



EuroQuest

Verfolgungsjagd durch Europa

SPIELREGELN

AUF DEUTSCH

INHALTSVERZEICHNIS

Dieses Spiel ist für 2 bis 5 Mitspieler*innen geeignet. Im Folgenden werden Regeln, Hinweise und Entstehungsgeschichte erläutert.

- 1. Szenario,** Seite 3
- 2. Ziel des Spieles,** Seite 4
- 3. Inhalt & Vorbereitung,** Seiten 5 bis 7
- 4. Spielzüge,** Seiten 8 bis 13
- 5. Taktische Hinweise,** Seite 14
- 6. Entstehungsgeschichte,** Seiten 15 bis 16
- 7. Liste der Länder & Städte auf der Karte,** Seiten 17 bis 45
- 8. Impressum,** Seite 46

SZENARIO

Als Jugendliche*r ins Ausland zu gehen ist nicht immer einfach. Das Geld, die Sprachbarriere und der fehlende Kontakt zum gewohnten Umfeld legen einem immer wieder Steine in den Weg.

Der/die Läufer*in versucht diese Probleme und Ängste endlich hinter sich zu lassen und zu neuen Abenteuern aufzubrechen. So einfach wird es dann aber doch nicht: Die Probleme und Ängste (gespielt von den Verfolger*innen) reisen nämlich einfach hinterher und versuchen ihn/sie vom langersehnten Ziel abzuhalten.

Alle Spieler*innen bewegen sich auf einer Europakarte von Stadt zu Stadt. Dazu stehen ihnen 3 verschiedene Transportmittel zur Verfügung: Zug ●, Bus ● und Fähre ● (jeweils mit verschiedenen Farben auf der Karte markiert). Um eines dieser Transportmittel zu benutzen, muss man ein passendes Ticket besitzen und natürlich auf der Karte überprüfen, dass dieses Transportmittel auch zwischen den gewünschten Städten fährt. Ein Ticket gilt nur bis zur jeweils nächsten Stadt.

Der/die Läufer*in muss sich also clever und vor allem geheim (siehe **Spielzüge**) von A nach B bewegen, ohne dabei von den Verfolger*innen gefangen zu werden. Jedes Mal, wenn er/sie eine Grenze übertritt, muss er den Verfolger*innen jedoch mitteilen, in welchem Land er sich jetzt befindet. Auf der Grundlage dieser Information und mithilfe ihrer scharfsinnigen Zusammenarbeit versuchen diese also ihn/sie in die Ecke zu drängen und zu fangen.

ZIEL DES SPIELES

Es gibt 2 verschiedene Situationen, welche das Spiel sofort beenden:

1. Sobald der/die Läufer*in seine/ihre zufällig ausgewählte **Quest** erfüllt hat, hat er/sie gewonnen und beendet somit das Spiel.
2. Sobald sich eine*r der Verfolger*innen in derselben Stadt befindet, in welcher der/die Läufer*in auch gerade ist, gilt der/die Läufer*in als **gefangen**. Daher gewinnen die Verfolger*innen und beenden somit das Spiel.

Wichtiger Hinweis: Der/die Läufer*in muss den Verfolger*innen **sofort** und **ohne vorherige Nachfrage** mitteilen, wenn er/sie gefangen wurde.

Sollte keine dieser Situationen eintreten, endet das Spiel nach **28 Runden** (wenn die Verfolger*innen keine Tickets mehr haben). Sollte das Spiel auf diese Art und Weise enden, gewinnt der/die Läufer*in (auch wenn er/sie seine/ihre Quest nicht erfüllt hat).

INHALT & VORBEREITUNG

Inhalt der Spielverpackung:

1 Europakarte (das Spielbrett)
5 farbige Spielfiguren
1 weiße Spielfigur
80 Zugtickets ●
60 Bustickets ●
30 Fährtickets ●
2 orange Jokerkarten ●
1 schwarze Jokerkarte ●
10 Questkarten für den/die Läufer*in
15 Startkarten für die Verfolger*innen
1 Logbuch für den/die Läufer*in
1 Folienstift

Zusätzlich benötigt (nicht enthalten):

Lappen, Schwamm oder Feuchttücher zum Entfernen der Notizen aus dem Logbuch

Aufbau des Spielfeldes:

Die Europakarte muss einfach entfaltet werden. Sie wird so ausgerichtet, dass der/die Läufer*in am unteren Ende der Karte sitzt und so die Nummerierung der Städte gut lesen kann.

