



# Länder toppen!

**Autor:** Matthias Jünemann  
**Grafik:** Lena Kappler  
**Redaktion:** Paul Kappler  
 Lena Kappler  
 © 2016/18 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

**Spieler:** 2-6  
**Alter:** ab 8 Jahre  
**Spieldauer:** 30-45 min.

**Spielmaterial:**

- 120 Länderkarten
- 8 Jokerkarten
- 6 Faltstreifen mit 6 Kategorien
- Spielanleitung (D-GB-F)

(Anleitungen in den Sprachen I-NL finden Sie als Download auf unserer Homepage [www.dreihasenspiele.de](http://www.dreihasenspiele.de))



## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

*Spielziel ist es, durch kluges Zuordnen der Länderkarten möglichst viele Stiche durch Über- oder Unterbieten zu machen. Doch Stiche allein sind nicht genug! Wer gewinnen will, muss die Karten aus seinem Stich so geschickt aufteilen, dass sie am Ende des Spiels die meisten Punkte bringen.*

## LÄNDERKARTEN

### Wichtige Angaben:

Auf den Länderkarten steht ganz oben der zugehörige Kontinent. Außerdem ist die Position des Landes (in Rot) auf der Weltkarte zu sehen. Darunter befinden sich dieselben sechs Kategorien zu jedem Land wie auf den Faltstreifen.

### Zusatzinformationen:

*Außerdem ist unter dem Ländernamen als reine Zusatzinformation die Hauptstadt des Landes und der Name des höchsten Bergs vermerkt, darunter ist die Bevölkerungsdichte, die jeweilige Flagge und der englische Name des Landes aufgeführt.*

## KATEGORIEN

- Fläche (Angabe in Quadratkilometern)
- höchste Erhebung (in Metern über Normal-Null)
- durchschnittliche Jahrestemperatur (in °C, gemessen in der jeweiligen Hauptstadt)
- Zahl der Einwohner (in Millionen)
- durchschnittliche Lebenserwartung (in Jahren)
- durchschnittliches Bruttoinlandsprodukt pro Kopf (in US-Dollar, kaufkraftbereinigt)

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Faltstreifen, den er so vor sich auslegt, dass er Platz für 12 mögliche Karten-Ablagefelder hat, und zwar

- je 6 Felder oberhalb des Streifens
- je 6 Felder unterhalb des Streifens.

Alle Länderkarten werden mit den Jokerkarten gut zu einem großen, verdeckten Stapel zusammen gemischt.

Die Anzahl der Spieler bestimmt sowohl, wie viele Runden gespielt werden, als auch, wie viele Karten jeder auf die Hand bekommt:

2 Spieler	10 Karten	6 Runden
3 Spieler	10 Karten	4 Runden
4 Spieler	8 Karten	4 Runden
5 Spieler	8 Karten	3 Runden
6 Spieler	7 Karten	3 Runden

## Spielverlauf

### VERTEILEN DER KARTEN

Danach verteilen alle Spieler ihre Handkarten verdeckt auf ihre Ablagefelder – höchster Wert oberhalb des Faltstreifens und niedrigster Wert unterhalb des Streifens (siehe Beispiel S. 4).

### Karten (im Spiel) pro Kontinent

**Kontinent** Europa / Europe 43  
**Land** Deutschland Germany  
**Hauptstadt | Berg** Berlin | Zugspitze  
**Bevölkerungsdichte** Einwohner/km<sup>2</sup> 231

**Weltkarte/Ausschnitt**

**Kategorien**

- Fläche (km<sup>2</sup>) 357.376
- höchste Erhebung (m) 2.962
- Temperatur (°C) 9,1
- Einwohner (Mio) 82,5
- Lebenserwartung (J) 81,09
- BIP/Kopf (ber./US \$) 50.425

Je nach Spielerzahl bleiben unterschiedlich viele Ablagefelder frei.

Die Kunst besteht darin, seine Karten geschickt den jeweiligen Kategorien zuzuordnen und ggf. ungünstige Karten zu „opfern“.

### AUFDECKEN

Sobald alle Spieler ihre Karten verteilt haben, decken sie gleichzeitig die Karte

der 1. Kategorie auf (von links nach rechts, beginnend bei „Fläche“) – und zwar immer zuerst oberhalb, dann unterhalb des Falstreifens (s. Abb.).

### STICHE

Wer in einer Kategorie den Höchst- oder Tiefstwert erzielt hat, bekommt alle Länderkarten, welche zu dieser Kategorie ausgelegt wurden (Stich) – Jokerkarten hingegen nicht. (siehe **JOKERKARTEN** S.6)

Je nachdem, wie die Spieler ihre Karten auf die Felder verteilt haben und welche Plätze sie leer lassen, besteht jeder Stich aus unterschiedlich vielen Karten.

