

SCOTT ALMES

ROAD TRIP

EUROPA



 SPIELANLEITUNG

 RÈGLES DU JEU





ROAD TRIP

EUROPA



Road Trip zählt zu den Draft-Spielen. Dabei wählt jeder Spieler in jeder Runde eine Karte aus seinen Handkarten aus und gibt die restlichen Karten einem Mitspieler. Das geschieht so lange, bis alle Karten verteilt sind.

Gut geplant ist halb gewonnen. Doch zu einem gelungenen Road Trip gehören auch Planänderungen!

Reist durch Europa und sammelt Punkte für besuchte Länder, Regionen, Kultur und Natur, die lokale Küche und Verkehrsmittel.

INHALT

- 28 Länderkarten
- 1 Wertungsblock mit 100 beidseitig bedruckten Blättern
- 4 Bleistifte

2

ZIEL DES SPIELS

Wählt clever die Karten, die ihr behaltet, um mit eurem Road Trip in möglichst vielen Wertungskategorien wie zum Beispiel Anzahl besuchter Länder, Verkehrsmittel etc. hoch zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Wertungsblatt und einen Bleistift. Der jüngste Spieler mischt alle Karten und gibt jedem Spieler 7 Karten.

Spielt ihr zu zweit oder dritt, legt ihr die übrig gebliebenen Karten verdeckt und unbesehen beiseite. Sie werden erst in der nächsten Runde benötigt.



SPIELVERLAUF

Wählt gleichzeitig aus euren 7 Karten **eine** Karte aus und legt diese **verdeckt** vor euch ab. Sie ist der Start eures Road Trips.

Sobald jeder sich für eine Startkarte entschieden und diese vor sich abgelegt hat, gebt ihr die übrigen 6 Karten verdeckt eurem linken Nachbarn. Wieder wählt jeder eine Karte. Sind alle soweit, legt ihr **gleichzeitig** die neue Karte **offen rechts neben** eure Startkarte. Das macht ihr so lange, bis jeder nur noch eine Karte bekommt. Legt auch diese wie gehabt ab. Sie ist das Ende eures Road Trips.

Nicht vergessen: Die **erste Karte** legt ihr **verdeckt** vor euch auf den Tisch. Alle **nachfolgenden Karten** legt ihr **offen neben** die erste, zweite, dritte usw. Karte. Am Ende liegen alle Karten nebeneinander. Eure verdeckt liegende Karte dürft ihr jederzeit ansehen.



Sobald alle Spieler 7 Karten vor sich liegen haben, kommt es zur Wertung der Runde. Dreht dazu eure erste Karte um.

Nach jeder von insgesamt vier Runden führt ihr eine **Rundenwertung** durch und tragt eure Ergebnisse auf eurem Wertungsblatt ein.

Schreibt die Ergebnisse der Kategorien

1. „Start und Ende“ eures Road Trips, 2. „lokale Küche“, 3. „Verkehrsmittel“ (vgl. S. 4 und 5) von Runde 1 unter die 1, die von Runde 2 unter die 2 usw. und die 4. „Kulturpunkte“ (vgl. S. 5) unter das jeweilige Symbol.

Dann markiert die von euch besuchten „Länder“ und eventuelle „Boni“ (vgl. S. 6).

Nachdem ihr die 4. Runde gewertet habt, gibt es eine **Schlusswertung**. Addiert alle Punkte einer Reihe und tragt die Summen in die dunkel umrahmten Kästchen ein.

Dann addiert ihr die Punkte, die ihr für „Länder und Regionen“ erhalten habt.



PUNKTE GIBT ES FÜR:



Start und Ende eures Road Trips

Auf jeder Karte seht ihr oben links eine Zahl von 1 bis 7. Vergleicht nun die beiden Zahlen auf eurer ersten und letzten Karte. Tragt die Differenz dieser beiden Zahlen auf eurem Wertungsblatt in die Reihe neben den beiden weißen Kreisen mit Fragezeichen ein.

