** Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** aprox. 20 minutos

## Contenido del juego

1 tablero de juego, 4 turistas, 4 tablas de referencia con 51 banderas, 51 cartas de países, 16 cartas de respuesta, 8 cartas de riesgo, 1 carta de ¡prohibido mirar!, 1 instrucciones del juego

## El juego

Cuatro turistas algo desorientados se encuentran de viaje por Europa. El autocar que los lleva va cada día a un país diferente, y los pobres turistas ya no saben ni dónde están. ¡Ayudadlos! Averiguad su paradero con la ayuda de las pistas que hay para cada país. Cuantas menos pistas necesitéis, más lejos podréis avanzar a vuestros turistas. ¡Gana la partida el primero en dar una vuelta completa por Europa!

## Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada uno de vosotros recibe una tabla de referencia, un turista y las cartas de respuesta y de riesgo del color correspondiente. Colocad al turista en la casilla de salida de color naranja. Extended delante de vosotros las cartas boca abajo. Barajad las cartas de países y formad un mazo con doce de ellas de manera que muestren la cara de las respuestas. Tapad el mazo con la carta de ¡prohibido mirar! y dejadlo preparado de esta manera junto al tablero de juego. Las demás cartas de países y el material de juego restante se devuelven a la caja.

## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más mayor. Eres el desafiador y vas a poner a prueba los conocimientos sobre Europa de tus compañeros de juego. Coge del mazo la primera carta de países que está debajo de la carta de ¡prohibido mirar! Mira tú solo las pistas y elige una de ellas.



# Los países de Europa



## Terra Kids

Después de dar cada pista tienes que colocar la carta de país delante de ti de modo que todos tus compañeros de juego puedan leer las cuatro respuestas posibles señaladas con las letras A, B, C y D. Las pistas hay que leerlas siempre en voz alta y despacio, y si es necesario, incluso más de una vez.

### Hay cuatro pistas:

**El código del país:** Lee en voz alta el número que aparece junto a los prismáticos pequeños. Los demás buscarán ahora en el tablero de juego el país con el número correspondiente.

**La capital:** Lee en voz alta el nombre de la capital.

**El código de la bandera:** Lee en voz alta el número que está junto a la banderita. Los demás miran en la tabla de referencia la bandera con ese número.

**La pista del 50%:** Elige dos de los países del dorso de la carta que no sean correctos y di en voz alta las letras correspondientes.

**Consejo:** No des la pista del 50% al comienzo, sino lo más tarde posible.

### Así es como daréis vuestra respuesta como jugadores:

Después de cada pista tenéis la posibilidad de depositar una carta de respuesta. Eso puede suceder después de la primera, de la segunda, de la tercera o incluso después de la cuarta pista.



ESPAÑOL



# Los países de Europa

Terra Kids



Tenéis que colocar la carta de respuesta boca abajo pegada a la casilla de respuesta situada en el borde del tablero de juego, y tenéis que hacerlo de la siguiente manera:

después de la primera pista  
después de la segunda pista  
después de la tercera pista  
después de la cuarta pista

en la casilla con cuatro puntos  
en la casilla con tres puntos  
en la casilla con dos puntos  
en la casilla con un punto.

El desafiador irá dando una pista tras otra hasta que todos los jugadores hayan depositado una carta de respuesta. Cada jugador tiene que colocar su carta de respuesta lo más tardar después de la cuarta pista.

## ¡Atención!

¡Una carta de respuesta depositada tiene que quedarse donde está! Ya no podréis moverla de su sitio aunque os hayáis dado cuenta de que os habéis equivocado de respuesta. En un caso así os pueden ser útiles vuestras cartas de riesgo.

## Las cartas de riesgo

Cada jugador tiene dos cartas de riesgo.

- **«¡Atención, tengo una idea!»**

Podéis corregir una carta ya depositada cubriéndola con esta carta de riesgo. Encima de la carta de riesgo tendréis que colocar entonces una carta de respuesta nueva. Si la respuesta es correcta se cuenta el número de puntos de esa casilla de respuesta. Si la respuesta anterior era correcta y la respuesta «corregida» es incorrecta, os quedaréis entonces sin puntos, claro.



