

# EUROPA

Das spannende Spiel um europäische Orte und Landschaften  
für 2–6 Spieler ab 12 Jahren

## Spielidee

Bei diesem Spiel geht es um Städte, geschichtsträchtige Orte, Landschaften und Gewässer in Europa. Die Spieler versuchen jeweils, einen Ort möglichst exakt auf der Europakarte zu lokalisieren. Doch keine Angst, auch wer sich nicht so gut auskennt, hat eine Chance. Denn die Spieler können frei wählen, wie genau sie die Lage des Ortes mit Hilfe ihrer Tippsteine angeben wollen. Je genauer getippt wird, desto mehr Punkte sind möglich. Aber Vorsicht: Wer sich vertippt, geht völlig leer aus!

## Spielmaterial

1 Spielplan	224 Aufgabenkarten
6 Tipptafeln	4 Barrierechips
1 Ortsanzeiger	6 Siegpunktmarker
6 Tauschchips	30 Tippsteine
1 Spielanleitung	

Vor dem ersten Spiel bitte vorsichtig die Tipptafeln, Barrieren und Tauschchips herauslösen.

## Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Der **Ortsanzeiger** wird zunächst neben den Spielplan gestellt. Alle **224 Aufgabenkarten** werden gemischt und mit der Aufgabenseite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt. Die **4 Barrierechips** werden auf die **4 Barrierefelder** gelegt.

Jeder Spieler wählt sich eine Farbe und erhält die dazugehörige **Tipptafel**, die **5 Tippsteine** dieser Farbe, den **Siegpunktmarker** und seinen **Tauschchip**.



## Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Aufgabenkarten aufdecken
2. Aufgabenkarte auswählen und eventuell tauschen
3. Tipp-Phase und eventueller Bonustipp
4. Auswertung

### 1. Aufgabenkarten aufdecken

Zu Beginn jeder Runde werden so viele Aufgabenkarten vom Stapel gezogen, wie Spieler teilnehmen und mit der Aufgabenseite nach oben neben den Spielplan gelegt. Dabei darf niemand die Lösungsseite ansehen!

### 2. Aufgabenkarte auswählen und eventuell tauschen

Nun wählt jeder Spieler eine der ausliegenden Aufgabenkarten und legt sie mit der Aufgabenseite nach oben vor sich ab.

In der **ersten Runde**: Der jüngste Spieler ist **Startspieler** und darf sich zuerst eine Aufgabenkarte aussuchen.



Anschließend setzt er seinen Siegpunktmarker auf das Startfeld der Siegpunktleiste. Danach wählt der Spieler zur Linken eine Aufgabenkarte, setzt seinen Siegpunktmarker oben **auf** den Marker des vorherigen Spielers usw.



**In allen folgenden Runden:** Es beginnt der Spieler mit der Kartenauswahl, der auf der Siegpunktleiste **am weitesten zurück** liegt. Sind mehrere Spieler an letzter Stelle, darf zuerst der Spieler wählen, dessen Siegpunktmarker **oben** liegt, danach der darunter liegende usw. Anschließend folgt der Spieler, dessen Siegpunktmarker am zweitweitesten hinten liegt usw., bis der aktuell Führende schließlich die letzte verbleibende Karte nehmen muss.



**Wählreihenfolge:** In diesem Beispiel dürfen die Spieler in folgender Reihenfolge wählen: orange, weiß, schwarz, blau, grün.

**Achtung:** Jeder Spieler besitzt einen **Tauschchip**, den er 1 x im Spiel nutzen kann **nachdem** jeder Spieler eine Karte ausgewählt hat und ein oder mehrere Spieler ihre Karte tauschen möchten. Der Spieler gibt seinen Tauschchip ab und darf seine bisherige Aufgabenkarte auf den Ablagestapel legen. Dafür erhält er dann die oberste Karte vom Nachziehstapel.

Auch hier gilt: Wenn mehrere Spieler in einer Runde tauschen möchten, so darf zuerst der Spieler, dessen Siegpunktmarker **am weitesten hinten** steht bzw. bei Gleichstand in der Reihenfolge **von oben nach unten** getauscht werden.

### 3. Tipp-Phase und eventueller Bonustipp

Jetzt spielen alle gleichzeitig. Jeder Spieler versucht die **Lage** des Ortes seiner Aufgabenkarte möglichst genau auf der Europakarte zu **lokalisieren**. Dazu setzt er 1 bis 4 seiner Tippsteine auf seine Tipptafel.

