

Viagem na Europa



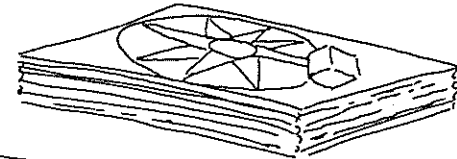
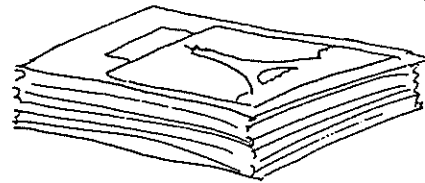
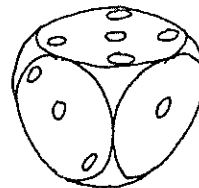
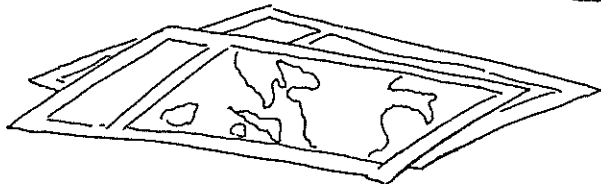
Viagem na Europa

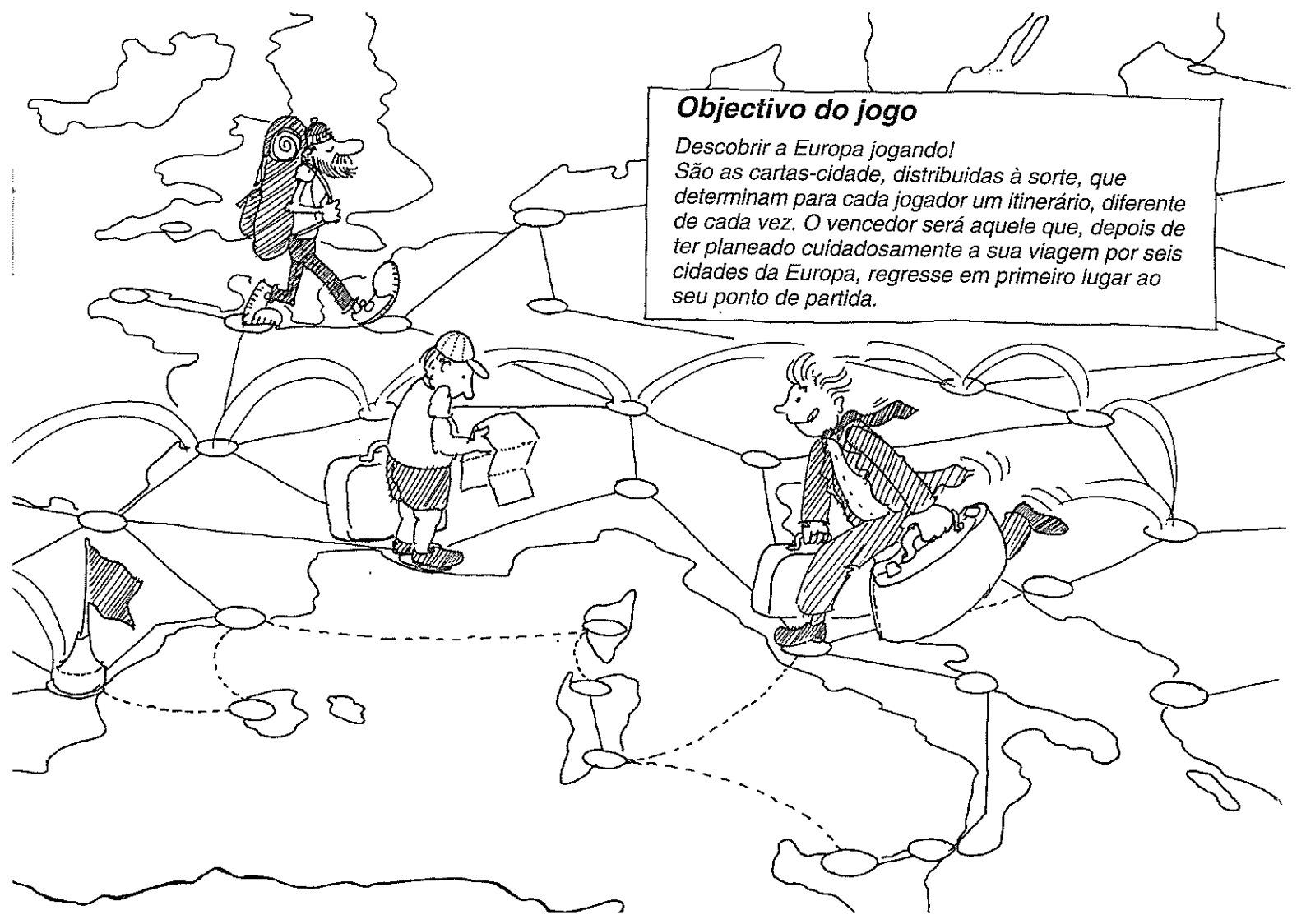
VIAGEM NA EUROPA

De 2 a 6 jogadores

A partir de 10 anos

Contém: 1 tabuleiro de jogo com duas faces
168 cartas-cidade com fotografia
28 cartas-acontecimento
6 marcas
6 bandeiras
6 planos de voo
1 dado
regras do jogo





Objectivo do jogo

Descobrir a Europa jogando!
São as cartas-cidade, distribuídas à sorte, que determinam para cada jogador um itinerário, diferente de cada vez. O vencedor será aquele que, depois de ter planeado cuidadosamente a sua viagem por seis cidades da Europa, regresse em primeiro lugar ao seu ponto de partida.

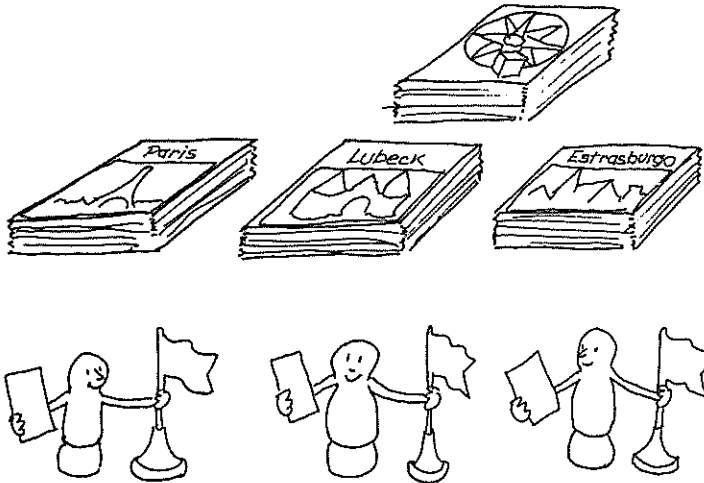
Preparativos

Os jogadores escolhem a face do tabuleiro em que pretendem jogar: carta física (como num atlas) ou carta ilustrada. O desenvolvimento do jogo é igual em ambas as faces.

