Opmerking

In verband met de leesbaarheid van de kaart en het spelverloop zijn verschillende kleine landen niet vernoemd of in het spel opgenomen terwijl ze wel op het spelbord staan.
In het spel gaan er veerboten tussen landen die in werkelijkheid mogelijk niet met een veerboot met elkaar verbonden zijn. Dit zijn elementen van het spel, die op geen enkel moment als een nauwkeurige weergave van Europa kunnen worden beschouwd.

Weggelaten landen

Er zijn geen landenkaarten voor de volgende landen (die ook niet vermeld worden op het spelbord:): Andorra, Gibraltar, Liechtenstein, San Marino en Vaticaanstad.

Bruggen en ferries

Rode stippellijnen geven veerboten aan. Er zijn veerverbindingen tussen Frankrijk en Engeland, Engeland en Ierland, Noord-Ierland en Schotland, Oekraïne en Turkije, Oekraïne en Bulgarije en tussen Roemenië en Turkije. Daarnaast is er een burgverbinding tussen Denemarken en Zweden. Om het spel goed te kunnen spelen moeten al deze landen als verbonden worden beschouwd, net als landen die aan elkaar grenzen.

Kaartinformatie

Om het spel goed te kunnen spelen gelden de volgende uitgangspunten:

- Duitsland, Denemarken, Zweden en Rusland liggen zowel aan de Baltische Zee als aan de Atlantische Oceaan.
- Spanje en Frankrijk liggen zowel aan de Middellandse Zee als aan de Atlantische Oceaan.
- Bosnië en Herzegovina heeft een haven en grenst aan de Middellandse Zee.
- De Middellandse Zee-kaart verbindt landen aan het water van Spanje tot Slovenië en Turkije.
- De Atlantische Oceaan strekt zich uit van de brug tussen Zweden en Denemarken tot aan de Straat van Gibraltar, die staat aangegeven door een ononderbroken blauwe lijn. De Atlantische Oceaan-kaart verbindt landen aan het water van Spanje en Portugal via Noorwegen tot Rusland.
- De Zwarte Zee (de watermassa tussen Oekraïne en Turkije) maakt geen deel uit van het spel en kan niet als verbinding worden gebruikt.

• Waarschuwing ! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking. Geproduceerd in China. • Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine. • Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

©2022 MGBI. ©2022 Broadways Toys Limited. Alle rechten voorbehouden.

Verdeeld in
Nederland en België
door **MGBI.**
Koloniënstraat 11,
1000 Brussel,
België

www.megableu.com

10 DAGEN DOOR EUROPA

MEGABLEU

Het strategische reisspel!
Ben jij de beste Europa tripper?

SPELREGELS
2 tot 4 spelers – vanaf 10 jaar

Wat heb je nodig?

- 52 landenkaarten
  Elk land heeft één van de vijf volgende kleuren: blauw, groen, oranje, roze of geel. Er is één kaart per land, behalve voor Denemarken, Frankrijk, Duitsland, Rusland, Spanje en Zweden: daarvan zijn twee kaarten per land.
- 19 transportkaarten:
  Er zijn tien vliegtuigkaarten, twee per kleur.
  Er zijn negen vaarkaarten: vier met Atlantische Oceaan, drie met Middellandse Zee en twee met Baltische Zee.
- 4 sets kaarthouders; elke set bevat 2 houders
- Reservehouder
- Spelbord met de kaart van Europa
- Spelregels

Voorbereiding

1. Neem het spelbord en leg dit in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Plaats de reservehouder naast het spelbord.

2. Elke speler pakt een set kaarthouders en zet deze voor zich neer, startend met ‘DAG 1’ en eindigend bij ‘DAG 10’.

3. Leg alle transport- en landenkaarten op een stapel en plaats deze gedekt naast het spelbord.

Het spel starten

1. Alle spelers beginnen met het vullen van hun kaarthouders. Elke speler pakt een kaart, bekijkt deze en plaatst deze in een open dag op zijn/haar kaarthouder. Spelers blijven één kaart tegelijk trekken en plaatsen, totdat alle spelers tien kaarten in hun kaarthouders hebben staan.
Opmerking: eenmaal geplaatst mag een kaart niet meer naar een andere dag worden verplaatst, maar tijdens de beurt van een speler mag een kaart wel worden vervangen. Kaarten moeten zodanig worden neergezet dat ze niet zichtbaar zijn voor de andere spelers.

2. Nadat alle spelers tien kaarten in hun houder hebben geplaatst, worden de overige kaarten gedekt in de reservehouder gelegd. Deze kaarten vormen de trekstapel. De drie bovenste kaarten worden vervolgens open naast de trekstapel gelegd om drie aflegstapels te vormen.

3. De jongste speler begint. Het spel wordt daarna verder met de klok mee gespeeld.

Tijdens je speelbeurt

1. TREK EEN KAART

De startspeler pakt de bovenste kaart van de trekstapel OF de bovenste kaart van één van de aflegstapels.

Opmerking: als een speler de laatste kaart van de trekstapel pakt, worden alle kaarten van de drie aflegstapels BEHALVE de bovenste kaart van elke stapel door elkaar geschud om een nieuwe trekstapel te vormen.

