

10 DAYS IN EUROPE



ALAN R. MOON & AARON WEISSBLUM
KUVITUS: JACQUI DAVIS

10 Days in Europe -pelissä pelaajat pyrkivät maa- ja kuljetuslaattojen avulla järjestämään matkan ympäri Eurooppaa. Ensimmäisenä 10 päivän esteettömän matkan järjestänyt pelaaja voittaa pelin!



LAATIKON SISÄLTÖ

• 52 maalaattaa

Jokainen maa edustaa yhtä viidestä väristä (sininen, vihreä, oranssi, pinkki tai keltainen). Jokaista maata vastaa yksi laatta. Poikkeuksia ovat Tanska, Ruotsi, Saksa, Ranska, Venäjä ja Espanja, joille on kaksi laattaa kullekin.

• 19 kuljetuslaattaa

10 lentokonetta: kaksi jokaista väriä
9 laivaa: neljä Atlanttia, kolme Välimerä ja kaksi Itämerä

• 4 x 2 laattatelinettä

• teline nosto- ja poistopinoille

• kaksipuolinen pelilauta

• pelisäännöt





VALMISTELUT

Pelilauta avataan ja asetetaan pelipöydän keskelle. Pinoteline laitetaan pelilaudan viereen, kaikkien näkyville ja ulottuville.

Jokainen pelaaja ottaa kaksi laattatelinettä ja asettaa ne eteensä niin, että päivät 1–10 ovat järjestyksessä, numerot pelaajaa kohti.

Kaikki maa- ja kuljetuslaatat laitetaan kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen ja sekoitetaan hyvin.

Kaikki pelaajat ottavat laattapinosta yksi kerrallaan, ilman vuoroja, laattoja ja asettavat ne haluamiensa päivien kohdalle, kunnes jokaisella pelaajalla on 10 laattaa telineissään. Kun laatta on asetettu telineeseen jonkin päivän kohdalle, sitä ei voi enää siirtää toiseen päivään. Telineeseen asetettuja laattoja ei tarvitse näyttää muille pelaajille.

Jäljelle jäävät laatat pinotaan muovitelineeseen kuvapuoli alaspäin nostopinoksi. Pinon kolme päällimmäistä laattaa käännetään sitten kuvapuoli ylöspäin nostopinon viereen telineen vapaisiin paikkoihin, jolloin niistä muodostuu kolme poistopinoa.

Pelaaja, jolla on viimeksi ollut syntymäpäivä, aloittaa pelin. Pelivuorot kulkevat myötäpäivään.



NOSTOPINO

POISTOPINOT



PELIN TAVOITE

Tavoitteena on muodostaa korteista 10 päivän matka halki Euroopan. Ollakseen hyväksyttävä, matkan tulee noudattaa seuraavia sääntöjä:

- Matkan tulee alkaa maalaatasta ja päättyä maalaataan.
- Matkalla ei voi olla kahta kuljetuslaattaa vierekkäin.
- Pelissä on kuusi maata, joilla kullakin on kaksi *-symbolilla merkittyä laattaa. Sama maa voi esiintyä matkalla kahdesti, kunhan laatat eivät ole vierekkäin.
- Matkalla ei ole välttämätöntä olla yhtään kuljetuslaattaa.



LIKKUMINEN

Pelaaja voi liikkua maasta toiseen jalkaisin, laivalla tai lentokoneella.

Liikkuminen jalkaisin: Pelaaja voi liikkua jalkaisin kunkin maan rajanaapureihin. Rajanaapurien maalaattojen välille muodostuu kulkuyhteys, kun ne on asetettu vierekkäin laattatelineeseen. Punainen katkoviiva kartalla osoittaa lauttayhteyttä, joka vastaa jalkaisin liikkumista. Samoin Ruotsin ja Tanskan välillä oleva silta mahdollistaa jalkaisin liikkumisen näiden kahden maan välillä. Kaksi maata ovat siis yhteydessä toisiinsa, jos niiden välillä on punainen katkoviiva tai silta tai niillä on kartalla yhteistä maarajaa. Katso esimerkit A, D ja F.