	1	2	3	4	=
?	2				

Beispiel: Toms erste Karte zeigt eine 3, seine letzte eine 5. Dafür bekommt er 2 Punkte ($5-3=2$).



Lokale Küche

Auf einigen Karten seht ihr einen grünen Kreis, der für die lokale Küche steht. Addiert die Punkte, die auf den grünen Kreisen stehen (Bier = 1, Käse = 2, Wein = 3, Fisch = 5). Erreicht ihr **1 bis 7** Punkte, tragt ihr das Ergebnis auf eurem Wertungsblatt in die Reihe neben dem grünen Kreis mit Fragezeichen ein. Erreicht ihr **mehr als 7** Punkte, **halbiert** ihr eure Punktzahl (aufgerundet) und tragt diese ein.

?	5				=	
---	---	--	--	--	---	--

Beispiel: Auf den 7 Karten von Tom befinden sich 4 grüne Kreise, 3 x Bier und 1 x Käse. Er erhält dafür $1+1+1+2=5$ Punkte. Karl hat 2 x Wein und 1 x Fisch gesammelt. Seine Punktzahl ist $3+3+5=11$, geteilt durch 2 = 6 (aufgerundet).




Verkehrsmittel

Auf einigen Karten seht ihr eine gelbe Raute, die für Verkehrsmittel steht. Neben der Raute wird gezeigt, wie häufig ein Verkehrsmittel vorkommt (z. B. 1/5 bei Auto). Für **zwei gleiche Verkehrsmittel** erhaltet ihr die in der Raute abgebildete Punktzahl. Ihr könnt auch verschiedene Verkehrsmittel in einer Runde sammeln.



5 Autos = 2 Paare = 6 Punkte

Tragt das Ergebnis auf eurem Wertungsblatt in die Reihe neben der gelben Raute mit Fragezeichen ein.

	6					=	<input type="text"/>
---	---	--	--	--	--	---	----------------------

Naturwunder Musik Architektur Kunst

    Kultur

Auf einigen Karten seht ihr ein blaues Quadrat, das für Kultur steht (4 verschiedene Symbole).

Ihr entscheidet **in jeder Runde neu**, ob und welche Kulturart ihr werten möchtet. Um Punkte für Kultur zu bekommen, müsst ihr euch für **eine** Kulturart auf **euren** Karten entscheiden und schauen, wie viele Symbole **dieser** Kulturart sich auf **allen** Karten eurer **Mitspieler** befinden.

Es gilt:

- Eine Kulturart zu werten ist freiwillig.
- Ihr könnt nur eine Kulturart werten, die auf mindestens einer Karte **eurer** aktuellen Auslage zu sehen ist.
- Pro Runde könnt ihr **nur eine** Kulturart werten.
- Pro Spiel könnt ihr jede Kulturart **nur einmal** werten.

Bei 2/3/4 Spielern bekommt ihr 4/3/2 Punkte für jede **gleiche** Kulturart die vor **einem, zwei oder drei** Mitspielern liegt. Die Symbole auf den Karten **vor euch** gehen **nicht** in die Wertung ein. Das Ergebnis tragt ihr unter dem passenden Symbol ein.



Beispiel: Auf den 7 Karten vor Tom befindet sich einmal die Kulturart Kunst und zweimal Musik. Das erlaubt ihm, Kunst **oder** Musik zu werten. Vor seinen 3 Mitspielern liegen insgesamt 3 Kunst- und 2 Musiksymbole. Tom entscheidet sich deshalb Kunst zu werten und erhält $2+2+2=6$ Punkte (bei 4 Spielern gibt es 2 Punkte pro Kunstsymbol).

BESUCHTE LÄNDER UND REGIONEN

Länder

Auf jeder Karte seht ihr unten links einen Buchstaben für das jeweilige Land. Markiert für alle Länder in eurer Auslage den entsprechenden Buchstaben auf eurem Wertungsblatt mit einem Kreuz.



