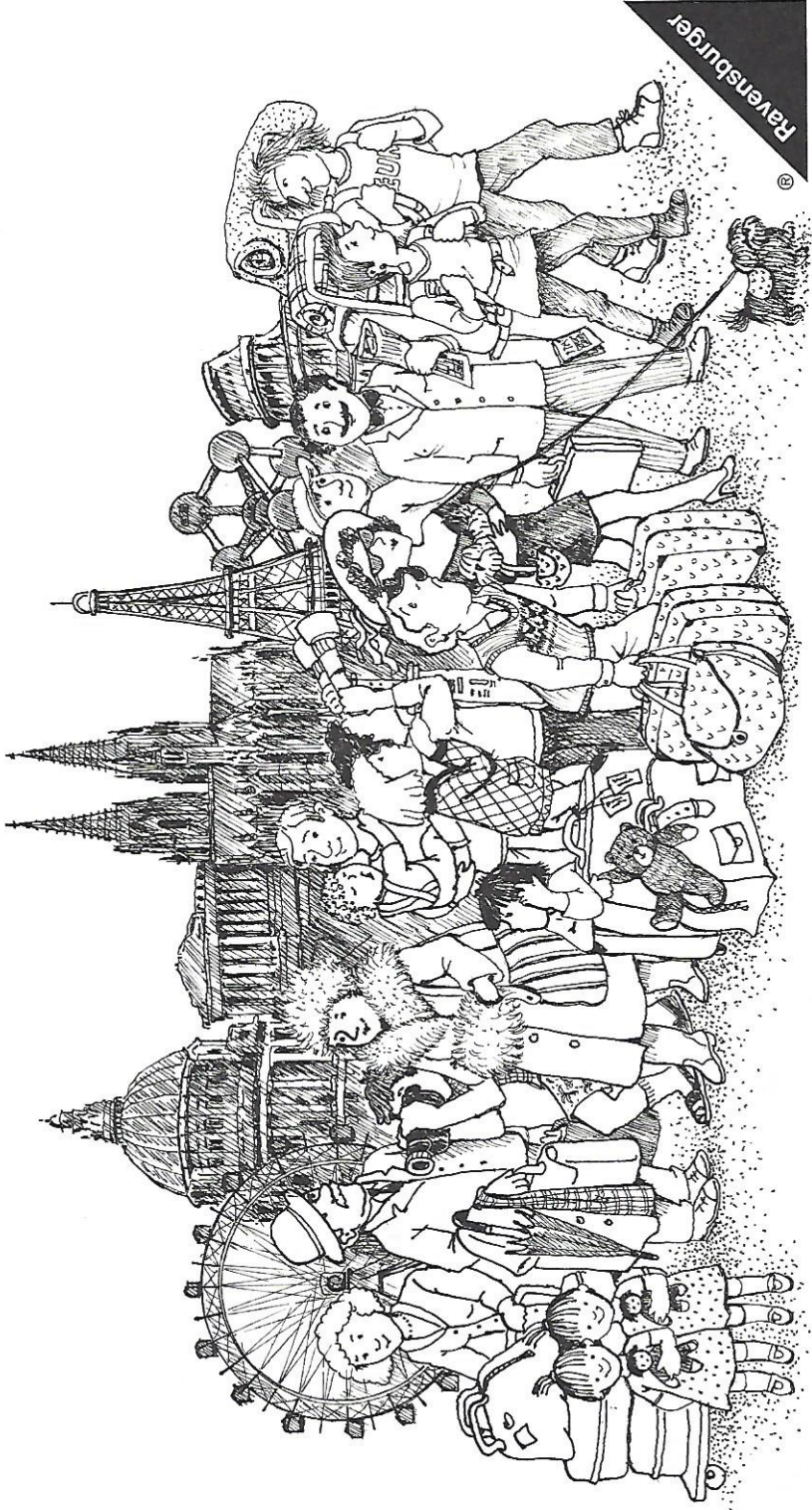
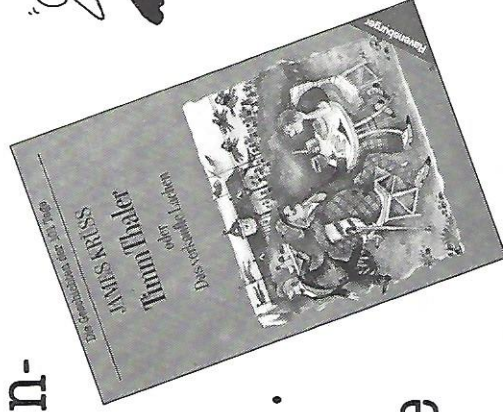


EUROPAREISE



„Wenn Du gern spielst . . .
in viele Rollen schlüpfst und Dir
gerne was vorstellst, hätten
wir da einen Tip für Dich.
Mit den Ravensburger Taschen-
Büchern kannst Du nämlich
träumen, lachen, Abenteuer
erleben, die Welt entdecken . . .
wonach es Dir eben ist. Auf
alle Fälle kannst Du eine weite
Reise ins Land der Fantasie
machen.“



