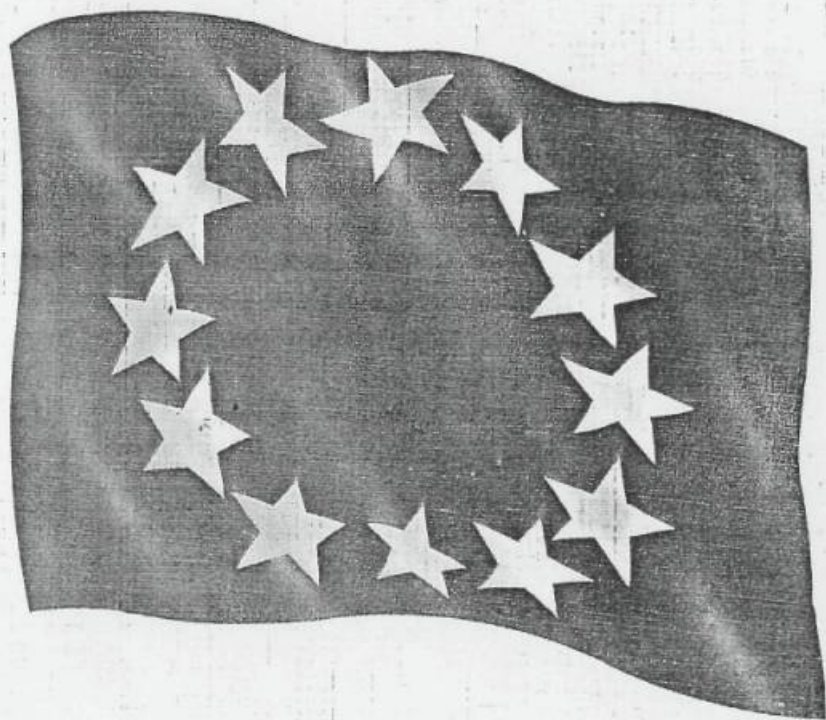


EUROPA-SPIEL

Sind Sie ein guter Europäer? – Testen Sie sich selbst!

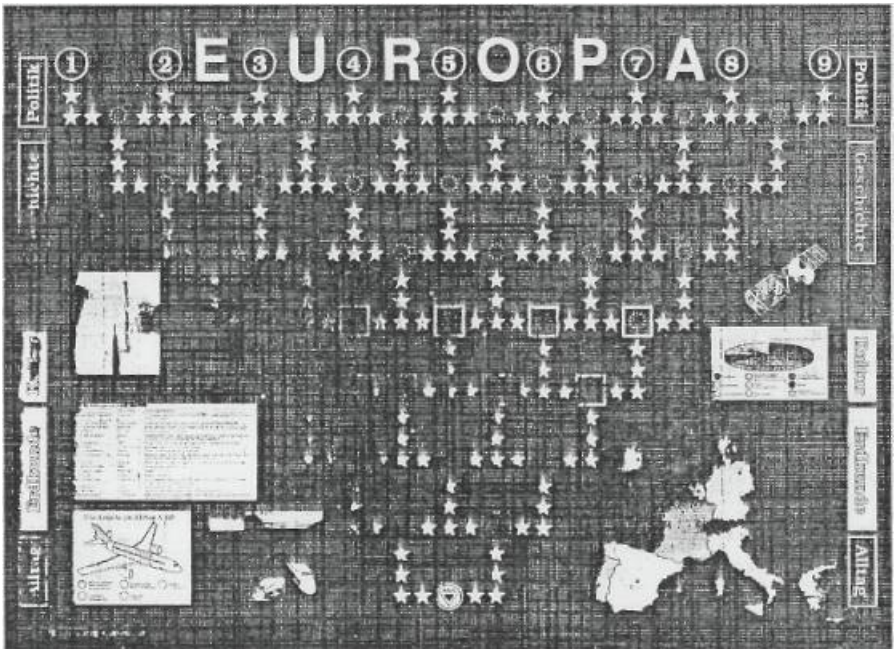


Spielanleitung

Die Aufteilung In fünf Spielplan-Stufen

Die Spielplan-Felder sind in fünf Stufen unterteilt.