Separam-se as cartas-acontecimento e colocam-se num monte ao lado do tabuleiro.

Separam-se as cartas-cidade por cores e colocam-se com a fotografia para cima em três montes, depois de cuidadosamente baralhadas.

Cada jogador escolhe uma marca e uma bandeira da mesma cor, e retira um plano de voo.

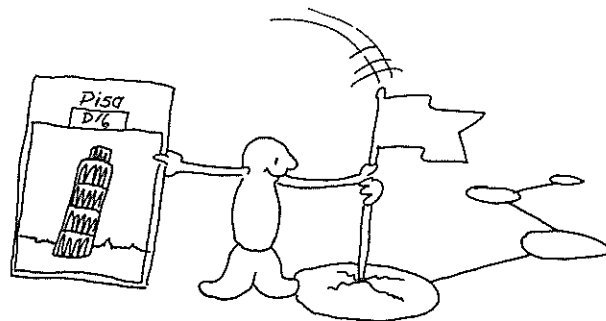


Partida e chegada

O primeiro jogador começa a sua "Viagem na Europa" partindo de uma cidade qualquer. Para isso retira uma carta-cidade de cor que pretender. Os jogadores seguintes retirarão uma carta-cidade de cores alternadas.

Exemplo: se o primeiro jogador retira uma carta-cidade vermelha, o segundo azul e o terceiro amarela, o quarto retirará uma carta vermelha e assim sucessivamente.

A cidade indicada nesta carta constitui o ponto de partida e chegada da viagem a efectuar pelo jogador em questão. Para marcar o local, cada jogador coloca a sua bandeira junto à cidade.