Ravensburger

258169

Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,
Hobby- und Mailprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

EUROPAREISE

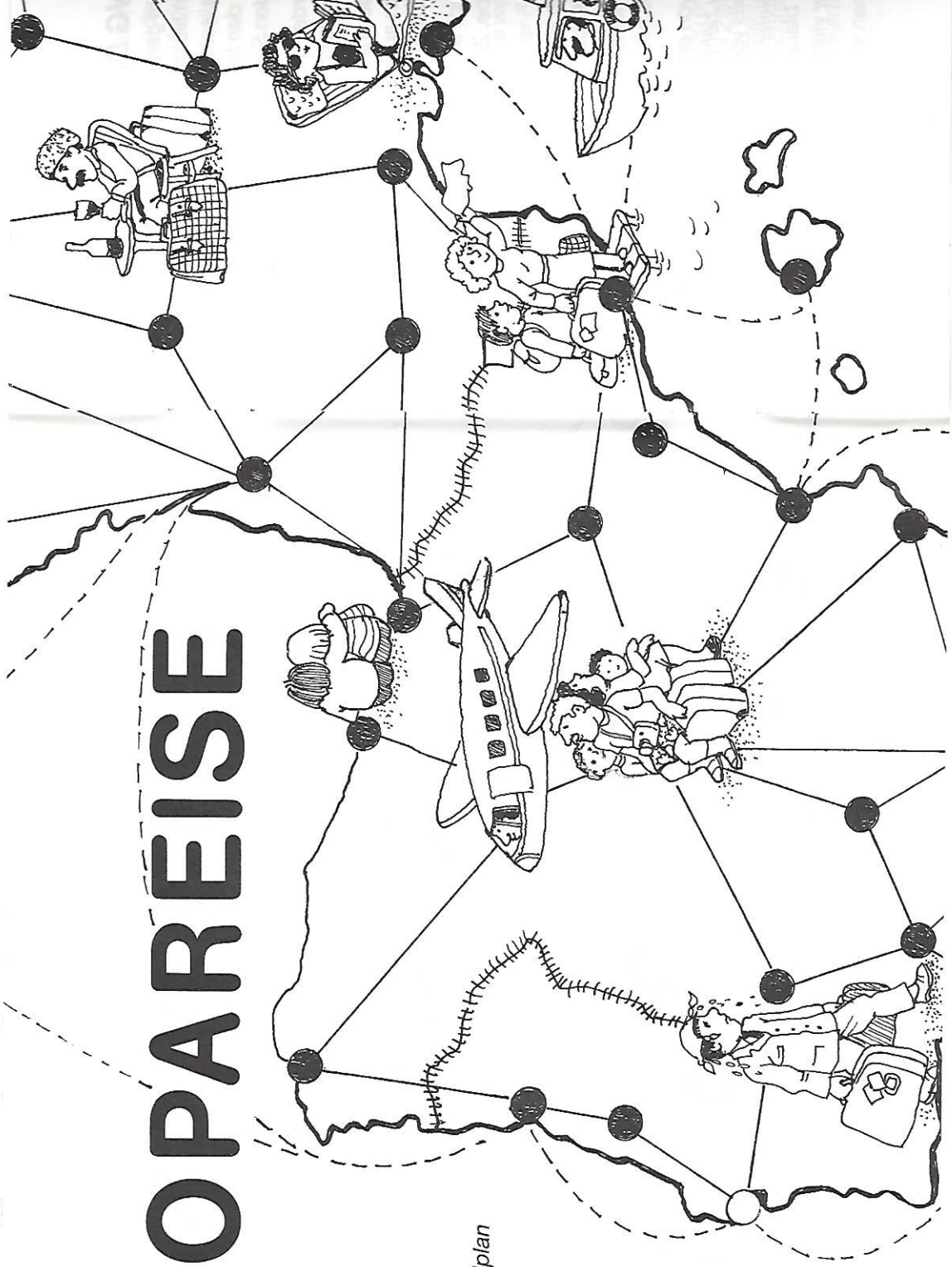
EUROPAREISE

Ravensburger® Spiele 01205 3

Grafik: Gerhard Schmid

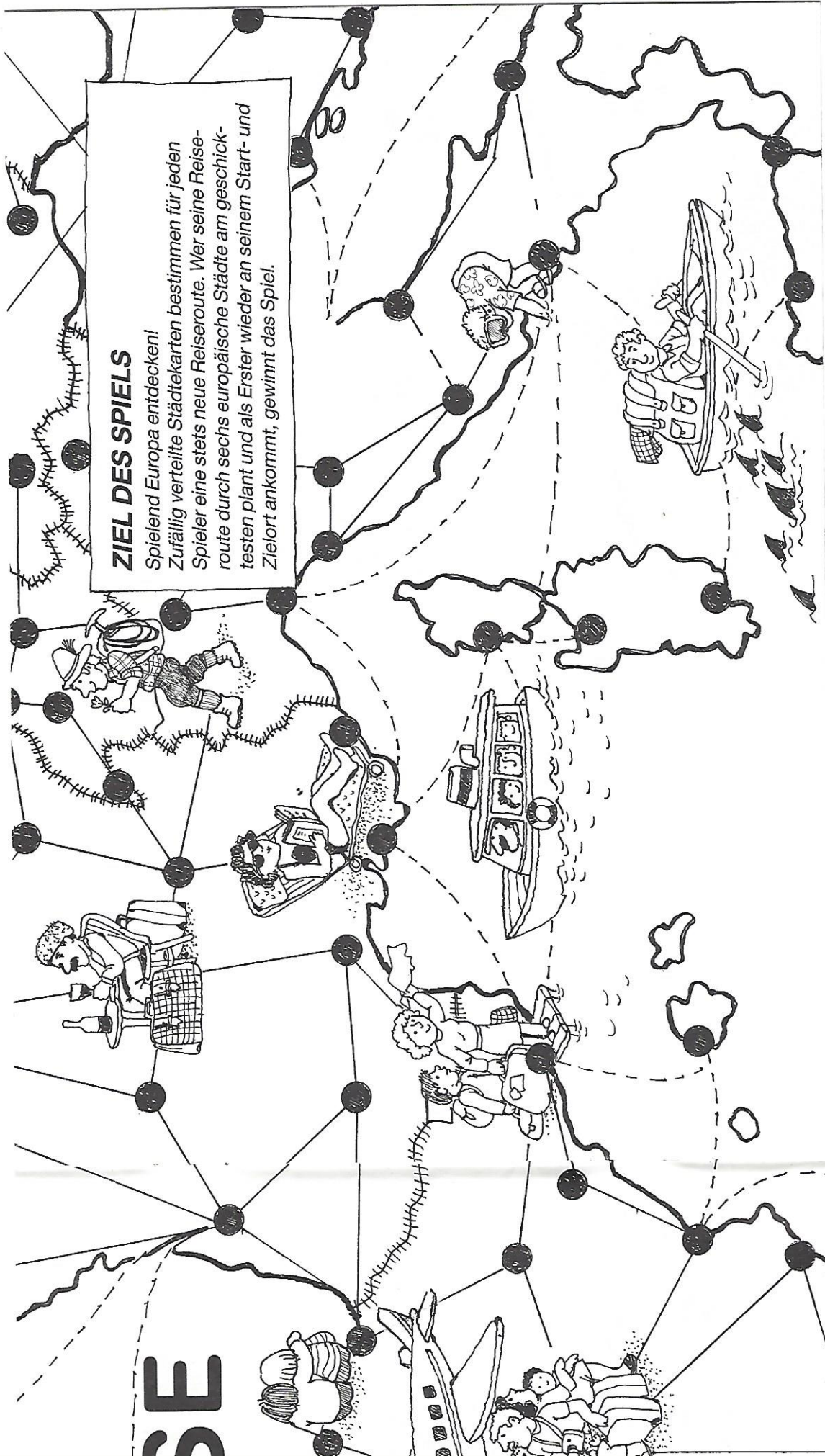
Würfel-Reisespiel für 2 bis 6 Spieler
ab 10 Jahren

Inhalt: 1 beidseitig bedruckter Spielplan
168 Städtkarten (mit Foto)
