



## **Spielanleitung**

**Zahl der Spieler:** 2 – 6  
**Alter:** ab 12 Jahre, Version A (mit Fragen)  
ab 8 Jahre, Version B (ohne Fragen)

**Inhalt:**

- Großer Spielplan mit der Landkarte Europas
- 165 Spielkarten mit einer Auswahl der größten Städte Europas und Informationen und Fragen zu den Städten und Ländern
- 6 Spielfiguren
- Reise-Chips mit farbigen Ziffern in Schwarz, Blau und Rot (Einer, Zweier, Fünfer)
- 6 x 5 Zielnachweis-Plättchen in den Farben der Spielfiguren
- 2 Würfel (1 Symbolwürfel, 1 Augwürfel)
- Spielanleitung

Auf den folgenden Seiten wird die Spielanleitung in der **Version A, für Spieler ab 12 Jahren**, erklärt. Die Version B, für Spieler ab 8 Jahren, befindet sich auf der vorletzten Seite.

---

## Spielvorbereitung

---

### Karten ordnen

Die 165 Karten werden nach ihrer Numerierung geordnet, damit man ohne Probleme sofort eine bestimmte Karte aufgrund ihrer Nummer finden kann. Sie werden dann in den Einsatz der Spielschachtel gestellt oder als Stapel bereitgelegt. (Aus technischen Gründen mußten die farbigen Hauptstadt-karten sowie die Karten „Edinburgh“, „Cardiff“, „Belfast“ und „Istanbul“ in einem Kartenpäckchen zusammengefaßt werden. Bitte beim Sortieren beachten! Die Karten „Oslo“ und „Groningen“ tragen unten rechts eine 1, die Karten „Antwerpen“ und „Sarajevo“ eine 2. Diese Ziffern sind sortier-technisch bedingt und haben keine Bedeutung für das Spiel.)

### Spielfiguren und Zielnachweis-Plättchen

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und in der gleichen Farbe je 5 Zielnachweis-Plättchen.

erreicht haben und welche sie noch besuchen müssen. Bleibt ein Spieler in einer Ziel-Stadt stehen, so muß er sich eine Frage von der dort liegenden Karte erwürfeln, um zu neuen Reise-Chips zu kommen.

---

## Ende des Spieles

---

Sobald ein Spieler alle 5 Ziel-Städte erreicht und zur Ausgangs-Stadt zurückgekehrt ist, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

---

## Spielvarianten

---

Man kann – immer nach vorheriger, gemeinsamer Vereinbarung – die Europa-Reise auch etwas anders spielen.

### Hier einige Beispiele:

- Man wählt nicht fünf, sondern weniger Ziel-Städte aus, um das Spiel etwas zu verkürzen. Genauso kann man auch mehr als fünf Ziel-Städte vereinbaren.
- Man gestattet, daß ein Spieler, der eine Frage nicht beantworten konnte (und deshalb nicht um Reise-Chips würfeln darf), sich noch eine zweite oder dritte Frage erwürfeln darf.
- Man vereinbart, daß ein Spieler, statt um Reise-Chips zu würfeln, seine vorhandenen Reise-Chips nach eigenem Belieben in andere Farben wechseln darf (ohne natürlich den Gesamtwert zu ändern).

---

## Spielanleitung Version B, für Spieler ab 8 Jahren

---

Man spielt nach exakt den gleichen Spielregeln wie in Version A beschrieben – mit einer Ausnahme:  
Es werden **keine Informationen vorgelesen und keine Fragen gestellt**. Das heißt, daß die Städte-Karten (mit Ausnahme der 5 gezogenen Ziel-Städte-Karten) nicht benötigt werden.  
Ein Spieler, der mit dem Ziehen fertig ist, darf in diesem Fall sofort um neue Reise-Chips würfeln.  
Diese Variante eignet sich sowohl für ein besonders schnelles Spiel, als auch für jüngere Spieler.

Und nun viel Spaß auf der Reise **Kreuz und quer durch Europa!**

Danach erwürfelt sich der Spieler mit dem Augwürfel eine der 5 Fragen der **Kartentrückseite**:

Bei einer **1** wird ihm vom linken Nachbarn die **erste** Frage, bei einer **2** die **zweite** Frage, bei einer **3** die **dritte** Frage usw. gestellt.

Bei einer **6** darf der Spieler selbst eine der fünf Fragen bestimmen.

**Hinweis:** Meistens haben die Fragen 1 – 3 einen Bezug zu den Informationen der Kartenvorderseite. Die Fragen 4 und 5 sind in der Regel allgemeine Fragen zum jeweiligen Land.