Am Ende des Spiels bekommt ihr für jedes markierte Land einen Punkt. Besucht ihr Länder mehrmals, erhaltet ihr trotzdem nur einen Punkt dafür.



Alle Länder einer Region

Regionen und die dazugehörigen Länder erkennt ihr an den unterschiedlichen Farben (Hellblau, Grün, Dunkelblau, Rot, Gelb, Lila und Orange). Für eine **vollständig bereiste** Region erhalten **alle** Spieler, die dies **in einer Runde zuerst** geschafft haben, Bonuspunkte. Die Werte stehen in den rosa-farbenen Regionssternen. Wer also **im Laufe einer Runde** alle Länder einer Region markiert hat, teilt dies seinen Mitspielern mit und umkreist den entsprechenden Regionsstern. Das können auch mehrere Spieler gleichzeitig sein. Alle anderen Spieler streichen diesen Bonus, um zu kennzeichnen, dass er nicht mehr verfügbar ist.

Beispiel: Tom hat als Erster alle 3 Beneluxländer markiert und umkreist deshalb den 3+ Bonusstern. Alle anderen Spieler streichen diesen Stern durch.

Pro Region mindestens ein Land

Wer **als Erster** mindestens ein Land in jeder Region markiert hat, erhält einen Bonus von 7 Punkten. Der **Zweite**, der dies erreicht, erhält 3 Punkte, der **Dritte** einen Punkt. Teilt dies jeweils euren Mitspielern mit und **umkreist** die entsprechende Zahl auf dem Wertungsblock neben dem Reisepass.



Eure Mitspieler streichen diesen Bonus durch, um zu kennzeichnen, dass er bereits vergeben ist. Erreichen im Laufe einer Runde **mehrere Spieler gleichzeitig** das Ziel „Pro Region mindestens ein Land“ als Erster, Zweiter oder Dritter, erhalten alle beteiligten Spieler den entsprechenden Bonus.

DIE WEITEREN RUNDEN

Je nach Spielerzahl werden die weiteren Runden wie folgt vorbereitet:

- **4 Spieler:** Mischt am Ende jeder Runde **alle** Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.

- **3 Spieler:** Mischt die Karten, mit denen ihr **eben** gespielt habt und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. **Auf** diesen Stapel legt ihr die Karten, die ihr in der vorherigen Runde beiseitegelegt habt. So stellt ihr sicher, dass neue Karten ins Spiel kommen.

- **2 Spieler:** Spielt in der 2. Runde mit den beiseitegelegten 14 Karten. Zu Beginn der 3. Runde mischt ihr wieder alle 28 Karten und verfährt dann analog Runde 1 und Runde 2.

Nach dem Mischen bekommt wieder jeder Spieler 7 Karten und das Spiel geht weiter, wie oben beschrieben.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach 4 Runden.

Zählt jetzt alle Länder, die ihr markiert habt und tragt den Wert auf eurem Wertungsblatt neben dem roten Pin ein.



*Ihr könnt 28 Länder besuchen und seid mit Zählen schneller fertig, wenn ihr die Felder zählt, die ihr **nicht** markiert habt und von 28 abzieht 😊.*

Addiert die Werte in den markierten rosafarbenen Sternen und tragt die Summe neben dem rosafarbenen Stern ein.



Addiert diese beiden Zahlen und den Wert, den ihr dafür erhalten habt, dass ihr in jeder Region mindestens ein Land besucht habt und tragt die Summen ein.



Addiert nun alle eure Ergebnisse in allen Kategorien rechts und bildet dann die Gesamtsumme. Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt.



Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der den höchsten Bonus in der Kategorie erhalten hat.



Herrscht immer noch Gleichstand oder hat kein Spieler diesen Bonus erreicht, gewinnt derjenige, der das höchste Ergebnis in der Kategorie erreicht hat.



Variante Richtungswechsel

Spielt ihr zu dritt oder viert, wechselt nach jeder Runde die Richtung, in die ihr die Karten weitergebt.

Ein Wertungsbeispiel findet ihr auf den Seiten 14 und 15.



