



# EUROPAREISE

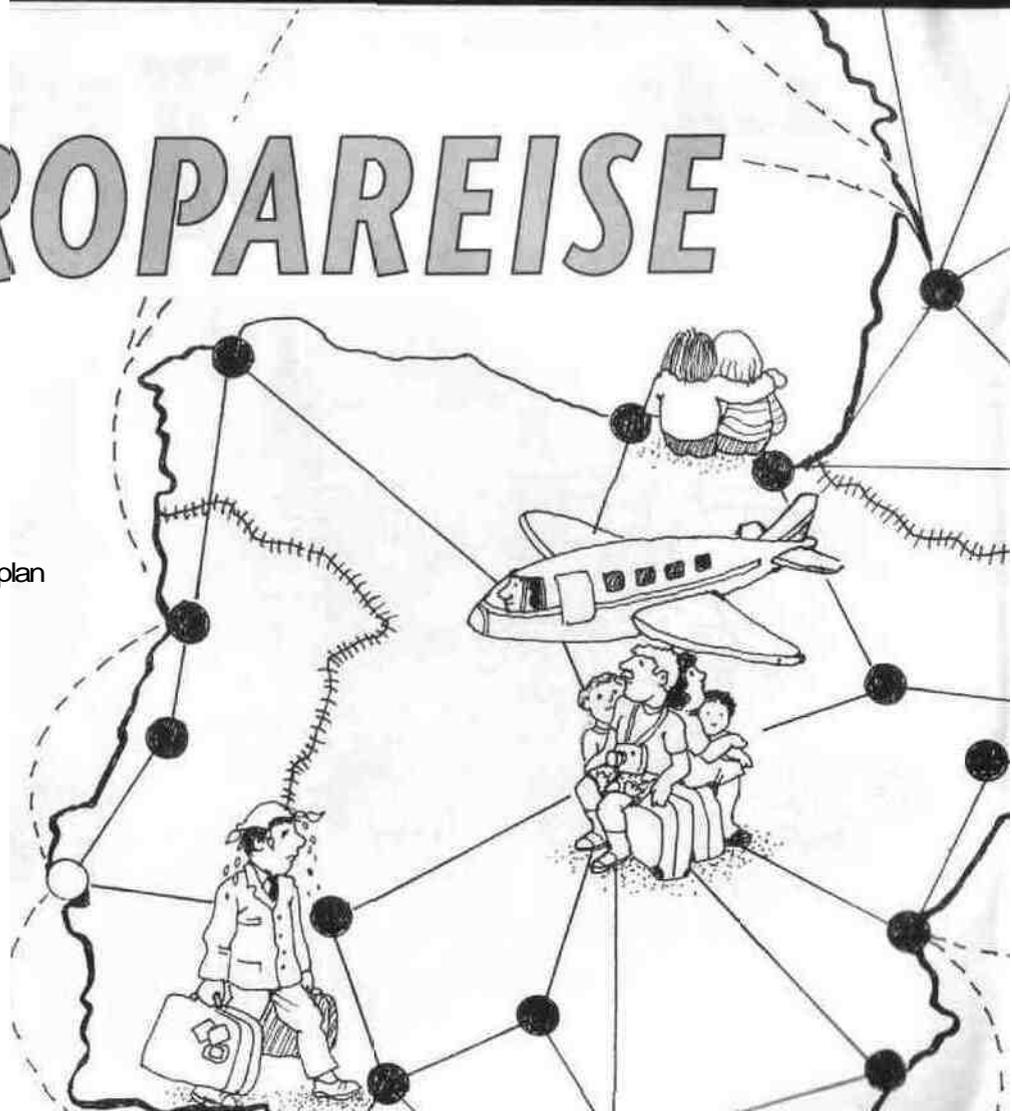
## EUROPAREISE

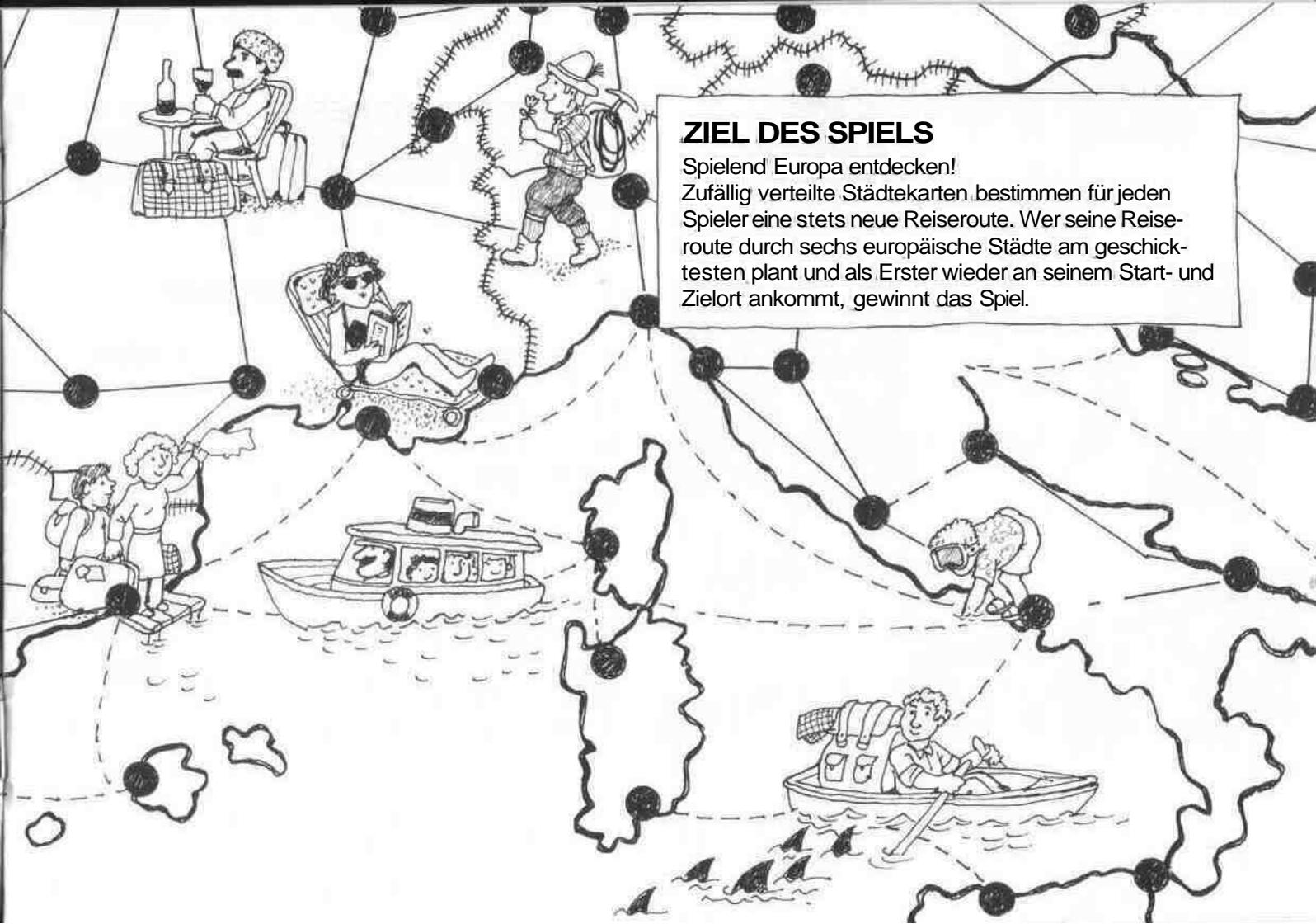
Ravensburger\* Spiele 01205 3

Grafik: Gerhard Schmid

Würfel-Reisespiel für 2 bis 6 Spieler  
ab 10 Jahren

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





## ZIEL DES SPIELS

Spielend Europa entdecken!  
Zufällig verteilte Städtekarten 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.



