

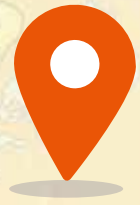


# EUROPA w 10 DNI



**AUTORZY: ALAN R. MOON i AARON WEISSBLUM**  
**ILUSTRACJE: JACQUI DAVIS**

W grze **Europa w 10 dni** gracze układają z płytek państw i środków transportu trasę ekscytującej wycieczki po Europie. Osoba, która jako pierwsza ułoży plan 10-dniowej podróży, zostaje zwycięzcą!



## Elementy

### • 52 płytki państw

Każde państwo oznaczono na planszy 1 z 5 kolorów – niebieskim, zielonym, pomarańczowym, różowym albo żółtym. Większość państw ma tylko 1 płytkę ze swoją nazwą, wyjątkami są Dania, Francja, Niemcy, Rosja, Hiszpania i Szwecja, które mają po 2 płytki.

### • 19 płytek środków transportu

10 płytek samolotów (po 2 w każdym kolorze), 9 płytek statków (4 Oceanu Atlantyckiego, 3 Morza Śródziemnego i 2 Morza Bałtyckiego).

### • 4 zestawy stojaków na płytki

Po 2 stojaki w każdym zestawie.

### • plastikowy podajnik

### • plansza

### • instrukcja



## Przygotowanie gry

1. Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku stołu, a obok niej postawić plastikowy podajnik.
2. Każdy gracz otrzymuje zestaw 2 stojaków na płytki. Opisy na stojakach powinny tworzyć ciąg ponumerowanych od 1 do 10 DNI i być zwrócone w stronę gracza.
3. Wszystkie płytki państw i środków transportu należy odwrócić rewersami do góry i dokładnie pomieszać.



## Przygotowanie gry

1. Najpierw gracze uzupełniają płytkami puste miejsca na swoich stojakach. Bez podziału na tury każdy gracz dobiera po 1 płytce, ogląda ją i umieszcza na dowolnym pustym miejscu na swoim stojaku. Gracze dobierają i dokładają kolejne płytki (po 1 płytce naraz), aż każdy będzie miał w sumie 10 płytek na swoich stojakach.

*Po umieszczeniu płytki na stojaku nie można jej już przełożyć na inne miejsce. Gracz będzie mógł wymienić płytkę dopiero w swojej turze (zob. „Tura gracza”). Stojaki powinny być ustawione w taki sposób, aby gracze nie widzieli nawzajem swoich płytek.*

2. Pozostałe płytki należy ułożyć w zakryty stos i umieścić w pierwszej przegródce podajnika. Te płytki to stos dobieranych płytek. Następnie należy odkryć 3 wierzchnie płytki z tego stosu i położyć odkryte w 3 kolejnych przegródkach podajnika, tworząc 3 stosy odrzuconych płytek.



**STOS  
DOBIERANYCH  
PŁYTEK**

**STOS  
ODRZUCONYCH  
PŁYTEK**

3. Należy wyznaczyć gracza, który jako pierwszy rozegra swoją turę. Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## Tura gracza

1. **Dobranie płytki.** Gracz dobiera płytkę z wierzchu stosu dobieranych płytek **albo** z wierzchu 1 z 3 stosów odrzuconych płytek.

*Jeśli gracz dobierze ostatnią płytkę ze stosu dobieranych płytek, należy wziąć wszystkie płytki ze stosów odrzuconych płytek Z WYJĄTKIEM tych, które znajdują się na wierzchu stosów, potasować je i odłożyć zakryte do przegródki stosu dobieranych płytek.*

2. **Wymiana płytki.** Gracz wymienia 1 z płytek na swoim stojaku na dobraną płytkę **albo** odrzuca dobraną płytkę na 1 z 3 stosów odrzuconych płytek. Jeśli gracz wymienia płytkę, odrzuca ją odkrytą na 1 z 3 stosów odrzuconych płytek.

*Jeśli gracz dobierze ostatnią płytkę ze stosu odrzuconych płytek, musi odrzucić płytkę do tej samej przegródki, z której wziął ostatnią płytkę. Dzięki temu gracze będą mogli dobierać płytki ze stosu dobieranych płytek albo z 3 stosów odrzuconych płytek.*

## Zwycięstwo

Jeśli na koniec tury gracz ma na swoich stojakach ukończony plan 10-dniowej podróży, zwycięża!

Zwycięzca musi pokazać pozostałym graczom, że płytki przypisane do kolejnych dni na jego stojakach tworzą ciąg połączeń.



## Ukończony plan 10-dniowej podróży

W swojej turze gracz może umieścić płytkę na dowolnym miejscu na swoich stojakach. Aby wygrać, musi ukończyć plan 10-dniowej podróży, czyli stworzyć nieprzerwany ciąg połączeń rozpoczynający się od DNIA 1 i kończący się na DNIU 10. Ukończony plan musi spełniać poniższe wymagania.

- Ukończony plan **musi** się zaczynać od płytki państwa i kończyć na płytce państwa.
- 6 państw oznaczonych gwiazdką (\*) ma 2 płytki z nazwą. Ukończony plan może zawierać 2 płytki tego samego państwa, ale nie mogą się znajdować obok siebie.
- Ukończony plan **nie musi** zawierać płytek środków transportu.
- Płytki środków transportu umieszczone obok siebie **nie tworzą** połączenia.