ROAD TRIP

EUROPA



« Road Trip » est un jeu de draft.
À chaque tour, chaque joueur choisit
une carte de sa main et donne les
autres à un adversaire, ceci jusqu'à ce
que toutes les cartes soient distribuées.

Rien ne vaut une bonne préparation ...
Mais les changements de plan font
aussi partie d'un road trip réussi.

Voyagez à travers l'Europe et collectez
des points pour les pays et régions
visités, les cultures et la nature,
la cuisine locale et les moyens
de transport.

CONTENU

- 28 cartes pays
- 1 bloc des scores de 100 feuilles
recto-verso
- 4 crayons

8

OBJECTIF DU JEU

Sois malin quand tu choisis les cartes
que tu gardes pour marquer un
maximum de points dans le plus grand
nombre possible de catégories, par
exemple le nombre de pays visités, les
moyens de transport, etc. Le joueur
totalisant le plus de points gagne
la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur reçoit une feuille de
score et un crayon. Le plus jeune
mélange toutes les cartes et distribue
7 cartes à chacun.

Si vous jouez à deux ou à trois, mettez
les cartes restantes face cachée de
côté, sans les regarder. Elles seront
seulement utilisées au tour suivant.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez tous en même temps **une** carte parmi vos 7 cartes et posez-la **face cachée** devant vous. C'est le départ de votre Road Trip.

Dès que chacun a choisi une carte de départ et l'a posée devant lui, donnez les 6 cartes restantes face cachée à votre voisin de gauche. Puis, chacun choisit de nouveau une carte. Dès que tout le monde est prêt, posez **en même temps** la nouvelle carte **face visible à droite** de votre carte de départ. Recommencez jusqu'à ce que chacun ne reçoive plus qu'une seule carte. Posez celle-ci aussi devant vous.

Attention : la première carte est posée face cachée devant vous sur la table. Toutes les **cartes suivantes** sont posées **face visible à côté** de la première, deuxième, troisième carte, etc. À la fin, toutes les cartes sont posées les unes à côté des autres. Vous pouvez à tout moment regarder vos cartes posées face cachée.



Dès que tous les joueurs ont 7 cartes devant eux, on compte les points du tour. Retournez votre première carte pour ce faire.

Après chacun des quatre tours, **comptez les points** et notez vos résultats sur votre feuille de scores.

Inscrivez les résultats des catégories

« départ et fin » de votre Road Trip, « cuisine locale », « moyens de transport » (cf. p. 10 et 11) du 1^{er} tour sous le 1, du 2^e tour sous le 2, etc., et les « points culture » (cf. p. 11) sous le symbole correspondant.

Puis cochez les « pays » que vous avez visités et les « bonus » éventuels (cf. p. 12).

Après avoir compté les points du 4^e tour, on procède au **décompte final**. Additionnez tous les points d'une rangée et reportez les totaux dans les cases entourées de gris.

Puis additionnez les points obtenus pour les « pays et régions ».



CE QUI RAPPORTE DES POINTS :



Départ et fin de votre Road Trip

Un chiffre de 1 à 7 est inscrit en haut à gauche sur chaque carte. Compare les deux chiffres sur ta première carte et sur la dernière. Inscris la différence entre ces deux chiffres sur ta feuille de score dans la rangée à côté des deux cercles blancs avec un point d'interrogation.

	1	2	3	4	
?	2				=

Exemple : la première carte de Tom affiche un 3, la dernière un 5. Il marque 2 points (5-3=2).



Cuisine locale

Sur certaines cartes, un rond vert représente la cuisine locale. Additionne les points marqués sur les ronds verts (bière = 1, fromage = 2, vin = 3, poisson = 5). Si tu obtiens **1 à 7 points**, inscris le résultat sur ta feuille de scores dans la rangée à côté du rond vert avec un point d'interrogation. Si tu obtiens **plus de 7 points**, divise ce nombre par deux (arrondi au point supérieur) et inscris ce résultat.