28 Ereigniskarten
6 Spielfiguren
6 Fähnchen
6 Flugpläne
1 Würfel
1 Spielanleitung

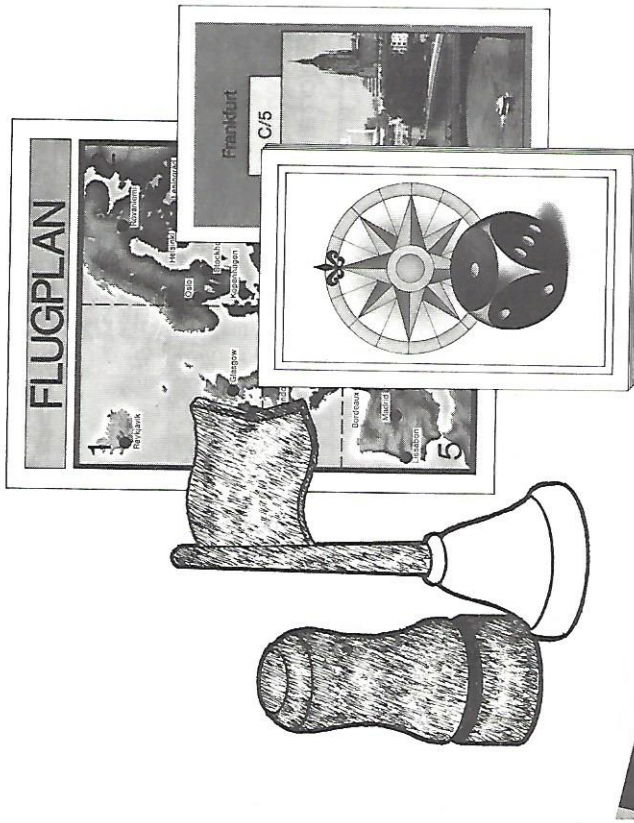


ZIEL DES SPIELS

Spielend Europa entdecken!
Zufällig verteilte Städtetkarten bestimmen für jeden Spieler eine stets neue Reiseroute. Wer seine Reiseroute durch sechs europäische Städte am geschicktesten plant und als Erster wieder an seinem Start- und Zielort ankommt, gewinnt das Spiel.