Zunächst **muss** festgelegt werden, ob der Ort im **Osten** oder **Westen** liegt. Die weiße Linie trennt Europa entlang des 10. Längengrades in Ost und West. Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld (O oder W) der eigenen Tipptafel gelegt.

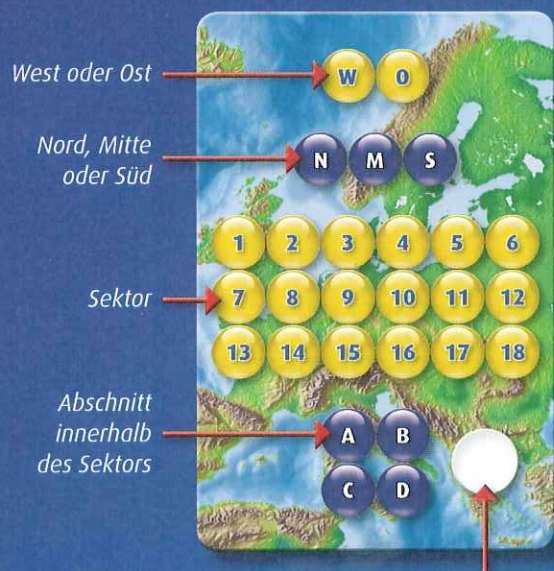
Alle anderen Tipps sind **freiwillig**. Allerdings ist die Reihenfolge **festgelegt**: Als zweites kann getippt werden, ob der Ort im **Norden**, der **Mitte** oder im **Süden**

(N, M, S) des Plans liegt. Diese Bereiche sind auf dem Spielplan entlang des 45. und 55. Breitengrades voneinander getrennt.

Anschließend kann der **Sektor** getippt werden. Jeder Bereich (N, M, S) ist hierzu in 12 bzw. 18 Sektoren unterteilt, die durch die dicken schwarzen und weißen Linien begrenzt werden und mit großen weißen Zahlen nummeriert sind.

Zum Schluss kann getippt werden, wo der Ort innerhalb des Sektors liegt. Die dünnen schwarzen Linien auf dem Spielplan trennen die Sektoren jeweils in **4 Abschnitte**. Diese sind nur auf der Tipptafel in A, B, C und D unterteilt.

**Achtung:** Die Spieler müssen **nicht** alle 4 Tippsteine setzen, sondern können auch nur 1, 2 oder 3 Steine setzen, wenn sie sich nicht sicher sind. Für jeden richtig gesetzten Stein rückt der eigene Marker auf der Siegpunktleiste ein Feld vor. **Ist aber auch nur ein Stein falsch gesetzt, zieht der Spieler gar keine Felder vor!**



Tipptafel von Spieler Weiß

#### Bonustipp

Wenn alle Spieler mit Tippen fertig sind, darf noch der Spieler, der auf der Siegpunktleiste **am weitesten zurückliegt**, bei einem Spieler seiner Wahl mittippen. Gibt es **mehrere** Spieler an letzter Stelle, so dürfen **alle** mittippen, die an letzter Stelle stehen. Auch hier gilt: Es darf zuerst der Spieler tippen, dessen Siegpunktmarker oben liegt usw.

Der Spieler sieht sich die offen liegenden Aufgabenkarten und die Tipps der Mitspieler an. Ist er der

Meinung, dass etwas falsch ist, so darf er **1 eigenen Tippstein** auf das vermeintlich richtige Feld auf der **fremden** Tipptafel setzen. Ebenfalls erlaubt ist es, einen Tipp eines Mitspielers zu präzisieren. Dazu wird einfach ein eigener Stein auf die nächstschwierigere Kategorie gesetzt, die der jeweilige Spieler nicht mehr getippt hat.

#### Achtung:

- Es darf nur **korrigiert** oder **präzisiert** werden. Es ist **nicht** erlaubt, auf ein bereits **belegtes** Feld zu tippen.
- In der ersten Runde entfällt das Mittippen, da noch alle Marker auf dem Startfeld stehen und es somit keinen echten letzten Spieler gibt.

### 4. Auswertung

Haben alle Spieler getippt, folgt die Auswertung. Der Spieler, dessen Marker **in Führung** liegt, beginnt mit der Auswertung. Bei Gleichstand beginnt wieder der Spieler, dessen Siegpunktmarker oben liegt.