?	5					=
---	---	--	--	--	--	---

Exemple : les 7 cartes de Tom affichent 4 ronds verts, 3 x bière et 1 x fromage. Il obtient donc 1+1+1+2=5 points. Charles a collecté 2 x vin et 1 x poisson. Il marque 3+3+5=11, divisé par 2=6 (arrondi au point supérieur).





Moyens de transport

Certaines cartes affichent un losange jaune qui représente les moyens de transport. À côté du losange, la fréquence d'un moyen de transport est indiquée (par ex. 1/5 pour la voiture). Pour **deux moyens de transport identiques**, tu reçois le nombre de points inscrit dans le losange. Tu peux aussi réunir plusieurs moyens de transport au cours d'un tour.



5 voitures = 2 paires = 6 points

Inscrie le résultat sur ta feuille de score dans la rangée à côté du losange jaune avec un point d'interrogation.



6

□ □ □ □ = □

Merveille
de la nature
Musique
Architecture
Art



Culture

Certaines cartes affichent un carré bleu représentant la culture (4 symboles différents). À **chaque tour**, décide si tu veux valider les points d'une discipline culturelle et laquelle. Pour marquer des points pour la culture, tu dois choisir **une** discipline sur **tes** cartes et regarder combien de symboles de **cette** discipline se trouvent sur **toutes** les cartes de tes **adversaires**.

- Compter les points d'une discipline culturelle est facultatif.
- Tu peux seulement compter les points d'une discipline culturelle présente sur au moins une carte de **ton** étalage en cours.
- Tu peux **seulement** compter les points d'**une** discipline culturelle par tour.
- Au cours de chaque partie, tu peux seulement compter **une fois** les points pour chaque discipline culturelle.

Quand il y a 2/3/4 joueurs, tu reçois 4/3/2 points pour chaque discipline culturelle **identique** posée devant **un**, **deux ou trois** adversaires. Les symboles des cartes posées **devant toi** ne comptent **pas**. Inscris le résultat sous le symbole correspondant.



Exemple : sur les 7 cartes de Tom, on trouve une fois la discipline culturelle art et deux fois la musique. Cela lui permet de valider les points pour art **ou** musique. Devant ses 3 adversaires, on trouve au total 3 symboles art et 2 symboles musique. Tom décide donc de compter les points pour l'art et obtient 2+2+2=6 points (s'il y a 4 joueurs, chaque symbole rapporte 2 points).

PAYS ET RÉGIONS VISITÉS



Pays

Une lettre représentant le pays concerné est inscrite en bas à gauche sur chaque carte. Pour tous les pays présents dans ton étalage, coche d'une croix la lettre correspondante sur ta feuille de scores.



À la fin de la partie, chaque pays coché rapporte un point. Si tu visites certains pays plusieurs fois, tu reçois quand même seulement un point.



Tous les pays d'une région

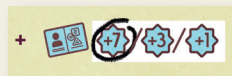
Les régions et les pays correspondants se distinguent par les différentes couleurs (bleu clair, vert, bleu marine, rouge, jaune, mauve et orange). **Tous** les joueurs ayant réussi à être les **premiers à visiter tous les pays d'une région** au cours du tour marquent des points bonus. Les points sont inscrits dans les étoiles roses correspondant à la région. Le joueur ayant coché tous les pays d'une région **au cours d'un tour** prévient ses adversaires et entoure l'étoile de la région concernée. Cela peut être le cas pour plusieurs joueurs en même temps. Tous les autres joueurs barrent ce bonus pour signaler qu'il n'est plus disponible.

Exemple : Tom est le premier à marquer les 3 pays du Benelux et entoure donc l'étoile bonus 3+. Tous les autres joueurs barrent cette étoile.



Au moins un pays par région

Le **premier** qui marque au moins un pays dans chaque région obtient un bonus de 7 points. Le **deuxième** qui y parvient reçoit 3 points, le **troisième** un point. Prévenez vos adversaires et **entourez** le chiffre correspondant sur le bloc de scores à côté du passeport.