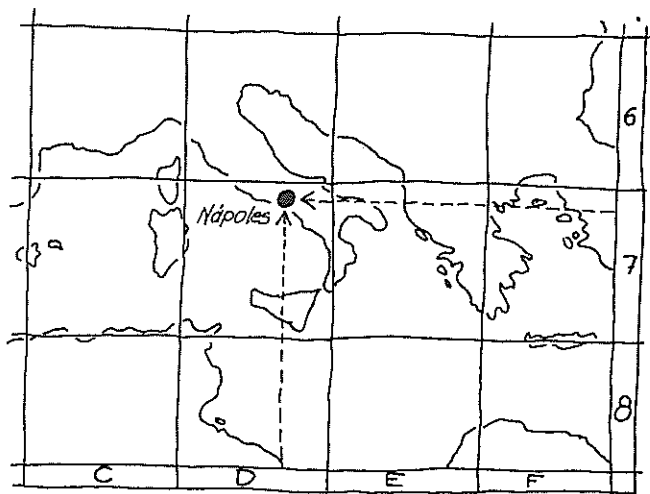


Itinerário

Agora, cada jogador retirará mais seis cartas-cidade, duas de cada cor. Estas cartas indicarão as cidades a visitar por cada jogador. Para prolongar a duração do jogo bastará distribuir maior número de cartas-cidade.

Para facilitar a localização das cidades, cada carta tem um código formado por uma letra e um número que indica a abcissa e a ordenada nas margens do tabuleiro de jogo (é assim que Nápoles se encontra, por exemplo, no quadrado D7).

Cada jogador deve consultar as suas cartas para escolher o itinerário mais curto, logo o mais rápido.



