

EEN

REIS DOOR EUROPA



Ravensburger®

EEN

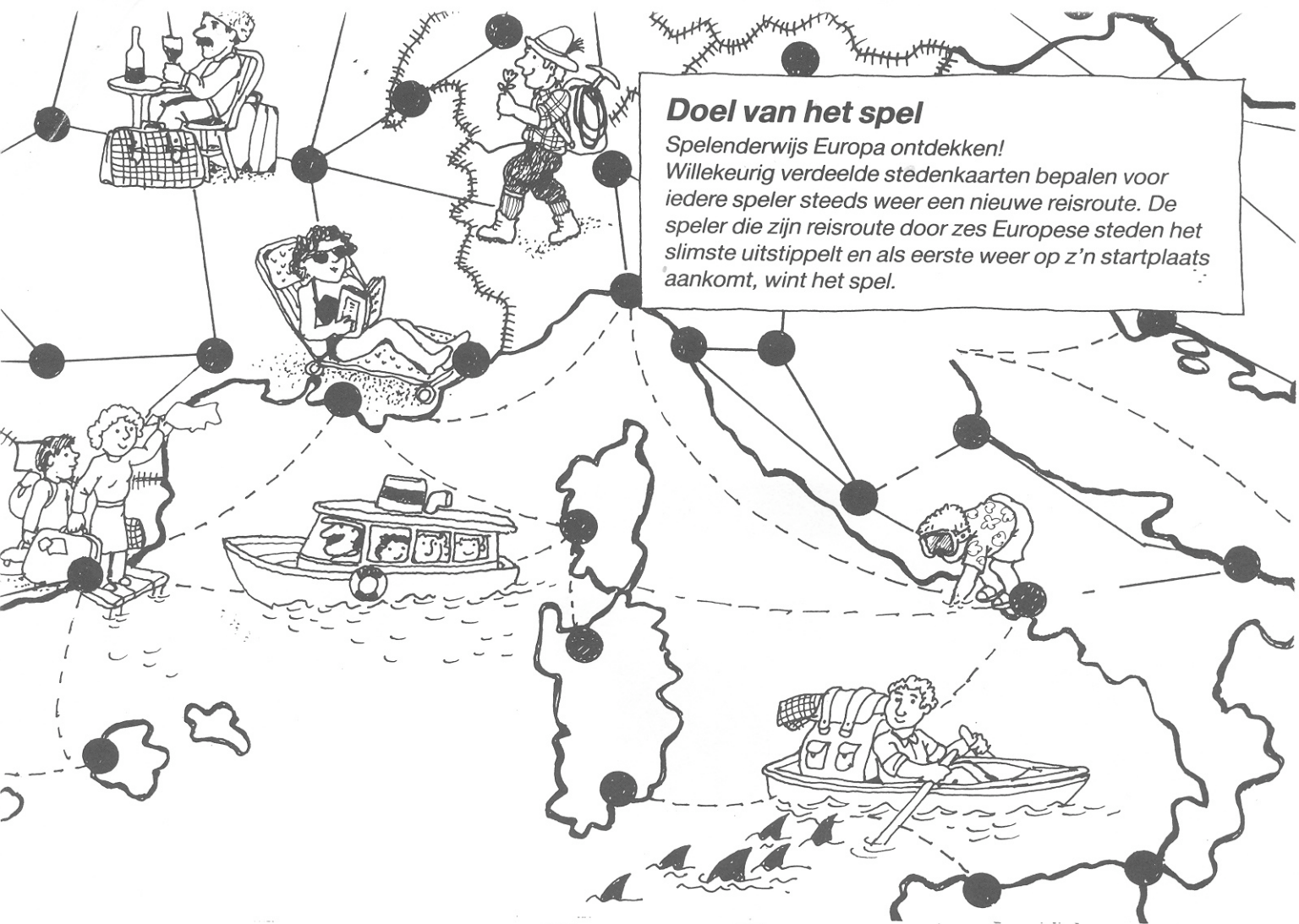
REIS DOOR EUROPA

Ravensburger® spel nr. 01 208 4
Grafiek: Gerhard Schmid

Dobbel-reisspel voor 2 tot 6 spelers
vanaf 10 jaar

Inhoud: 1 tweezijdig bedrukt speelbord
168 stedenkaarten
28 kanskaarten
6 speelfiguren
6 vlaggetjes
6 vluchtschema's
1 dobbelsteen
spelregels





Doel van het spel

Spelenderwijs Europa ontdekken!
Willekeurig verdeelde stedenkaarten bepalen voor iedere speler steeds weer een nieuwe reisroute. De speler die zijn reisroute door zes Europese steden het slimste uitstippelt en als eerste weer op z'n startplaats aankomt, wint het spel.