### Beispiel oberes Ablagefeld:

*Spieler A hat bei Fläche „Bolivien, 1.098.581 km<sup>2</sup>“, Spieler B „Schweden, 447.420 km<sup>2</sup>“, Spieler C „Kasachstan, 2.724.900 km<sup>2</sup>“, Spieler D „Marokko, 446.550 km<sup>2</sup>“. Den höchsten Wert hat Spieler C, er bekommt den Stich (= alle vier Karten).*

### Beispiel unteres Ablagefeld:

*Spieler A hat bei Einwohner „Griechenland, 11,0 Mio“, Spieler B „Belgien, 11,3 Mio“, Spieler C „Jamaika, 2,9 Mio“ und Spieler D „Kenia, 46,8 Mio“. Spieler C hat den tiefsten Wert und bekommt auch hier den Stich.*

### AUFTEILEN DER STICHE

Besteht ein Stich aus zwei oder mehr Länderkarten, muss er aufgeteilt werden. Dazu bildet jeder Spieler vor sich einen verdeckten Stapel und für Kontinente je einen offenen Stapel. (siehe **PUNKTVERGABE** S.6)

Er braucht also vor oder neben sich Platz für max. 8 Stapel (s. Abb. S.4).

- Mindestens eine Karte eines Sticks wird auf den verdeckten Stapel gelegt.
- Mindestens eine Karte eines Sticks wird auf einen passenden offenen Kontinentstapel gelegt.

Die restlichen Karten eines Sticks, soweit vorhanden, kann der Spieler beliebig auf seine Stapel verteilen.

### Beispiel:

*Spieler C (Beispiel S.5) könnte die Karten Belgien und Griechenland auf seinen Europa-Stapel legen, Kenia auf den Afrika-Stapel und Jamaika auf den Nordamerika-Stapel und die anderen drei Karten auf den verdeckten Stapel legen. Ebenso könnte er Belgien und Griechenland auf den Europa-Stapel und die anderen beiden auf den verdeckten Stapel legen.*

Welche Wahl günstiger ist, hängt von Spielverlauf und Taktik ab.

Besteht ein Stich ausnahmsweise nur aus einer einzigen Karte (weil alle anderen Spieler das Feld leer gelassen oder Joker gelegt haben), kann der Spieler frei wählen, wohin er die Karte legt.

Tritt der seltene Fall ein, dass mehrere Spieler in einer Kategorie den höchsten, bzw. tiefsten Wert haben, bekommt jeder dieser Spieler nur seine eigene Länderkarte. Er kann frei wählen, wohin er diese Karte legt. Die übrigen Karten erhält in diesem Ausnahmefall niemand, sie werden aus dem Spiel genommen.



verdeckter Ablage-Stapel

offene Ablage-Stapel – nach Kontinenten geordnet



## JOKERKARTEN

Bekommt ein Spieler einen (oder mehrere) Joker auf die Hand, legt er ihn genauso verdeckt auf eines der Felder, als würde es sich um eine Länderkarte handeln.

Beim Aufdecken aber gehören die Joker nicht zum Stich – man kann mit einem Joker auch keinen Stich machen!

Statt dessen nimmt der Spieler – nach Auswertung des Stichs unter den anderen Spielern – „seinen“ Joker und legt ihn offen zu einem seiner Kontinentstapel, die auf dem Joker aufgeführt sind. In seltenen Fällen muss man mit einem Joker einen neuen Kontinentstapel beginnen.

**Beispiel:** Auf die Felder „höchste Erhebung“ legen Spieler X, Y und Z Länderkarten, Spieler J aber seinen Joker „Europa – Südamerika“. Spieler X, Y und Z werten ihren Stich wie oben beschrieben, Spieler J nimmt seine Jokerkarte und kann sie entweder auf seinen Europastapel oder auf seinen Südamerikastapel legen (oder einen von beiden Stapeln neu beginnen).



## RUNDEN

Sobald der letzte Stich (Ablagefeld tiefster Wert „BIP pro Kopf“) verteilt wurde, ist die erste Runde beendet. Nun werden neue Karten vom großen verdeckten Stapel an die Spieler ausgegeben und genauso auf die Ablagefelder verteilt wie in der ersten Runde. Alle weiteren Runden werden entsprechend gespielt.

Die verdeckten Stapel der einzelnen Spieler und ihre Kontinentstapel füllen sich auf diese Weise immer weiter auf.

## Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald alle Runden (siehe S.3) gespielt sind. Je nach Spielerzahl können einige Karten übrig bleiben (nur bei vier Spielern werden sämtliche Karten gebraucht).

### PUNKTEVERGABE UND AUSWERTUNG

So werden die Punkte vergeben:

#### 1. Punkte für offene Kontinentstapel

Jeder zählt seine Länderkarten pro Kontinentstapel (in der Reihenfolge Nordamerika, Südamerika, Europa, Afrika, Asien, Ozeanien, Antarktis) und gibt die Zahl bekannt.

Nur wer pro Kontinent die meisten Karten erspielt hat, bekommt Punkte – und zwar für jede Länder- und Jokerkarte eines Kontinentstapels genau einen Punkt.

**Beispiel:** Spieler A hat 12 Europa-Karten, Spieler B 11 und Spieler C 5 Europa-Karten. Spieler A erhält 12 Punkte, B und C gehen leer aus.

Haben mehrere Spieler für den gleichen Kontinent die meisten Karten, teilen sie sich die Punkte dafür. Dabei wird, wenn nötig, auf ganze Punkte aufgerundet.

**Beispiele:** Spieler A und Spieler B haben beide 11 Karten im Kontinentstapel Asien. Sie bekommen jeder 6 Punkte ( $11 : 2 = 5,5$  – aufgerundet 6). Spieler C, D und E haben je 11 Karten des gleichen Kontinents gesammelt. Jeder von ihnen bekommt 4 Punkte ( $11 : 3 = 3,66$  – aufgerundet 4).

#### 2. Punkte für die verdeckten Stapel

Dann werden die verdeckten Kartenstapel gezählt – jede Karte gibt einen Punkt.

Anschließend werden die erhaltenen Punkte der offenen Kontinentstapel und die Punkte der verdeckten Stapel zusammengezählt.

### GEWINNER

Es gewinnt der Spieler, welcher insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat!

Wer also die Karten aus seinen Stichen geschickt verteilt hat, kann gewinnen, auch wenn er vielleicht in der Summe gar nicht die meisten Karten erspielt hat ...

Bei Punktgleichheit gewinnt, wer die Karte Antarktika erspielt hat. Ist die Karte einmal gar nicht ausgeteilt worden, gibt es eben mehrere Gewinner.

**Viel Spaß mit „Länder toppen!“**

### VARIANTE FÜR EIN SCHNELLES SPIEL:

Das Spiel kann auch ohne AUFTEILEN DER STICHE gespielt werden. Das heißt, jeder Spieler sammelt seine gewonnenen Karten auf einem verdeckten Stapel und wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

### Zu beachten:

#### Länderkarte „Antarktika“

Auf dieser Ausnahmekarte sind bei den Kategorien „Einwohner“, „Lebenserwartung“ und „BIP“ lediglich Striche zu sehen. Hier gibt es keine Angaben, weil der Erdteil nicht dauerhaft bewohnt ist; die Karte darf in diesen drei Kategorien auch nicht angelegt werden.



#### Länderkarte „Frankreich“

Die Fläche Frankreichs ist ohne Überseegebiete.

#### Länderkarte „Dänemark“

Nur Kernstaatsgebiet – ohne Färöer-Inseln und Grönland.

#### Länderkarten „Russland“ und „Türkei“

Beide Länder gehören zu Asien und zu Europa. Deshalb dürfen diese bei der Auswertung sowohl Asien oder Europa zugeordnet werden.



### Präzise Bezeichnung / Aussprache:

1.000 Mio = 1 Milliarde (z. B. bei China)



### Sonstige Angaben:

Die Flächen und Bevölkerungszahlen wurden auf wenige Kommastellen auf- oder abgerundet, weshalb es manchmal geringe Schwankungen bei den Angaben in der Bevölkerungsdichte geben kann.

Bei sehr kleinen Staaten hingegen sind mehr Kommastellen angegeben.

### Quellen:

Angaben aus wikipedia.de, climate-data.org, laenderdaten.de, die-geobine.de, data.worldbank.org, tradingeconomics.com, statista.com, factfish.com, countrymeters.info, lexa.de, umweltbundesamt.de, knoema.de, cia-world-factbook.com; Stand: 2018.

Die Angaben für das Bruttoinlandsprodukt (BIP) stammen aus den Jahren 2015-2018.



# Länder toppen!

## Country Competition!

Author: Matthias Jünemann  
Graphic: Lena Kappler  
Editing: Paul Kappler  
Lena Kappler  
Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

© 2016/18

Player: 2-6  
Age: 8 years and older  
Playing time: 30-45 min.

