



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Städtetour



City Hopping • De ville en ville
Stedentour • Una gira por las ciudades
Il tour delle città

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Städtetour

Ein spannendes Wettlaufspiel für 2 - 4 Weltenbummler von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Eugen Wyss
Illustration: Peter Friedl
Spieldauer: ca. 20 - 30 Minuten

Paris, Berlin, London – auf geht's zur spannenden Städtetour! Doch schnell wird klar, dass jeder eine andere Lieblingsstadt hat, die er besuchen will. Deshalb versuchen alle Spieler die Fahrt so zu beeinflussen, dass der Bus als nächstes an seinem Wunschort hält. Wer hat am Ende die meisten seiner Lieblingsstädte besucht?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Bus
- 47 Fahrkarten
- 28 Reisezielkarten
- 5 Holzsterne
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung





*den höchsten
Fahrkarten- und
Sternenstapel
besitzen*

Spielplan in Tischmitte

*Bus auf Zwischenstation
stellen*

*Fahrkarten im Stoffbeutel
mischen*

*Karten mischen
und stapeln,
je Spieler eine Karte*

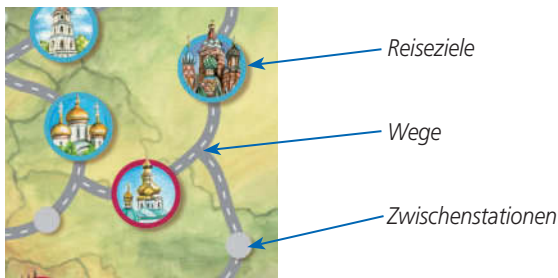
Spielidee

Alle Spieler reisen gemeinsam in einem Bus. Doch jeder hat ein anderes, geheimes Reiseziel vor Augen. Abwechselnd übernehmen die Spieler die Rolle des Reiseleiters, der den Bus jeweils in Richtung seines Reiseziels bewegt. Dabei versuchen alle herauszufinden, wo sich die Reiseziele der Anderen befinden, damit sie ihnen ausweichen können.

Die Spieler bekommen Fahrkarten und Sterne zur Belohnung, sobald der Bus das eigene Reiseziel erreicht. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende den höchsten Stapel aus Fahrkarten und Sternen zu besitzen.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Der Spielplan zeigt eine Landkarte mit 48 Stationen (28 Reiseziele und 20 Zwischenstationen). Außerdem sind Wege eingezeichnet, welche die Stationen miteinander verbinden.



Stellt den Bus auf eine beliebige Zwischenstation.

Achtung:

Es gibt immer zwei Richtungen, in die der Bus von einer Station aus fahren kann. Der Bus **muss** also so gestellt werden, dass die Fahrtrichtung klar erkennbar ist!

Gebt alle Fahrkarten in den Stoffbeutel und mischt sie kräftig, indem ihr den Beutel gut schüttelt. Haltet die Holzsterne bereit.

Mischt die Reisezielkarten und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan als Vorratsstapel. Jeder Spieler zieht eine Reisezielkarte, sieht sie sich geheim an und legt sie vor sich. Ihr dürft euch eure Reisezielkarte jederzeit noch einmal ansehen.

Tipp:

Der farbige Rahmen um den Zielort hilft euch den Ort auf dem Spielplan schneller zu finden.

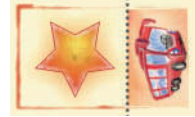
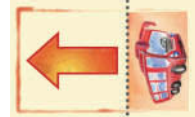
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt in einem Bus mitgefahren ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er ist der erste Reiseleiter. Ziehe eine Fahrkarte aus dem Stoffbeutel und lege sie offen neben den Spielplan.

*Fahrkarte aus
Beutel ziehen*

Welche Fahrkarte hast du aus dem Stoffbeutel gezogen?

