



D Von Alan R. Moon and Aaron Weissblum
Für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Europa ist immer eine Reise wert! Viele Wege führen in diesem spannenden Reisespiel zum Ziel, man muss nur die richtigen finden! Die Spieler versuchen, in Windeseile eine Reiseroute zusammenzustellen, die von Anfang bis Ende ohne Unterbrechung bereist werden kann. Dazu gilt es, die anfänglich verteilten Karten durch einfaches Tauschen mit diversen Stapeln in eine richtige Route zu verwandeln.

Der Inhalt

- 4 Routenplaner
- 60 Karten bestehend aus
 - 40 Länderkarten
 - 10 Flugzeugkarten in 5 verschiedenen Farben
 - 10 Schiffskarten
- 2 Europakarten zur Orientierung (eine mit Originalbezeichnungen der Länder und eine mit deutschen Ländernamen)



4 Routenplaner



40 Länderkarten



10 Flugzeugkarten
in 5 verschiedenen Farben



10 Schiffskarten



- Europakarte in Tischmitte
- Karten mischen
- Jeder Spieler erhält 10 verdeckte Karten und 1 Routenplaner

Karten nacheinander in Routenplaner stecken

5 Karten vom Stapel aufdecken

Route aus 10 zusammenhängenden Karten bilden

- 2 Möglichkeiten:
- Karte vom verdeckten Stapel
 - Karte von einem Ablagestapel

- Gezogene Karte:
- auf Ablagestapel legen
 - mit anderer Karte aus Routenplaner austauschen

Jederzeit 5 offene Ablagestapel!

1. Von einer Länderkarte zu einer direkt angrenzenden

2

Die Vorbereitung

Die Europakarte wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Karten werden verdeckt gemischt und jeder Spieler nimmt sich 10 Karten, die noch nicht angesehen werden dürfen. Die restlichen Karten bleiben als verdeckter Stapel liegen.

Jeder Spieler erhält einen Routenplaner.

Nun nehmen alle Spieler gleichzeitig jeweils eine ihrer Karten, schauen sie sich an und legen sie an eine beliebige Stelle auf ihrem Routenplaner. Diesen Vorgang wiederholen alle nacheinander für die restlichen neun Karten. Sobald eine Karte im Routenplaner steckt, darf sie während dieser Vorbereitungsphase nicht mehr gegen eine andere ausgetauscht werden.

Danach werden die obersten fünf Karten vom Stapel nebeneinander aufgedeckt. Sie bilden fünf einzelne Ablagestapel (siehe Seite 1).

Das Spielziel

Die Spieler müssen möglichst schnell mit allen 10 Karten auf ihrem Routenplaner eine Route zusammenstellen, die in einer ununterbrochenen Folge gereist werden kann.

Der Spielablauf

Wer als Erstes seine 10 Karten in seinen Routenplaner gesteckt hat, beginnt. Danach folgen die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, nimmt sich entweder:

- (a) die oberste Karte des verdeckten Stapels oder
- (b) die oberste Karte von einem der fünf Ablagestapel.

Diese gezogene Karte kann er entweder:

- (a) sofort wieder auf einen der fünf Ablagestapel legen oder
- (b) mit einer der Karten aus seinem Routenplaner austauschen und die so frei gewordene Karte auf einen der Ablagestapel legen.

Wichtig: Es müssen zu jeder Zeit 5 offene Ablagestapel zur Verfügung stehen (anfänglich enthalten sie nur 1 Karte, können aber im Laufe des Spiels anwachsen). Sollte ein Spieler also die letzte Karte eines Ablagestapels genommen haben, so muss er die ausgetauschte Karte genau auf diesen wieder abwerfen.

Sollte der verdeckte Stapel leer sein, so werden von allen Ablagestapeln alle Karten bis auf die jeweils oberste genommen und zu einem neuen verdeckten Stapel gemischt. Karten dürfen nicht innerhalb des Routenplaners vertauscht werden.

Reisen

Die Karten in dem Routenplaner sollen eine aufeinander folgende Reiseroute bilden. Die Reihenfolge wird durch die Art des Reisens bestimmt. Es gibt 3 Möglichkeiten zu reisen:

1. Die Landreise

Eine Landreise findet zwischen zwei Länderkarten statt, die eine gemeinsame Grenze haben.
Beispiel: Spanien und Frankreich.



2. Die Flugreise

Als Flug gelten drei Karten, zwei Länderkarten und eine Flugzeugkarte, wobei die Länderkarten und die Flugzeugkarte dieselbe Farbe haben müssen. Die Flugzeugkarte muss sich zwischen den Länderkarten befinden.

Beispiel: Polen, violette Flugzeug und Türkei.



2. Von einer Länderkarte mit einem Flugzeug in der Landesfarbe zu einem anderen Land in der Farbe.



3. Die Schifffahrt

Als Schifffahrt gelten drei Karten, zwei Länderkarten und eine Schiffskarte, wobei die Länder durch eine Wasserlinie (Schiffsroute) verbunden sein müssen. Die Schiffskarte muss sich zwischen den Länderkarten befinden.

Beispiel: Großbritannien, Schiff und Frankreich.