### Material:

- 120 country cards
- 8 joker cards
- 6 folded paper strips with 6 categories
- Rules (D-GB-F)

(Anleitungen in den Sprachen I-NL finden Sie als Download auf unserer Homepage [www.dreihasenspiele.de](http://www.dreihasenspiele.de))



## GAME IDEA AND GAME GOAL

The goal of the game is to take the most tricks by selecting the country cards skillfully to overcall or underbid your opponents. But taking tricks is not enough! If you want to win you have to split the cards of your tricks cleverly to get the most points in the end...

## COUNTRY CARDS

### Important information:

Right at the top of the country cards you will find the corresponding continents. In the middle you will see the countries' locations (in red) on the world map. The same six categories for each country as on the folded paper strips are on the bottom half of the cards.

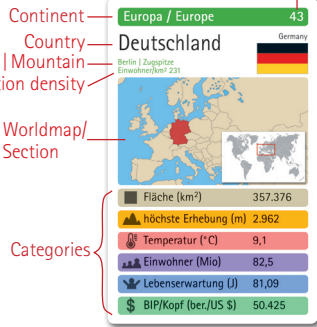
### Additional information:

As nonessential information you will also find the capital of the country and the name of the highest mountain below the country name, then the population density, the corresponding flag and the English name of the country.

## CATEGORIES

- area (in square meters)
- highest peak (in meters above mean sea level)
- average annual temperature (in °C, measured in the respective capital)
- number of inhabitants (in millions)
- average life expectancy (in years)
- average gross domestic product per capita (in US Dollars, adjusted for purchasing power)

Karten (im Spiel) pro Kontinent



## Game preparation

Each player gets a folded paper strip. Place it in front of you with enough space to potentially put down 12 cards around it like this:

- 6 cards above the strip
- 6 cards below the strip.

All country cards are shuffled well including the joker cards and put face down in a reserve pile.

The number of players determines how many rounds will be played as well as how many hand cards everybody receives.

2 players	10 cards	6 rounds
3 players	10 cards	4 rounds
4 players	8 cards	4 rounds
5 players	8 cards	3 rounds
6 players	7 cards	3 rounds

## Course of the game

### PLACING CARDS

Afterwards all players place their hand cards face down to the categories on the paper strip - the highest value above the paper strip and the lowest value below the strip (see example on page 10).

According to the number of players, a varying number of categories will remain free.

The challenge is to place your cards skillfully according to the related categories and to "sacrifice" unfavourable cards where appropriate.

### TURNING OVER THE CARDS

As soon as all players have placed their cards they turn over the card of the first

category simultaneously (from left to right, beginning with "Area") - and always first above, then below the folded paper strip (see figure).

### TRICKS

The player who played the highest or lowest value of one category gets all country cards that were placed for this high or low category (trick) but not the joker cards, though. (See **JOKER CARDS**, p. 13). Hence, a trick consists of a various number of cards depending on how the players assigned their cards to the categories and which they left empty.

### Example above the paper strip:

Player A's card shows the area "Bolivia, 1.098.581 km<sup>2</sup>", player B's card "Sweden, 447.420 km<sup>2</sup>", player C's card "Kazakhstan, 2.724.900 km<sup>2</sup>", player D's "Morocco, 446.550 km<sup>2</sup>". Player C's card is of the highest value. He takes the trick (= all four cards).



### Example below the paper strip:

In the category inhabitants player A's card shows "Greece, 11,0 M", player B's card "Belgium, 11,3 M", player C's card "Jamaica, 2,9 M" and player D's card "Kenya, 46,8 M". Player C's card is of the lowest value and he takes the trick once again.

### SPLITTING THE TRICKS

If a trick consists of two or more country cards it needs to be split. To do this each player builds one face down pile and for each continent one face up pile (see **SCORING** p 13/14).

Everyone needs space in front of or next to him or her for a maximum of 8 piles (see figure page 11).

- At least one card of a trick will be placed on the face down pile.
- At least one card of a trick will be placed on a corresponding face up continent pile.

It is the player's choice how he splits the rest of the cards of one trick - should they exist - on his piles.

### Example:

Player C (from the example on page 12) might put the cards Belgium and Greece on his Europe pile, Kenya on his Africa pile and Jamaica on the face down pile. He might also put Jamaica on the North America pile and the other three cards on the face down pile. Or he could put Belgium and Greece on his Europe pile and the other two cards on the face down pile.

Which choice is more advantageous depends on the course of the game and one's strategy.

If a trick consists exceptionally of one card only (as all other players left the category empty or placed a joker card) it is the player's choice where he puts this card.

In the rare case of several players having the highest or lowest value of one category each of these players only gets his own country card. It is their choice where they put it. In this exceptional case nobody gets the remaining country cards. They are taken out of the game.