Austeilen der Karten und Tickets:

Sollte sich kein*e Spieler*in finden, welche freiwillig zum/zur Läufer*in werden möchte, ziehen alle Spieler*innen mit geschlossenen Augen eine Spielfigur. Die Person, welche die weiße Spielfigur zieht, wird demnach zur Läufer*in.

Der/die Läufer*in erhält:

- 12 Zugtickets
- 10 Bustickets
- 4 Fährtickets
- 2 orange Jokerkarten
- 1 schwarze Jokerkarte
- das Logbuch
- den Folienstift

Danach zieht er/sie eine der 10 Questkarten.

Jede*r Verfolger*in erhält:

- 1 farbige Spielfigur
- 12 Zugtickets
- 10 Bustickets
- 4 Fährtickets

Danach zieht jede*r Verfolger*in eine der 15 Startkarten.

Wichtiger Hinweis (1/2): Es wird immer mit 3 bis 4 Verfolger*innen gespielt (je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad). Sollten insgesamt nur 2 oder 3 Mitspieler*innen am Spiel teilnehmen, kann eine Person auch mehrere Verfolger*innen repräsentieren. Daher erhält sie natürlich auch die entsprechende Anzahl an Tickets.

Wenn jemand mehr als eine*n Verfolger*in repräsentiert, muss er die zugeteilten Tickets für jede*n Verfolger*in getrennt aufbewahren, da Verfolger*innen sich nicht gegenseitig mit Tickets aushelfen dürfen!

Wichtiger Hinweis (2/2): Die Tickets, die der/die Läufer*in erhält, sind nur sein/ihr Startvorrat. Während des Spieles wird sich dieser vergrößern, da die Verfolger*innen jedes benutzte Ticket an den/die Läufer*in abgeben müssen.

Platzierung der Spielfiguren:

Die Verfolger*innen bekommen jeweils eine farbige Spielfigur und platzieren diese in der Stadt, welche auf ihren zufällig gezogenen Startkarten angegeben ist.

Der/die Läufer*in tut dies nicht! Er/sie kennt seinen/ihren Startpunkt, da dieser in der unteren linken Ecke der Questkarte angegeben ist. Dieser muss jedoch immer geheim bleiben!

Dem/der Läufer*in wird trotzdem eine Spielfigur zugewiesen (die weiße Spielfigur). **Diese bewegt er/sie jedoch nie selbst.** Sie wird nur von den Verfolger*innen bewegt, wenn diese sich sicher sind, in welcher Stadt, sich der/die Läufer*in befindet.

Beispiel: Sollte sich der/die Läufer*in mit einem Bus nach Irland bewegt haben, muss er sich in Dublin (IE-1) befinden, da dies die einzige irische Stadt mit Busverbindungen ins Ausland auf der Karte ist.

SPIELZÜGE

Alle Spieler*innen bewegen sich von einer nummerierten Stadt zur nächsten. Dafür benutzen sie entweder Zugverbindungen (in Rot auf der Karte markiert), Busverbindungen (in Grün auf der Karte markiert) oder Fährverbindungen (in Blau auf der Karte markiert). Jede Fahrt muss mit einem farblich passenden Ticket bezahlt werden.

Die nummerierten Städte auf der Karte sind Haltestellen dieser drei Transportmittel. Als **Beispiel** kann man sich Barcelona (ES-7) im Nordosten Spaniens angucken:

Barcelona hat Verbindungen mit 7 anderen Städten. Die Verbindungen nach Valencia (ES-11), Saragossa (ES-6) und Perpignan (FR-12) können sowohl mit Zug- als auch mit Bustickets genutzt werden. Für die Verbindungen auf die balearischen Inseln (ES-12, ES-13 und ES-14) können jeweils nur mit Fährtickets genutzt werden. Die Verbindung nach Andorra la Vella (AD-1) erfordert hingegen zwingend ein Busticket.