- **Einen Einzelfahrschein**
Ziehe den Bus eine Station in Fahrtrichtung weiter. Später im Spiel kannst du den Bus so viele Stationen ziehen, wie Fahrkarten ausliegen.
- **Einen Rückfahrschein**
Drehe erst den Bus in die entgegengesetzte Fahrtrichtung und bewege ihn dann so viele Stationen weiter, wie Karten ausliegen.
- **Einen Rundreisefahrschein**
Jetzt hast du freie Fahrt bis zu deinem Reiseziel! Lege als Prämie einen Stern auf die Fahrkarte und ziehe dann den Bus bis zu deinem Reiseziel weiter. Die Anzahl der ausliegenden Karten spielt dabei keine Rolle.



Wichtig:

- Kommt der Bus an eine Weggabelung, darf der Reiseleiter entscheiden, in welche der beiden Richtungen er weiterfahren will.
- Wenn du den Bus auf deinen Zielort ziehst, zeigst du deine Reisezielkarte und darfst dir alle ausliegenden Fahrkarten und ggf. den Stern nehmen. Anschließend ziehst du eine neue Reisezielkarte vom Vorratsstapel. Ist dieser leer, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Vorratsstapel bereit gelegt. Jetzt ist der nächste Spieler neuer Reiseleiter und zieht eine Fahrkarte aus dem Stoffbeutel.
- Es kann passieren, dass du bei deinem Zug das Reiseziel eines Mitspielers erreichst, dann bekommt dieser alle ausliegenden Fahrkarten (siehe „Anderes Reiseziel erreicht?“).

*Bus bei Weggabelung
= freie Richtungswahl*

Anschließend ist der nächste Spieler der neue Reiseleiter, zieht eine Fahrkarte aus dem Stoffbeutel und bewegt den Bus.



anderes Reiseziel erreicht
= „Stopp“ rufen,
Bus bleibt stehen,
Besitzer des Reiseziels
bekommt alle Fahrkarten
und ggf. Stern

letzter Stern verteilt =
Spielende

höchster Stapel = Sieg

Beispiel:

1. Zug: Simon beginnt das Spiel und zieht einen Einzelfahrschein aus dem Beutel. Er legt den Einzelfahrschein neben den Spielplan und zieht den Bus **eine Station** in Fahrtrichtung weiter.
2. Zug: Jetzt zieht Jana einen Rückfahrschein aus dem Beutel und legt ihn rechts neben den ausliegenden Einzelfahrschein. Sie dreht den Bus in die entgegengesetzte Fahrtrichtung und fährt den Bus **zwei Stationen** in die neue Fahrtrichtung.
3. Zug: Danach ist Max an der Reihe. Er zieht einen Einzelfahrschein. Er legt ihn rechts neben die beiden bereits ausliegenden Fahrkarten und fährt den Bus **drei Stationen** in Fahrtrichtung weiter.

Anderes Reiseziel erreicht?

Erreicht der Bus auf seiner Route das Reiseziel eines anderen Spielers, ruft dieser Spieler sofort: „Stopp!“ und das Spiel wird unterbrochen, auch wenn noch nicht alle Fahrkarten eingelöst sind.

Der Spieler zeigt zum Beweis seine Reisezielkarte und legt sie auf einen offenen Ablagestapel. Er bekommt alle Fahrkarten, die jetzt neben dem Spielplan liegen und stapelt sie verdeckt vor sich. Liegt ein Stern auf einer Fahrkarte, darf er auch diesen nehmen.

Anschließend zieht er eine neue Reisezielkarte vom Vorratsstapel. Ist dieser leer, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Vorratsstapel bereit gelegt. Jetzt ist der nächste Spieler neuer Reiseleiter und zieht eine Fahrkarte aus dem Stoffbeutel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den fünften Stern bekommen hat.

Jetzt stapeln alle Spieler ihre Fahrkarten und Sterne aufeinander. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Albanien

Hauptstadt: Tirana

Die Statue steht in Tirana und zeigt Gjergj Kastrioti genannt Skanderbeg. Er war ein albanischer Fürst und ist durch seine Verteidigung Albaniens gegen die Osmanen berühmt geworden.



Algerien

Hauptstadt: Algier

Der Begriff Oase kommt von dem semitischen altägyptischen Wort „waset“ und bedeutet „Kessel“. Die meist in der Wüste liegenden Oasen verdanken ihre Existenz oft einer Quelle oder einer Wasserstelle.