Vos adversaires barrent ce bonus pour signaler qu'il a déjà été attribué. Si au cours d'un tour, **plusieurs joueurs** sont les premiers, deuxièmes ou troisièmes à atteindre **en même temps** l'objectif « Au moins un pays par région », tous les joueurs concernés reçoivent le bonus correspondant.

LES TOURS SUIVANTS

Selon le nombre de joueurs, les tours suivants sont préparés comme suit :

- **4 joueurs** : mélangez **toutes** les cartes à la fin de chaque tour et posez-les face cachée sur la table pour former une pioche.
- **3 joueurs** : mélangez les cartes avec lesquelles vous **venez de jouer** et posez-les face cachée sur la table pour former une pioche. **Posez les cartes mises de côté au tour précédent sur cette pioche.** Des nouvelles cartes seront ainsi mises en jeu.
- **2 joueurs** : au 2^e tour, jouez avec les 14 cartes mises de côté. Au début du 3^e tour, mélangez de nouveau la totalité des 28 cartes, puis procédez comme au tour 1 et au tour 2.

Après le mélange, chaque joueur reçoit de nouveau 7 cartes et la partie continue comme décrit ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie est terminée après 4 tours.

Comptez tous les pays que vous avez cochés et inscrivez le résultat sur votre feuille de scores à côté de la punaise rouge.



Vous pouvez visiter 28 pays et le décompte sera plus rapide si vous comptez les cases qui ne sont pas cochées pour les soustraire de ☺.

Additionnez les points des étoiles roses entourées et inscrivez le total à côté de l'étoile rose.



Additionnez ces deux chiffres et les points que vous avez obtenus parce que vous avez visité au moins un pays de chaque région, puis inscrivez le total.



Additionnez ensuite tous vos résultats de toutes les catégories à droite pour obtenir le total général. Le joueur ayant marqué le plus grand nombre de points gagne la partie.



En cas d'égalité, celui des joueurs concernés ayant obtenu le bonus le plus élevé de la catégorie



S'il y a toujours égalité ou si aucun joueur n'a obtenu ce bonus, celui des joueurs concernés ayant obtenu le meilleur résultat dans les dans la catégorie










Variante avec changement de sens de jeu

Si vous jouez à trois ou à quatre, changez le sens de jeu après chaque tour quand vous donnez les cartes à votre voisin.


Vous trouverez un exemple de décompte des points pages 14 et 15.

SO KÖNNTE EIN WERTUNGSBLATT AUSSEHEN:

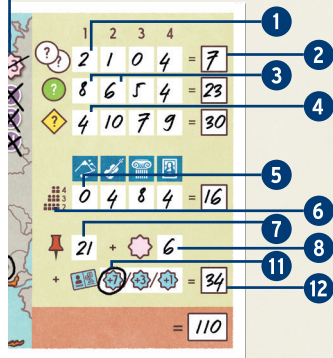
- 1**  Die Differenz der ersten (Wert 7) und letzten (Wert 5) Karte betrug in der ersten Runde 2. Insgesamt erzielte der Spieler in allen 4 Runden 7 Punkte für die Differenzen seiner ersten und letzten Karten **2**.
- 3**  In der ersten Runde erreichte der Spieler 16 Punkte für Essen und Trinken, musste diese Punktzahl allerdings halbieren (8), da der Wert über 7 lag. In der zweiten Runde sammelte er lediglich zweimal Wein (2 x 3) und notierte die vollen 6 Punkte.
- 4**  In der ersten Runde sammelte der Spieler 2 Eisenbahnen (= 1 Paar) und ein Auto und notierte dafür 4 Punkte. Um weitere 3 Punkte für das Auto zu bekommen, hätte er ein zweites benötigt, da nur Paare gewertet werden.