Eine Reiseroute kann aus allen Reisearten beliebig kombiniert werden.

3. Von einer Länderkarte auf einer Schiffsroute mit einem Schiff zu einem anderen Land.

Am Ende und am Anfang der Route dürfen weder eine Flugzeugkarte noch eine Schiffskarte stecken.

Weder Schiffskarte noch Flugzeugkarte am Anfang und Ende der Route

Spielende

Sobald ein Spieler alle seine 10 Karten zu einer Route zusammengestellt hat, die er in einer Folge abreisen kann, ruft er "Europa Tour!". Er zeigt seine Karten, so dass die Mitspieler die Reiseroute verfolgen und überprüfen können. Ist die Reiseroute fehlerfrei, hat er gewonnen. Hat sich jedoch ein Fehler eingeschlichen, so steckt er die Karten wieder in seinen Routenplaner und das Spiel geht weiter.

Rufen zwei Spieler gleichzeitig "Europa Tour!", gewinnt - bei beiderseits gültigen Reisen - derjenige mit den meisten Ländern auf seiner Route.

Beispiel: Großbritannien, Schiff, Frankreich, Italien, Schiff, Griechenland, Türkei, violette Flugzeug, Polen, Deutschland



© 2003 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin,
 Made in Germany, www.schmidtspiele.de, Art.-Nr. 49069
 © 2002 Alan R. Moon, Aaron Weissblum
 Grafik & Illustration: Grafikstudio Krüger

Aus spieltechnischen Gründen sind einige Länder auf der Europakarte verzerrt dargestellt.



EUROPA TOUR

D'Alan R. Moon et

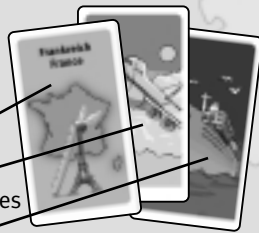
d'Aaron Weissblum

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

En Europe, il existe beaucoup d'endroits dignes d'être vus. Ce jeu de voyage captivant vous apprendra que de nombreux chemins mènent à la destination souhaitée, mais bien sûr pour cela, il faut les découvrir ! Les joueurs essaient de déterminer, au plus vite, l'itinéraire idéal pour visiter autant de pays européens que possible. Ils échangent donc leurs cartes avec d'autres cartes issues de différentes piles pour déterminer la meilleure route à emprunter.

Le contenu

- 4 chevalets
- 60 cartes, dont :
 - 40 cartes de pays
 - 10 cartes d'avion de 5 couleurs différentes
 - 10 cartes de bateau
- 2 cartes de l'Europe pour faciliter l'orientation (une première carte avec les noms dans les langues d'origine et une deuxième carte avec les noms en allemand)



Les préparatifs

Posez la carte de l'Europe au milieu de la table. Mélangez les cartes, faces cachées. Chaque joueur reçoit 10 cartes, mais il ne doit pas encore les regarder. Les cartes restantes, faces cachées, forment un talon.

Chaque joueur reçoit un chevalet.

Ensuite, chaque joueur prend une de ses cartes, la regarde et la place, comme il veut, sur son chevalet. Puis, il prend les autres cartes, les unes après les autres, pour les classer sur le chevalet. Une fois qu'elles sont disposées sur le chevalet, elles ne peuvent plus être déplacées.

Ensuite, il retourne les cinq premières cartes du talon et les pose sur la table, les unes à côté des autres. Elles formeront cinq piles séparées sur lesquelles les cartes mises à l'écart pourront être posées (voir page 1).

Le but du jeu

Les joueurs essaient aussi vite que possible de déterminer un itinéraire en formant une route continue avec leurs dix cartes.

Le déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus voyagé commencera la partie. Puis, les autres joueront à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est au tour d'un joueur, il pioche

- (a) **ou** bien la première carte du talon, face cachée,
- (b) **ou** bien la première carte **d'une** des cinq piles de cartes mises à l'écart.

Ensuite, le joueur peut au choix :

- (a) poser cette carte sur une des cinq piles de cartes mises à l'écart
- (b) **ou** échanger la carte qu'il vient de piocher avec une des cartes qui se trouvent sur son chevalet et mettre celle de son chevalet sur une des piles de cartes mises à l'écart.

Important : il y a toujours cinq piles de cartes mises à l'écart, faces visibles. Au début de la partie, chaque pile se compose d'une seule carte, mais au cours de la partie, le nombre de cartes peut varier. Si un joueur pioche la dernière carte d'une pile de cartes mises à l'écart, il doit former une nouvelle pile de cartes avec la carte échangée.

Si, à un moment donné, le talon de cartes cachées s'épuise, on prend toutes les cartes des piles de cartes mises à l'écart, en ne laissant que la première carte de chaque pile. On mélange les cartes ramassées pour en former un nouveau talon de cartes, faces cachées, et on le pose à côté des cinq cartes des piles de cartes mises à l'écart.

Les voyages

Les cartes qui se trouvent sur le chevalet doivent définir une route de voyage ininterrompue. Mais il faut aussi respecter un certain ordre si on veut voyager dans les différents pays européens. Or, c'est la façon de voyager qui va déterminer cet ordre. Voilà ici les trois différentes façons de voyager :

1. Le voyage par terre

Deux cartes de pays qui ont une frontière commune donnent lieu à un voyage par terre.