Vorbereiding

De spelers beslissen samen op welke zijde van het speelbord zij de reis door Europa willen spelen: op de geografische kaart (zoals in een atlas) of op de kaart met de kleine illustraties. Het spelverloop is op beide zijden hetzelfde.

De kanskaarten worden gesorteerd en als stapel naas het speelbord gelegd.

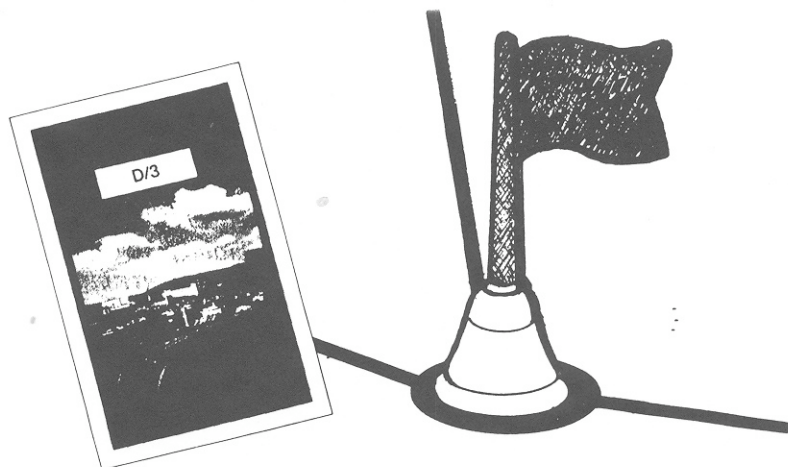
De stedenkaarten worden op kleur gesorteerd en met de beeldzijde naar boven in drie stapels verdeeld. Iedere stapel wordt goed geschud.

Iedere speler kiest een speelfiguur en het vlaggetje met dezelfde kleur. Bovendien krijgt ieder nog een vluchtschema.

Start en doel

Iedere speler begint in een andere stad in z'n reis door Europa. Daartoe pakt ieder om de beurt een stedenkaart, steeds van een andere kleur. Voorbeeld: de eerste speler krijgt een rode stedenkaart, de tweede een blauwe stedenkaart, de derde een gele, de vierde weer een rode, etc.

De stad die op deze kaart is aangegeven, is de startplaats en het reisdoel van de betreffende speler. Bij deze stad zet iedere speler als markering z'n vlaggetje neer.



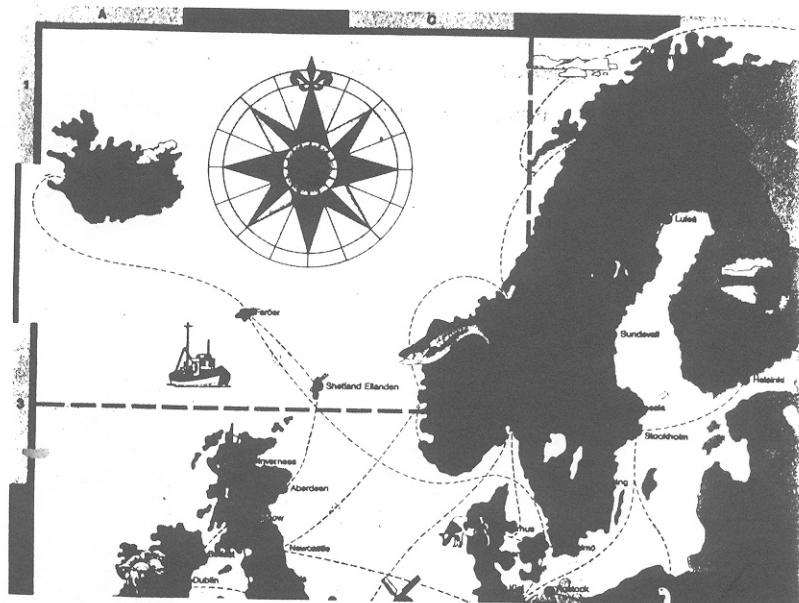
Reisroute

Iedere speler krijgt nu nog zes stedenkaarten, en wel twee kaarten van iedere kleur. Deze kaarten geven aan, door welke steden de betreffende speler z'n reis door Europa moet maken.