Erfahrene Spielrunden können auf das Vorlesen der Informationen verzichten, um schneller spielen zu können.

### 3. Um Reise-Chips würfeln

Konnte ein Spieler die ihm gestellte Frage **richtig** beantworten, so hat er das Recht, um neue Reise-Chips zu würfeln. Konnte er die gestellte Frage **nicht** beantworten oder war die Antwort **falsch**, so darf er **nicht** um Reise-Chips würfeln, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

#### Das Würfeln um Reise-Chips geht so:

Man würfelt mit dem Symbol- und dem Augwürfel gleichzeitig. Die **Anzahl der geworfenen Augen** sagt, welchen **Wert** an Reise-Chips man bekommt. Das geworfene **Symbol** des Symbolwürfels sagt, welche **Art** von Reise-Chips man bekommt. Hier einige Beispiele:

Wurf-Kombination	Reise-Chips
3 – rot	Man bekommt rote Reise-Chips im Wert von 3.
6 – blau	Man bekommt blaue Reise-Chips im Wert von 6.
1 – schwarz	Man bekommt einen schwarzen Reise-Chip im Wert von 1.
5 – Stern	Man bekommt Reise-Chips im Wert von 5, nach eigenem Wunsch: z. B. schwarze, rote und blaue gemischt oder auch nur von einer Farbe.

## Wieviele Reise-Chips darf ein Spieler besitzen?

### Von jeder Farbe höchstens Chips im Gegenwert von 10!

Wer aufgrund eines Würfel-Ergebnisses mehr bekommen würde, erhält dennoch nur so viele, daß sein Besitz 10 Punkte **pro Farbe** nicht überschreitet. (Man kann also nicht beliebig viele Reise-Chips sammeln, um dann in einem Zug eine ungeheure Strecke zurückzulegen.)

## Ziel-Städte erreichen

Wer eine Zielstadt erreicht, legt neben die Städte-Karte, (die zu Beginn aus dem Stapel gezogen wurde), **eines** seiner 5 **Zielnachweis-Plättchen**. So kann jederzeit überprüft werden, welche Ziel-Städte die Spieler schon

## Reise-Chips

Jeder Spieler bekommt schwarze, rote und blaue Reise-Chips, die pro Farbe den **Gegenwert 5** besitzen müssen. Also entweder 5 Einer **oder** zwei Zweier/einen Einer **oder** einen Zweier/drei Einer **oder** einen Fünfer von jeder Farbe. Die Stückelung spielt keine Rolle.

Der Rest der Reise-Chips kommt in den Sortiereinsatz der Spiel-Schachtel. Ein Spieler übernimmt während des Spieles die Ausgabe und das Wechseln der Reise-Chips.

## Ausgangs-Stadt bestimmen

Die Spieler bestimmen in gemeinsamer Absprache eine Stadt aus den 165 Karten und stellen dort ihre Spielfiguren zum Start auf. Man kann für jedes Spiel eine andere Ausgangs-Stadt wählen.

**Hinweise:** Nicht alle 165 Karten beziehen sich auf eine Stadt, manchmal handelt es sich auch um einen Stadt-Staat oder eine Insel. Im Text wird jedoch immer von „Stadt“ gesprochen. Die Inseln „Malta“ und „Kreta“ sowie die Stadt „Reykjavik“ konnten auf der Karte nicht eingezeichnet werden, weil sie zu weit außerhalb des Kartenausschnittes liegen. Als Punkt gilt hier der blaue Pfeil.

## Fünf Ziel-Städte ziehen

Aus den 165 Karten werden insgesamt 5 beliebige Karten gezogen. Danach sucht man auf dem Plan diese Ziele und legt jeweils die entsprechende Karte am Rand des Spielplanes (möglichst in der Nähe der Stadt) mit der **Informationsseite nach oben** ab. Diese 5 Städte sind für dieses Spiel die Ziel-Städte, die jeder Spieler „besuchen“ muß.

## Den Beginner ermitteln

Reihum würfelt jeder Spieler mit dem Augwürfel. Wer die höchste Zahl wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

---

## Ziel des Spieles

---

Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich vom Start aus die 5 Ziel-Städte zu erreichen. Wer als erster alle 5 Ziel-Städte erreicht und **zur Ausgangs-Stadt zurückgekehrt ist**, hat gewonnen.

