

# Europareise

Gesellschaftsspiel für 2 - 6 Personen

(Gesetzlich geschützt)

Ravensburger Spiele Nr. 11.004

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 1 Würfel, Städtekärtchen, Telegrammkärtchen, 6 Steine und 6 Fähnchen in sechs verschiedenen Farben.

## SPIELREGEL

Der gewählte Reiseleiter, welcher den Gang des Spieles genau zu überwachen hat, verteilt an jeden Mitspieler einen Stein und ein Fähnchen gleicher Farbe. Die Städtekärtchen werden (am besten mit einer Schere) vorsichtig auseinander getrennt. Aus den gut gemischten Städtekärtchen läßt er jeden ein Stück nehmen. Der darauf vermerkte Ortsname stellt den Ausgangs- und Endpunkt der Reise für jeden einzelnen dar und er wird auf dem Plan mit dem Fähnchen gekennzeichnet.

Über welche Orte diese Reise führen wird, erfährt man durch vier weitere Kärtchen. Es können auch mehr Kärtchen verteilt werden, wenn das Spiel länger dauern soll. Der Geschicklichkeit jedes Spielers bleibt es nun vorbehalten, sich den kürzesten Reiseweg zu wählen, denn die Reihenfolge der zu besuchenden Orte kann er selbst bestimmen. Wer zuerst wieder zu Hause ist, hat gewonnen.

Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er muß seinen Stein um so viele Orte weiterbewegen, als er Augen geworfen hat. Kommt er dabei auf oder über einen Ort, den er zu besuchen hat, so liefert er das betreffende Kärtchen an den Reiseleiter ab.

Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht unmittelbar hin und zurück. Weder über fremde noch eigene Fähnchen und Steine darf man ohne weiteres hinweg. Man muß auf der vorhergehenden Station Halt machen und kann die Reise erst beim nächsten Wurf fortsetzen, wobei zu beachten ist, daß auf einem Ort niemals zwei Figuren zu gleicher Zeit stehen dürfen.

Die grünen Linien sind Eisenbahnverbindungen, die roten Flugstrecken und die gestrichelten Linien Schiffswege. Die mit einem roten Punkt gekennzeichneten Orte besitzen Bahnhöfe und Flughäfen. Man kann mit *einem Wurf* nur jeweils mit *einem Beförderungsmittel* reisen, jedoch ist es erlaubt, an Flugplätzen und Seehafenstädten die Reise abzubrechen, um beim nächsten Wurf das gün-

stigere Fahrzeug zu benützen. Bei Dampferfahrten gilt die geworfene Augenzahl jeweils nur für die Strecke von einem Hafen zum andern. Wer sein Ziel zuerst erreicht, und damit sein letztes Kärtchen abliefert, hat gewonnen.

Man kann das Spiel dadurch noch spannender und abwechslungsreicher gestalten, daß man auch die dem Spiel beiliegenden kleinen „Telegramme“ verwendet: Reiseleiter und Spieler passen auf, wer im Verlauf des Spiels eine 6 würfelt. Sobald ein Spieler seine dritte 6 würfelt, erhält er vom Reiseleiter das oberste der verdeckt liegenden Telegrammkärtchen. Den daraufstehenden Befehl muß der Spieler unverzüglich ausführen. Der Reiseleiter legt sämtliche bei einem Spiel verwendeten Kärtchen beiseite, so daß bei den weiteren Partien immer neue Orte aufgesucht werden müssen. So gestaltet sich jedes Spiel anders, und man lernt Europa immer besser kennen.

Neben diesem Spiel erscheinen im Otto Maier Verlag noch folgende Reisespiele: „Bodenseereise“ Nr. 11.001, „Reise durch die Schweiz“ Nr. 11.003, „Weltreise“ Nr. 11.005, „Deutschlandreise“ Nr. 11.007.