

EUROPHREISE

Ein Würfelspiel für 2-6 Personen ab 10 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. 601 5 001 X

Gestaltung von Vladimir Fuka Hervert

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Würfel, 184 Städtekärtchen,
8 Ereigniskärtchen, 6 Spielfiguren und
6 Fähnchen in sechs Farben.

Spielgedanke

In diesem Spiel machen die Spieler eine Reise durch ganz Europa. Zufällig verteilte Städtekärtchen bestimmen eine stets neue, für jeden Spieler andere Reiseroute. Es geht nun darum, mit Geschick und Überlegung den günstigsten Weg zu wählen, denn die Reihenfolge, in der die Orte besucht werden, ist beliebig. So ergibt sich nicht nur ein Spiel voller Spannung und Abwechslung, sondern nebenbei werden auch geografische Kenntnisse vermittelt.

Spielvorbereitung

Es ist zweckmäßig, einen Spielleiter zu wählen, der die Karten verwaltet und auf die Einhaltung der Spielregeln achtet; natürlich kann der Spielleiter auch selbst mitspielen.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und ein Fähnchen in der gleichen Farbe. Die Städtekärtchen und Ereigniskärtchen werden von den Bögen getrennt — am besten mit einer Schere. Die Ereigniskärtchen werden verdeckt beiseite gelegt. Die Städtekärtchen werden gut gemischt und verdeckt auf einige Stöße gelegt. Die Spieler bekommen nun je 1 Städtekärtchen. Der auf dieser Karte angegebene Ort ist Ausgangs- und Endpunkt der Reise des betreffenden Spielers und an diesem Ort steckt er sein Fähnchen in den Spielplan. Nun erhalten die Spieler 5 weitere Städtekärtchen. Diese Karten geben an, über welche Orte die Reise führen soll. Wenn das Spiel länger dauern soll, können auch mehr Kärtchen ausgeteilt werden.

Spielverlauf

Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er bewegt dann seine Spielfigur um so viele Orte weiter, als er Punkte gewürfelt hat. Kommt er dabei auf oder über einen Ort, den er zu besuchen hat, so liefert er das betreffende Kärtchen an den Spielleiter ab.

Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht mit einem Wurf unmittelbar hin und zurück. Über fremde oder eigene Fähnchen und Steine darf man nicht ohne weiteres hinweg. Man muß auf der vorhergehenden Station Halt machen und kann die Reise erst beim nächsten Wurf fortsetzen. An einem Ort dürfen also niemals zwei Figuren zur gleichen Zeit stehen, außer wenn man durch ein Ereigniskärtchen an einen besetzten Ort geschickt wird.

Die grünen Linien sind Autostraßen und Eisenbahnverbindungen, die roten Flugstrecken und die gestrichelten Linien sind Seeverbindungen. Die mit einem roten Punkt gekennzeichneten Orte besitzen Flughäfen. Man kann mit einem Wurf nur jeweils mit einem Verkehrsmittel reisen (Auto und Eisenbahn gelten als ein Verkehrsmittel). Es ist jedoch erlaubt, an Flugplätzen und in Hafenstädten die Reise abzubrechen, um beim nächsten Wurf das günstigere Verkehrsmittel zu benutzen. Bei Seefahrten braucht nicht gewürfelt zu werden, da man jedesmal, wenn man an der Reihe ist, jeweils nur von einem Hafen zum nächsten Hafen fahren darf. Wer als erster seinen Ausgangspunkt wieder erreicht und damit seine letzte Karte abgeliefert, hat gewonnen.

Man kann das Spiel noch spannender und abwechslungsreicher gestalten, indem man auch die Ereigniskärtchen verwendet. Der Spielleiter und die Spieler achten darauf, wer im Verlauf des Spiels eine „6“ würfelt. Sobald ein Spieler seine dritte „6“ würfelt, erhält er die oberste der verdeckt liegenden Ereigniskärtchen. Er muß nun auf seinen geplanten Zug verzichten und statt dessen sofort die Anordnung auf den Ereigniskärtchen ausführen. Ausgespielte Ereigniskärtchen werden vom Spielleiter beiseite gelegt. Der Spielleiter legt auch sämtliche bei einem Spiel verwendeten Städtekartchen beiseite, so daß bei den weiteren Partien immer neue Orte aufgesucht werden müssen. So gestaltet sich jedes Spiel anders, und man lernt die bereisten Länder immer besser kennen. Wenn alle Kärtchen verbraucht sind, werden die Stöße gut gemischt und aufs neue ins Spiel gebracht.

Neben diesem Spiel erscheinen im Otto Maier Verlag noch folgende Reisespiele: „Weltreise“ Nr. 60150028, „Deutschlandreise“ Nr. 601 5 003 6 und „Beneluxreise“ Nr. 601 5 008 7.