Die 3 wichtigsten Regeln für Spielzüge:

1. Man darf sich nur auf farblich markierten Verbindungen zwischen zwei nummerierten Städten bewegen! Ein Ticket gilt dabei nur bis zur nächsten Stadt auf dieser Linie!

2. Solange er/sie noch über passende Tickets verfügt, ist jede*r Spieler*in verpflichtet, sich einmal pro Runde zu bewegen!
3. Zwei Spielfiguren dürfen sich nie in der gleichen Stadt befinden! Wenn sich ein*e Verfolger*in in eine Stadt bewegt, in welcher sich bereits der/die Läufer*in befindet, endet das Spiel mit einem Sieg der Verfolger*innen. Das Gleiche gilt für den Fall, dass sich der/die Läufer*in in eine Stadt bewegt, in welcher sich bereits ein*e Verfolger*in befindet.

Wichtiger Hinweis: Die weiße Spielfigur, welche nur von den Verfolger*innen bewegt wird, kann in einer Stadt stehen bleiben, um eine ehemalige Position des/der Läufers/Läuferin anzuzeigen. Sollte sich danach eine*r der Verfolger*innen in diese Stadt bewegen, kann er die weiße Spielfigur einfach zur Seite stellen. Das Spiel endet in diesem Fall natürlich nur, wenn sich der/die Läufer*in zum Zeitpunkt der Ankunft des/der Verfolgers/Verfolgerin erneut in dieser Stadt befindet!

Reihenfolge:

Die Verfolger*innen spielen im Uhrzeigersinn, nachdem der/die Läufer*in seinen/ihren Zug gemacht hat. Sollte eine Person mehrere Verfolger*innen repräsentieren, legt sie eine Reihenfolge fest, welche sie bis zum Ende des Spieles beibehalten muss!

Wichtiger Hinweis: Verfolger*innen können einander unfreiwilligerweise blockieren. Daher ist die Beibehaltung der Reihenfolge wichtig!

So macht man einen Zug als Verfolger*in:

1. Bezahle deine Fahrt und gib dem/der Läufer*in das passende Ticket.
2. Bewege deine Spielfigur.
3. Wiederhole die zwei ersten Schritte für alle Spielfiguren, die du kontrollierst.

Es wird empfohlen, sich mit den anderen Verfolger*innen über die besten möglichen Züge für jeden von euch auszutauschen. Zusammenarbeit ist das A und O!

Als Verfolger*in verringert sich dein Ticketvorrat mit jedem Zug und es ist möglich, dass du irgendwann in einer Stadt strandest, weil du keine (oder keine passenden) Tickets mehr hast. Sollte dies passieren, bleibt deine Spielfigur einfach bis zum Ende des Spieles in dieser Stadt stehen.

So macht man einen Zug als Läufer*in:

Im Gegensatz zu den Zügen der Verfolger*innen, welche ihre Züge öffentlich auf dem Spielbrett zeigen, sind alle Züge des/der Läufers/Läuferin **geheim!**

1. Bezahle deine Fahrt und lege das benutzte Ticket zurück in die Spielverpackung.
2. Teile den Verfolger*innen mit, welches Transportmittel du benutzt hast und notiere dieses auf der Außenseite deines Logbuches.
3. Notiere die Stadt, in welche du gegangen bist, auf der Innenseite des Logbuches. Diese Seite darfst du den Verfolger*innen niemals zeigen!
4. Teile den Verfolger*innen mit, ob du das Land gewechselt hast oder nicht. Falls ja, teile ihnen das Land mit (nur das Land, nicht die Stadt).

Erster Zug des/der Läufers/Läuferin:

Der erste Zug des gesamten Spieles steht dem/der Läufer*in zu. Bei diesem Zug notiert er/sie nicht seine Startposition in das erste Fenster auf der geheimen Innenseite des Logbuches. Stattdessen notiert er/sie die erste Stadt, in welche er/sie gegangen ist!

Bei allen weiteren Zügen fährt er/sie so fort und notiert jeweils eine Stadt pro Fenster.

Auch beim ersten Zug des gesamten Spieles, gilt die Regeln, dass der/die Läufer*in das Land, in welchem er/sie sich befindet, **nur** ansagen muss, wenn er eine Grenze

übertritt. Sollte er/sie bis zur vierten Runde jedoch das Land nicht gewechselt haben, muss der/die Läufer*in das Land bekannt geben, in welchem er gestartet ist (und sich weiterhin befindet).