Als de spelers een langere speeltijd willen, kunnen er ook nog meer kaarten uitgedeeld worden.

Om het opzoeken van de steden te vergemakkelijken, is op elke kaart een letter en een cijfer aangegeven. Als men nu de indeling op de rand van het speelbord volgt, kan men de steden makkelijker vinden (Oslo vindt men b.v. in het kwadraat D3).

Iedere speler moet z'n stedenkaarten goed bekijken, om de snelste route te ontdekken.



Spelregels

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De jongste speler mag beginnen. Hij gooit met de dobbelsteen en zet z'n speelfiguur zoveel steden vooruit, als het aantal ogen dat hij gegooid heeft. Komt hij daarbij op of over een plaats, die hij moet bezoeken, dan mag hij de betreffende stedenkaart afgeven.

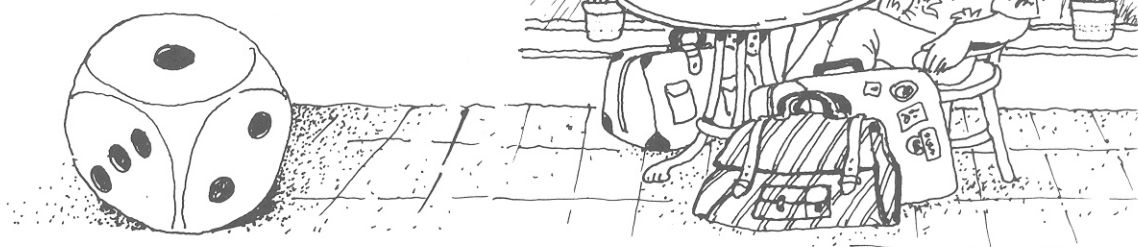
Men mag in alle richtingen zetten, alleen niet in een worp zowel heen als terug. Men mag alle speelfiguren en vlaggetjes inhalen. Op één stad mogen echter nooit twee figuren staan. Eindigt de beurt op een stad, waar een vreemd vlaggetje of een speelfiguur staat, dan moet men op de voorafgaande halte stoppen en mag men de reis bij de volgende beurt pas weer voortzetten.

Na het gooien van ,6' mag **niet** nog een keer gegooid worden.

Kanskaarten

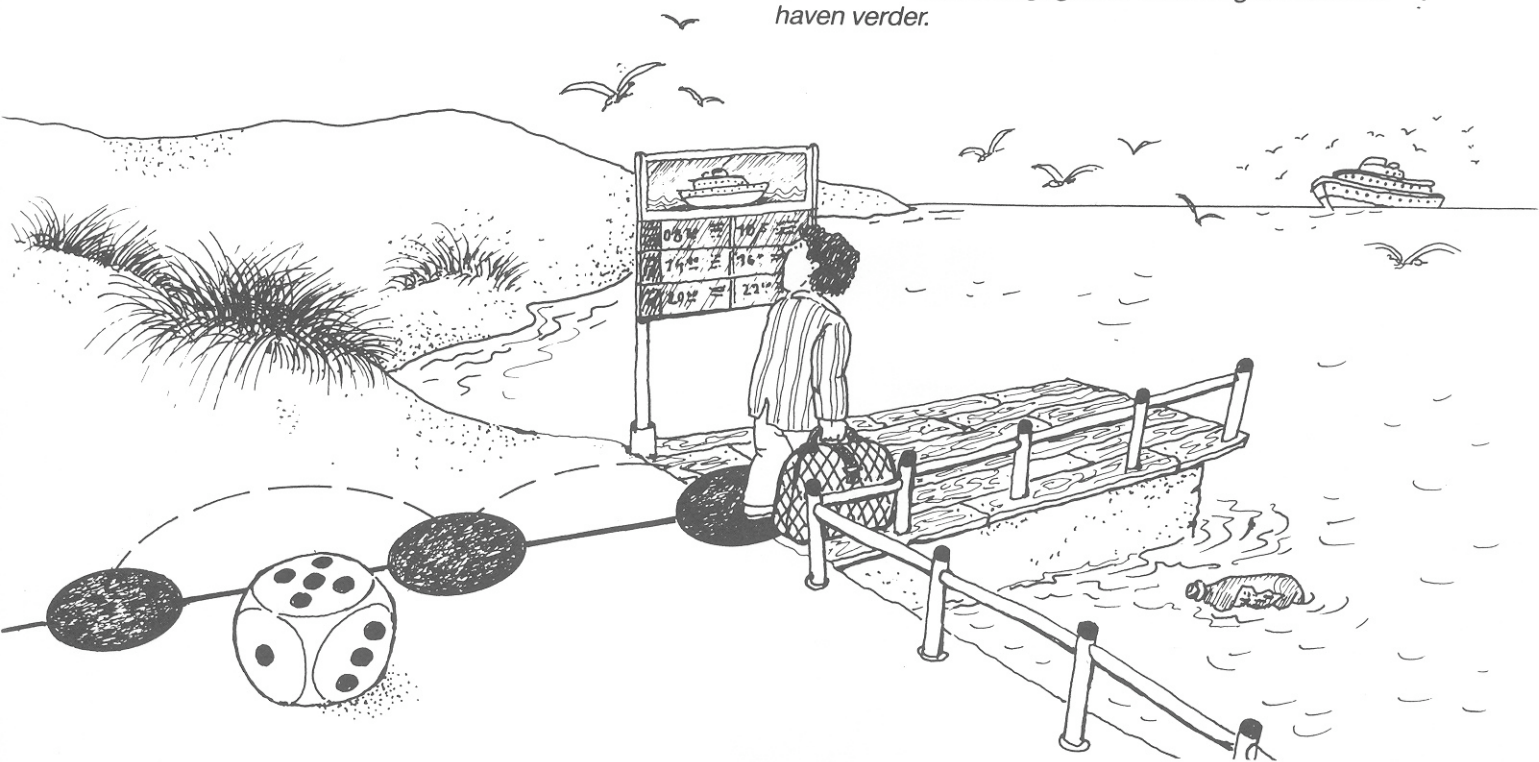
Gooit een speler ,1', dan mag hij kiezen: of hij zet z'n speelfiguur een plaats verder of