## Tworzenie połączeń

**Połączenie piesze.** Można podróżować pieszo z jednego państwa do drugiego, jeśli te państwa ze sobą graniczą. Niektóre państwa są połączone na planszy czerwonymi przerywanymi liniami (promami), a między Szwecją i Danią jest most. Uznaje się, że państwa połączone mostem albo promem graniczą ze sobą. Płytki takich państw tworzą połączenie, jeśli znajdują się obok siebie. *Zob. przykłady A, D i F poniżej.*

**Połączenie statkiem.** Można podróżować statkiem z jednego państwa do drugiego, jeśli te państwa graniczą z tym samym morzem albo oceanem. Jeśli płytka statku znajduje się między 2 płytkami takich państw, te 3 płytki tworzą połączenie. Płytki statku może stworzyć połączenie tylko z państwami graniczącymi z wyznaczonym morzem albo oceanem, którego nazwa widnieje na tej płytce statku. *Zob. przykłady B i E poniżej.*

**Połączenie samolotem.** Można podróżować samolotem z jednego państwa do drugiego, jeśli te państwa mają taki sam kolor. Jeśli płytka samolotu znajduje się między 2 płytkami państw i ma taki sam kolor jak te państwa, te 3 płytki tworzą połączenie. *Zob. przykład C poniżej.*

### UKOŃCZONY PLAN 10-DNIOWEJ PODRÓŻY, KTÓREJ KOLEJNE DNI SIĘ ZE SOBĄ ŁĄCZĄ



DZIEŃ 1  
(Hiszpania)

DZIEŃ 2  
(Francja\*)

DZIEŃ 3  
(Ocean Atlantycki)

DZIEŃ 4  
(Norwegia)

DZIEŃ 5

DZIEŃ 6  
(Macedonia)

DZIEŃ 7  
(Grecja)

DZIEŃ 8  
(Morze Śródziemne)

DZIEŃ 9  
(Turcja)

DZIEŃ 10  
(Ukraina)

Przykłady: A

B

C

D

E

F

## Uwagi

Aby zwiększyć czytelność planszy, kilka mniejszych państw nie zostało podpisanych na mapie, ale ich położenie oznaczono niewielkimi kółkami. Ponadto niektóre państwa, między którymi na potrzeby gry ustanowiono połączenie promem, w rzeczywistości nie mają takiego połączenia.

## Pominięte obszary

W grze obwód kaliningradzki, czyli część Rosji, nie został oznaczony jej kolorem. Nie ma też płytek Andory, Gibraltaru, Liechtensteinu, San Marino i Watykanu. Te państwa nie zostały podpisane na planszy.

## Mosty i promy

Szwecja i Dania są połączone mostem. Francja z Anglią, Anglia z Irlandią, Irlandia Północna ze Szkocją, Ukraina z Turcją, Ukraina z Bułgarią i Rumunia z Turcją są połączone promami oznaczonymi czerwonymi przerywanymi liniami. Na potrzeby gry uznaje się, że państwa połączone ze sobą mostem albo promem graniczą ze sobą.



most



prom

## Dodatkowe informacje o planszy

Na potrzeby gry należy przyjąć następujące założenia.

- Niemcy, Dania, Szwecja i Rosja graniczą zarówno z Morzem Bałtyckim, jak i z Oceanem Atlantyckim.
- Hiszpania i Francja graniczą zarówno z Morzem Śródziemnym, jak i z Oceanem Atlantyckim.
- Bośnia i Hercegowina ma port, więc graniczy z Morzem Śródziemnym.
- Płytką Morza Śródziemnego zapewnia połączenie państwom graniczącym z tym zbiornikiem wodnym – od Hiszpanii na zachodzie, przez Słowenię na północy, aż do Turcji na wschodzie.
- Granicami Oceanu Atlantyckiego są most między Szwecją i Danią oraz Cieśnina Gibraltarska oznaczona grubą niebieską linią na południe od Hiszpanii. Płytką Oceanu Atlantyckiego zapewnia połączenie państwom graniczącym z tym zbiornikiem wodnym – od Hiszpanii i Portugalii na zachodzie przez Norwegię na północy aż do Rosji na wschodzie.
- Morze Czarne to zbiornik wodny między Ukrainą a Turcją, ale jego płytka nie występuje w grze. Nie da się stworzyć połączenia statkiem przez Morze Czarne.

**Projektanci gry:** Alan R. Moon, Aaron Weissblum  
**Zespół projektu rozgrywki:** Ellen Winter, Mark Alan Osterhaus, Al Waller  
**Ilustracje:** Jacqui Davis  
**Kierownictwo artystyczne:** Vincent Dutrait  
**Opracowanie graficzne:** Machai  
**Prowadzenie projektu:** Broadway Toys i Mandoo Games  
**Tłumaczenie:** Rafał Kalota  
**Redakcja polskiej wersji:** zespół Rebel



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>  
[domestic@longshore.com.hk](mailto:domestic@longshore.com.hk)  
Tel. +852 23631998

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)