Die Atabdung zeigt die Unterteilung. Eine neue stufe beginnt immer in der Ebene, In der die Fragefelder eine neue Farbe (die Rahmen der Flaggen) zeigen.



Zum Spiel gehören

- 1 Spielpla/i
- 5 Kartensätze mit je 89 Frage- und Antwortkarten
- 1 Würfel
- 8 Sätze Spielsteine (je 4 Steine, in 8 Farben)
- 1 Spielanleitung

Worum es geht

Jeder Spieler besitzt mehrere Spielsteine und muß möglichst viele nach oben auf die Zielfelder (1-9) bringen. Fünf Stufen sind zu bewältigen; zu jeder Stufe gibt es einen gleichfarbigen Kartensatz: Jede Farbe ein bestimmtes Wissensgebiet.

Jeder Stein auf einem Zielfeld bringt Punkte. Wieviele es insgesamt werden, hängt davon ab, welche der Zielfelder 1 bis 9 erreicht werden.

Aber: Jeder Stein, der ein Zielfeld erreicht, bringt das Aus für alle anderen Steine auf unteren Stufen.

Das Spiel endet, sobald alle im Spiel verbliebenen Steine das Ziel erreicht haben, ES gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Die Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seine Spielsteine:

- 4 Steine bei 2, 3 oder 4 Spielern;
- 3 Steine bei 5 oder mehr Spielern.

Alle Spielsteine müssen auf das Spielfeld gesetzt werden -in den Startbereich -das ist die freie Fläche am unteren Rand des Spielplans.

Die Karten der fünf Wissensgebiete bleiben am besten (in der Schachtel). Das jeweilige Deckblatt wird entfernt.

Der Startspieler wird ermittelt, er beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.




Der Spielablauf - schritt um Schritt


- 1) Steine ins Spiel bringen
- 2) Folgerunden
- 3) Steine ins Ziel bringen
- 4) Sieger des Spiels

Wichtige Informationen
Im Anhang I
Jetzt allen Spielern
vorlesen!

1. Steine ins Spiel bringen

In der Startrunde gelten besondere Bedingungen. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt

- Keine „6“ gewürfelt (also 1 bis 5) 
- Es ist nicht möglich, einen Stein ins Spiel zu bringen; das geht nur bei einer „6“.
- In der Startrunde (und in jeder Folgerunde, in der ein Spieler keinen Stein im Spiel hat), darf er bis zu dreimal würfeln.
- Hat ein Spieler auch nach dem dritten Wurf noch keinen Stein im Spiel, so ist der nächste an der Reihe.

- Eine „Sechs“ gewürfelt 
- Der Spieler darf einen Stein ins Spiel bringen, also auf das Startfeld setzen (das rote Ass-Feld).



- Der Spieler darf sofort ein zweites Mal würfeln.
- Er zieht nun die vorderste Karte des roten Stapels (Wissensgebiet Alltag) und liest die Frage laut vor, deren Augenzahl er soeben gewürfelt hat. Siehe Anhang II: Beispiele
- Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so zieht er seinen Stein um die gewürfelte Augenzahl nach rechts weiter.
- Kann der Spieler die Frage nicht beantworten, oder ist die Antwort falsch, so muß der Spielstein nach links gezogen werden.
- Die Fragekarte wird dann hinter den Stapel zurückgesteckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Auf den Stern-Feldern wird geschlagen, auf den Fragefeldern (den Flaggen) nicht.



Entscheidung:
rechts **oder** links

2. Die Folgerunden

- Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt einmal. Ausnahme: Kein Stein im Spiel - bis zu dreimal würfeln.
- Dann zieht der Spieler seinen Stein um die gewürfelte Augenzahl.
- Hat ein Spieler mehrere Steine im Spiel, so wählt er einen beliebigen aus und zieht diesen.

