



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

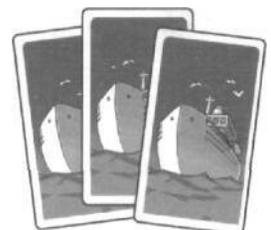


10 Flugzeugkarten

in 5 verschiedenen Farben



10 Schiffskarten



Die Vorbereitung

- 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!

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.

1. Von einer Länderkarte zu einer direkt angrenzenden



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, violettes 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.

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, violettes Flugzeug, Polen, Deutschland



Weder Schiffskarte noch Flugzeugkarte am Anfang und Ende der Route

© 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

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