Exemple : l'Espagne et la France



2. Le voyage en avion

Deux cartes de pays et une carte d'avion donnent lieu à un voyage en avion si les trois cartes présentent la même couleur. La carte d'avion doit se trouver, sur le chevalet, entre les

deux cartes de pays.

Exemple : la Pologne, un avion violet et la Turquie

3. Le voyage en bateau

Deux cartes de pays et une carte de bateau donnent lieu à un voyage en bateau, s'il y a une voie navigable qui unit les deux pays. La carte de bateau doit se trouver entre les deux cartes de pays correspondantes.



Exemple : la Grande-Bretagne, un bateau, la France

Les joueurs peuvent combiner les différentes façons de voyager pour définir leur route.

Les cartes d'avion ou de bateau ne doivent être utilisées ni au début ni à la fin de la route.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a pu classer ses dix cartes, selon les règles décrites ci-dessus, de façon à obtenir une route de voyage continue, il annonce à haute voix : «tour de l'Europe». Ensuite, il montre ses cartes aux autres joueurs qui peuvent vérifier si la route est acceptable. S'il n'y a pas d'erreur, le joueur gagne la partie. Mais si les autres joueurs trouvent une erreur, il doit remettre ses cartes sur le chevalet, et la partie continue. Si deux joueurs annoncent, simultanément, «tour de l'Europe» et que les deux routes sont valables, c'est le joueur dont le voyage contient le plus de cartes de pays qui gagne.

Exemple : la Grande-Bretagne, un bateau, la France, l'Italie, un bateau, la Grèce, la Turquie, un avion violet, la Pologne, l'Allemagne.



Pour des raisons techniques importantes pour le jeu, certains pays sont représentés sur la carte de l'Europe de manière un peu déformée.



EUROPA TOUR

di Alan R. Moon e
Aaron Weissblum

per 2 – 4 giocatori a partire da 8 anni

L'Europa è sempre degna di un viaggio! In questo gioco turistico avvincente ci sono tante vie che portano a destinazione, bisogna semplicemente trovare quelle giuste! I giocatori cercano di organizzare velocemente un itinerario turistico che sia perfetto dal principio alla fine e con il quale si possano visitare più paesi europei possibili. Scambiando le carte ricevute inizialmente con quelle dei vari mazzi sarà quindi possibile creare un itinerario ottimo.

Contenuto

- 4 portacarte (per pianificare l'itinerario)
- 60 carte composte di
 - 40 carte nazioni
 - 10 carte aereo in 5 colori diversi
 - 10 carte navi
- 2 cartine geografiche dell'Europa per l'orientamento (una con i nomi originali dei vari paesi e una con i nomi in tedesco)



Preparativi

La cartina geografica dell'Europa viene posta al centro tavolo.

Dopo aver mischiato le carte in modo coperto, ogni giocatore se ne prende 10 senza però guardarle ancora. Le carte restanti formano il mazzo coperto.

Ogni giocatore riceve un portacarte.

Adesso ogni giocatore prende in mano una delle sue carte, la guarda e la posiziona secondo il proprio parere nel portacarte. Poi procede nello stesso modo con le altre nove carte. Appena le carte sono posizionate nel portacarte esse non possono essere scambiate l'una con l'altra.

Poi vengono scoperte le prime cinque carte in alto al mazzo e poste in fila sul tavolo. Esse rappresentano i cinque mazzi scarto (vedi pagina 1).

L'obiettivo del gioco

I giocatori devono comporre il più veloce possibile, e con l'aiuto di tutte le 10 carte e il portacarte, un itinerario con il quale si possa viaggiare senza interruzioni.

Lo svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che è viaggiato più lontano. Poi seguono gli altri giocatori in senso orario.

Il giocatore al quale tocca il turno prende o

- (a) la prima carta in alto al mazzo coperto **oppure**
- (b) la prima carta in alto ad **uno** dei cinque mazzi scarto.

Tale carta può essere o

- (a) riposta subito su uno dei cinque mazzi scarto **oppure**
- (b) scambiata con una carta del proprio portacarte. Quest'ultima viene posta su uno dei mazzi scarto.

Importante: devono esserci sempre 5 mazzi scarto disponibili (composti inizialmente di solo 1 carta, in seguito però anche di più carte). Se quindi un giocatore ha preso l'ultima carta di un mazzo scarto egli deve esitare la carta scambiata esattamente sul posto di tale mazzo.

Appena si esaurisce il mazzo coperto vengono raccolte tutte le carte dei mazzi scarto, tranne la rispettiva carta in alto, e vengono mischiate. Esse costituiscono il nuovo mazzo coperto.

Il viaggio

Le carte nei rispettivi sostenitori devono formare un itinerario ininterrotto, rispettando però l'ordine secondo il quale si deve viaggiare nei diversi paesi. L'ordine viene determinato dal modo di viaggiare. Ci sono tre possibilità per viaggiare:

1. Viaggio per via terra

È necessario avere minimo 2 carte nazioni che abbiano almeno una frontiera in comune.