### JOKER CARDS

If a player gets dealt one (or even several) joker cards he places them face down to one of the categories pretending it is a country card.

When the cards are turned over the joker card is not part of the trick- and it is not possible to take a trick with it!

Instead the player takes his joker card back and puts it face up on one of the corresponding continent cards that are shown on it. Occasionally the player might have to start a new continent pile with the joker card.

#### Example:

The players X, Y and Z place country cards in the categories "highest peak". Player J places his joker card "Europe - South America", though.

Player X, Y and Z evaluate their tricks as described above.

Player J takes back his joker card and may put it on his Europe pile or on his South America pile (or start one of the two piles).



### ROUNDS

As soon as the last trick (category lowest value "GDP per capita") has been taken the first round ends. Now new cards from the face down reserve pile are dealt to the players and placed in the categories on the folded paper strip as before in the first round. All further rounds are played like this.

The face down piles of the players and their continent piles are filled with more and more cards during the course of the game.

### End of the game

The game ends as soon as all rounds have been played (see page 10). According to the number of players some cards may be left over (only in a 4-player-game will all cards be used).

### SCORING AND EVALUATION

Scoring is done as follows:

#### 1. Points for face up continent piles

Every player counts his country cards per continent pile (in the order

North America, South America, Europe, Africa, Asia, Oceania, Antarctica) and announces the figure.

Only the one with the most cards per continent gets points – namely one point for each country card and each joker card of a continent pile.

#### Example:

Player A has 12 Europe cards, player B 11 and player C 5 Europe cards. Player A gets 12 points, B and C none.

If several players have the same amount of cards of the same continent the points for it are divided. If necessary points will be rounded up.

#### Example:

Player A and player B both have 11 cards in the continent pile Asia. They get 6 points each ( $11 : 2 = 5,5$  – rounded up to 6).

Player C, D and E each have collected 11 cards of the same continent. Each one of same gets 4 points ( $11 : 3 = 3,66$  – rounded up to 4).

## 2. Points for the face down pile

Afterwards the face down piles are counted – one point for each card.

Then the figures for the face up continent piles and for the face down piles are added up.

### WINNER

The winner is the one who collected the most points!

The one who splits his tricks cleverly may win even if he or she has not won the most tricks.

If there is a tie the owner of the Antarctica card wins. If this card has not been dealt there are just several winners.

Have fun playing "country competition!"

### ALTERNATIVE FOR A FASTER GAME:

The game may be played without SPLITTING THE TRICKS.

In this case every player collects the cards he won on a face down pile and the one with the most cards in the end wins the game.

### Zu beachten:

#### Länderkarte „Antarktika“

Auf dieser Ausnahmekarte sind bei den Kategorien „Einwohner“, „Lebenserwartung“ und „BIP“ lediglich Striche zu sehen. Hier gibt es keine Angaben, weil der Erdteil nicht dauerhaft bewohnt ist; die Karte darf in diesen drei Kategorien auch nicht angelegt werden.



#### Länderkarte „Frankreich“

Die Fläche Frankreichs ist ohne Überseegebiete.

#### Länderkarte „Dänemark“

Nur Kernstaatsgebiet – ohne Färöer-Inseln und Grönland.



#### Länderkarten „Russland“ und „Türkei“

Beide Länder gehören zu Asien und zu Europa.

Deshalb dürfen diese bei der Auswertung sowohl Asien oder Europa zugeordnet werden.



### Präzise Bezeichnung / Aussprache:

1.000 Mio = 1 Milliarde (z. B. bei China)



### Sonstige Angaben:

Die Flächen und Bevölkerungszahlen wurden auf wenige Kommastellen auf- oder abgerundet, weshalb es manchmal geringe Schwankungen bei den Angaben in der Bevölkerungsdichte geben kann.

Bei sehr kleinen Staaten hingegen sind mehr Kommastellen angegeben.

### Quellen:

Angaben aus wikipedia.de, climate-data.org, laenderdaten.de, die-geobine.de, data.worldbank.org, tradingeconomics.com, statista.com, factfish.com, countrymeters.info, lexa.de, umweltbundesamt.de, knoema.de, cia-world-factbook.com; Stand: 2018.

Die Angaben für das Bruttoinlandsprodukt (BIP) stammen aus den Jahren 2015–2018.



# Länder toppen!

## A l'assaut!

Auteur : Matthias Jünemann  
 Graphisme : Lena Kappler  
 Rédaction : Paul Kappler  
 Lena Kappler  
 ©2016/18 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Joueurs : 2-6  
 Âge : À partir de 8 ans  
 Durée : 30-45 min.