PELAAMINEN

Vuoronsa alussa pelaaja nostaa päällimmäisen laatan nostopinosta TAI päällimmäisen laatan yhdestä poistopinosta.

Sitten pelaaja voi vaihtaa omista telineistään yhden laatan nostamaansa laattaan ja laittaa telineestä poistetun laatan kuvapuoli ylöspäin yhteen kolmesta poistopinoista. Pinosta nostetun laatan saa vaihtaa minkä tahansa päivän kohdalle.

Jos pelaaja ei halua käyttää nostamaansa laattaa, hän laittaa sen kuvapuoli ylöspäin yhteen poistopinoista ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jos pelaaja vuorollaan ottaa nostopinon viimeisen laatan, jätetään poistopinojen päällimmäiset laatat telineeseen kuvapuoli ylöspäin ja loput laatat sekoitetaan uudeksi nostopinoksi.

Jos pelaaja valitsee jonkin poistopinon viimeisen laatan, tulee telineestä poistettava laatta asettaa sen tilalle niin, että seuraavalla pelaajalla on aina valittavissa nostopinon lisäksi kolme poistopinoa.

Liikkuminen laivalla: Pelaaja voi liikkua maasta toiseen laivalla, jos molemmilla mailla on rantaviivaa samaan mereen. Kahden maan väliin laitettu laivalaatta yhdistää nämä kolme laattaa. Laivalaataalla voi matkustaa vain sillä merellä, joka laatasta lukee. Katso esimerkit B ja E.

Liikkuminen lentokoneella: Pelaaja voi liikkua lentäen samanväristen maiden välillä, maiden värisellä lentokoneella. Kahden maan väliin laitettu lentokone-laatta yhdistää nämä kolme laattaa, kunhan molemmat maat sekä lentokone ovat kaikki samanvärisiä. Katso esimerkki C.

VALMIS 10 PÄIVÄN MATKA, JOSSA ON ESTEETÖN KULKUYHTEYS



PÄIVÄ 1
(Espanja)

PÄIVÄ 2
(Ranska)

PÄIVÄ 3
(Atlantti)

PÄIVÄ 4
(Norja)

PÄIVÄ 5

PÄIVÄ 6
(Pohjois-Makedonia)

PÄIVÄ 7
(Kreikka)

PÄIVÄ 8
(Välimeri)

PÄIVÄ 9
(Turkki)

PÄIVÄ 10
(Ukraina)

Esimerkki: A

B

C

D

E

F



SILLAT JA LAUTAT

Punainen katkoviiva kartalla kuvastaa lauttayhteyttä. Lauttayhteyksiä on seuraavien maiden välillä: Ranska ja Englanti, Englanti ja Irlanti, Pohjois-Irlanti ja Skotlanti, Ukraina ja Turkki, Ukraina ja Bulgaria, sekä Romania ja Turkki.

Lauttayhteyksiä on lisätty sellaisten maiden välille, joiden välillä ei välttämättä oikeasti ole yhteyttä. Nämä ovat pelillisiä seikkoja, joita ei tule pitää tarkkoina esityksinä Euroopasta.

Ruotsin ja Tanskan välillä on yhteys sillan kautta.



Lautta



Silta



HUOMIOITA

Kartan helppolukuisuuden ja pelin pelattavuuden vuoksi joitain pieniä maita ei ole nimetty kartalla eivätkä ne ole mukana pelissä, vaikka niiden sijainti on rajattu kartalla. Kyseiset maat ovat Andorra, Gibraltar, Liechtenstein, San Marino ja Vatikaani.

KARTTA

Pelin pelattavuuden takia:

- Saksa, Tanska, Ruotsi ja Venäjä ovat kaikki sekä Itämeren että Atlantin rannalla.
- Espanja ja Ranska ovat sekä Välimeren että Atlantin rannalla.
- Bosnia-Hertsegovinalla on satama, joten sen katsotaan olevan Välimeren rannalla.
- Välimeri kattaa rannikkovaltiot Espanjasta Turkkiin ja pohjoiseen Sloveniaan.
- Atlantin valtameri ulottuu Tanskan ja Ruotsin väliseltä sillalta Gibraltarin salmelle, joka on merkitty sinisellä viivalla. Atlantti yhdistää rannikkovaltiot Espanjasta ja Portugalista Norjan ohi Venäjälle.
- Mustameri on vesialue Ukrainan ja Turkin välissä. Mustanmeren yli pystyy liikkumaan ainoastaan punaisten katkoviivojen osoittamia lauttareittejä.