- Auch hier gilt:
Der Zug muß unterbrochen werden, wenn der Spielstein ein Fragefeld überquert.
- Der Spieler zieht eine Karte des entsprechenden Wissensgebietes, (auch wenn er ein Fragefeld verlassen will).
- Die Frage laut vorlesen, deren Nummer der Spieler soeben gewürfelt hat.
 - Wird die Frage richtig beantwortet, wird der Zug nach rechts beendet.
 - Wird die Frage nicht oder falsch beantwortet, muß der Zug nach links fortgesetzt werden.

Dann ist der Zug des Spielers beendet und im Uhrzeigersinn folgt der nächste Spieler.

3. Steine ins Ziel bringen

Zielfelder sind die neun Felder am oberen Spielfeldrand. Ein Spieler muß ein Zielfeld nicht genau anwürfeln; es wird auch mit einer höheren Augenzahl erreicht, als notwendig gewesen wäre.

Jedes Zielfeld kann von beliebig vielen Steinen angesteuert und besetzt werden. Auf diesen Feldern wird nicht geschlagen.

Wenn der erste Stein ein Zielfeld erreicht hat, geschieht folgendes:

- Alle Steine, die sich auf allen Feldern der untersten Stufe („Alltag“) befinden, sind „aus dem Rennen“; sie werden ganz aus dem Spiel genommen.

Werden im weiteren Verlauf des Spiels Steine geschlagen, so werden sie in den Startbereich gesetzt und können von dort neu ins Spiel gebracht werden.

Wenn der zweite Stein ein Zielfeld erreicht, sind alle Steine „aus dem Rennen“, die sich auf allen Feldern der zwei unteren Stufen befinden: „Alltag“ und „Erdkunde“. Auch diese Steine werden ganz aus dem Spiel entfernt.

Werden im weiteren Spielverlauf Steine geschlagen, so landen Sie im Startbereich.

Wenn der dritte Stein ein Zielfeld erreicht, sind alle Steine „aus dem Rennen“, die sich auf den Feldern der drei unteren Stufen befinden: „Alltag“, „Erdkunde“ und „Kultur“.

Gleiches gilt für den vierten Stein im Ziel, also für das Wissensgebiet „Geschichte“.

Was im fünften Bereich Blau (= Politik) geschieht, muß gemeinsam von allen Spielern festgelegt werden - am besten vor dem Spiel.

- Es wird geschlagen!

Haben sich die Spieler auf „Schlagen“ geeinigt, so wird wie üblich geschlagen. Geschlagene Steine scheiden aber jetzt sofort ganz aus dem Spiel aus.

- Es wird nicht geschlagen!

Wird im blauen Bereich nicht mehr geschlagen, so kann kein Zug ausgeführt werden, bei dem ein bereits besetztes Feld erreicht wird, in diesem Falle muß der Spieler aussetzen.

Es wird gespielt, bis alle Steine im Ziel sind. Zielfelder müssen jetzt aber auf dem kürzesten Weg angesteuert werden - waagrecht ziehen ist nicht mehr erlaubt.

4. Sieger des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle noch im Spiel verbliebenen Steine im Ziel sind.

Jeder Spieler addiert die Punkte für alle seine Steine, die auf den Zielfeldern gelandet sind - und zwar den Punktwert des erreichten Zielfeldes.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte besitzt.