ESPAÑOL

# Los países de Europa



**Terra Kids**

- **«¡Robo de puntos!»**

Podéis colocar esta carta de riesgo encima de la carta de respuesta de un compañero de juego. Si su respuesta es correcta, recibiréis vosotros sus puntos y él se irá de vacío en esa ronda y no podrá avanzar su figurita. Pero si su respuesta es incorrecta, entonces habréis desaprovechado la carta de riesgo y no habrá entonces reparto de puntos.

Cada carta de riesgo sólo puede utilizarse una vez en toda la partida. Las cartas de riesgo jugadas se retiran a continuación de la partida.



## Final de una ronda

Finaliza una ronda después de que todos los compañeros de juego hayan depositado sus cartas de respuesta. Entonces, el desafiador dará a conocer la solución y todos los demás darán la vuelta a sus cartas de respuesta.

### La respuesta, ¿es correcta?

- **Sí**  
¡Estupendo! Avanza a tu turista tantas casillas como puntos figuran en la correspondiente casilla de respuesta.
- **No**  
¡Lástima! Tu turista sigue estando completamente desorientado y se queda sin poder avanzar. ¡Pero no agaches la cabeza ni te desanimes porque en la próxima ronda volverás a tener otra oportunidad!

### Ronda nueva

Da comienzo una nueva ronda cuando todos los jugadores que han acertado la respuesta hayan avanzado a sus turistas. Se retira de la partida la carta de país de la última ronda. El siguiente jugador es ahora el nuevo desafiador y coge una nueva carta de país.

# Los países de Europa

Terra Kids



## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un turista llega o sobrepasa la casilla de salida y se convierte así en el ganador de la partida. En caso de empate gana aquél que más lejos haya cruzado la casilla de salida.

Si después de la decimosegunda pregunta ningún turista ha alcanzado la línea de salida, el ganador será el jugador que más lejos haya llegado.

**Consejo:** Como es natural, también podéis coger de la caja más cartas de países y seguir jugando hasta que el primer turista alcance por fin la casilla de salida.

## Variante para expertos sobre Europa

Esta variante funciona igual que el juego básico pero con las siguientes modificaciones:

- En lugar de las cartas de respuesta tendréis a mano unos papelitos y un lápiz.
- ¡El desafiador tiene que mantener en su mano la carta de manera que sus compañeros de juego no vean las cuatro respuestas posibles!
- Ahora tan sólo hay tres pistas. No se juega con la pista del 50%. Por este motivo, las respuestas sólo se depositarán en las casillas con cuatro, tres o dos puntos.
- Después de cada pista, los jugadores pueden escribir en secreto sobre el papel el nombre del país que creen que es la solución y depositar su nota junto a la casilla de respuesta correspondiente.

¡El ganador de esta variante del juego es un auténtico conocedor del continente europeo y puede iniciar un viaje por Europa sin ninguna vacilación!

\* *Los mares delimitan claramente las fronteras de Europa por el oeste, por el norte y por el sur. Sin embargo, la frontera con Asia no es tan fácil de definir. El geógrafo sueco Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747) ofreció una posible definición que hoy en día sigue teniéndose por válida. Según él, los Montes Urales, el río Emba y la depresión Kuma-Manych al norte de las Montañas del Cáucaso forman la frontera geográfica, reconocida en el año 1730 por el zar de Rusia y por la ciencia. Conforme al trazado de esa frontera existen 47 países con todo o parte de su territorio dentro de Europa. Entretanto, Europa se ha organizado también políticamente creando diferentes instituciones, como por ejemplo la Unión Europea (UE), la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa (OSCE) o el Consejo de Europa. Los estados de Chipre, Georgia, Armenia y Azerbaiyán pertenecen a Asia desde un punto de vista geográfico, pero están organizados políticamente dentro del Consejo de Europa. Chipre, además, es un país miembro de la UE desde el año 2004. Así pues, en este juego encontraréis un total de 51 cartas de países.*



# Paesi d'Europa

*Terra Kids*



Un gioco per misurare le proprie cognizioni sull'Europa, per 2 - 4 guide turistiche da 7 a 99 anni.