REISE



VORBEREITUNG DES SPIELS

Die Spieler entscheiden gemeinsam, auf welcher der beiden Spielplanseiten sie die EUROPAREISE spielen wollen: auf der physikalischen Karte (wie in einem Atlas) oder auf der Karte mit den kleinen Illustrationen. Der Spielablauf ist auf beiden Spielplanseiten genau gleich.

Die Ereigniskarten werden aussortiert und als Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Städtkekarten werden nach Farben sortiert und mit der Bildseite nach oben auf drei Stöße gelegt. Jeder Kartenstoß wird einzeln gut durchgemischt.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und das Fähnchen der gleichen Farbe. Zusätzlich erhält jeder einen Flugplan.



Start und Ziel

Jeder Spieler startet von einer anderen Stadt in seine EUROPAREISE. Dazu zieht sich jeder eine Städtkekarte und zwar reihum jeweils von einer anderen Farbe.

Beispiel: Der erste Spieler bekommt eine rote Städtkekarte, der zweite eine blaue Städtkekarte, der dritte eine gelbe Städtkekarte, der vierte wiederum eine rote Städtkekarte usw.

Die auf dieser Karte angegebenen Ziellorte der Reise des betreffenden Spielers sind auf dem Spielplan eingetragen.

Reiseroute

Jeder Spieler erhält nun sechs und zwar zwei Karten von jeder Farbe an, durch welche Städte seine Reise durch Europa maßgebend sein wird. Wenn die Spielrunde die Städte durchlaufen können auch noch mehr Karten...

Um das Auffinden der Städte zu erleichtern, ist auf jeder Karte ein Buchstabe und eine Zahl angegeben, die den Namen der Stadt angibt. Man nun danach der Randreihenfolge folgen, kann man die Städte leicht finden. Jeder sollte sich seine Städte...

STUNGEN DES SPIELS

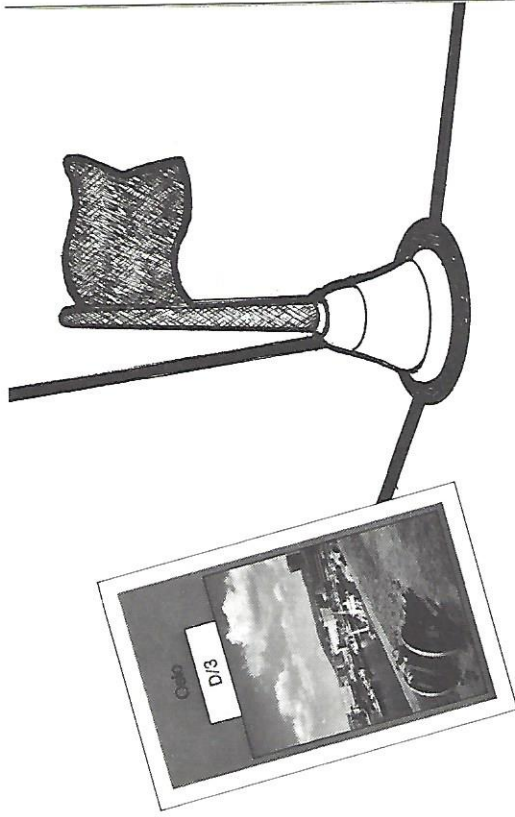
beiden gemeinsam, auf welcher der
seiten sie die EUROPA REISE spielen
physikalischen Karte (wie in einem Atlas)
e mit den kleinen Illustrationen. Der
f beiden Spielplanseiten genau gleich.
plan werden aussortiert und als Stapel
plan bereitgelegt.
werden nach Farben sortiert und mit
h oben auf drei Stöße gelegt. Jeder
einzelnen gut durchgemischt.

nimmt sich eine Spielfigur und das Fähn-
n Farbe. Zusätzlich erhält jeder einen

Ziel

artet von einer anderen Stadt in seine
Dazu zieht sich jeder eine Städtekarte
n jeweils von einer anderen Farbe.
ste Spieler bekommt eine rote Städte-
e eine blaue Städtekarte, der dritte eine
te, der vierte wiederum eine rote

Die auf dieser Karte angegebene Stadt ist der Start- und
Zielort der Reise des betreffenden Spielers. Bei dieser
Stadt stellt jeder Spieler als Markierung sein Fähnchen
auf den Spielplan.