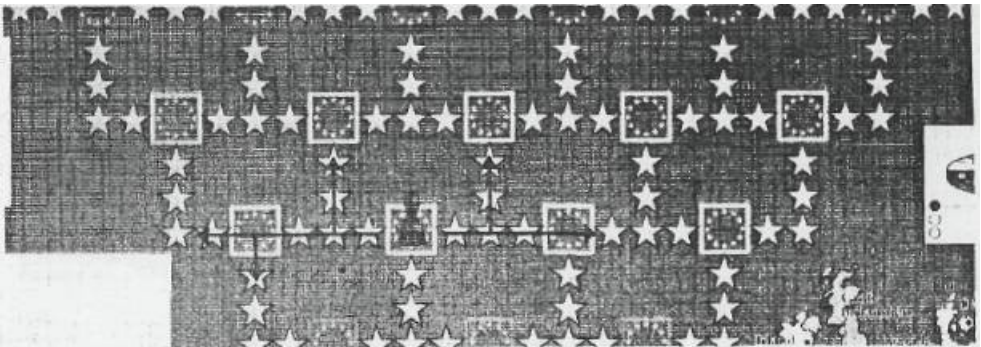
Anhang I: Die Felder des Spielplans

Die kleinen „Sternfelder“

- Auf den Sternfeldern darf immer nur ein Stein stehen. Wer auf ein Feld zieht, auf dem schon ein Stein steht, schlägt den dort stehenden Stein.

Ein geschlagener Stein wird von seinem Standort entfernt und unten auf den Spielplan gesetzt - zu den Steinen, die noch ins Spiel gebracht werden müssen.

Ali der zweiten stufe gibt es Abzweigungen, an denen ein Stein entweder nach oben abbiegt oder geradeaus (waagrecht) weiterzieht: Beide Möglichkeiten sind erlaubt.



Zugmöglichkeiten:

Die großen „Fragefelder“

- Auf den Feldern mit der Flagge kommt es immer zu einer Entscheidung: weiter nach rechts oder weiter nach links.
- Diese Entscheidung muß immer dann getroffen werden, wenn ein Spielstein ein Fragefeld überschreitet oder es verläßt (nicht, wenn ein Stein auf dem Fragefeld direkt landet).
- Auf Fragefeldern darf nicht geschlagen werden, hier können mehrere Steine stehen.

Anhang H: Beispiele

- A) Hat ein Spieler eine 5 gewürfelt und kommt mit dem 2. Schritt auf ein Fragefeld, so muß er die Frage 5 einer Fragekarte beantworten. Bei einer richtigen Antwort zieht er die restlichen 3 Felder - 2 nach rechts, 1 nach oben. Er dürfte auch 3 Felder nach rechts ziehen, falls er das weiter rechts liegende Fragefeld erreichen will.
- B) Ein Spieler würfelt eine 6, kommt mit dem 1. Schritt auf ein Fragefeld und beantwortet Frage 6 richtig. Er hat jetzt noch 5 Schritte, die er nach rechts, bzw. nach rechts und nach oben ziehen kann.

Er entschließt sich, das weiter rechts liegende Fragefeld aufzusuchen, das 4 Schritte entfernt ist. Auf diesem Feld angekommen, muß er wieder Frage 6, allerdings von einer neuen Karte, beantworten- erst dann darf er seinen 6. Schritt tun. Bei einer richtigen Antwort darf er nach rechts ziehen, bei einer falschen Antwort muß er 1 Feld nach unten ziehen (Im nächsten Zug darf er aber wieder aufwärts ziehen.).

Hatte der Spieler, nachrichtiger Beantwortung der 1. Frage, seinen stein 2 Felder nach rechts und 3 nach oben gezogen, so hätte der Zug auf einem Fragefeld geendet. Der Spieler hätte sich die 2. Fragekarte erspart.

C) Ein Spieler landet mit seinem letzten Schritt auf einem Fragefeld. Damit ist sein Zug beendet.

Als der Spieler wieder an der Reihe ist, würfelt er und erzielt eine „4“. Der Spieler zieht die nächste Fragekarte und muß die Frage Nr. 4 beantworten. Je nach Antwort zieht er dann 4 Felder nach rechts oder 4 Felder nach links.

Anhang IM: Spezielle Fragekarten

Ein Teil der Fragekarten ist unter einer gemeinsamen Überschrift zusammengefaßt. Das heißt, es gibt eine Überschrift (das Thema) und 6 Fragen dazu.

Wird eine solche Karte gezogen, so ist die Überschrift vorzulesen und in manchen Fällen auch alle 6 Fragen - damit der Antwortende bessere Vergleichsmöglichkeiten hat. Es muß aber nur die eine, gewürfelte Frage beantwortet werden.