Die Spieler werden in folgender Reihenfolge gewertet: blau, orange, weiß, schwarz.

**Achtung:** Die Wertungsreihenfolge verläuft also anders, als die Wählreihenfolge!



Er stellt den **Ortsanzeiger** für die anderen Spieler sichtbar dort auf den Spielplan, wo in Europa er seinen Ort laut Tipptafel vermutet. Anschließend dreht er seine Aufgabenkarte auf die Lösungsseite um und vergleicht die Lösung mit seinen Tipps auf der Tipptafel, indem er die Koordinaten laut vorliest:

○ Sind alle seine gesetzten Tippsteine **richtig**, darf er mit seinem Siegpunktmarker um die entsprechende Anzahl Felder vorziehen (4, 3, 2 oder 1 Feld). Felder mit gegnerischen Figuren werden **nicht** übersprungen, sondern mitgezählt!

○ Außerdem wird geprüft, ob der Spieler die Aufgabenkarte für die Schlusswertung behalten darf. Auf der Vorderseite jeder Aufgabenkarte ist eine Zahl abgebildet. Diese Zahl gibt an, wie viele Tippsteine **mindestens** platziert und auch richtig gesetzt sein müssen, damit der Spieler die Karte behalten darf. Bei einer 2 müssen also mindestens 2 Tippsteine korrekt platziert sein, bei einer 3 mindestens 3 Tippsteine und bei einer 4 müssen alle 4 Tippsteine richtig sein!





**Achtung:** Ist auch nur ein Tippstein falsch gesetzt, darf der Spieler mit seiner Figur **nicht** voranziehen und **muss** die Karte auf den Ablagestapel legen. Dabei ist es egal, ob er ausreichend korrekte Tippsteine hatte, um die Karte zu behalten!

- Danach räumt der Spieler seine Tippsteine von der Tipptafel, zum Zeichen, dass seine Tipptafel schon gewertet wurde.
- Anschließend folgt der Spieler, der an zweiter Stelle liegt usw., bis alle Spieler ausgewertet wurden.

**Achtung:** Falls sich auf der Tipptafel ein **Bonustipp** eines Mitspielers befindet, wird geprüft, ob dieser Bonustipp korrekt ist. Falls ja, bleibt dieser Tippstein auf der Tipptafel liegen (weiter siehe unten – Bonustipp werten). Falls er nicht korrekt ist, kommt der Tippstein zum Besitzer zurück.

#### Bonustipp(s) werten

Nachdem die Tipptafeln aller Spieler gewertet wurden, wird nun noch der Bonustipp gewertet. Gibt es mehrere Bonustipps, gilt wieder, dass zuerst der Spieler gewertet wird, dessen Siegpunktmarker **weiter hinten** bzw. oben liegt. Jeder Bonustippstein, der noch auf einer Tipptafel liegt, bringt **1 Punkt** für den Besitzer des Tippsteins. Anschließend erhält der Spieler seinen Tippstein zurück.

#### Behalten von Aufgabenkarten

Die gewonnenen Karten können am Spielende **Zusatzpunkte** bringen und über den Sieg entscheiden! Es kann sich also lohnen, einen weiteren Stein zu setzen, auch wenn Sie sich nicht ganz sicher sind. Haben alle Spieler ihren Tipp ausgewertet und wurden auch mögliche Bonustipps berücksichtigt, beginnt die nächste Runde.

#### Barrieren

Während der Auswertung kann es passieren, dass ein Spieler mit seinem Marker über eine Barriere hinwegziehen kann. Zuvor muss der Spieler jedoch zeigen, in welchem **Land** der Ort liegt, der auf der obersten Aufgabenkarte des Nachziehstapels steht. Auf dem Spielplan sind die 46 Länderflaggen mit Namen abgebildet. Der Spieler zeigt auf die **Flagge** des Landes, von dem er glaubt, dass der gesuchte Ort dort zu finden ist. Anschließend nimmt er die Aufgabenkarte an sich und **prüft selbst leise**, ob seine Lösung



richtig ist. Die Flagge des Ortes befindet sich auf der **Kartenrückseite** neben den Koordinaten.