**Autor:** Markus Nikisch  
**Illustrazioni:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** ca. 20 Minuten

## Dotazione del gioco

1 tabellone, 4 turisti, 4 cartelline con 51 bandiere, 51 carte dei paesi, 16 carte risposta, 8 carte rischio, 1 carta Vietato guardare!, istruzioni per giocare.

## Idea e scopo del gioco

Quattro turisti abbastanza disorientati viaggiano attraverso l'Europa. Ogni giorno il pullman li trasporta in un nuovo paese ed i poveri turisti non hanno la più pallida idea di dove siano arrivati. Aiutateli! Rivelate loro il luogo dove si trovano in base alle indicazioni che avete a disposizione per ogni paese.

Meno indicazioni utilizzate, maggiore sarà il tratto che percorrerà il vostro turista. Il primo a compiere il giro completo dell'Europa vince il gioco!

## Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una cartellina, un turista, le carte risposta e le carte rischio di corrispondente colore. Collocate il turista sulla casella di partenza arancione. Mettete davanti a voi le carte coperte.

Mescolate le carte dei paesi e con 12 carte formate un mazzo con il lato risposta verso l'alto. Coprite il mazzo con la carta Vietato guardare! e mettetelo accanto al tabellone. Le restanti carte dei paesi e il materiale di gioco che non si utilizza si ripongono nella scatola.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più grande. Sei lo sfidante e verifichi quanto sanno dell'Europa i tuoi compagni di gioco. Prendi dal mazzo la prima carta dei paesi sotto la carta Vietato guardare! Guarda di nascosto le indicazioni e sceglينه una.



# Paesi d'Europa



## Terra Kids

Dopo aver dato un'indicazione, metti la carta dei paesi davanti a te in modo che tutti i compagni di gioco possano leggere le quattro possibili risposte contrassegnate dalle lettere A, B, C e D. Leggerete l'indicazione sempre lentamente e, all'occorrenza, ripetendola.

**Ci sono quattro indicazioni:**



**Il codice dei paesi:** leggi il numero accanto al piccolo binocolo. Gli altri cercano sul tabellone il paese con il numero corrispondente.

**La capitale:** leggi il nome della capitale.

**Il codice delle bandiere:** leggi il numero accanto alla bandierina. Gli altri cercano sulla cartellina la bandiera con il numero corrispondente.

**L'indicazione 50:50:** scegli sul dorso della carta due paesi che non sono corretti e di le due lettere corrispondenti.

**Consiglio:** è meglio non dare l'indicazione 50:50 proprio all'inizio.



**Così date le vostre risposte:**

Ricevuta un'indicazione, avete la possibilità di deporre una carta risposta e potete farlo dopo la prima, la seconda, la terza od anche dopo la quarta indicazione.

# Paesi d'Europa

Terra Kids



Mettete la carta risposta coperta sulla casella risposta sul margine del tabellone che si trova davanti a voi, e precisamente:

dopo la prima indicazione

casella con quattro punti

dopo la seconda indicazione

casella con tre punti

dopo la terza indicazione

casella con due punti

dopo la quarta indicazione

casella con un punto

Lo sfidante continua a dare indicazioni fino a quando tutti i giocatori hanno deposto una carta risposta, alla quarta indicazione tutti dovranno aver deposto la loro risposta.

## Attenzione!

Una volta deposta, la carta risposta non può più essere rimossa! Non potete spostarla, neppure se dopo ulteriori indicazioni vi accorgete di avere sbagliato. In questo caso, vi potrà però aiutare una delle vostre carte rischio.

## Le carte rischio

Ogni giocatore ha due carte rischio.

- **“Attenzione! Lampo di genio!”**

Potete correggere una carta risposta già deposta, coprendola con questa carta rischio. Su quest'ultima metterete poi una nuova carta risposta. Se la risposta è corretta, conterà il punteggio di questa casella. Se invece era esatta la risposta precedente ed è sbagliata la risposta che avete corretto, non si conteggia nessun punto.