Esempio: la Spagna e la Francia.



2. Viaggio in aereo

Bisogna avere minimo **due** carte nazioni e **una** carta aereo dello stesso colore. La carta aereo deve essere posizionata in mezzo alle due carte nazioni.

Esempio: la Polonia, un aereo viola e la Turchia.



3. Viaggio con la nave

Per viaggiare con la nave bisogna avere tre carte, cioè **due** carte nazioni e **una** carta nave. Le due nazioni devono essere collegate da una via marittima (idrovia). La carta nave deve essere posizionata in mezzo alle due carte nazioni.

Esempio: La Gran Bretagna, la nave e la Francia.



Un itinerario può essere composto a piacere, da vari modi di viaggio.

Le carte aereo e le carte navi non possono essere posizionate nè all'inizio e nè alla fine dell'itinerario.

Fine del gioco

Appena il primo giocatore è riuscito a formare con 10 carte un itinerario continuo che gli permette di viaggiare senza interruzione per l'Europa, egli grida "Europa Tour!". Il giocatore mostra le sue carte in modo che gli altri possano controllare l'itinerario. Se il percorso è continuo, egli ha vinto. Se però c'è qualche errore nell'itinerario, allora il giocatore posiziona nuovamente le sue carte nel portacarte e il gioco continua.

Se due giocatori gridano contemporaneamente "Europa Tour!" – e se tutti e due gli itinerari sono senza errori - vince colui con il maggior numero di nazioni nel suo percorso.

Esempio: Gran Bretagna, nave, Francia, Italia, nave, Grecia, Turchia, aereo viola, Polonia, Germania.



Per motivi tecnici riguardanti il gioco alcune nazioni sono raffigurate un pò diversi dalla realtà..



EUROPA TOUR

By Alan R. Moon and
Aaron Weissblum

For 2 - 4 players of 8 years
and older

There is much to be discovered in Europe! Many roads lead to success in this exciting travel game - you only have to find the right one! Players try to plan a trip through Europe. To succeed, they have to form a complete trip, starting with the initial cards that they draw, and by exchanging cards during the game.

Contents

- 4 trip planners
- 60 cards, consisting of
 - 40 country cards
 - 10 plane cards in 5 colours
 - 10 ship cards
- 2 maps of Europe for orientation (one with the countries' names in the corresponding language, one with the names in German)



Preparation of the game

The map of Europe is placed in the middle of the table. The cards are shuffled face down and each player takes 10 cards; he may not look at them yet. The remaining cards are placed in a stack face down.

Each player receives a trip planner.

Now each player takes up one of their cards, looks at it and puts it in the place of their choice on their trip planner (all players perform this simultaneously). These steps are repeated for the remaining nine cards. Once a card is placed in the trip planner, it may not be moved during the setup.

Now the top five cards of the stack are turned up and placed side by side on the table. They form five separate discard stacks (see page 1).

Aim of the game

Players try to compose a complete trip with all of their 10 cards as quickly as possible, which they can travel without interruptions.

Playing the game

The player who finished the initial placement first takes the first turn. After his turn, play proceeds clockwise around the table, each player taking one turn at a time until someone completes his trip.

The player whose turn it is takes either:

- (a) the top card of the face-down stack, or
- (b) the top card of one of the five discard stacks.

The card drawn can then be:

- (a) placed back on one of the five discard stacks immediately, or
- (b) exchanged for a card on the player's trip planner. The card from the trip planner is then placed on one of the discard stacks.

Important: There must always be 5 open discard stacks available (in the beginning, they contain 1 card each, but they grow in the course of the game). If a player takes the last card from a discard stack, he has to place the card he exchanges for it on the same stack.

If the face-down stack is used up, all cards from the discard stacks (except for the top card of each stack) are shuffled to make the new face-down stack.

Travelling

The cards in the trip planner should form a continuous trip. There are 3 options to travel from land to land:

1. Travelling by road

A road journey consists of two country cards with a common border.

Example: Spain and France



2. Air travel

A flight consists of three cards: two country cards and a plane card; all three cards must have the same colour. The plane card must be placed between the country cards.

Example: Poland, purple plane, Turkey



3. Travelling by boat

A sea voyage consists of three cards: two country cards and a ship card; the countries have to be connected by a water line (ship route). The ship card must be placed between the country cards.

Example: Great Britain, ship, France.



All means of travel can be freely combined to make up a trip.

A trip may neither begin nor end with a plane or a ship card.

End of the game

As soon as a player has formed a complete trip with his 10 cards, he calls "Europa Tour!" He shows his cards, so that the other players can check his trip. If it is correct, he has won. If he made a mistake, he places the cards back in his card holder and the game continues. If two players call "Europa Tour!" at the same time - and both have a valid trip - the player with the most countries on his trip wins.

Example: Great Britain, ship, France, Italy, ship, Greece, Turkey, green plane, Poland, Germany



For technical reasons, some countries look distorted on the map of Europe.