Reiseroute

Jeder Spieler erhält nun sechs weitere Städtekarten,
und zwar zwei Karten von jeder Farbe. Diese Karten
geben an, durch welche Städte der betreffende Spieler
seine Reise durch Europa machen muß.

Wenn die Spielrunde die Spielzeit verlängern will,
können auch noch mehr Karten ausgeteilt werden.

Um das Auffinden der Städte zu erleichtern, ist auf jeder
Karte ein Buchstabe und eine Ziffer angegeben. Wenn
man nun danach der Randeinteilung des Spielplans
folgt, kann man die Städte leichter finden (Oslo findet
man z.B. im Planquadrat D3).

Jeder sollte sich seine Städtekarten ansehen, um für
sich die schnellste Reiseroute herauszufinden.



SPIELREGEL

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Der jüngste Spieler darf beginnen. Er würfelt und zieht seine Spielfigur um so viele Städte weiter, wie er Würfelpunkte gewürfelt hat. Kommt er dabei auf oder durch eine Stadt, die er besuchen muß, so darf er die betreffende Städtekarte abgeben.

Man darf in alle Richtungen ziehen, nur nicht in einem Zug hin und auf der gleichen Strecke wieder zurück.
Man darf an allen Spielfiguren und Fähnchen vorbeiziehen. Auf einer Stadt dürfen jedoch niemals zwei Figuren stehen. Endet der Zug auf einer Stadt, auf dem sich ein fremdes Fähnchen oder eine Spielfigur befindet, muß man auf der vorhergehenden Station halten und darf die Reise erst beim nächsten Mal fortsetzen.

Nach einer 6 wird nicht noch einmal gewürfelt.

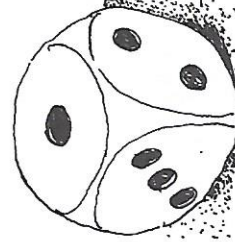
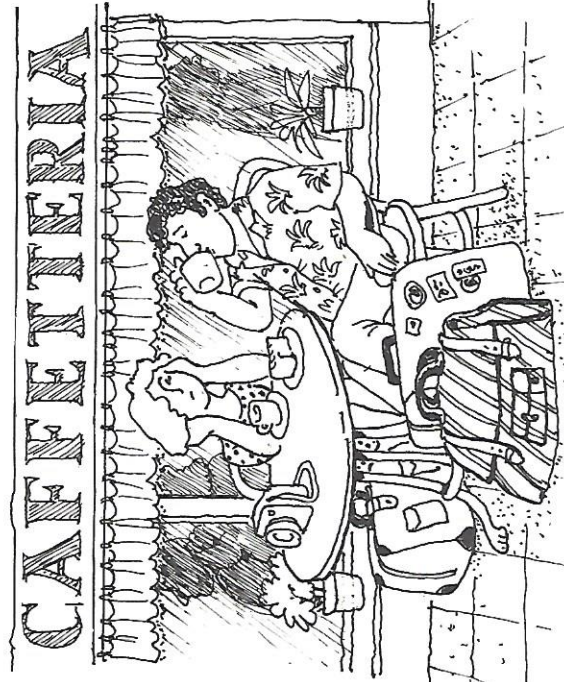
Ereigniskarten

Würfelt ein Spieler eine 1, so hat er die Wahl: Entweder er zieht mit seiner Spielfigur einen Punkt weiter oder

er bleibt stehen und nimmt sich eine Ereigniskarte. Er muß die Anweisung der Karte sofort ausführen.

Verkehrsverbindungen

Die durchgezogenen Linien stellen S Verbindungen dar. Die Verkehrsverbindungen sind teilweise durch die Illu brochen. Die Linien gelten aber als c bindungen.