- 5**  Punkte für Kultur werden unter dem entsprechenden Symbol notiert. Nachdem der Spieler in den ersten 3 Runden bereits Punkte für Musik, Architektur und Kunst eingetragen und in der letzten Runde kein Naturwunder vor sich liegen hatte, musste er hier eine 0 eintragen.
- 6**  Hier ist noch einmal zu sehen, wie viele Punkte es bei wie vielen Mitspielern für Kultur gibt.
- 7**  21 Länder sind mit einem X markiert und ergeben 21 Punkte.
- 8**  Insgesamt erhält der Spieler 6 Bonuspunkte, da er als Erster alle Länder in diesen beiden Regionen **9** besucht hat.
- 10**  Der Bonus dieser Regionen ging an einen Mitspieler.



- 11**  7 Punkte Bonus gibt es dafür, dass der Spieler als Erster in allen Regionen mindestens ein Land besucht hat.
- 12** Der Spieler hat die Werte in den 3 Kategorien „Länder und Regionen“ addiert und hier eingetragen (21+6+7=34).

EXEMPLE DE FEUILLE DE SCORES :

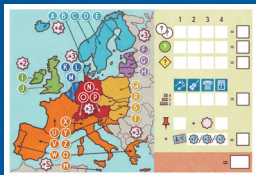


- 1 ? La différence entre la première carte (valeur 7) et la dernière (valeur 5) s'élevait à 2 au premier tour. Au total, le joueur a obtenu 7 points au cours des 4 tours pour les différences entre ses premières et ses dernières cartes 2.

- 3 ? Au cours du premier tour, le joueur a obtenu 16 points pour les aliments et les boissons, mais a dû diviser ces points en deux (8) puisque le total des points était supérieur à 7. Au deuxième tour, il obtient seulement deux fois du vin (2 x 3) et inscrit la totalité des 6 points.
- 4 ? Au premier tour, le joueur collecte 2 trains (= 1 paire) et une voiture, et inscrit 4 points. Pour recevoir 3 points supplémentaires pour la voiture, il en manque une deuxième puisque seules les paires sont comptées.
- 5 ? Les points pour la culture sont inscrits sous le symbole correspondant. Le joueur ayant déjà inscrit des points pour la musique, l'architecture et l'art au cours des 3 premiers tours et n'ayant pas de merveille de la nature dans son étalage au dernier tour, il a dû inscrire 0.
- 6 ? Ici, on peut vérifier le nombre de points attribués pour la culture en fonction du nombre de joueurs.
- 7 ? 21 pays sont marqués d'un X et rapportent 21 points.
- 8 ? Au total, le joueur reçoit 6 points bonus puisqu'il est le premier à avoir visité tous les pays de ces deux régions 9.
- 10 ? Le bonus pour ces régions a été attribué à un adversaire.
- 11 ? +7 Le joueur marque 7 points bonus parce qu'il est le premier à avoir visité au moins un pays dans toutes les régions.
- 12 Le joueur a additionné les points des 3 catégories « Pays des régions » et les a inscrits ici (21+6+7=34).

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Le texte s'adresse naturellement à tous les sexes mais pour des raisons de lisibilité, la forme masculine est utilisée.



Hier könnt ihr euch weitere Wertungsblätter herunterladen:
www.gamefactory-spiele.com

Ici, vous pouvez télécharger d'autres feuilles de score :
www.gamefactory-spiele.com

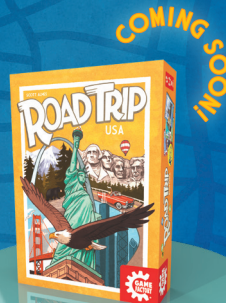
Autor/Auteur : Scott Almes
Illustration: Kerri Aitken
Grafik Game Factory Ausgabe/
Graphisme édition Game Factory :
Steffi Brockschläger
Redaktion/Rédaction :
Cornelia Rist, Frank Weiß
Übersetzung/Traduction : Birgit Irgang
Game Factory Version:
© 2021 Game Factory
© 2020 Grail™ Games



matagot



www.matagot.com
@EditionsMatagot



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
Carletto AG
Moosacherstr. 14 | CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com