Kartta ei ole mittakaavassa.

Pelin keksijät: Alan R. Moon, Aaron Weissblum
Kuvitus: Jacqui Davis

COPYRIGHT © 2019 BROADWAY TOYS LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.



Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
www.martinex.fi
www.martinex.se

10 DAYS IN EUROPE



ALAN R. MOON & AARON WEISSBLUM
ILLUSTRATIONER: JACQUI DAVIS

I 10 Days in Europe använder sig spelarna av lands- och transportbrickor för att arrangera en resa genom Europa. Den spelare som först lyckats arrangera en fungerande tiodagarsresa genom Europa vinner spelet!



SPELETS INNEHÅLL

- **52 landsbrickor**

Varje land finns representerat i en av fem färger; blått, grönt, orange, skärt och gult. Varje land har en landsbricka, förutom Sverige, Danmark, Tyskland, Frankrike, Spanien och Ryssland, som har två landsbrickor per land.

- **19 transportbrickor**

10 flygplansbrickor: två i varje färg
9 färjebrickor: fyra Atlanten, tre Medelhavet och två Östersjön.

- **4x2 brickhållare**

- **Ett plastställ för plock- och kashögarna**

- **En spelplan formad som Europas karta**

- **Spelregler**



FÖRBEREDELSE

Vik upp spelplanen och placera den mitt på bordet. Ställ plaststället för brickorna bredvid spelplanen, så att alla spelare ser och når det.

Varje spelare tar två brichållare och ställer dem framför sig på bordet, så att siffrorna ligger mot spelaren, dagarna 1-10 är i ordningsföljd och så att man inte ser varandras brickor.

Lägg alla lands- och transportbrickorna med bildsidan nedåt på bordet bredvid spelplanen. Blanda dem väl.

Alla spelare börjar fylla sina brichållare. Utan turordning, plockar varje spelare upp en bricka från högen på bordet, kollar på bilden och placerar den på en valfri dag i brichållaren. Spelarna fortsätter så, tills alla fyllt dagarna 1-10 på brichållarna. Efter att en bricka lagts på en viss dag, får man inte byta plats på den.

Brickorna som blir kvar på bordet flyttas med bildsidan nedåt till en plockhög i plastställets första fördjupning. De tre översta brickorna i plockhögen flyttas med bildsidan uppåt till de tre fördjupningarna bredvid plockhögen, så att de bildar början på tre olika kashögar.



PLOCKHÖG

KASHÖGAR

RESEARRANGEMANG

Målet med spelet är att vara den första som lyckas arrangera en tiodagarsresa genom Europa. Resan arrangeras så, att brickorna i brichållarna ligger i rätt ordning. För att godkännas, behöver följande villkor uppfyllas:

- Resan påbörjas och avslutas med en landsbricka.
- Det finns sex länder med en dubbel uppsättning landsbrickor. Dessa är markerade med *. En spelare får använda bägge till sin resa men de får inte placeras bredvid varandra.
- Det får inte finnas två transportbrickor bredvid varandra på resan.
- En resa kan arrangeras utan transportbrickor.

SÅ FÖRFLYTTAR MAN SIG

Spelarna rör sig från ett land till ett annat till fots, med färja eller med flygplan.

Rör dig till fots: En spelare kan röra sig till fots till ett grannland. Grannländers landsbrickor förenas, när de placeras bredvid varandra i brichållaren. Röda, streckade linjer utmärker båtförbindelser, som räknas som att röra sig till fots. Likaså räknas bron mellan Sverige och Danmark som en fast förbindelse, där man kan röra sig till fots. Det finns alltså en förbindelse mellan två länder, om de har en gemensam gräns på spelplanskartan, om de är förenade med streckade röda linjer eller med en bro. Se exemplen A, D och F.