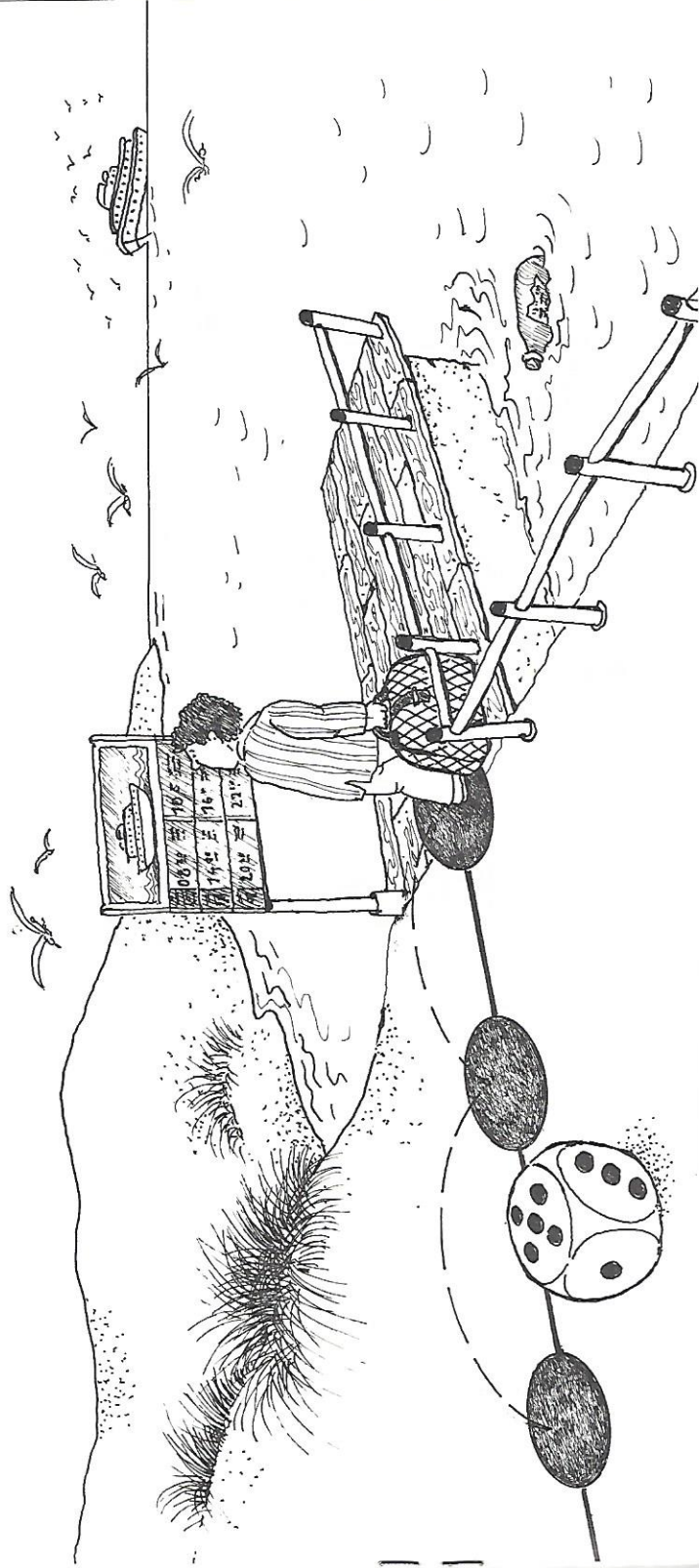


Seeverbindungen

Zieht man auf eine Hafenstadt und will eine gestrichelte Schifffahrtslinie benützen, so muß man stehen bleiben (restliche Würfelpunkte verfallen). Beim nächsten Zug darf man entlang der gestrichelten Schifffahrtslinie zum nächsten Hafen ziehen. Bei Schifffahrten wird nicht gewürfelt, man darf jeweils nur um einen Hafen weiter fahren.

Verkehrsverbindungen

Die durchgezogenen Linien stellen Straßen bzw. Zugverbindungen dar. Die Verkehrsverbindungen auf der Bildkarte sind teilweise durch die Illustration unterbrochen. Die Linien gelten aber als durchgehende Verbindungen.