2. VERWISSEL EEN KAART OF LEG AF

De speler vervangt één van de tien kaarten uit zijn/haar kaarthouder door de getrokken kaart OF legt de getrokken kaart met de afbeelding naar boven op één van de drie aflegstapels. Als de speler een kaart vervangt, wordt de vervangen kaart ook met de afbeelding naar boven op één van de drie aflegstapels gelegd.

Opmerking: wanneer de speler de laatste kaart van een aflegstapel heeft gepakt, moet die kaart worden vervangen door de nieuw afgelegde kaart. Zo kunnen spelers altijd kiezen uit drie aflegstapels en de trekstapel.

Het spel winnen

Als een speler aan het einde van zijn/haar beurt een reis van tien dagen heeft voltooid, wint hij/zij het spel! De winnaar moet laten zien dat elke dag in zijn/haar kaarthouder verbonden is met de volgende dag. Gefeliciteerd, jij bent de snelste Europa tripper!

Een reis van tien dagen voltooien

Tijdens een beurt mag een speler de getrokken kaart op iedere willekeurige plek in de kaarthouder plaatsen. Om het spel te winnen moet een speler als eerste een tiendaagse reis voltooien. Een tiendaagse reis wordt als voltooid beschouwd wanneer, beginnend met DAG 1, elke dag is verbonden met de volgende dag in de kaarthouder. De voltooide reis moet ook aan de volgende criteria voldoen:

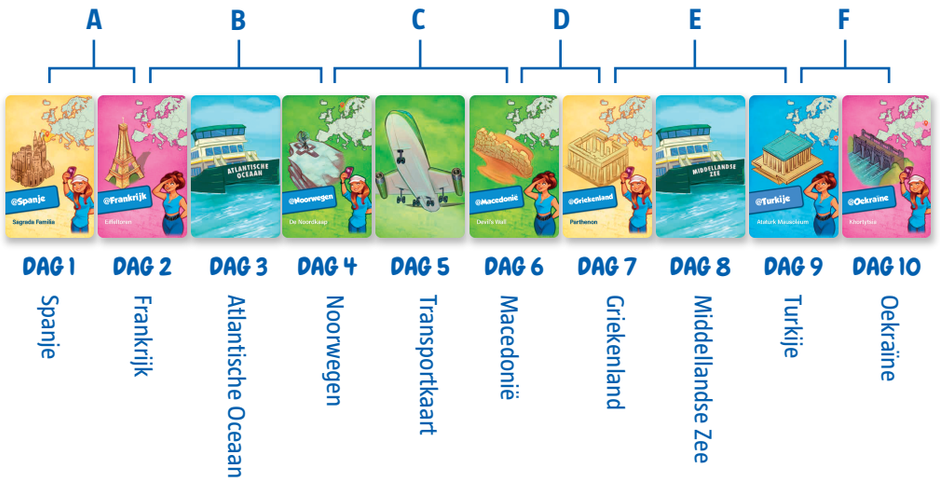
- Voltooide reizen moeten beginnen en eindigen met een landenkaart.
- Van zes landen zijn er twee kaarten, aangegeven met het *-symbool op het spelbord. Twee kaarten uit hetzelfde land mogen in een voltooide reis worden opgenomen zolang deze kaarten niet naast elkaar worden gelegd.
- Het is niet nodig om een vliegtuig- of vaarkaart op te nemen om een tiendaagse reis te voltooien.
- Transportkaarten die naast elkaar liggen, vormen geen verbinding.

Verbindingen maken

Te voet een verbinding maken: spelers mogen te voet van het ene land naar een aangrenzend land reizen. De aangrenzende landenkaarten worden met elkaar verbonden wanneer ze naast elkaar in de kaarthouder worden geplaatst. Een rode stippellijn op het spelbord geeft een verbinding per veerboot aan, wat betekent dat je ook te voet van het ene naar het andere land kan gaan. Dit geldt ook voor de brug tussen Zweden en Denemarken. Twee landenkaarten worden dus als verbonden beschouwd als er een rode stippellijn of een brug is die de twee landen op de kaart met elkaar verbindt ***OF*** als de landen naast elkaar liggen (zie voorbeelden A, D en F hieronder).

Verbinding maken per schip: spelers kunnen per schip van het ene naar het andere land reizen door te varen over de zee of oceaan waaraan beide landen liggen. **Wanneer een vaarkaart tussen twee landenkaarten in ligt, zijn deze drie kaarten met elkaar verbonden.** Vaarkaarten mogen alleen worden gebruikt voor het maken van verbindingen via de zee of oceaan die op de vaarkaart staat aangegeven (zie voorbeelden B en E).

Verbinding maken per vliegtuig: spelers mogen een vliegtuig gebruiken om van het ene naar het andere land van dezelfde kleur te vliegen. **Wanneer een vliegtuigkaart tussen twee landenkaarten in ligt EN dezelfde kleur heeft als beide landenkaarten, zijn deze drie kaarten met elkaar verbonden** (zie voorbeeld C hieronder).

EEN VOLTOOIDE TIENDAAGSE REIS WAAR ELKE DAG IS VERBONDEN MET DE VOLGENDE DAG:

Voorbeelden