### Ce jeu contient :

- 120 cartes de pays
- 8 cartes joker
- 6 réglottes pliables avec 6 catégories
- La règle du jeu (D-GB-F)

(Les règles du jeu en italien et néerlandais sont téléchargeables sur notre page [www.dreihasenspiele.de](http://www.dreihasenspiele.de))



## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Le but du jeu est de faire un maximum de plis en jouant intelligemment les cartes des différents pays et en faisant des offres plus ou moins importantes. Mais il ne suffit pas de faire des plis ! Pour gagner, il faut en plus répartir ses cartes de telle sorte qu'elles rapportent un maximum de points à la fin...

## LES CARTES DE PAYS

### Informations importantes :

Tout en haut de ces cartes vous voyez à quel continent appartient le pays. Vous voyez aussi sur la carte du monde où se situe ce pays (en rouge). Dans la partie inférieure, vous retrouvez les 6 catégories également reprises sur les réglottes pliables.

### Informations complémentaires :

Sous le nom du pays, vous pouvez également trouver sa capitale et le nom de sa plus haute montagne, puis la densité de sa population, son drapeau et son nom en anglais.

## LES CATÉGORIES

- la superficie (en km<sup>2</sup>)
- l'altitude maximale (en mètres au-dessus du niveau de la mer)
- la température moyenne annuelle (en °C, pour la capitale)
- le nombre d'habitants (en millions)
- l'espérance de vie moyenne (en années)
- le PIB moyen (exprimé en dollars américains et en termes de parité de pouvoir d'achat)

## Préparatifs

Chaque joueur reçoit une réglotte pliable, qu'il déplie devant lui de manière à pouvoir y déposer jusqu'à 12 cartes

- 6 au-dessus,
- 6 en dessous.

Toutes les cartes, y compris les jokers, sont ensuite posées sur la table en un grand tas, face cachée.

Le nombre de joueurs détermine d'une part combien la partie comptera de tours et d'autre part combien de cartes chaque joueur recevra :

2 joueurs	10 cartes	6 tours
3 joueurs	10 cartes	4 tours
4 joueurs	8 cartes	4 tours
5 joueurs	8 cartes	3 tours
6 joueurs	7 cartes	3 tours

## Déroulement du jeu

### DISTRIBUTION DES CARTES

Tous les joueurs déposent leurs cartes faces cachées devant eux. Les valeurs les plus élevées au-dessus de la réglotte et les valeurs les plus basses en dessous (voir exemple page 18).

Nombre de cartes par continent

Continent : Europa / Europe 43

Pays : Deutschland Germany

Capitale | Montagne : Berlin | Zugspitze

Densité de la population : Einwohner/km<sup>2</sup> 231

Carte du monde et extrait de celle-ci

Categories

Fläche (km <sup>2</sup> )	357.376
höchste Erhebung (m)	2.962
Temperatur (°C)	9,1
Einwohner (Mio)	82,5
Lebenserwartung (J)	81,09
BIP/Kopf (ber./US \$)	50.425



En fonction du nombre de joueurs, il y a plus ou moins de cases qui restent vides. Tout l'art est d'attribuer intelligemment ses cartes aux différentes catégories, en "sacrifiant" éventuellement les cartes les moins favorables.

## DÉCOUVRIR LES CARTES

Dès que tous les joueurs ont déposé leurs cartes devant eux, ils retournent tous simultanément la carte de la

première catégorie (de gauche à droite, en commençant par "Superficie") – et toujours en commençant par le haut, puis en passant en bas de la réglette (voir illustration).

## LES P LIS

Celui qui a la valeur la plus élevée ou la plus basse dans une catégorie reçoit toutes les cartes qui appartiennent à cette catégorie sauf les jokers (voir **CARTES JOKER** page 20) et fait le pli.

Le nombre de cartes que comporte un pli dépend de la manière dont les joueurs ont misé leurs cartes. Ce nombre peut donc varier d'un pli à l'autre.

## Exemple des cartes du dessus :

Pour la catégorie "Superficie", le joueur A a placé la Bolivie qui fait 1.098.581 km<sup>2</sup>, le joueur B, la Suède, avec 447.420 km<sup>2</sup>, le joueur C le Kazakhstan, avec 2.724.900 km<sup>2</sup>, le joueur D le Maroc, avec 446.550 km<sup>2</sup>. C'est le joueur C qui a le meilleur score, il prend le pli (donc les 4 cartes).

## Exemple des cartes du dessous :

Pour la catégorie "Habitants", le joueur A a placé la Grèce avec 11,0 millions d'habitants, le joueur B la Belgique avec 11,3 millions, le joueur C la Jamaïque avec 2,9 millions et le joueur D le Kenya avec 46,8 millions d'habitants. Le joueur C a le moins bon score, c'est lui qui fait le pli.