In Algerien gibt es viele sehr große Oasen mit Gärten, Moscheen und Geschäften.



Ägypten

Hauptstadt: Kairo

Der Sphinx von Giseh ist die größte ägyptische Skulptur. Sie stellt einen liegenden Löwen mit Menschenkopf dar. Im Hintergrund ist die Cheops-Pyramide zu sehen. Sie ist die höchste Pyramide der Welt.



Deutschland

Hauptstadt: Berlin

Der Fernsehturm in Berlin ist mit 368 Metern das höchste Bauwerk Deutschlands.



Estland

Hauptstadt: Tallinn

Die geschichtsträchtige Stadt Tallinn ist die Hauptstadt Estlands und hieß bis 1918 noch Reval. Sie besitzt eine mittelalterliche Altstadt und wurde 1997 von der UNESCO zum Weltkulturerbe erklärt.



Finnland

Hauptstadt: Helsinki

Rentiere sind in Finnland weit verbreitet. Sie gehören zu den am nördlichsten lebenden Großsäugern.



Frankreich

Hauptstadt: Paris

Der Eiffelturm in Paris ist das Wahrzeichen Frankreichs. Der 324 Meter hohe Turm wurde zwischen 1887 und 1889 für die Weltausstellung anlässlich des hundertjährigen Jubiläums der französischen Revolution erbaut.



Griechenland

Hauptstadt: Athen

Die Akropolis in Athen mit ihren bemerkenswerten Gebäuden ist die bekannteste Stadtfestung des antiken Griechenlands.



Irland

Hauptstadt: Dublin

In Irland gibt es mehr als doppelt so viele Schafe wie Einwohner.



Italien

Hauptstadt: Rom

Das Kolosseum in Rom ist das größte der im antiken Rom erbauten Amphitheater und der größte geschlossene Bau der römischen Antike überhaupt.



Libyen

Hauptstadt: Tripolis

Fast 85 % der Landschaftsfläche Libyens wird von der Sahara eingenommen. Hier prägen Beduinentente bis heute das faszinierende Landschaftsbild.



Marokko

Hauptstadt: Rabat

Kamele sind wahre Meister im „Wassersparen“. Bei Wasserknappheit können sie aus ihren Fetthöckern Wasser gewinnen und bis zu 17 Tage lang, auch bei über 50° C, ohne Wasseraufnahme auskommen. Somit sind sie sehr geschätzte Begleiter in den heißen und trockenen Regionen Marokkos.



Niederlande

Hauptstadt: Amsterdam

Die Niederlande werden auch das Land der 1000 Mühlen genannt. Noch heute gelten Mühlen als eines der Wahrzeichen der Niederlande und sind beliebte Touristenziele.



Norwegen

Hauptstadt: Oslo

Oslo ist eine Stadt voller Gegensätze. Sie ist ein Mix aus alter und neuer Architektur, Parks, Hügeln, Museen, Denkmäler, Seen, Wälder und dem Fjord. Eines der auffälligsten Bauwerke ist das Rathaus, in dem alljährlich der Friedensnobelpreis verliehen wird.



Österreich

Hauptstadt: Wien

Die Abbildung zeigt einen Reiter der spanischen Hofreitschule in Wien. Die Schule diente ursprünglich der reiterlichen Ausbildung der kaiserlichen Familie.



Polen

Hauptstadt: Warschau

Ein typisches Holzhaus wie man es in Polen auch heute noch häufiger sieht.



Portugal

Hauptstadt: Lissabon

Der Torre de Belém an der Tejomündung ist ein ehemaliger Leuchtturm und eines der bekanntesten Wahrzeichen Lissabons. Bis ins 19. Jahrhundert diente er auch als Gefängnis und Waffenlager.



Rumänien

Hauptstadt: Bukarest

Bram Stoker schrieb 1897 den Roman „Dracula“ und schuf damit eine bis heute unvergessene Romanfigur. Als Vorlage für „Graf Dracula“ diente wahrscheinlich der rumänische Fürst und Feldherr Vlad III. Diese Verbindung lässt noch heute viele Touristen nach Rumänien reisen.



