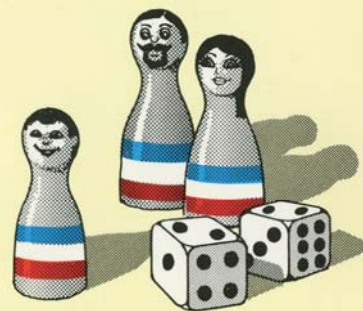


# EUROPA-PARK

## Familien-Spiel

Wer schafft die meisten Attraktionen beim Besuch im EUROPA-PARK?  
Ein pfiffiges Spiel für 2 bis 6 große und kleine Mitspieler.



### Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält 3 Spielfiguren (Männchen aus Mensch-ärgere-dich-nicht oder einem anderen Spiel) einer Farbe, die seine Familie darstellen. Auf jedes der 46 Attraktionen-Felder wird eine Spielmarke (Pfennig, Knopf, Bohne, Bonbon o. ä.) gelegt. Der älteste Mitspieler verwaltet nebenbei auch die „Kasse“, in der zu Beginn ca. 10 Spielmarken liegen sollten.

### Ziel des Spieles

Jeder Mitspieler versucht mit seiner Familie (seine 3 Spielfiguren) möglichst viele Attraktionen zu besuchen, d. h. Attraktionen-Felder zu erreichen, und dabei die Spielmarken aufzunehmen. Sieger ist der Mitspieler, der am Ende des Spieles die meisten Spielmarken besitzt.

### Spielverlauf

1. Es wird mit 2 Würfeln gespielt. Der jüngste Mitspieler darf beginnen.
2. Um in den Park zu kommen, muß zunächst ein „Eintrittsgeld“ bezahlt werden, d. h. für jede gewürfelte 6 darf eine Spielfigur auf das Startfeld gesetzt werden. Wer einen Pasch wirft (2 beliebige gleiche Zahlen), darf gleich die ganze Familie auf Start stellen.
3. Jeder Wurf kann verschieden ausgewertet werden:
  - beide Augenzahlen werden zusammengezählt und eine Spielfigur weiterbewegt oder
  - zwei beliebige Spielfiguren werden um je eine der gewürfelten Augenzahlen bewegt.
4. Die Spielfiguren können vor- und rückwärts bewegt werden, innerhalb eines Zuges jedoch nur in eine Richtung.
5. Die Attraktionen-Felder können zu Fuß (weiße Punkte) oder schneller mit der Westerneisenbahn (schwarze Felder) erreicht werden. In die Bahn dann an den 4 schwarzen Feldern mit rotem Punkt ein- oder ausgestiegen werden, wenn diese Felder genau erreicht werden.
6. Kommt ein Spieler auf ein Attraktionen-Feld, darf er die Spielmarke zu sich nehmen. Die rot eingerahmten Attraktionen bieten zusätzliche Gewinnchancen, jedoch nur für den Mitspieler, der die Felder jeweils als erster erreicht.
7. Kommt ein Mitspieler auf ein Attraktionen-Feld, auf dem bereits eine Spielfigur eines Mitspielers steht, erhält er von diesem eine Spielmarke. Passiert das gleich auf einem normalen Feld, muß die Spielfigur, die eingeholt wird, zurück auf das Startfeld.

### Taktische Besonderheiten

**Die 3 Brücken:** Charakteristisch für den EUROPA-PARK ist die den herrlichen, alten Schloßpark durchfließende Elz. Nur über die 3 Brücken (große weiße Felder mit Würfelsymbol) können die einzelnen Spielabschnitte erreicht werden. Die Brücken dürfen in beiden Richtungen nur dann überschritten werden, wenn die abgebildete Augenzahl gewürfelt wird.

**Blockieren:** Wer auf einem Attraktionen-Feld eine Spielmarke aufnimmt, kann, wenn es ihm Vorteile bringt, Fußwege an jeder beliebigen Stelle für die Mitspieler blockieren. Die Sperren bleiben so lange, bis ein Mitspieler dieses Feld mit genauer Augenzahl erreicht. Die Spielmarke kommt dann in die Kasse.

**Die böse Doppel-Eins:** Wer einen Pasch aus zwei Einsen wirft, muß 2 Spielmarken in die Kasse geben.

### Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielmarken von den Attraktionen-Feldern aufgenommen sind. Wer die letzte Spielmarke aufnehmen kann, erhält zusätzlich aus der Kasse noch 3 Spielmarken. Außerdem kann man auch schon vor Beginn des Spieles eine bestimmte Zeit festlegen. Gewonnen hat dann derjenige, der nach Ablauf dieser Zeit die meisten Spielmarken besitzt, wer also die meisten Attraktionen im EUROPA-PARK besuchte.

Und nun viel Spaß!

Eure **EURO-MAUS**

Qui utilisera le plus grand nombre d'attractions en visitant EUROPA-PARK? Un jeu intelligent pour 2 à 6 joueurs.