Wichtiger Hinweis: Die in Grau geschriebenen Erklärungen auf dem ersten Fenster der Außenseite sowie dem ersten und vierten Fenster der Innenseite des Logbuches müssen einfach überschrieben werden.

Einsatz von Jokerkarten:

Der/die Läufer*in verfügt über **3** Jokerkarten.

Die 2 **orangenen Jokerkarten** ● erlauben ihm/ihr jeweils einen Doppelzug zu machen. Dazu gibt er/sie eine dieser Karten ab, bevor er/sie seinen/ihren Zug beginnt.

Beispiel: Die Startposition des/der Läufers/Läuferin befindet sich in Dover (UK-1). Von dort aus macht er/sie einen normalen Zug nach Calais (FR-1). Da er/sie das Land gewechselt hat, muss er den Verfolger*innen mitteilen, dass er/sie sich jetzt in Frankreich befindet. Da sein/ihr Zug nun abgeschlossen ist, sind jetzt die Verfolger*innen an der Reihe. Nach ihren Zügen erschließt sich der/die Läufer*in eine von seinen/ihren orangenen Jokerkarten einzusetzen. Also bewegt er/sie sich innerhalb eines Doppelzuges von Calais (FR-1) über Paris (FR-6) nach Genf (CH-1). Daher muss er den Verfolger*innen sagen, dass er/sie beim ersten Zug im selben Land geblieben ist und beim zweiten Zug in die Schweiz gegangen ist. Wie bei jedem normalen Zug muss

er/sie die beiden Fahrten auch bezahlen (2 Tickets, da er/sie 2 Verbindungen benutzt hat).

Bei einem Doppelzug kann man zwei Verkehrsmittel kombinieren und, falls gewünscht, auch von Stadt A über Stadt B zurück zur Stadt A gehen.

Die **schwarze Jokerkarte** ● erlaubt dem/der Läufer*in das Land zu wechseln, ohne dies anzusagen. Dazu gibt er diese ab, bevor er/sie seinen/ihren Zug beginnt. Er/sie kann diese Jokerkarte auch benutzen, obwohl er im nachfolgenden Zug nicht das Land wechseln wird, um die Verfolger*innen auf eine falsche Fährte zu locken. Wie bei jedem anderen Zug bezahlt der/die Läufer*in auch diese Fahrt zusätzlich mit einem Ticket.

Sollte der/die Läufer*in eine **orange** mit der **schwarzen** Jokerkarte **kombinieren**, gilt die Wirkung der schwarzen Karte nur für einen der beiden Züge des Doppelzuges.

TAKTISCHE HINWEISE

Der/die Läufer*in sollte vor allem bei den ersten Spielzügen aufpassen, dass er/sie seine/ihre Augen über das Spielfeld schweifen lässt und seine/ihre Startposition nicht mit den eigenen Blicken verrät.

Zu Beginn des Spieles, bevor die Verfolger*innen wissen, in welchem Land sich der/die Läufer*in befindet, sollten sich diese in (oder in der Nähe von) großen und zentral gelegenen Städten aufhalten, die viele Verbindungen haben.

ENTSTEHUNGSGESCHICHTE

Dieses Spiel wurde von Lucas Allebrod und Hannah Hennings als „kollektives Projekt“ während ihrer Freiwilligendienste im Rahmen des Europäischen Solidaritätskorps (ESK) entwickelt.

Das Spielprinzip und die Regeln basieren auf dem 1983 erschienenen Brettspiel „Scotland Yard“, bei welchem Detektiv*innen eine flüchtende Person durch die Londoner Innenstadt verfolgen.

Der Zweck von EuroQuest ist es, auf spielerische Art und Weise etwas über das Netzwerk umweltfreundlicher Verkehrsmittel in Europa zu lernen.