Ta färjan: En spelare kan ta färjan från ett land till ett annat, om bägge länderna har kustlinje längs samma hav. En färjebricka som placeras mellan två landsbrickor förenar de tre brickorna. En färjebricka får användas bara på det hav som står på färjan. Se exemplen B och E nedan.

Ta flyget: En spelare kan flyga mellan länder i samma färg, bara flygplanet också har samma färg. En flygbricka som placeras mellan två landsbrickor förenar de tre brickorna, så länge båda länderna och flygplanet har samma färg. Se exempel C nedan.

SÅ BÖRJAR MAN SPELA

Den spelare, som fyllde år senast, får börja. Spelturen går medsols.

I början av sin tur väljer spelaren mellan att ta den översta brickan i plockhögen eller den översta brickan från en av de tre kashögarna.

Därefter väljer spelaren ut en av sina tio brickor i brickhållarna och lägger den brickan på en av de tre kashögarna, medan den nya brickan placeras på den lediga dagen. Om spelaren inte vill använda brickan hen fick upp ur plockhögen, läggs den bara på någon av de tre kashögarna och turen går över till följande spelare.

OM BRICKORNA TAR SLUT

Om en spelare tar den sista brickan i plockhögen, görs en ny plockhög av alla brickorna från de tre kashögarna, förutom den översta brickan i varje kashög som lämnas kvar. Blanda brickorna väl och lägg dem med bildsidan nedåt till en ny plockhög.

Om en spelare tar den sista brickan i en av kashögarna, lägger hen brickan från sin brickhållare på den tomma kashögsplatsen. På detta sätt har varje spelare alltid en plockhög och tre kashögar att ta en bricka ifrån.

EN FÄRDIG 10 DAGARS RESA, DÄR VARJE DAG HÖR IHOP MED FÖLJANDE DAG



DAG 1
(Spanien)

DAG 2
(Frankrike)

DAG 3
(Atlantit Atlanten)

DAG 4
(Norge)

DAG 5

DAG 6
(Nordmakedonien)

DAG 7
(Grekland)

DAG 8
(Medelhavet)

DAG 9
(Turkiet)

DAG 10
(Ukraina)

Exempel:

A

B

C

D

E

F



OBSERVERA

Spelplanens karta är förenklad, för att göra den lättare att läsa och att spela med. En del mindre länder syns på kartan, fastän de inte är namngivna eller med i spelet. Dessa länder är Andorra, Gibraltar, Liechtenstein, San Marino och Vatikanstaten.



BROAR OCH BÅTFÖRBINDELSER

I spelet finns det förbindelser med båt mellan länder, som i verkligheten inte nödvändigtvis har sådana förbindelser. Röda streckade linjer utmärker båtförbindelser och de finns utmärkta mellan följande länder; Frankrike och England, England och Irland, Nordirland och Skottland, Ukraina och Turkiet, Ukraina och Bulgarien och mellan Rumänien och Turkiet. Dessa finns med av speltekniska skäl och kan inte anses representera Europakartan i bokstavlig bemärkelse. Mellan Sverige och Danmark finns det en bro.



Båtförbindelser



Bro

INFO OM KARTAN

Av speltekniska skäl:

- Tyskland, Danmark, Sverige och Ryssland har alla kustlinje längs både Östersjön och Atlanten.
- Spanien och Frankrike har kustlinje längs både Medelhavet och Atlanten.
- Bosnien-Hercegovina har en hamn, så landet anses ha kustlinje längs Medelhavet.
- Medelhavet omfattar kustländerna från Spanien till Turkiet och norrut till Slovenien.
- Atlanten sträcker sig från bron mellan Danmark och Sverige till Gibraltar sund, som är utmärkt med ett blått streck. Atlanten förenar kustländerna från Spanien och Portugal förbi Norge till Ryssland.
- Svarta havet ligger mellan Ukraina och Turkiet. Över Svarta havet kan man röra sig med båt längs rutter, som är utmärkta med röda streckade linjer.

Kartan är inte ritad i skala.

Speluppfinnare: Alan R. Moon, Aaron Weissblum
Illustrationer: Jacqui Davis

COPYRIGHT © 2019 BROADWAY TOYS LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.



Peliko / Martinex
Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
www.martinex.fi
www.martinex.se