## VORBEREITUNG DES SPIELS

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

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

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

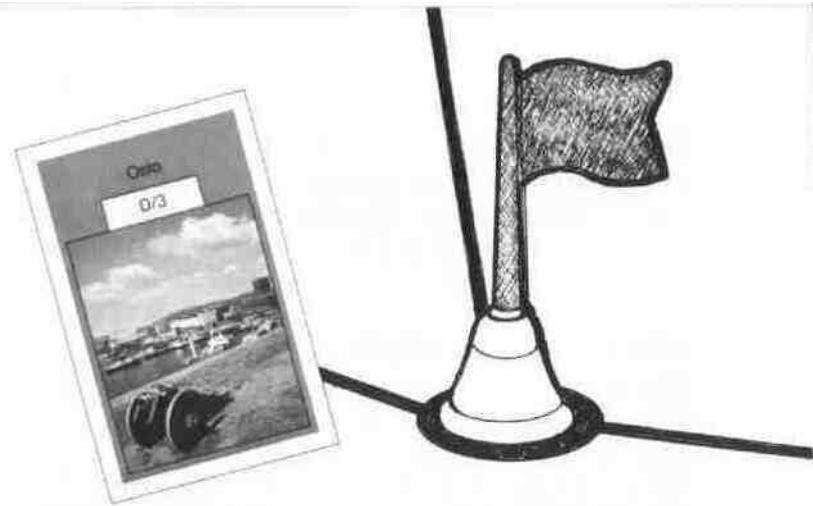
Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und das Fähnchen der gleichen Farbe. Zusätzlich erhält jeder einen Flugplan.

## Start und Ziel

Jeder Spieler startet von einer anderen Stadt in seine EUROPAREISE. Dazu zieht sich jeder eine Städtekarte und zwar reihum jeweils von einer anderen Farbe. Beispiel: Der erste Spieler bekommt eine rote Städtekarte, der zweite eine blaue Städtekarte, der dritte eine gelbe Städtekarte, der vierte wiederum eine rote Städtekarte usw.



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.



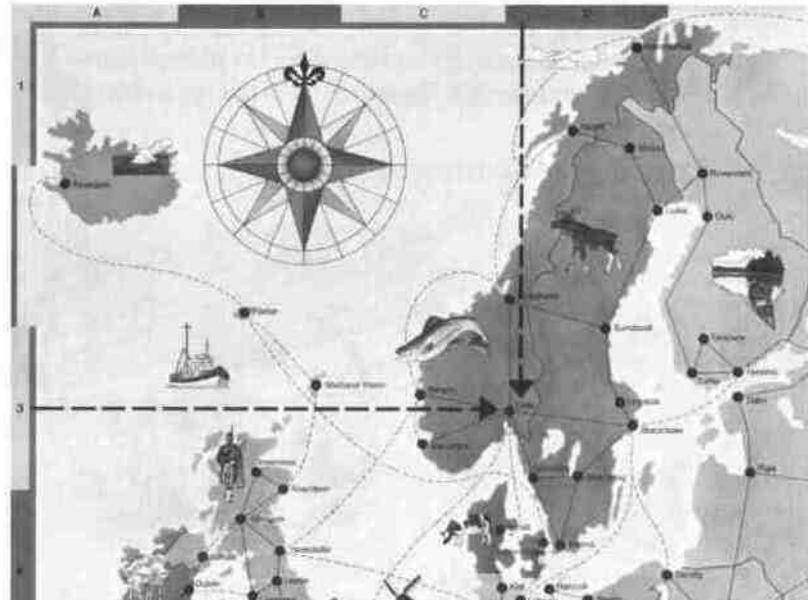
## Reiseroute

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.



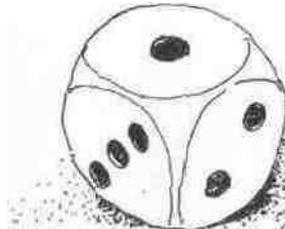
## SPIELREGEL

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 haltmachen 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 erzieht mit seiner Spielfigur einen Punkt weiter **oder** er bleibt stehen und nimmt sich eine Ereigniskarte. Er muß die Anweisung der Karte sofort ausführen.