- **“Rubapunti!”**

Potete mettere questa carta rischio sulla carta risposta di un compagno di gioco. Se la sua risposta è corretta, i punti li riceverete voi. Il vostro compagno resta escluso e per questo giro non può avanzare la sua figura. Nel caso, però, che la sua risposta sia sbagliata, avrete utilizzato inutilmente la carta rischio e non si conteggia alcun punto.

Si possono usare le carte rischio solo una volta durante la partita. Una volta giocate, le carte rischio vengono ritirate dal gioco.



## Conclusione del giro

Il giro finisce quando tutti i giocatori hanno deposto la loro carta risposta. Lo sfidante rivela la soluzione e tutti scoprono le loro carte risposta.

### La risposta è corretta?

- **Si**  
Magnifico! Avanza il tuo turista di un numero di caselle corrispondente ai punti che ci sono sulla casella risposta.
- **No**  
Peccato! Il tuo turista continua ad essere disorientato e non può avanzare. Ma non perderti d'animo! Nel prossimo giro avrai una nuova possibilità.

### Nuovo giro

Ha inizio un nuovo giro quando tutti i giocatori che hanno dato la risposta corretta hanno avanzato i propri turisti. Si ritira dal gioco la carta dei paesi del giro precedente. Il giocatore seguente è il nuovo sfidante e prende una nuova carta dei paesi.

# Paesi d'Europa

Terra Kids



## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un turista raggiunge o supera la casella di partenza e vince così il gioco. In caso di parità vince chi, superata la casella di partenza, è in posizione più avanzata. Se, dopo la dodicesima domanda, nessun turista ha ancora raggiunto la casella di partenza, vince chi si trova in posizione più avanzata.

**Consiglio:** Potete naturalmente prendere dalla scatola ulteriori carte dei paesi e continuare a giocare fino a quando il primo turista raggiunge la casella di partenza.

## Variante per esperti d'Europa

Questa variante funziona come il gioco di base, con le seguenti varianti:

- Invece delle carte risposta, prendete in mano foglietti e penna.
- Lo sfidante deve tenere la carta in modo che i compagni di gioco non vedano le quattro possibilità di risposta!
- Vanno date solo tre indicazioni. Non si utilizza l'indicazione 50:50.
- Pertanto le risposte si mettono solo sulle caselle con quattro, tre o due punti.
- Dopo ogni indicazione i giocatori scrivono di nascosto sul foglietto qual è il paese che si sta cercando e lo affiancano alla corrispondente casella di risposta.

Il vincitore di questa variante di gioco è un vero esperto dell'Europa ed è perfettamente in grado di partire in qualsiasi momento per un viaggio attraverso l'Europa!

*\* Delimitato nettamente a ovest, a nord e a sud dai mari, il confine dell'Europa è invece molto meno netto con l'Asia. Il geografo svedese Philip Johan von Strahlenberg (1676-1747) ha stabilito una possibile definizione, fino ad oggi abitualmente accettata, secondo la quale gli Urali, il fiume Emba e la depressione del Kuma-Manyc a nord della catena montuosa del Caucaso, costituiscono il confine geografico tra i due continenti, riconosciuto nel 1730 dallo Zar russo e dal mondo scientifico. In base a questa tracciatura di confine, 47 sono i paesi completamente o parzialmente appartenenti all'Europa. L'Europa si è frattanto organizzata anche politicamente in diverse organizzazioni, quali, ad esempio, l'Unione Europea (EU), l'Organizzazione per la Sicurezza e la Cooperazione in Europa (OSCE), il Consiglio d'Europa. Cipro, Georgia, Armenia e Azerbaigian appartengono geograficamente all'Asia, ma sono però organizzati politicamente nel Consiglio d'Europa. Nel 2004 Cipro è inoltre entrato a far parte dell'Unione Europea.*

*In questo gioco troverete dunque complessivamente 51 carte dei paesi.*





## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szül k!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*


*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*


 **Kinder begreifen spielend die Welt.**


HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, con accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora perché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

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

Art. Nr.: 4533

1/12

TL 78287