EUROPA TOUR

Van Alan R. Moon en Aaron Weissblum

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

In Europa valt er veel te ontdekken! In dit spannend reisspel leiden vele wegen naar het doel, je moet alleen nog de juiste weg vinden! De spelers proberen zo snel mogelijk een van A tot Z perfecte route samen te stellen, die door zo veel mogelijk Europese landen gaat. Daarvoor moeten ze met de in het begin verdeelde kaarten een optimale route vormen door verschillende stapels te ruilen.

Inhoud

- 4 routeplanners
- 60 kaarten, waarvan
 - 40 landkaarten
 - 10 vliegtuigkaarten in 5 verschillende kleuren
 - 10 scheepkaarten
- 2 kaarten van Europa voor de oriëntering (één met de landnamen in de moedertaal, één met de namen in het Duits)



Vorbereitung

Plaats de kaart van Europa in het midden van de tafel. Schud de kaarten verdekt; elke speler neemt 10 kaarten, die hij nog niet mag bekijken. De resterende kaarten blijven in een verdeckte stapel liggen.

Elke speler ontvangt een routeplanner.

Dan neemt elke speler één van zijn kaarten, bekijkt ze en legt ze op een willekeurige plaats op zijn kaarthouder. Hij doet dit ook met de resterende negen kaarten. De kaarten mogen niet meer van plaats veranderen, eens ze in de routeplanner zitten.

Daarna worden de vijf bovenste kaarten van de stapel naast elkaar opgelegd. Zij vormen vijf aparte aflegstapels (zie pagina 1).

Doel van het spel

De spelers moeten zo snel mogelijk met de 10 kaarten op hun routeplanner een route samenstellen, waar ze zonder onderbreking door kunnen reizen.

Het spel zelf

De speler die de verste weg heeft afgelegd, begint. De andere spelers volgen in wijzerszin.

Wie aan de beurt is, neemt ofwel:

- (a) de bovenste kaart van de verdeckte stapel, ofwel
- (b) de bovenste kaart van één van de vijf aflegstapels.

Hij mag de getrokken kaart ofwel:

- (a) meteen weer op één van de vijf aflegstapels leggen, ofwel
- (b) ruilen voor een kaart op zijn routeplanner en de vrijgekomen kaart op een aflegstapel leggen.

Belangrijk: Er moeten altijd 5 open aflegstapels zijn (in het begin bestaan ze uit maar één kaart, maar tijdens het spel komen er andere kaarten bij). Als een speler dus de laatste kaart van een aflegstapel heeft genomen, moet hij de geruilde kaart op deze stapel terugleggen.

Als de laatste kaart van de verdeckte stapel werd genomen, worden alle kaarten van de vijf aflegstapels - behalve de bovenste - tot een nieuwe verdeckte stapel geschud.

Reizen

De kaarten in de routeplanner moeten een samenhangende reisroute vormen; daarbij moeten de spelers in een vaste volgorde door de verschillende landen reizen. De volgorde wordt bepaald door de manier van reizen. Er zijn 3 mogelijkheden:



1. Reizen over land

Een reis over land bestaat uit twee landkaarten, die een gemeenschappelijke grens hebben.

Voorbeeld: Spanje en Frankrijk

2. Reizen door de lucht

Een luchtreis bestaat uit drie kaarten: twee landkaarten en een vliegtuigkaart; deze moeten alle drie dezelfde kleur hebben. De vliegtuigkaart moet tussen de landkaarten liggen.



Voorbeeld: Polen, paars vliegtuig, Turkije.

3. Reizen per schip

Een scheepsreis bestaat uit drie kaarten, twee landkaarten en een scheepskaart; de landen moeten door een waterlijn (scheepsroute) verbonden zijn. De scheepskaart moet tussen de twee landkaarten liggen.



Voorbeeld: Groot-Brittannië, schip en Frankrijk.

In een route kunnen alle reismiddelen naar keuze gecombineerd worden.

Aan het einde of aan het begin van een route mag geen vliegtuig- of scheepskaart zitten.

Einde van het spel

Zodra een speler met zijn 10 kaarten een route heeft samengesteld, waarmee hij zonder onderbreking kan doorreizen, roept hij "Europa Tour!". Hij toont zijn kaarten, zodat de andere spelers de route kunnen controleren. Als de route correct is, wint de speler. Als hij een fout heeft gemaakt, zet hij de kaarten weer in zijn kaarthouder en het spel gaat verder. Als twee spelers tegelijk "Europa Tour" roepen - en beide routes geldig zijn - wint de speler met de meeste landen in zijn route.

Voorbeeld:

Groot-Brittannië,
schip, Frankrijk, Italië,
schip, Griekenland,
Turkije, paars vliegtuig,
Polen, Duitsland



Om technische redenen zijn enkele landen op de kaart van Europa vertekend afgebeeld.



EUROPA TOUR De Alan R. Moon y Aaron Weissblum

**Para 2 a 4 jugadores desde
8 años de edad**

¡Siempre vale la pena viajar por Europa! En este interesante juego de viaje, existen muchos caminos que llevan al lugar de destino, pero hay que encontrarlos. Cada jugador intenta ser el primero en elaborar una ruta de viaje completamente perfecta para visitar tantos países europeos como sea posible. Los jugadores tienen que cambiar sus cartas con los diferentes mazos con el fin de encontrar la ruta óptima.