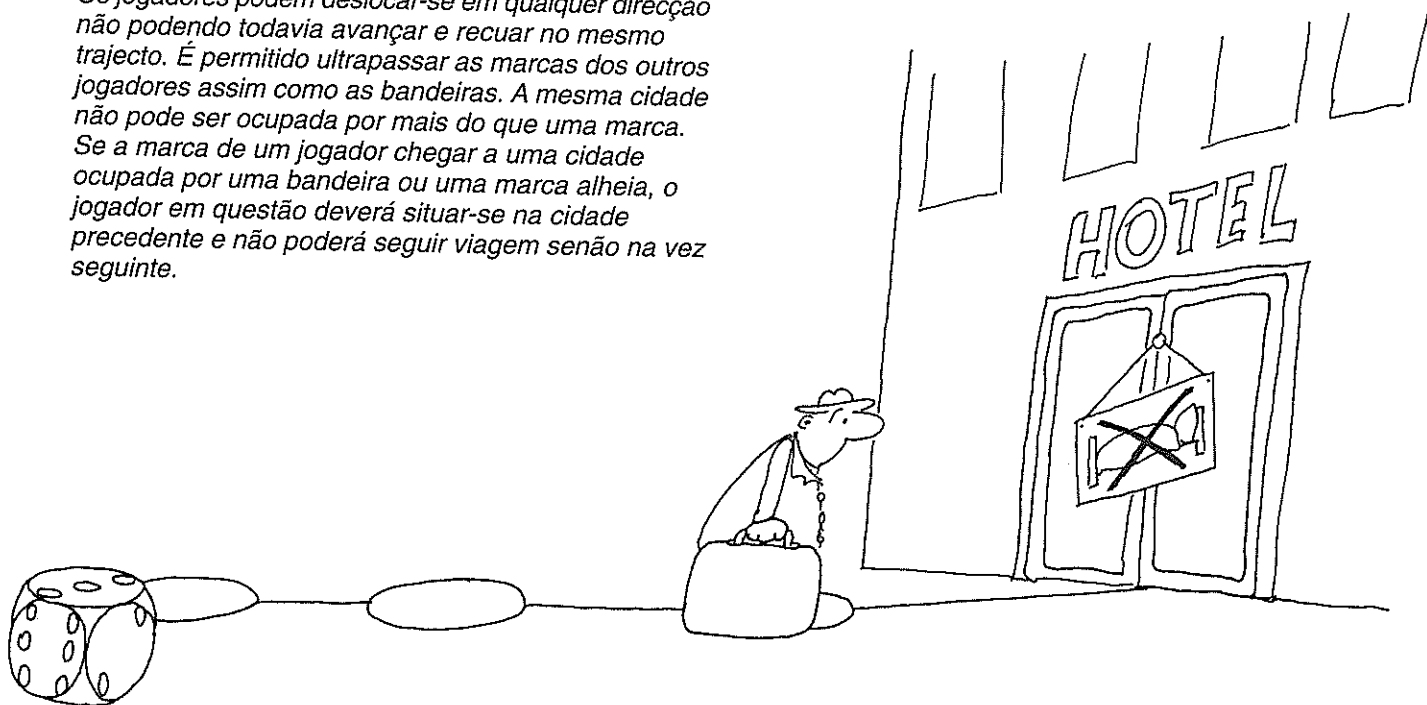
Regras do jogo

O jogo desenrola-se da esquerda para a direita. O jogador mais novo será aquele que começa. Lança o dado e avança a sua marca o número de casas correspondentes ao número de pontos obtidos. Logo que chega a uma cidade que deve visitar, pode devolver a carta correspondente.

Os jogadores podem deslocar-se em qualquer direcção não podendo todavia avançar e recuar no mesmo trajecto. É permitido ultrapassar as marcas dos outros jogadores assim como as bandeiras. A mesma cidade não pode ser ocupada por mais do que uma marca. Se a marca de um jogador chegar a uma cidade ocupada por uma bandeira ou uma marca alheia, o jogador em questão deverá situar-se na cidade precedente e não poderá seguir viagem senão na vez seguinte.

Cartas-acontecimento

Quando se obtém um ponto ao lançar o dado, o jogador pode: avançar a sua marca uma casa; ficar no mesmo lugar e retirar uma carta-acontecimento seguindo as suas instruções.



Ligações rodoviárias e ferroviárias

As linhas contínuas representam estradas e traçados ferroviários.

Ligações marítimas

O jogador que atingir um porto e queira seguir a linha tracejada correspondente a uma ligação marítima, deve parar (os pontos excedentes serão perdidos). Então, na sua próxima vez de jogar, poderá atingir o ponto seguinte percorrendo a linha tracejada de navegação. É inútil lançar o dado escolhendo a via marítima. É permitido unicamente dirigir-se de um ponto a outro.

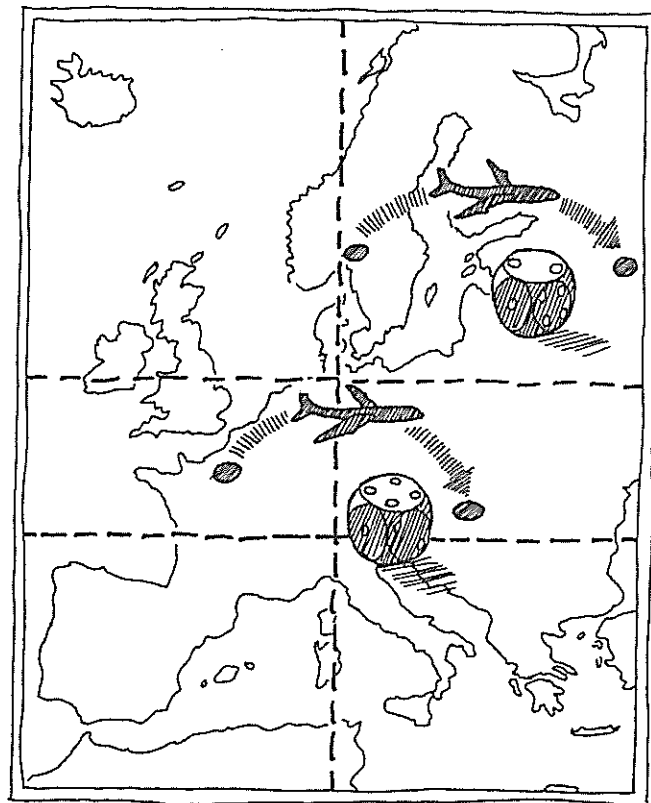


Linhas aéreas

Só as cidades assinaladas por um ponto vermelho podem ser atingidas por avião. Escolhidas com perspicácia, as ligações aéreas permitem aos jogadores progredir mais rapidamente. Se um jogador chega a uma cidade com aeroporto e que tenha pontos excedentários, pode de uma só vez prosseguir a sua viagem por avião. O plano de voo indicar-lhe-á até onde pode voar.