Lucas Allebrod (Instagram: @lucas.explores.europe)

... kommt aus Dortmund und leistet gerade seinen ESK-Freiwilligendienst im „Centre Régional d’Information Jeunesse“ in Rennes (Hauptstadt der Bretagne, Frankreich) ab. Seine Hauptmission ist dabei die Aufklärung bretonischer Jugendlicher über internationale Mobilität

Hannah Hennings (Instagram: @heyxhannibal)

... kommt aus Konstanz und leistet gerade ihren ESK-Freiwilligendienst bei der „Mission Locale“ von Fougères (historische Stadt im Nordosten der Bretagne) ab. Ihre Hauptmission ist dabei die Begleitung von Freizeit- und Auslandsprojekten für Jugendliche.

Europäisches Solidaritätskorps

Das Europäische Solidaritätskorps (ESK) ist eine Initiative des Erasmus+ Programms, welche es Jugendlichen aus der Europäischen Union und einigen Partnerländern ermöglicht, einen Freiwilligendienst von 2 Wochen bis 12 Monaten im Ausland zu absolvieren.

Im Rahmen dieses Freiwilligendienstes haben die Jugendlichen auch die Möglichkeit ein persönliches oder kollektives Projekt zu verwirklichen, welches nicht mit ihrer Hauptmission zusammenhängen muss.

Mehr Informationen über den ESK unter:
youth.europa.eu/solidarity_de



Foto von Lucas und Hannah

LISTE DER LÄNDER & STÄDTE AUF DER KARTE

AD	ANDORRA <i>unabhängiger Staat</i>
 AD-1	Andorra la Vella (Hauptstadt)
AL	ALBANIEN <i>unabhängiger Staat</i>
 AL-1	Tirana (Hauptstadt)
AT	ÖSTERREICH <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
 AT-1	Wien (Hauptstadt)
 AT-2	Graz
 AT-3	Innsbruck

AX	ÅLANDISLEN <i>autonome Provinz Finnlands (EU)</i>
 AX-1	Mariehamn (Hauptstadt)
BA	BOSNIEN UND HERZEGOWINA <i>unabhängiger Staat</i>
 BA-1	Sarajevo (Hauptstadt)
BE	BELGIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
 BE-1	Brüssel (Hauptstadt)
BG	BULGARIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
 BG-1	Sofia (Hauptstadt)
 BG-2	Plowdiw
 BG-3	Warna

CH	SCHWEIZ <i>unabhängiger Staat</i>
	Genf
	Basel
	Zürich
CZ	TSCHECHIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Prag (Hauptstadt)
	Brünn
DE	DEUTSCHLAND <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Hamburg / Kiel / Fehmarn
	Sassnitz / Stralsund / Greifswald

	Hannover
	Berlin (Hauptstadt)
	Köln / Düsseldorf / Dortmund
	Dresden
	Frankfurt am Main
	Nürnberg
	Stuttgart
	Konstanz
	München

DK	DÄNEMARK <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Hirtshals / Frederikshavn
	Billund / Aarhus
	Kopenhagen (Hauptstadt)
	Rønne (größte Stadt auf Bornholm)
DZ	ALGERIEN <i>unabhängiger Staat</i>
	Algier (Hauptstadt)
	Oran
EE	ESTLAND <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Tallinn (Hauptstadt)

	Pärnu / Valga
	Tartu
ES	SPANIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	A Coruña / Santiago de Compostela
	Gijón
	Bilbao
	Donostia-San Sebastián
	León
	Saragossa

	Barcelona
	Salamanca
	Madrid (Hauptstadt)
	Toledo
	Valencia
	Ibiza (größte Stadt auf der gleichn. Insel)
	Palma (größte Stadt auf Mallorca)
	Ciudadella / Maó (größte Städte auf Menorca)
	Alicante

	Almería
	Málaga
	Sevilla
FI	FINNLAND <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Turku
	Helsinki (Hauptstadt)
	Lappeenranta
	Tampere
	Jyväskylä

	Vaasa
	Oulu
	Tornio
	Rovaniemi
	Inari
FO	FÄRÖER <i>autonomer Bestandteil des Kgr. Dänemark</i>
	Tórshavn (Hauptstadt)
FR	FRANKREICH <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Calais / Lille
	Le Havre

	<p>Rennes / Saint-Malo / Fougères (Orte, an welchen dieses Spiel entwickelt wurde)</p>
	<p>Brest / Roscoff</p>
	<p>Nantes</p>
	<p>Paris (Hauptstadt)</p>
	<p>Reims</p>
	<p>Straßburg</p>
	<p>La Rochelle</p>
	<p>Bordeaux</p>
	<p>Toulouse</p>