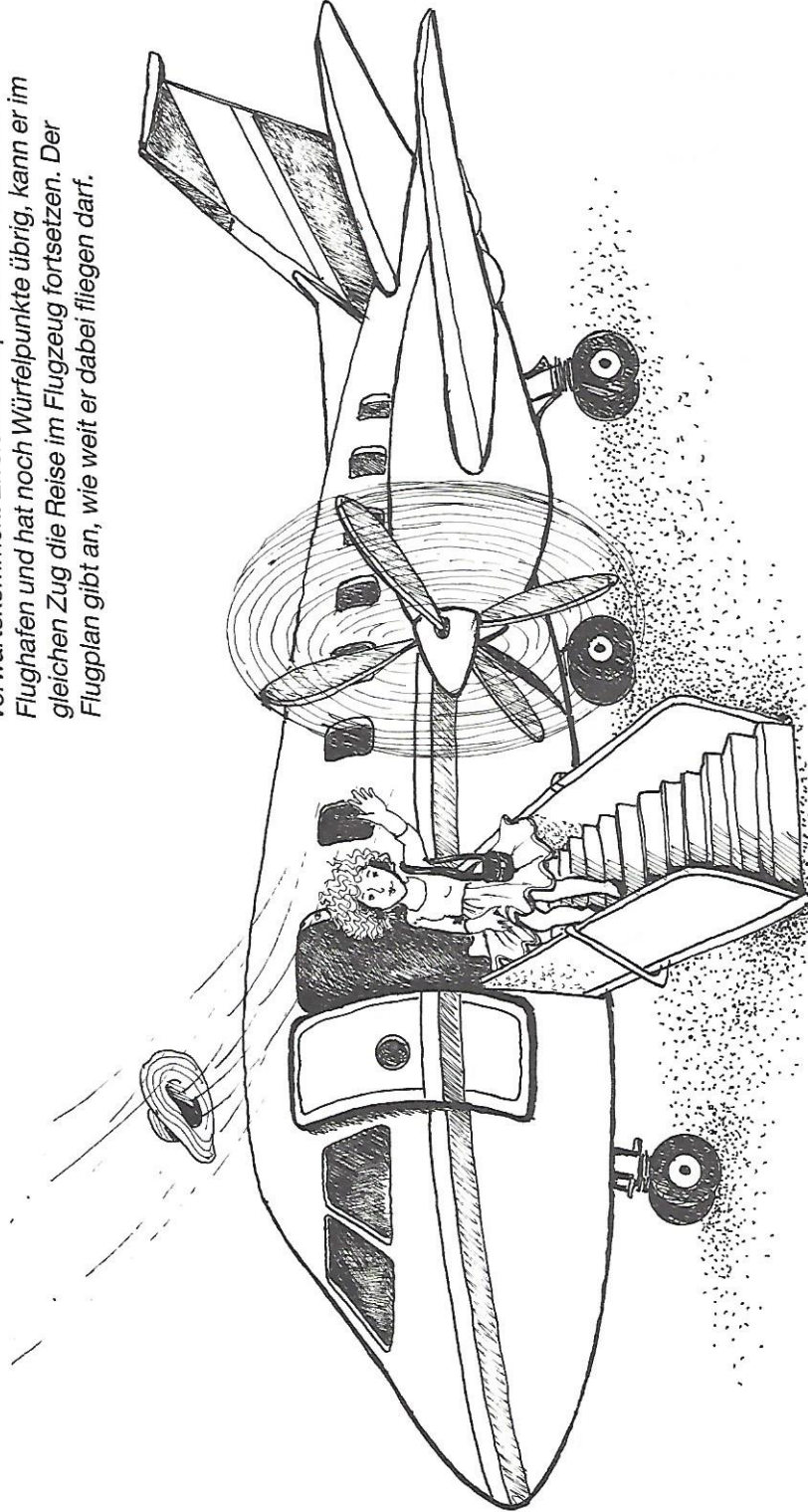
n
ine 1, so hat er die Wahl: Entweder
bief figur einen Punkt weiter

nimmt sich eine Ereigniskarte.
ng der Karte sofort ausführen.



Flugverbindungen

Die mit einem roten Punkt versehenen Städte sind auch mit dem Flugzeug zu erreichen. Durch geschicktes Ausnutzen der Flugverbindungen kann man schneller vorwärtskommen. Erreicht ein Spieler eine Stadt mit Flughafen und hat noch Würfelpunkte übrig, kann er im gleichen Zug die Reise im Flugzeug fortsetzen. Der Flugplan gibt an, wie weit er dabei fliegen darf.



Der Flugplan ist in sechs Bereichen innerhalb eines Bereichs kostet
Ein Beispiel: Ein Flug von Moskau 2 Punkte.

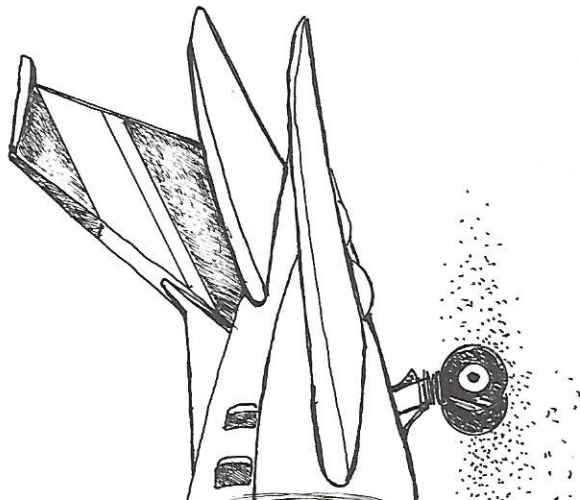
Will man von einem Bereich in den Bereich fliegen, benötigt man
Beispiel: Ein Flug von Lissabon 4 Würfelpunkte.

Man darf nur gradlinig von einem Bereich fliegen, niemals diagonal

Pro Zug darf man einmal fliegen oder anfliegen will, muß frei sein oder Flughafen eines anderen S
Flughafen nicht frei, muß man eine andere Flugverbindung wählen
Hat der Spieler nach dem Flug übrig, so zieht er sofort vom Anrestlichen Punkte weiter.

ingen

Punkt versehenen Städte sind auch zu erreichen. Durch geschicktes Verbindungen kann man schneller Erreicht ein Spieler eine Stadt mit noch Würfelpunkte übrig, kann er im eise im Flugzeug fortsetzen. Der ie weit er dabei fliegen darf.



Der Flugplan ist in sechs Bereiche eingeteilt. Ein Flug innerhalb eines Bereichs kostet 2 Würfelpunkte. Ein Beispiel: Ein Flug von Moskau nach Oslo kostet 2 Punkte.

Will man von einem Bereich in den nächsten angrenzenden Bereich fliegen, benötigt man 4 Punkte.