## Jeu familial d'EUROPA-PARK

### Préparation du jeu.

Chaque joueur utilise 3 pions de même couleur représentant sa famille. Sur chacune des 46 cases-attractions, posez un jeton (petite pièce, bouton, haricot sec). Un des joueurs s'occupe de la „Caisse“ où, au début du jeu, 10 jetons seront déposés.

### But du jeu

Chaque joueur essaye de passer par un maximum d'attractions avec sa famille (les 3 pions) et de ramasser le plus de jetons. Le vainqueur est donc celui qui possède le plus de jetons.

### Règle du jeu

1. Le jeu se joue avec 2 dés. Le plus jeune des joueurs commence.
2. Pour pouvoir entrer dans le Parc, il faut payer une entrée — c'est-à-dire qu'il faudra faire un 6 pour pouvoir placer son pion sur la case-départ. Celui qui lance un double (2 mêmes chiffres) peut sortir sa famille entière.
3. Chaque lancement de dés peut être comptabilisé différemment:
  - soit le pion avance selon la somme des dés — soit 2 pions avancent du nombre de points correspondant à chaque dé.
4. Lors d'un coup, les pions peuvent être déplacés en avant ou en arrière, mais uniquement dans un sens.
5. Vous pouvez atteindre les cases-attractions à pied (cercle blanc) ou plus rapidement en train du Far West (cercle noir). Vous prenez ou descendez du train en vous posant sur un des 4 cercles noirs pointés en rouge.
6. Le premier joueur qui se pose sur une case-attraction prend le jeton. Les attractions cerclées de rouge offrent une chance supplémentaire, uniquement au premier joueur.
7. Si un joueur arrive sur une case-attraction où se trouve déjà un pion adverse, il recevra un jeton de cet adversaire. Si vous posez votre pion sur une case normale déjà occupée par un autre pion, vous prenez sa place en le renvoyant à la case-départ.

### Particularités tactiques.

**Les 3 ponts:** Une autre caractéristique d'EUROPA-PARK est la rivière „ELZ“ qui traverse ce magnifique et centenaire parc de château. Vous ne pourrez traverser cette rivière qu'en empruntant les ponts, marqués par un grand dé dans une case blanche. Le nombre de points doit être celui indiqué sur le dé du pont pour pouvoir le traverser.

**Blockage:** Celui qui obtient un jeton d'une case-attraction, peut, s'il en trouve l'avantage, bloquer les chemins de l'adversaire. Le barrage ne sera levé que lorsqu'un adversaire atteindra cette case avec un nombre exact.

**Le double un:** Celui qui lance un double un, paiera 2 jetons à la „Caisse“.

### Fin du jeu

Lorsque tous les jetons sont ramassés, le jeu est terminé. Le joueur ramassant le dernier jeton, reçoit de la „Caisse“ 3 jetons de bonification.

Vous pouvez également donner un temps limite. Lorsque ce temps sera écoulé, le vainqueur sera celui qui aura ramassé le plus de jetons, celui qui, en fait, aura utilisé le plus grand nombre d'attractions lors de sa visite à EUROPA-PARK.

Et maintenant, Euro la Souris (Euromaus) vous souhaite

**BONNE CHANCE!**



Aberdicke Geselligkeit in  
hoher Runde beim  
„Altemmischen  
Rittermaih“  
In der  
„Balthazburg“  
– jeder Mit-  
spieler würfelt  
einmal für Sie.  
„Le repas médiéval“ –  
une soirée mondaine  
entre amis au château Balthazar.  
Chaque joueur joue pour vous.



Grotenblitz und Wildwasserbahn sind rasante Attraktionen.  
Sie dürfen noch einmal würfeln.  
L'éclair des grottes et la Rivière sauvage –  
2 attractions vraiment SUPER! Vous repoulez.



Im italienischen Stadtteil  
erlebt man südlandische  
Lebensfreude. Machen Sie  
einen Wurf mit einem Würfel –  
Sie erhalten so viele Spielmarken, wie Sie  
Augen würfeln.

L'atmosphère méditerranéenne  
du quartier italien lancez  
un seul dé. Autant de points,  
autant de jetons.



Genießen Sie den herrlichen  
Rundblick vom Euro-Tower.  
Sie erhalten von jedem  
Missspieler eine Spielmarke.

Euro-Tower – le tour  
panoramique un  
point de vue superbe.  
Vous recevez un jeton  
de chaque joueur.



Vous rencontrez  
Euronimus dans le  
parc. Vous repoulez  
et chaque joueur  
vous donne un  
jeton.



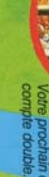
Die „Schweizer Bobbahn“  
ist rüberstürzen!  
Ihr nächster Wurf  
zählt doppelt.



Une première  
montagne  
Le bossaïgn  
Votre prochain coup  
compte double.



START



Le village  
hollandais –  
le royaume des  
enfants. La caisse  
vous donne 3 jetons.