Russland

Hauptstadt: Moskau

Die Basilius Kathedrale ist eines der Wahrzeichen Moskaus. Ihr eigentlicher Name ist Mariä-Schutz-und-Fürbitte-Kathedrale und wurde zwischen 1555 und 1561 erbaut.



Schweden

Hauptstadt: Stockholm

Eines der typisch schwedischen Holzhäuser. Der Baustil wird auch außerhalb Schwedens immer beliebter.



Schweiz

Hauptstadt: Bern

Bekannt wurde der Bernhardiner unter anderem durch seine Nutzung als Lawenhund bei den Augustiner-Mönchen des Hospizes auf dem Großen St. Bernhard. Heute werden meist Schäferhunde bei der Lawinensuche eingesetzt.



Spanien

Hauptstadt: Madrid

Kaum ein Tanz spiegelt die Schönheit und das Temperament Spaniens besser wider als der Flamenco. Er gilt als der traditionelle spanische Tanz; die Musik geht jedoch auf Einflüsse unterschiedlicher Kulturen zurück.



Tunesien

Hauptstadt: Tunis

Die Ez-Zitouna-Moschee (das ist arabisch und bedeutet „Ölbaummoschee“) steht in Tunis. Sie ist auch als Große Moschee bekannt und ist die wichtigste Moschee der Hauptstadt Tunesiens. Das Bild zeigt ein Tor der Moschee.



Türkei

Hauptstadt: Ankara

Die Hagia Sophia oder Sophienkirche ist eine ehemalige byzantinische Kirche, spätere Moschee und heute ein Museum. Ihr Name kommt aus dem griechischen und bedeutet übersetzt „heilige Weisheit“.



Ukraine

Hauptstadt: Kiew

Die Klosterkirche St. Michaels wurde in den 1930er Jahren zerstört. Der Wiederaufbau des Mönchsklosters wurde 1999/2000 abgeschlossen.



Vereinigtes Königreich

Hauptstadt: London

Der Big Ben ist eines der berühmtesten Wahrzeichen Londons. Der Name „Big Ben“ bezieht sich aber nicht auf den fast 100 Meter hohen Turm, sondern auf seine ca. 13 Tonnen schwere Glocke.



Weißrussland

Hauptstadt: Minsk

Die orthodoxe Kirche „Peter und Paul“ ist im russisch-byzantinischen Stil erbaut und liegt in Bereza.



Zypern

Hauptstadt: Nikosia

Der wunderschöne Apollotempel in Kourion ist einer der beliebtesten Touristenattraktionen und wurde teilweise restauriert.

Der Autor



Eugen Wyss lebt in der Nähe von Zürich (Schweiz) und arbeitet dort für einen Finanzdienstleister. In seiner freien Zeit entwickelt er Gesellschaftsspiele.

Von HABA ist mit *Städtetour* zum sechsten Mal ein Spiel von ihm ins Programm aufgenommen worden.

Dieses Spiel widme ich meinen bewährten TestspielerInnen noch unfertiger Prototypen: Samuel Jäggi, Christoph Kasper, Alexander Nützi, David Ackermann, Fabian Wyss, Lukas Wyss, Rebekka Ackermann, Liam Chitchaeroen, Jonas Wyss.

Der Illustrator



Peter Friedl wurde 1963 in Burg bei Magdeburg geboren. Nach seiner Buchbinderlehre studierte er Malerei und Buchgestaltung in Halle. Seit 2000 lebt er als freier Illustrator in Berlin. Seitdem hat er bereits sehr viele Bilderbücher illustriert. *Städtetour* ist sein erstes Spiel, das er mit seinen Illustrationen zum Leben erweckt.

Das Spiel widme ich meiner Nichte Elena Marie.

City Hopping

An exciting competitive game for 2 - 4 globetrotters ages 6 - 99.

Author: Eugen Wyss
Illustrations: Peter Friedl
Length of the game: approx. 20 - 30 minutes

Paris, Berlin, London – you are off on an exciting city tour! However, rather quickly it becomes evident that everyone wishes to visit a different city! So everyone attempts to direct the journey so that the next bus stop will be at one's planned destination. In the end, who will have visited the most of their favorite cities?