---

## Spielverlauf

---

### Die Reise-Mittel

Es gibt drei Reismittel:

- Auto/Bahn** (schwarze Verbindungslinien)  
**Flugzeug** (rote Verbindungslinien)  
**Schiff** (blaue Verbindungslinien)

### Die Reise-Chips

Entsprechend den drei Reismitteln gibt es in den drei Farben Reise-Chips. Von jeder Farbe besitzt jeder Spieler zu Beginn Chips **im Gegenwert der Zahl 5**.

Da man bei jedem Zug die dafür nötigen Reise-Chips bezahlen muß, braucht jeder Spieler immer wieder neue Reise-Chips. Sie werden normalerweise **nach** dem Ziehen erwürfelt.

Der Spieler, der die Reise-Chips verwaltet, gibt sie aus und nimmt sie ein. Ein Reise-Chip hat immer den Wert, der aufgedruckt ist. Man kann bei Bedarf jederzeit Chips umwechseln, jedoch nur **in der gleichen Farbe**, z. B. einen **roten** Fünfer-Chip in 5 **rote** Einer usw.

### Erklärung des Symbolwürfels

Die Symbole des Symbolwürfels beziehen sich auf die Art und Farbe der Reise-Chips. Der Würfel hat folgende Flächen:

- 2 x Schwarz** = schwarze Reise-Chips  
**1 x Rot** = rote Reise-Chips  
**1 x Blau** = blaue Reise-Chips  
**2 x Stern** = freie Auswahl

### Die Reise-Route

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann seine Route selbst bestimmen, sofern er die entsprechenden Reise-Chips besitzt.

Man zieht immer von **Stadt zu Stadt**. Zwischen zwei Städten kann man **nicht** stehenbleiben. Folgt ein Spieler den **schwarzen** Linien, so muß er mit **schwarzen** Reise-Chips bezahlen.

Folgt ein Spieler den **blauen** Linien, so muß er mit **blauen** Reise-Chips bezahlen.

Folgt ein Spieler den **roten** Linien, so muß er mit **roten** Reise-Chips bezahlen. Man kann **innerhalb** eines Zuges z. B. auch zuerst auf einer schwarzen, dann auf einer blauen oder roten Linie ziehen.

Wichtig ist nur, daß man Reise-Chips in der entsprechenden Farbe und in der erforderlichen Menge bezahlen kann.

## Wieviele Reise-Chips muß man bezahlen?

### Reisen auf schwarzen Linien:

Der Zug auf einer **schwarzen** Linie von einer Stadt zur nächsten kostet grundsätzlich **einen** Punkt – egal wie lang die schwarze Linie ist. So kostet der Zug von Rotterdam nach Den Haag genauso **einen** Punkt wie der Zug von Moskau nach Kiew.

### Reisen auf blauen und roten Linien:

Zu jeder blauen und roten Linie gehört eine Zahl. Sie gibt an, wieviel „die Reise kostet“. Wer auf einer blauen oder roten Linie reist, muß immer die **gesamte Summe** bezahlen. Man kann also nicht auf der Linie zwischen zwei Städten stehenbleiben.

Hat man nicht genügend Chips in der Farbe, so muß man eine andere Route wählen, oder warten, bis man genügend Chips besitzt.

### Hinweise:

Rom und Vatikanstadt gelten als **ein** Punkt. Von Rom nach Vatikanstadt muß also nichts bezahlt werden.

Es gibt Städte, die mit Linien verbunden sind und auf der Reise-Route benutzt werden müssen, von denen es jedoch keine Städte-Karte gibt, z. B. Dover und Calais. Bei der Berechnung der Reise-Chips werden diese Punkte jedoch wie andere Städte behandelt.

## Die drei Spielhandlungen eines Spielers

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, vollzieht folgende Spielhandlungen in der angegebenen Reihenfolge:

### 1. Ziehen

Mit der Spielfigur zieht man von Stadt zu Stadt, wobei je nach Art und Länge der Route entsprechende Reise-Chips **sofort** bezahlt werden müssen.

**Hinweis:** Die 1. Spielhandlung kann entfallen, denn man muß nicht unbedingt ziehen, wenn man nicht genügend Reise-Chips besitzt oder ganz einfach noch warten will. Man muß nicht alle Reise-Chips, die man besitzt, in einem Zug ausspielen.

### 2. Eine Frage beantworten

Nach dem Ziehen kommt ein Spieler auf einer **bestimmten Stadt** zum Stehen. Oder er hat auf das Ziehen verzichtet und steht auf der Stadt, auf der er schon vorher stand.

Der **linke Nachbar** des Spielers sucht sofort die entsprechende Karte heraus und liest der gesamten Spielrunde die Informationen der **Vorderseite** laut vor.