	Perpignan
	Montpellier
	Marseille
	Lyon
	Bastia (Hafenstadt im Nordosten Korsikas)
	Ajaccio (größte Stadt auf Korsika)
GI	GIBRALTAR <i>britisches Überseegebiet</i>
	Gibraltar (Stadtstaat)
GR	GRIECHENLAND <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Korfu (größte Stadt auf der gleichn. Insel)

	Thessaloniki
	Alexandroupoli
	Patras
	Athen (Hauptstadt)
	Kalamata
	Heraklion (größte Stadt auf Kreta)
	Fira (größte Stadt auf Santorini)
	Rhodos (größte Stadt auf der gleichn. Insel)
	Chios (größte Stadt auf der gleichn. Insel)

 <p>GR-11</p>	<p>Mytilini (größte Stadt auf Lesbos)</p>
<p>HR</p>	<p>KROATIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i></p>
 <p>HR-1</p>	<p>Zagreb (Hauptstadt)</p>
 <p>HR-2</p>	<p>Pula</p>
 <p>HR-3</p>	<p>Split</p>
<p>HU</p>	<p>UNGARN <i>unabhängiger Staat (EU)</i></p>
 <p>HU-1</p>	<p>Budapest (Hauptstadt)</p>
 <p>HU-2</p>	<p>Pécs</p>
 <p>HU-3</p>	<p>Debrecen</p>

IE	IRLAND <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Dublin (Hauptstadt)
	Cork
	Limerick
	Galway
IM	ISLE OF MAN <i>autonomer britischer Kronbesitz</i>
	Douglas (Hauptstadt)
IS	ISLAND <i>unabhängiger Staat</i>
	Reykjavík (Hauptstadt)
	Vík í Mýrdal

	Seyðisfjörður
	Akureyri
	Ísafjörður
IT	ITALIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Genua
	Mailand
	Bologna
	Venedig
	Ancona

	Rom (Hauptstadt)
	Neapel
	Bari
	Reggio Calabria
	Palermo (größte Stadt auf Sizilien)
	Catania / Pozzallo (Hafenstädte auf Sizilien)
	Cagliari (größte Stadt auf Sardinien)
	Porto Torres (Hafenstadt im Norden Sardinien)

JE	JERSEY <i>autonomer britischer Kronbesitz</i>
	Saint Helier (Hauptstadt)
LI	LIECHTENSTEIN <i>unabhängiger Staat</i>
	Vaduz (Hauptstadt)
LT	LITAUEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Klaipėda
	Kaunas
	Vilnius (Hauptstadt)
LU	LUXEMBURG <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Luxemburg (Hauptstadt)

LV	LETTLAND <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Riga (Hauptstadt)
	Daugavpils
MA	MAROKKO <i>unabhängiger Staat</i>
	Rabat (Hauptstadt)
	Tanger
	Fès
MC	MONACO <i>unabhängiger Staat</i>
	Monaco (Stadtstaat)

MD	MOLDAWIEN / REPUBLIK MOLDAU <i>unabhängiger Staat</i>
 MD-1	Chişinău (Hauptstadt)
ME	MONTENEGRO <i>unabhängiger Staat</i>
 ME-1	Podgorica (Hauptstadt)
MK	NORDMAZEDONIEN <i>unabhängiger Staat</i>
 MK-1	Skopje (Hauptstadt)
MT	MALTA <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
 MT-1	Valletta (Hauptstadt)
NL	NIEDERLANDE <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
 NL-1	Rotterdam
 NL-2	Amsterdam (Hauptstadt)

	Groningen
NO	NORWEGEN <i>unabhängiger Staat</i>
	Kristiansand
	Oslo (Hauptstadt)
	Stavanger
	Lillehammer
	Bergen
	Ålesund
	Trondheim

	Mo i Rana
	Å i Lofoten
	Narvik
	Tromsø
	Nordkap
	Kirkenes
PL	POLEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Swinemünde / Stettin
	Danzig

	Białystok
	Posen
	Warschau (Hauptstadt)
	Breslau
	Krakau
PT	PORTUGAL <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Porto
	Lissabon (Hauptstadt)
	Faro