El contenido

- 4 soportes para depositar las cartas
- 60 cartas, es decir:
 - 40 cartas de país
 - 10 cartas de avión en 5 colores diferentes
 - 10 cartas de barco
- 2 mapas de Europa para facilitar la orientación (un mapa con los nombres originales de los países y otro con los nombres en alemán)



Los preparativos

Colocad el mapa de Europa en el centro de la mesa.

Barajad las cartas colocadas boca abajo. Cada jugador recibe 10 cartas que todavía no puede mirar. Las otras cartas, puestas boca abajo, forman un mazo.

Además, cada jugador recibe un soporte para depositar sus cartas.

Ahora, cada jugador coge una de sus cartas, la mira y la coloca en un lugar cualquiera de su soporte. Después, repite ese proceso con sus otras nueve cartas. Una vez que se encuentran en el soporte, no debe cambiarlas las unas por las otras.

Luego, poned las primeras cinco cartas del mazo boca arriba y colocadlas en la mesa, una al lado de la otra. Forman cinco descartes separados (véase página 1).

El objetivo del juego

Los jugadores intentan rápidamente elaborar una ruta de viaje sin interrupción con las 10 cartas que se encuentran en su soporte.

El desarrollo del juego

Empieza el jugador que ha viajado más. Después, jugad en el sentido de las agujas del reloj por turnos. Si te toca el turno a ti,

- (a) o coges la primera carta del mazo, cuyas cartas están boca abajo
- (b) o coges la primera carta de uno de los cinco descartes.

A continuación, existen de nuevo dos posibilidades:

- (a) o colocas esta carta nueva sobre uno de los cinco descartes
- (b) o cambias la carta nueva por otra que se encuentre en tu soporte y colocas ésta sobre uno de los descartes.

Importante: siempre tienen que haber 5 descartes boca arriba. Al inicio de la partida, consisten en una sola carta, pero luego pueden contener más cartas. En el caso de que un jugador coja la última carta de un descarte, tiene que colocar la carta cambiada al lado de los otros descartes para constituir de nuevo un quinto descarte.

Si se agota el mazo, cuyas cartas están boca abajo, se cogen todas las cartas de los descartes, excepto la primera carta de cada uno que queda en la mesa. Barajad las otras cartas y colocad el nuevo mazo, cuyas cartas están boca abajo, al lado de los cinco descartes.

Los viajes

Vuestra tarea consiste en elaborar una ruta continua con vuestras cartas. Pero hay un orden especial para viajar a los países que está determinado por la manera de viajar. Hay tres posibilidades para desplazarse:

1. Por tierra

Dos cartas de país que tienen una frontera común forman un viaje por tierra.

Ejemplo: España y Francia



2. Por aire

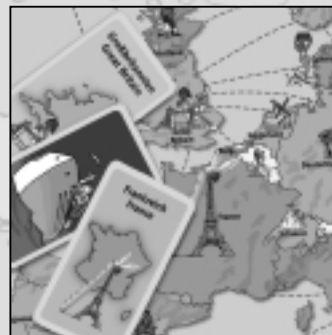
Dos cartas de país y una carta de avión forman un viaje por aire si las tres cartas tienen el mismo color. Además, la carta de avión tiene que encontrarse entre las dos cartas de país.

Ejemplo: Polonia, avión de color violeta y Turquía



3. Por mar

Dos cartas de país y una carta de barco forman un viaje por mar si entre los países existe una ruta de navegación. La carta de barco tiene que encontrarse entre las dos cartas de país.



Ejemplo: Gran Bretaña, barco y Francia.

Podéis elaborar vuestra ruta de viaje combinando libremente todas las maneras de viajar.

Ni al inicio ni al final de la ruta debe encontrarse una carta de avión o de barco.

Fin de la partida

Tan pronto como un jugador haya elaborado una ruta con sus 10 cartas que le permita viajar sin interrupción, éste deberá decir "¡Europa Tour!". Tendrá que mostrar sus cartas de manera que sus compañeros de juego puedan mirar y verificar su ruta. Si no hay errores en la ruta, el jugador ha ganado. Pero si hay un fallo, tiene que colocar de nuevo las cartas en su soporte y la partida continúa.

Si hay dos jugadores que dicen al mismo tiempo "¡Europa Tour!", ganará el que tenga más cartas de país (en el caso de que ambas rutas sean correctas).



Ejemplo: Gran Bretaña, barco, Francia, Italia, barco, Grecia, Turquía, avión de color violeta, Polonia, Alemania.

Por razones técnicas importantes para el juego, unos países del mapa de Europa no corresponden exactamente con la realidad.



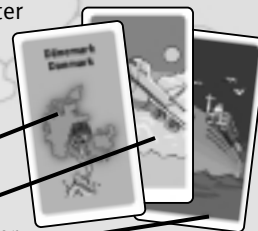
EUROPA TOUR Af Alan R. Moon og Aaron Weissblum

For 2 - 4 spillere fra 8 år

Europa er altid en rejse værd! Mange veje fører til målet i dette spændende rejsespil, man skal bare lige finde frem til de rigtige! Spillerne forsøger lynhurtigt at sætte en rejserute sammen, som er perfekt fra først til sidst, og hvor de kommer til at se så mange lande i Europa som muligt. I den forbindelse gælder det om forvandle de kort, som er delt ud i starten, til en optimal rute, idet man simpelthen bytter dem på diverse stabler.