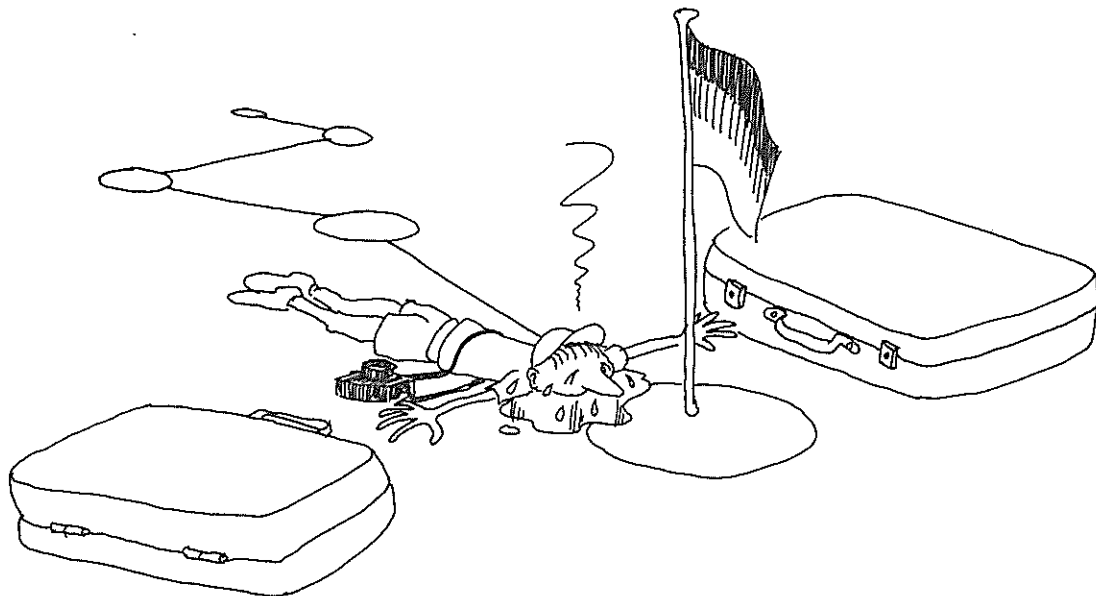


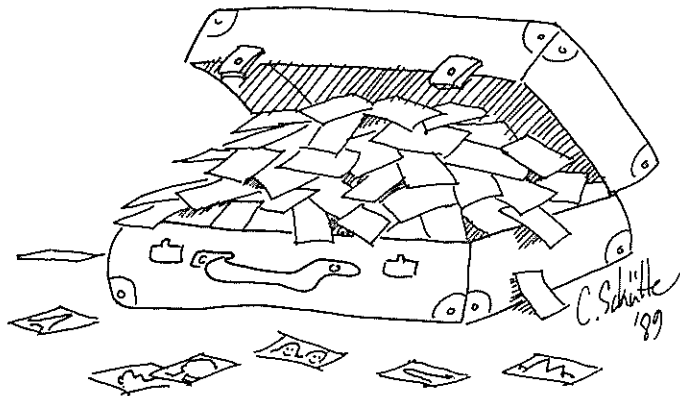
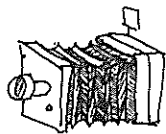
O plano de voo das ligações aéreas divide-se em seis sectores. O voo no interior de um sector "custa" 2 pontos. Exemplo: um voo de Oslo a Moscovo "custa 2 pontos". Para passar de um sector a outro (sector vizinho), o jogador precisa de 4 pontos. Exemplo: um voo de Paris e Budapeste "custa" 4 pontos. Só é permitido voar em linha recta de um sector vizinho ao próximo e nunca em ziguezague. Os jogadores só têm o direito de voar uma vez por jogada. A pista onde o avião deve aterrar tem que estar livre. Não poderá estar ocupada nem por marca nem bandeira alheia. Se o aeroporto estiver ocupado, o jogador deverá avançar normalmente ou escolher uma outra ligação aérea. Se o jogador tiver ainda um excedente de pontos depois do voo, poderá continuar a sua rota imediatamente depois de ter aterrado no aeroporto em função do número de pontos excedentários.



Fim do jogo

O primeiro que atingir o seu ponto de partida e devolvido as suas cartas-cidade ganhará o jogo. Os outros jogadores podem entretanto continuar a jogar para determinar os lugares secundários.





C. Schütte
1899