Contents

- 1 game board
- 1 bus
- 47 bus tickets
- 28 travel destination cards
- 5 wooden stars
- 1 fabric bag
- Set of game instructions



highest pile of tickets and stars

game board in center of table

place bus on intermediate station

tickets into bag and mix

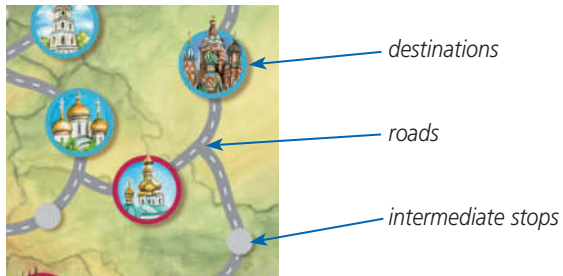
shuffle cards and put in pile, one card per player

Game idea

The players travel together on a bus. But each of them thinks up a different destination that the others don't know. Alternately the players take on the role of the tour guide who moves the bus towards his planned destination. In doing so, the players try to determine each other's destinations in order to bypass them. As soon as a bus reaches one of their desired destinations the players receive tickets and stars as their prize. The aim of the game is to have the highest pile of tickets and stars at the end.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. The game board shows a map with 48 stops (28 destinations and 20 intermediate stops) and roads connecting the bus stops.



Place the bus on any intermediate stop.

Watch out:

The bus can always move in two directions when departing from a bus stop. When placing the bus, its direction should be evident.

Put the tickets in the bag and mix them up well by shaking the bag. Get the wooden stars ready.

Shuffle the destination cards and put them in a provision pile next to the game board. Each player draws a card, has a secret look at it and places it in front of him. You can look at your destination card again at any time during the game.

Hint:

The colored circles around the destinations on the game board will help you to quickly identify these locations.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who has been on a bus most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts. He is the first tour guide. Pull a ticket out of the bag and place it face up next to the game board.

What kind of ticket did you pull out of the bag?

- **A single ticket**

Move the bus forward one stop. Later on in the game you can move the bus as many stops as tickets face up next to the game board.

- **A return ticket**

First turn the bus around so that it moves in the opposite direction. Then move it as many stops as there are tickets next to the game board.

- **A round trip ticket**

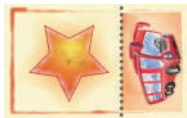
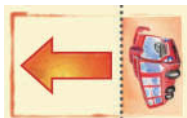
Free passage to your destination! As a bonus you place a star on the ticket and then move the bus to your destination regardless of the number of tickets next to the game board.

Important:

- If a bus reaches a junction the tour guide is free to choose which direction to take
- When you reach your destination, you show your destination card and collect all the tickets next to the game board, including the star if there is one.
Next you draw a new destination card from the provision pile. If there are none left the discard pile is shuffled and placed as a new provision pile in the center of the table. Then it's the turn of the next player to be the tour guide and pull a ticket out of the bag.
- If you reach the destination of another player while moving the bus, then this player takes all the tickets spread out (refer to "Destination of other player").

Then it's the turn of the next player to be the tour guide. He pulls a ticket out of the bag and moves the bus.

pull ticket out of bag



*bus at fork
= choose direction*



*destination of other
player = shout "Stop!",
bus stops destination
player gets all tickets and
the star(if one is there)*

*last star distributed =
end of game;*

highest pile = winner

Example:

1. move: *Simon starts the game and pulls a single ticket out of the bag. He places the ticket next to the game board and moves the bus **one stop** further on.*
2. move: *Now Jana pulls a return ticket out of the bag and places it to the right of the single ticket from the previous move. She turns the bus around in the opposite direction and drives the bus **two stops** in the new direction.*
3. move: *Then it's the turn of Max. He pulls out a single ticket and places it next to the two tickets next to the game board and moves the bus **three stops** in the driving direction.*

Destination of other player

If a bus comes to the destination of another player, this player immediately shouts "Stop!" The game is interrupted even if not all the tickets have been used.