Indhold

- 4 ruteplanlæggere
- 60 kort bestående af
 - 40 landkort
 - 10 flykort i 5 forskellige farver
 - 10 skibskort
- 2 Europakort til orientering (et med landenes originale betegnelser og et med de tyske landnavne)



Forberedelse

Europakortet lægges midt på bordet.

Kortene blandes med bagsiden opad, og hver spiller tager 10 kort, som han til at begynde med ikke må kigge på. De resterende kort bliver liggende i en stabel med bagsiden opad.

Hver spiller får en ruteplanlægger.

Nu tager hver spiller et af sine kort, kigger på det og lægger det på efter eget valg et sted på sin kortholder. Den samme fremgangsmåde bruger han også et efter et på de resterende ni kort. Der må ikke byttes rundt på kortene, når de først er lagt i ruteplanlæggeren.

Derefter vendes de øverste fem kort i stablen et efter et. De danner nu fem forskellige stabler, hvor man kan lægge kort fra sig.

Spillets mål

Spillerne skal med alle ti kort så hurtigt som muligt sætte en rute sammen på ruteplanlæggeren, som man kan rejse på i en uafbrudt rækkefølge (se side 1).

Spillets forløb

Den spiller, som skal rejse længst, begynder. Derefter kommer de andre spillere til en efter en i retning med uret.

Den, hvis tur det er, tager enten:

- (a) det øverste kort fra stablen, hvor kortene vender bagsiden opad, **eller**
- (b) det øvetste kort fra **en** af de fem stabler, som er til at lægge kort fra på.

Det kort, han har trukket, kan han enten:

- (a) med det samme lægge på en af de fem stabler, som er til at lægge kort fra på **eller**
- (b) bytte ud med et af kortene på sin ruteplanlægger og derefter lægge det kort, som på den måde er blevet tilovers, på en stablerne, som er til at lægge fra på.

Vigtigt: Der skal altid findes fem stabler, hvor man kan lægge kort fra sig med forsiden opad (til at begynde med er der kun et kort i dem, men de kan vokse, efterhånden som spillet går fremad). Hvis altså en spiller tager det sidste kort fra en af fralægningsstablerne, skal han lægge det kort, han bytter ud, på præcis denne stabel igen.

Hvis stablen, hvor kortene vender bagsiden opad, er tom, skal man tage alle kortene bortset fra det øverste af hver fralægningsstabel og blande dem til en ny stabel, hvor kortene så skal ligge med bagsiden opad.

Rejse

Kortene i ruteplanlæggeren skal udgøre en på hinanden følgende rejserute, hvor man kun kan rejse til de forskellige lande i en bestemt rækkefølge. Denne rækkefølge bestemmes af rejsens art. Der findes tre muligheder at rejse på:



2. Flyrejse

Som flyrejse gælder tre kort, **to** landkort og **et** flykort, hvorved land-kortene og flykortet skal have den samme farve. Flykortet skal befinde sig mellem landkortene.

Eksempel: Polen, violet flykort og Tyrkiet.



1. Landrejse

Som landrejse gælder **to** landkort, som har en fælles grænse.

Eksempel: Spanien og Frankrig.

3. Skibsfart

Som skibsfart gælder tre kort, **to** landkort og **et** skibskort, hvorved land-dene skal være forbundet med en linie i vandet (skibsrute). Skibskortet skal befinde sig imellem landkortene.



Eksempel:

Storbritannien, skib og Frankrig.

Man kan efter ønske kombineres en rejserute af alle rejsetyper.

Ved slutningen og ved begyndelsen af ruten må der hverken findes noget flykort eller noget skibskort.

Afslutning af spillet

Så snart en spiller har sat alle sine 10 kort sammen til en rute, som gør det muligt for ham, at rejse denne tur sammenhængende, råber han "Europa Tour!". Han viser sine kort frem, så at medspillerne kan følge med i rejse-ruten og kontrollere den. Hvis rejseruten er fejlfri, har han vundet. Hvis der har sneget sig en fejl ind, så sætter han kortene tilbage i ruteplanlæggeren og spillet fortsætter.

Hvis to spillere råber "Europa Tour" samtidigt, vinder – hvis begge rejser er gyldige – den, som har de fleste lande på sin rute.

Eksempel: Storbritannien, skib, Frankrig, Italien, skib, Grækenland, Tyrkiet, violet fly, Polen, Tyskland



Af spiltekniske grunde er nogle lande på Europakortet vist lidt forvrænget.



EUROPA TOUR

Alan R. Moon és
Aaron Weissblum

2-4 játékos részére, 8 éves kortól

Európa mindig megér egy utazást! Ebben az izgalmas utazós játékban sok út vezet a célhoz, csak meg kell találni a helyeset! A játékosok megpróbálnak szélesebben egy útvonalat összeállítani, ami az elejétől a végéig tökéletes és amint lehetőleg sok európai ország látható. Ehhez az kell, hogy a kezdetben szétszort kártyákat egyszerű cserékkel és különböző összerendezésekkel egy optimális útvonallá alakítsák.