Hat er die **richtige** Lösung genannt, zeigt er seinen Mitspielern die Kartenrückseite zur Überprüfung und darf passieren. Damit ist die Barriere künftig **für alle Spieler** aus dem Weg geräumt und kommt zurück in die Spielschachtel. Dieser Wegabschnitt ist ab jetzt frei und die Aufgabenkarte kommt auf den Ablagestapel. War die Lösung jedoch **falsch**, ist sein Spielzug beendet. Seine Spielfigur bleibt auf dem Feld der Barriere stehen, überzählige Punkte verfallen!

**Achtung:** War die Lösung falsch, liest der Spieler die richtige Lösung **nicht** vor, sondern legt die Aufgabenkarte mit der Aufgabenseite nach oben beiseite. Können in dieser Runde noch weitere Spieler über die Barriere hinweg ziehen, müssen sie nacheinander die gleiche Aufgabe lösen, bis ein Spieler erfolgreich war. Schafft es in **dieser** Runde jedoch kein Spieler, die Barriere zu entfernen, kommt diese Karte auf den Ablagestapel und in der nächsten Runde wird eine neue Karte gezogen, bis die Barriere aus dem Weg geräumt ist.

## Spielende

Sobald ein Spieler mit seinem Siegpunktmarker das Schlussfeld (Feld 20) überschreitet, endet das Spiel. Die aktuelle Wertung wird aber noch zu Ende geführt. Anschließend findet die Schlusswertung statt.

## Schlusswertung

Jetzt werden in **jeder** Kategorie der Aufgabenkarten (Gewässer – Blau, Städte – Rot, Landschaft – Grün, Geschichte – Gelb) Punkte für die Spieler vergeben, die in der jeweiligen Kategorie die **meisten** bzw. **zweitmeisten** Aufgabenkarten sammeln konnten: Für den ersten Platz in einer Kategorie erhält ein Spieler 3 Siegpunkte, für den zweiten Platz noch 2 Siegpunkte. Teilen sich mehrere Spieler den ersten Platz einer Kategorie, so erhalten diese 2 Punkte. Für den 2. Platz gibt es dann – frei nach Olympia – keine Punkte. Gibt es einen 1. Platz (3 Punkte) und mehrere Spieler teilen sich den 2. Platz, so erhalten diese noch 1 Siegpunkt. Schließlich erhalten die Spieler noch für jeden **kompletten** Satz der vier Kategorien 3 Siegpunkte. Hat ein Spieler also je eine Karte aus den Kategorien Städte, Landschaft, Gewässer und Geschichte, so legt er diese 4 Karten auf den Ablagestapel und darf mit seinem Siegpunktmarker 3 Felder voranziehen.

Wer nach der Schlusswertung am weitesten auf der Siegpunkteleiste vorne liegt, hat gewonnen und darf sich „Europameister“ nennen. Herrscht Gleichstand, so gibt es mehrere Sieger.

## Anmerkungen

Bei einigen Karten sind **mehrere Lösungen** angegeben. Das bedeutet, dass der Ort nicht nur in einem Abschnitt oder Sektor liegt, sondern in mehreren. In diesem Fall ist ein Tipp korrekt, wenn eine der möglichen Lösungen richtig ist. Das gilt natürlich auch für den Bonustipp!

Manche Punkte auf der **Lösungskarte** sind größer als andere. Das sind dann größere Gebiete. Ansonsten richten sich die Lösungen danach, wo der Stadtkern überwiegend liegt bzw. bei größeren Gebieten, wo der überwiegende Teil liegt.

Bei den **Flüssen** wird nach der **Mündung** gesucht, da sie sonst über zu viele Quadranten laufen würden.

**Türkei** und **Zypern** sind ebenfalls vertreten, auch wenn sie nach geographischer Auffassung überwiegend oder nicht mehr zu Europa gehören.

**Illustrationen:** Bernd Wagenfeld

**Gestaltung:** SENSIT Communication, München

**Karte:** Rolle Kartografie

**Redaktionelle Bearbeitung:** Michael Baskal, Ralph Querfurth

**Autor:** Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt auf der Schwäbischen Alb zwischen Stuttgart und Ulm. Der ehemalige Realschullehrer ist zurzeit Hausmann und Spieleautor. Seiner Vorliebe für das Reisen und die Geographie verdanken wir das vorliegende Europa-Spiel. Weitere beim KOSMOS Verlag von Günter Burkhardt erschienene Spiele sind: Deutschland, Globalissimo, On Top und Quick.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2009 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 690687  
T. Nr. 2857259

ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
MADE IN GERMANY

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY













3

4

5

6

10

11

12

4

5

6

10

11

12

M

S