To prove it, the player in question shows his destination card and places it face-up in the center to form a discard pile. He takes all the tickets lying next to the game board and piles them face down in front of him. If a star is there, he also collects the star.

Next the player draws a new destination card from the provision pile. If there are none left the discard pile is shuffled and placed as a new provision pile in the center of the table. Then it's the turn of the next player to be the tour guide and pull a ticket out of the bag.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected the fifth star. The players all pile up their tickets and stars in one pile in front of them. The player with the highest pile wins the game. In case of a draw there are various winners.



Albania

Capital: Tirana

The statue stands in Tirana and represents Gjergj Kastrioti named Skanderbeg. He was an Albanian prince and became famous for his defense of Albania against the Ottoman Empire.



Algeria

Capital: Algiers

The word "oasis" originates in the semitic ancient Egyptian term "waste" and means kettle. Most oases are found in deserts and arise thanks to the existence of a well or water point. There are several large oases in Algeria, with gardens, mosques and shops.



Egypt

Capital: Cairo

The Great Sphinx of Giza is the biggest Egyptian sculpture depicting a lying lion with a human head. In the background is the Pyramid of Cheops the tallest pyramid of the world.



Germany

Capital: Berlin

Standing 368 meters tall, the television tower is Germany's tallest building.



Estonia

Capital: Tallin

Steeped in history, Tallin is the capital of Estonia and was called Reval up to 1918. The medieval town of Tallin was declared in 1997 World Cultural Heritage by UNESCO.



Finland

Capital: Helsinki

Reindeers are widespread in Finland. They belong to the giant mammals living farthest North.



France

Capital: Paris

The Eiffel tower is the landmark of France. The tower is 324 meters tall and was built between 1887 and 1889 for the World's Fair, marking the centenary of the French Revolution.



Greece

Capital: Athens

The Acropolis in Athens, with its remarkable collection of buildings, is the most famous fortress of Ancient Greece.



Ireland

Capital: Dublin

Ireland where there are twice as many sheep as inhabitants.



Italy

Capital: Rome

The Colosseum in Rome is the biggest amphitheatre built in ancient Rome and the largest closed building of the Roman Empire.



Libya

Capital: Tripoli

The Sahara desert covers nearly 85% of the country. Bedouin tents punctuate this fascinating landscape.



Morocco

Capital: Rabat

Camels are masters at “saving water”. In the event of a water shortage they can extract water from their fatty humps and can survive for up to 17 days in temperatures of up to 50°C without drinking water. This makes them a very valued escort in the hot and dry regions of Morocco.



Netherlands

Capital: Amsterdam

The Netherlands is also called the country of the windmills. Even today windmills are considered landmarks of the Netherlands and are very popular tourist attractions.



Norway

Capital: Oslo

Oslo is a city of contrasts, a mix of old and new architecture, parks, hills, museums, monuments, lakes, forests and the fjords. One of the most noticeable buildings is the city hall where each year the Nobel Peace Prize is awarded.



Austria

Capital: Vienna

The picture shows a rider of the Spanish Riding School in Vienna. The school was originally established to train the horses for the Imperial Court.



Poland

Capital: Warsaw

A typical wooden house that even today can be found in many places.



Portugal

Capital: Lisbon

The Belém Tower at the mouth of the Tagus river was originally a lighthouse and is one of Lisbon's most famous landmarks. It was used as a prison and an armory until the 19th century.



Romania

Capital: Bucharest

In 1897, Bram Stoker wrote the novel "Dracula" creating a character that has never been forgotten. It is generally accepted that he used the Romanian prince and commander Vlad III as the inspiration for "Count Dracula". Due to this many tourists still visit Romania today.



Russia

Capital: Moscow

Saint Basil's Cathedral is one of Moscow's landmarks. Its proper name is "Cathedral of the Protection of the Mother of God" and it was built between 1555 and 1561.



Sweden

Capital: Stockholm

This is a typical Swedish frame house. This architectural style is now also becoming increasingly popular outside Sweden.