## RÉPARTITION DES P LIS

Lorsqu'un pli est composé de deux ou plusieurs cartes de pays, il doit être réparti. C'est pour cela que chaque joueur a devant lui une pioche cachée et une pioche visible par continent. (voir **DÉCOMPTE DES POINTS** page 20)

Il lui faut donc de la place pour un maximum de 8 tas devant ou à côté de lui (voir illustration page 18).

- Au moins une carte d'un pli doit être posée sur la pioche cachée.
- Au moins une carte d'un pli doit être posée sur le tas du continent correspondant.

S'il reste des cartes, le joueur les répartit à sa guise sur les différents tas.

**Exemple :** Le joueur C (de notre exemple à la page 19) pourrait mettre les cartes de la Belgique et de la Grèce sur son tas d'Europe, du Kenya sur son tas d'Afrique et de la Jamaïque sur la pioche cachée. Mais il pourrait tout aussi bien mettre la Jamaïque sur le tas d'Amérique du Nord et les trois autres pays sur sa pioche cachée. De même, il pourrait mettre la Belgique et la Grèce sur son tas d'Europe et les deux autres cartes sur sa pioche cachée.

À lui de voir ce qui convient le mieux selon le déroulement du jeu et sa propre stratégie.

Si un pli n'est constitué que d'une seule carte (parce qu'aucun autre joueur n'a posé de carte sur cette case ou parce qu'ils ont joué un joker) le joueur peut choisir où il posera sa carte.

Si, par le plus grand des hasards, plusieurs joueurs ont, dans la même catégorie, la valeur la plus haute ou la plus basse, chacun d'eux récupère seulement sa propre carte. Il peut alors choisir où il la met. Et dans ce cas tout à fait exceptionnel, personne ne reçoit les autres cartes qui sont simplement retirées du jeu.



Pioche, faces cachées

Pioche, faces visibles – les cartes sont classées par continent

## LES CARTES JOKER

Si un ou plusieurs joueurs reçoivent un joker, ils le misent comme leurs autres cartes, face cachée, comme s'il s'agissait d'une carte de pays.

Mais lorsque l'on découvre les cartes, le joker ne compte pas, on ne peut d'ailleurs pas faire de pli avec un joker !

Lorsque les autres joueurs ont fait le décompte, le propriétaire du joker récupère celui-ci et le place sur l'un des continents représentés sur la carte. Il peut ainsi arriver, mais très rarement, que le joker ouvre un nouveau tas de continent.

### Exemple :

Les joueurs X, Y et Z posent des cartes de pays sur la case "Altitude", le joueur J y met son joker Europe - Amérique latine. Les joueurs X, Y et Z comptent les points du pli comme expliqué ci-dessus, le joueur J reprend son joker et peut le mettre soit sur son tas Europe, soit sur son tas Amérique latine (ou commencer un nouveau tas pour l'un des deux continents).



## LES DIFFÉRENTS TOURS

Le premier tour est terminé dès que le dernier pli (valeur la plus basse du PIB par habitant) a été distribué. Les joueurs reçoivent alors de nouvelles cartes de la grande pioche cachée et les misent à nouveau sur les différentes cases de leur réglette pliable. Le jeu se poursuit ainsi, de tour en tour.

Les pioches cachées des différents joueurs et leurs tas de continents sont ainsi régulièrement approvisionnés.

## Fin de la partie

Le jeu est terminé dès que tous les tours ont été joués (voir page 17). Il peut rester quelques cartes en fonction du nombre de joueurs (avec 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées).

### DÉCOMPTE DES POINTS

Voici comment les points sont attribués :

#### 1. Les points pour les continents

Chacun compte combien il a de pays par continent (d'abord l'Amérique du Nord, puis l'Amérique du Sud, l'Europe, l'Afrique, l'Asie, l'Océanie et l'Antarctique) et annonce son score.

Seul celui qui a le plus de points pour un continent remporte des points : un point pour chacun des pays et pour chaque carte joker.

### Exemple :

Le joueur A a 12 cartes d'Europe, le joueur B 11 et le joueur C 5. Le joueur A marque 12 points, les joueurs B et C ne marquent pas de points.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes pour un continent, ils se répartissent les points de celui-ci. On arrondira vers le haut si nécessaire.

### Exemple :

Les joueurs A et B ont tous deux 11 cartes sur le continent Asie. Ils reçoivent tous les deux 6 points ( $11 : 2 = 5,5$  – arrondi à 6).