RO	RUMÄNIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Constanța
	Bukarest (Hauptstadt)
	Timișoara
	Cluj-Napoca
	Iași
RS	SERBIEN <i>unabhängiger Staat</i>
	Belgrad (Hauptstadt)
	Niš

RU	RUSSLAND <i>unabhängiger Staat</i>
	Sankt Petersburg
	Kaliningrad (größte Stadt in der gleichn. Oblast)
SE	SCHWEDEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Malmö / Ystad
	Göteborg
	Kalmar
	Visby (größte Stadt auf Gotland)
	Örebro
	Stockholm (Hauptstadt)

	Gävle
	Sundsvall
	Umeå
	Luleå
	Kiruna
SI	SLOWENIEN <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Ljubljana (Hauptstadt)
SK	SLOWAKEI <i>unabhängiger Staat (EU)</i>
	Bratislava (Hauptstadt)
	Košice

SM	SAN MARINO <i>unabhängiger Staat</i>
	San Marino (Hauptstadt)
TN	TUNESIEN <i>unabhängiger Staat</i>
	Tunis (Hauptstadt)
TR	TÜRKEI <i>unabhängiger Staat</i>
	Istanbul
	Edirne
UA	UKRAINE <i>unabhängiger Staat</i>
	Uschhorod
	Lwiw

	Iwano-Frankiwsk
	Riwne
	Odessa
UK	VEREINIGTES KÖNIGREICH <i>unabhängiger Staat</i>
	Dover / Folkestone
	Plymouth
	London (Hauptstadt des UK und Englands)
	Bristol
	Birmingham

	Fishguard / Holyhead
	York / Kingston upon Hull
	Liverpool / Manchester
	Newcastle upon Tyne
	Edinburgh (Hauptstadt Schottlands)
	Glasgow
	Aberdeen
	Inverness
	Kirkwall (größte Stadt auf den Orkneyinseln)

	Lerwick (größte Stadt auf den Shetlandinseln)
	Belfast (Hauptstadt Nordirlands)
XK	KOSOVO <i>Staat mit eingeschränkter diplo. Anerkennung</i>
	Pristina (Hauptstadt)

Mitgliedstaaten der Europäischen Union (EU) sind auf der Karte mit Grün hinterlegt. Darüber hinaus sind auch Abkürzungen der jeweiligen Städte in diesen Ländern in Grün geschrieben und unterstrichen.

Beispiel:

ES-11 = diese Stadt befindet sich in einem Mitgliedstaat der EU

NO-6 = diese Stadt befindet sich **NICHT** in einem Mitgliedstaat der EU

IMPRESSUM

Erstellung und Gestaltung des Spieles:

Lucas Allebrod,
Centre Régional d'Information Jeunesse (CRIJ) Bretagne

Hannah Hennings,
Mission Locale du Pays de Fougères

mit der Unterstützung von:

Europäisches Solidaritätskorps

Association Jeunes à Travers le Monde

Nutzungslizenzen:

Logo erstellt mit: LOGO.com

Hintergrundkarte erstellt mit: MapChart (mapchart.net)

Urheberrecht:

In Übereinstimmung mit der geltenden Rechtsprechung können die Herausgeber*innen nicht für Fehler oder unbeabsichtigte Auslassungen haftbar gemacht werden, welche trotz aller Sorgfalt und Kontrolle durch das Redaktionsteam in diesem Spiel und seinem Regelwerk verbleiben könnten. Die teilweise oder vollständige Reproduktion des Spieles, seines Regelwerkes und der enthaltenen Informationen zu kommerziellen Zwecken ohne die ausdrückliche Genehmigung der Herausgeber*innen ist strengstens untersagt.

CENTRE RÉGIONAL D'INFORMATION JEUNESSE BRETAGNE

8 PLACE DU COLOMBIER
35000 RENNES, FRANKREICH
+33 2 99 31 17 77
WWW.CRIJ.BZH

MISSION LOCALE DU PAYS DE FOGÈRES

19 RUE HIPPOLYTE RÉHAULT
35300 FOGÈRES, FRANKREICH
+33 2 30 27 01 60
WWW.ML-FOUGERES.COM