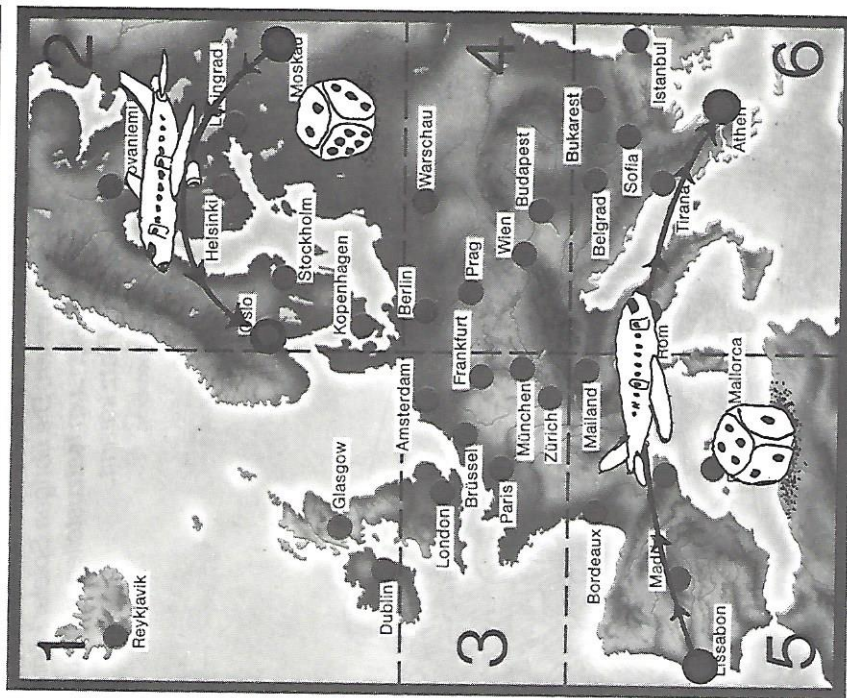
Beispiel: Ein Flug von Lissabon nach Athen kostet 4 Würfelpunkte.

Man darf nur gradlinig von einem Bereich zum nächsten Bereich fliegen, niemals diagonal.

Pro Zug darf man einmal fliegen. Der Flughafen, den man anfliegen will, muß frei sein. Es darf dort keine Figur oder Fähnchen eines anderen Spielers stehen. Ist der Flughafen nicht frei, muß man normal weiterziehen oder eine andere Flugverbindung wählen.

Hat der Spieler nach dem Flug noch Würfelpunkte übrig, so zieht er sofort vom Ankunftsflughafen um die restlichen Punkte weiter.

FLUGPLAN



ENDE DES SPIELS

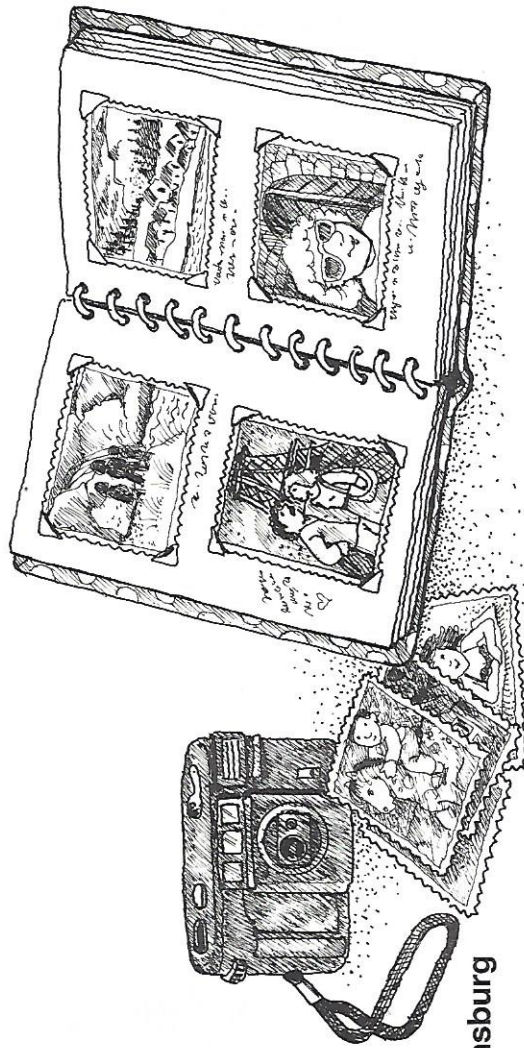
Wer als Erster wieder zurück zu seinem Start- und Zielort gekommen ist und alle Städtekarten abgegeben hat, hat das Spiel gewonnen. Die übrigen Spieler können jetzt noch weiterspielen, um festzustellen, wer auf den zweiten und dritten Platz kommt.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Fotos:
Bildagentur Mauritius (154),
Bavaria-Verlag Bildagentur (6),
Jürgens Photo (2)

Fotos:
Bildagentur Mauritius (154),
Bavaria-Verlag Bildagentur (6),
Jürgens Photo (2)



Otto Maier Verlag Ravensburg