Les joueurs C, D et E ont chacun 11 cartes du même continent. Chacun recevra 4 points ( $11 : 3 = 3,66$  – arrondi à 4).

#### 2. Les points des pioches cachées

On compte ensuite les cartes des pioches cachées. Chaque carte rapporte un point.

Ensuite, on additionne les points des continents et les points des pioches cachées.

### LE VAINQUEUR

C'est le joueur qui a le plus de points au total qui a gagné la partie.

Donc, si on a posé judicieusement les cartes de ses plis, on peut gagner alors qu'on n'a en fait pas remporté le plus de plis...

En cas d'égalité de points, c'est celui qui a joué la carte "Antarctique" qui remporte la partie. Si la carte n'a pas été distribuée, il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

**Amusez-vous bien avec le "A l'assaut !"**

### VARIANTE POUR UN JEU PLUS RAPIDE:

Ce jeu peut aussi se jouer sans RÉPARTIR LES PLIS remportés. Il suffit alors que chaque joueur rassemble les cartes remportées sur une pioche cachée et c'est celui qui a le plus de cartes à la fin qui gagne.

### Attention:

#### La carte "Antarctique"

Cette carte assez exceptionnelle n'a que des tirets dans les catégories "Habitants", "Espérance de vie" et "PIB". Il n'y a en effet pas de données disponibles pour l'Antarctique, car ce continent n'est pas habité en permanence. Cette carte ne peut donc pas être jouée dans ces trois catégories sur la règlette.



#### La carte "France"

La superficie de la France ne reprend pas les départements d'outre-mer.

La carte „Danemark“ ne reprend ni les Îles Féroé ni le Groenland.

#### Les cartes „Russie“ und „Turquie“

Les deux pays appartiennent à la fois à l'Europe et à l'Asie, raison pour laquelle ils peuvent être attribués à l'un ou



l'autre continent lors du décompte des points.

Précision et lecture:  
1.000 Mio = 1 milliard  
(p. e. pour la Chine)



#### Divers:

Des données relatives à la superficie et au nombre d'habitants ont été arrondies aux premières décimales, ce qui peut expliquer quelques variations par rapport aux sources utilisées pour la densité de la population. Pour les très petits États, il n'y a pas de décimales.

#### Sources:

wikipedia.de, climate-data.org, laenderdaten.de, die-geobine.de, data.worldbank.org, statista.com, tradingeconomics.com, factfish.com, countrymeters.info, lexas.de, umweltbundesamt.de, knoema.de, cia-world-factbook.com; Année de référence 2018.

Les informations relatives au PIB sont celles des années 2015-2018.

Traduction française: Patricia Kerres

## NEU: Unser „Klassiker“ - jetzt im Taschenformat!

### Die Fiesen 7

... in der praktischen, kleinen Schachtel – ganz ohne Luft!

Die 7 Ganoven sitzen im Hinterzimmer und zählen gemeinsam ihre Beute. Manche telefonieren nebenbei und sind unkonzentriert, dann räuspern sie sich lieber nur (hmmrrr). Wer ein Pistolen-Trauma hat, bringt vor Schreck kein Wort hervor, wenn er dran ist.

Und so zählen die Ganoven ihre Karten hoch und runter von 1 bis 7 bis 1 bis 7 usw. – an der richtigen Stelle jedoch müssen sie sich räuspern, still sein oder sogar komplett aussetzen.

*Rasant und lustiges Karten-Ablegespiel für die ganze Familie und ausgefuchste Zocker!*

#### ● MADE IN GERMANY

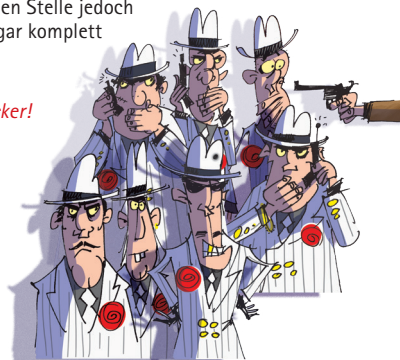
Art. Nr. 60888-0025/2-sprachige Anl.  
12,2 x 9,5 x 2,2 cm, in Folie



ab 8 Jahre / 2-6 Spieler / 15 - 25 min.

EAN 426041077 0252

ISBN 978-3-941345-33-1



Matthias Jünemann  
„Länder toppen!“  
Art.-Nr. 60888-0018  
3. Auflage 06/2018



Drei Hasen in der Abendsonne GmbH  
Mühlenstraße 10  
D-91486 Uehlfeld  
Telefon 09163/99990  
verlag@hasehasehase.de  
www.dreihasenspiele.de  
facebook

DREI HASEN  
IN DER ABENDSONNE