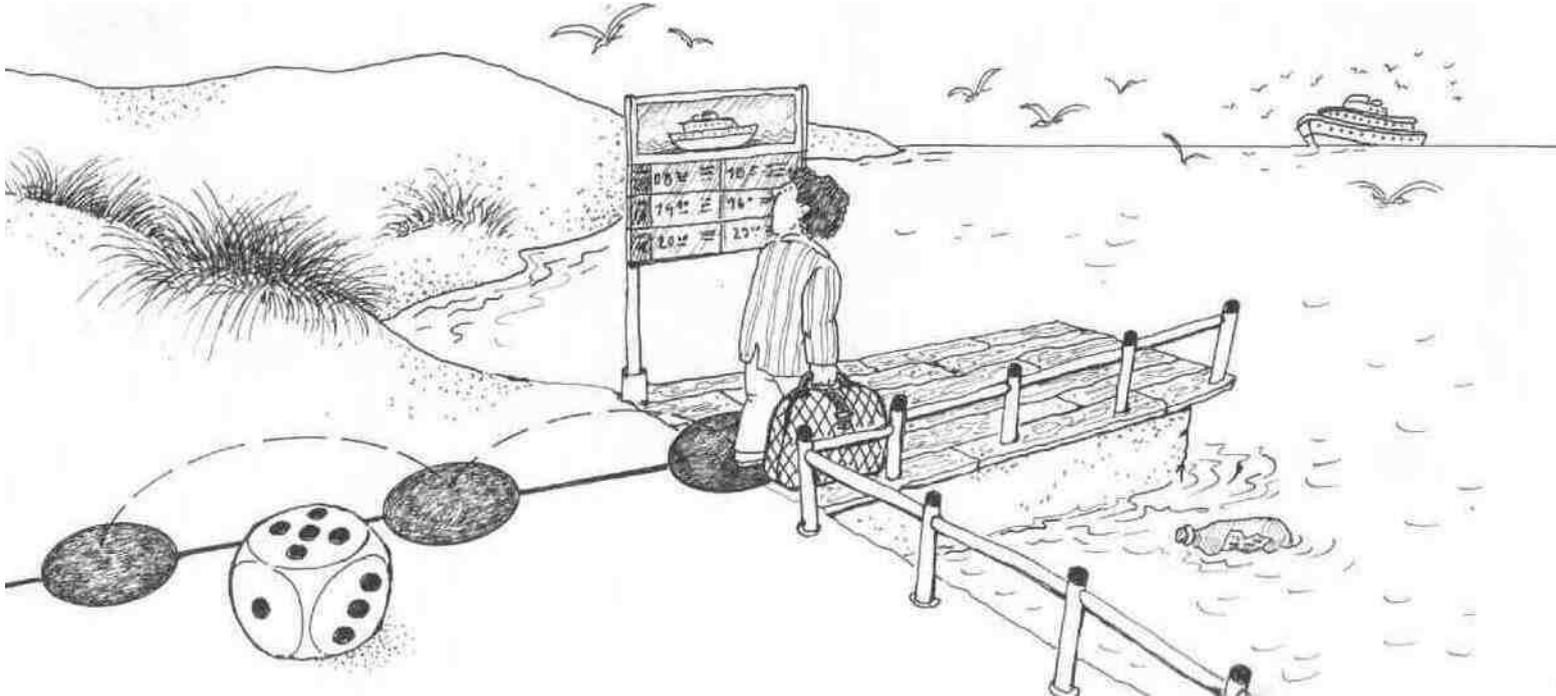


## Verkehrsverbindungen

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

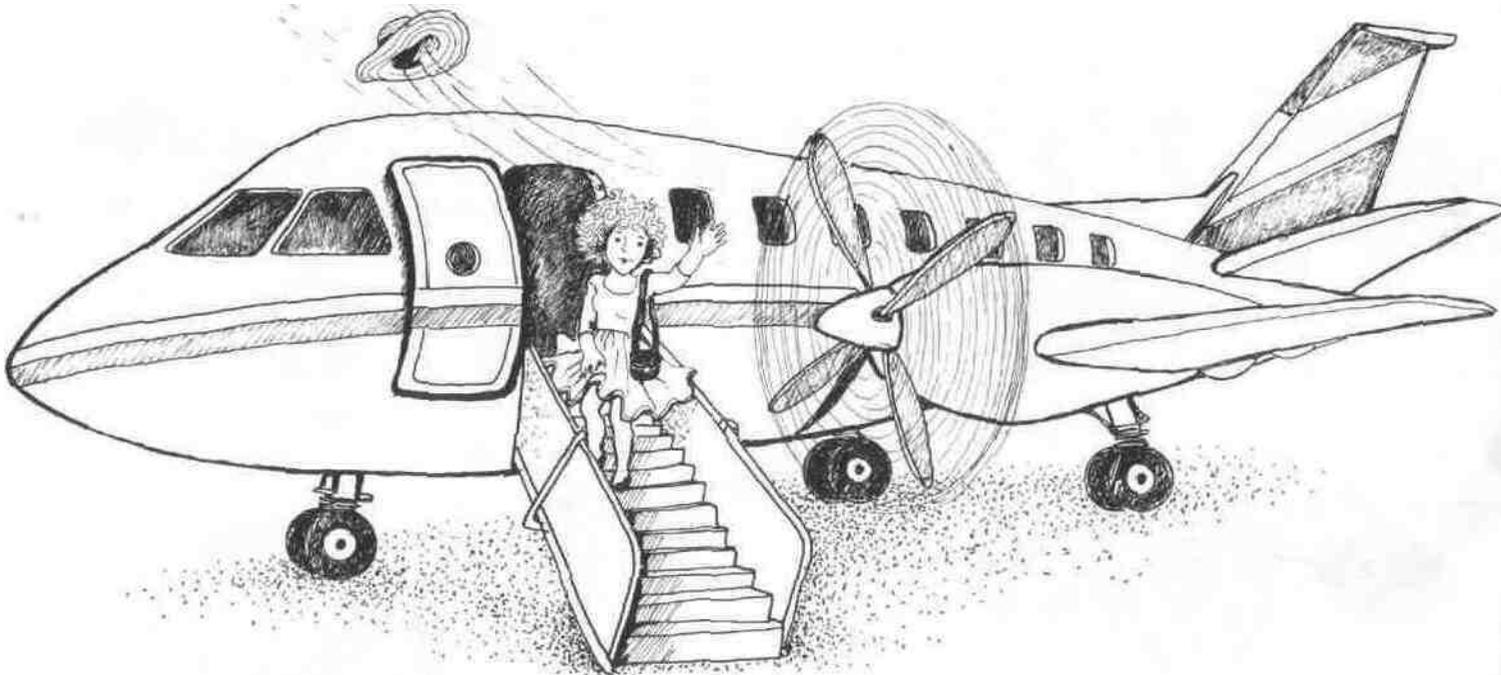
## Seeverbindungen

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



## 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 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