hij blijft staan en pakt een kanskaart. Hij moet dan wel de aanwijzing op de kaart direct uitvoeren.



Verkeersverbindingen

De doorgetrokken lijnen zijn de weg- resp. treinverbindingen. De verkeersverbindingen op de kaart worden gedeeltelijk onderbroken door illustraties. De lijnen gelden echter als doorgaande verbindingen.



Verbindingen over zee

Komt men op een havenstad en wil men een gestippelde scheepvaartlijn gebruiken, dan moet men blijven staan (overige dobbelsteenpunten vervallen). Bij de volgende beurt mag men langs de gestippelde scheepvaartlijn naar de volgende haven. Bij de scheepvaartroute wordt niet gegooid, men mag steeds één haven verder.

Verbindingen door de lucht

De steden die voorzien zijn van een rode stip zijn ook met het vliegtuig te bereiken. Door handig gebruik te maken van de vliegroutes kan men sneller vooruitkomen. Bereikt een speler een stad met een luchthaven en heeft hij nog dobbelsteenpunten over, dan kan hij in dezelfde beurt de reis per vliegtuig voortzetten. Het vluchtschema geeft aan, hoe ver hij daarbij mag vliegen.



Het vluchtschema is in 6 sektoren ingedeeld. Een vlucht binnen een sektor kost 2 dobbelsteenpunten. Een voorbeeld: een vlucht van Moskau naar Oslo kost 2 punten. Wil men van een sektor naar een aangrenzende sektor vliegen, dan heeft men 4 punten nodig (voorbeeld: een vlucht van Lissabon naar Athene kost 4 dobbelsteenpunten). Men mag slechts horizontaal of vertikaal van een aangrenzende naar een volgende sektor vliegen, en nooit diagonaal.

Per beurt mag men één keer vliegen. De luchthaven, die men wil aandoen, moet vrij zijn. Er mag daar geen figuur of vlaggetje van een andere speler staan. Is de luchthaven niet vrij, dan moet men gewoon verder zetten of een andere luchtverbinding kiezen.

Heeft de speler na de vlucht nog dobbelsteenpunten over, dan zet hij direct vanaf de luchthaven van aankomst het overige aantal punten verder.



Einde van het spel

Wie als eerste weer terug is bij z'n startplaats en plaats van bestemming en alle stedenkaarten heeft afgegeven, heeft het spel gewonnen. De overige spelers kunnen nu nog verder spelen, om te bepalen wie op de tweede en derde plaats komt.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