Tartalom

- 4 útvonaltervező
- 60 kártya, ami
 - 40 országhálókártyából
 - 10 repülőgépkártyából
 - 5 különböző színben
 - 10 hajóhálókártyából áll
- 2 európai térkép az eligazodáshoz (az egyik eredeti, a másik magyar nyelvű ország-elnevezésekkel)



Előkészület

Az európai térképet az asztal közepére helyezzük. A kártyákat lefordítva összekeverjük és minden játékos veszi magának 10-et, amiket még nem nézhet meg. A maradék kártya lefordítva egy halomban marad.

Minden játékos kap egy útvonaltervezőt.

Ekkor minden játékos kivesz egyet a saját lapjai közül, megnézi és a saját kártyatartójára helyezi egy tetszőleges helyre. Ezt megismétli egymás után a maradék kilenc kártyával. Amint a kártyák az útvonaltervezőbe kerülnek, nem lehet egymás között cserélni őket.

Ezután a kártyahalomból a legfelső ötöt egymás mellé helyezik és felfordítják. Ezek öt külön gyűjtőt alkotnak (lásd az .oldalt).

A játék célja

A játékosoknak a lehető leggyorsabban egy útvonalat kell mind a 10 kártya felhasználásával a kártyatartón úgy összeállítaniuk, hogy az megszakítás nélkül végigutazható legyen.

A játék menete

A legtávolabbra utazó játékos kezd. Utána következik a többi játékos sorjában, az óramutató járásának megfelelő irányban.

Aki következik a sorban, elveszi:

- (a) vagy a lefordított halomból a legfelső kártyát,
- (b) vagy az öt gyűjtő egyikéből a legfelsőt.

Ezt a kihúzott lapot:

- (a) vagy egyből újra az öt gyűjtő egyikére helyezi,
- (b) vagy kicseréli a saját útvonaltervezőjéből az egyik kártyával és az így felszabaduló kártyát az egyik gyűjtőre teszi.

Fontos: Mindig 5 szabad gyűjtőnek kell rendelkezésre állnia (ezek kezdetben csak 1 kártyát tartalmaznak, amik a játék folyamán azonban megszorodhatnak). Ha egy játékos az egyik gyűjtő utolsó lapját venné el, akkor az ezzel elcserélt kártyát ugyan ide kell visszahelyeznie.

Ha a lefordított halom elfogyna, akkor helyette egy újat kell keverni az összes gyűjtő lapjaiból, a legfelső kártyák kivételével.

Utazások

Az útvonaltervezőkben a kártyáknak egy egymásra épülő útvonalat kell képezniük, ahol az országokba csak egy meghatározott sorrendben lehet eljutni. A sorrend az utazás módjától függ. 3 utazási lehetőség áll rendelkezésre:

1. Szárazföldi utazás

A szárazföldi utazás két olyan országhálókártyát jelent, amiknek közös a határa.

Például: Spanyolország és Franciaország



2. Légi utazás

A légi utazás három kártyát jelent, két országhártyát és egy repülőgépkártyát, ahol az országhártyáknak és a repülőgépkártyának azonos színűeknek kell lenniük. A repülőgépkártyának a két országhártya között kell elhelyezkednie.

Példa: Lengyelország, zöld repülőgép és Törökország.



3. Hajóutazás

A hajóutazás három kártyát jelent, két országhártyát és egy hajókártyát, ahol egy vízi összeköttetésnek (hajózási útvonalnak) kell az országok között lennie. A hajókártyának az országhártyák között kell elhelyezkednie.

Példa: Nagy-Britannia, hajó és Franciaország



Egy útvonal az összes lehetséges utazási módból tetszés szerint kombinálható.

Sem az útvonal elején, sem pedig a végén nem állhat repülőgépkártya vagy hajókártya.

A játék vége

Amint egy játékos mind a 10 kártyájából egy olyan útvonalat állított össze, ami lehetővé teszi, hogy ezt folyamatosan végigutazza, bemondja, hogy "európai utazás!". Megmutatja a kártyáit, hogy a többi játékos az útvonalát végigkövethesse és ellenőrizhesse. Ha az útvonal hibátlan, ő nyert. De ha mégiscsak hiba csúszott bele, úgy újra vissza kell tennie kártyáit a kártyatartójába és a játék megy tovább. Ha egyszerre két játékos mondja be, hogy "európai utazás"- ha mindkét útvonal érvényes-, akkor az nyer, amelyiknek több ország található az útvonalán.

Példa: Nagy-Britannia, hajó, Franciaország, Olaszország, hajó, Görögország, Törökország, zöld repülőgép, Lengyelország, Németország

Játéktechnikai okokból egyes országokat torzítva ábrázoltak az európai térképen.

© 2003 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin,
Made in Germany, www.schmidtspele.de, Art.-Nr. 49069
© 2002 Alan R. Moon, Aaron Weissblum
Grafik & Illustration: Grafikstudio Krüger