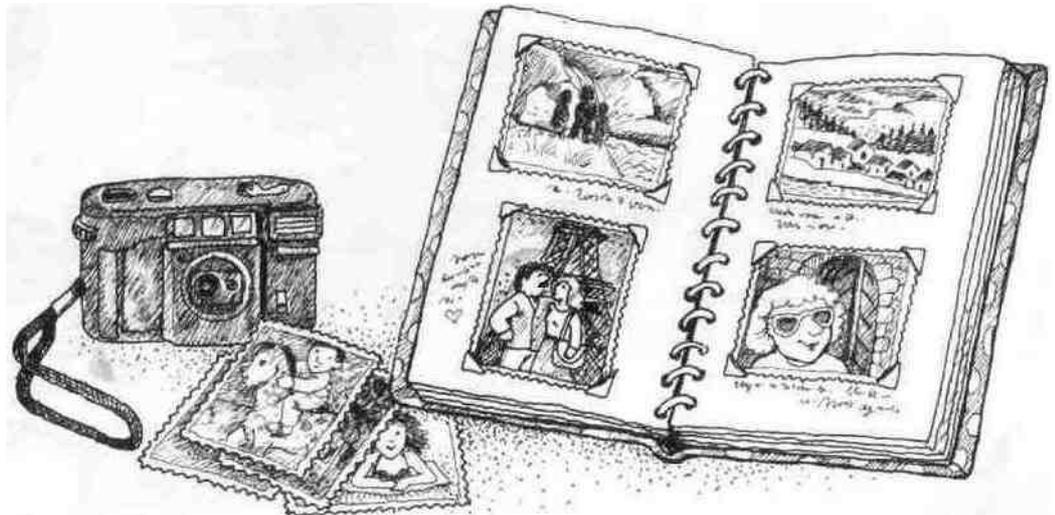
## ENDE DES SPIELS

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.



Fotos:  
Bildagentur Mauritius (153),  
Bavaria-Verlag Bildagentur (6),  
Jürgens Photo (2)

© 1995 Ravensburger Spieleverlag



**Ravensburger Spieleverlag**  
**Postfach 18 60**  
**D-88188 Ravensburg**