Switzerland

Capital: Bern

The St. Bernard Dog became famous for their use as avalanche rescue dogs by the monks from the St. Augustine hospice in the St. Bernard Pass. Nowadays generally German shepherds are used for alpine rescues.



Spain

Capital: Madrid

No dance that reflects more the beauty and temperament of Spain better than Flamenco. It is considered the traditional dance of Spain however the music is based on influences from different cultures.



Tunisia

Capital: Tunis

The Al-Zaytuna mosque (an Arab term that means olive tree mosque) stands in Tunis. It is also known as the Great Mosque and is the most important mosque in Tunis.



Turkey

Capital: Ankara

The Hagia Sophia or Santa Sophia church was originally a Byzantine church, that was later converted into a mosque and is now a museum. Its name originates in Greek and means Holy Wisdom.



Ukraine

Capital: Kiev

St. Michael's Minster was demolished in the 1930s and the reconstruction of the abbey church only finished in 1999/2000.



United Kingdom

Capital: London

Big Ben is one of London's most famous landmarks. However, the name "Big Ben" refers not to the tower that is almost 100 meters high but to the main bell that weighs approximately 13 tons.



Belarus

Capital: Minsk

The Orthodox Church "Peter and Paul" was constructed in the Russian Byzantine style and stands in Bereza.



Cyprus

Capital: Nicosia

The beautiful Apollo's Temple at Kourion is a very popular tourist attraction and has been partly restored.

The author



Eugen Wyss lives close to Zurich (Switzerland) and works for a financial service provider. In his spare time he creates society games.

City Hopping is his sixth game HABA has included in their games' program.

I dedicate this game to my trusted test players of all prototypes: Samuel Jäggi, Christoph Kasper, Alexander Nützi, David Ackermann, Fabian Wyss, Lukas Wyss, Rebekka Ackermann, Liam Chitcharoen, Jonas Wyss.

The Illustrator



Peter Friedl was born in 1963 in Burg, close to Magdeburg. After finishing his training as a bookbinder he studied painting and book design in Halle. Since 2000 he has lived as freelance illustrator in Berlin and has already illustrated many picture books. *City Hopping* is the first illustration he has done for a game.

I dedicate this game to my niece Elena Marie.

De ville en ville

Une course captivante pour 2 à 4 globe-trotters de 6 à 99 ans.

Idée : Eugen Wyss
Illustration : Peter Friedl
Durée de la partie : env. 20 - 30 minutes

Paris, Berlin, Londres : en route pour le captivant circuit de ville en ville ! Mais on s'aperçoit vite que chacun a une ville préférée qu'il veut visiter. C'est pourquoi tous les joueurs essayent d'influencer l'itinéraire du bus pour que son prochain arrêt soit à l'endroit qu'ils le souhaitent. Qui aura visité le plus grand nombre de ses villes préférées à la fin du voyage ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 bus
- 47 cartes-tickets
- 28 cartes de destination
- 5 étoiles en bois
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu



posséder la plus grande pile de tickets et d'étoiles

plateau de jeu au milieu de la table

poser le bus sur une station intermédiaire

cartes-tickets dans le sac en tissu, les mélanger

mélanger les cartes de destination et les empiler, une carte par joueur

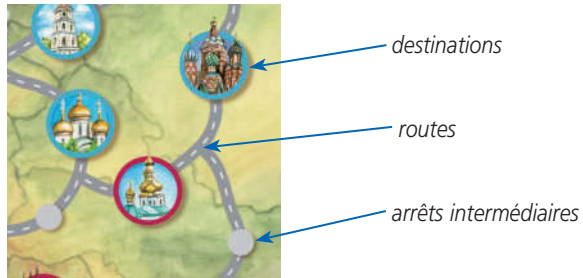
Idée

Tous les joueurs voyagent ensemble dans le même bus mais chacun a une destination secrète différente qu'il veut atteindre. Les joueurs sont chacun à leur tour l'organisateur du voyage qui avance le bus en direction de sa destination respective. Tous essayent alors de trouver les villes de destination des autres joueurs afin de dévier l'itinéraire.

Dès que le bus est arrivé à la destination respective des joueurs, ceux-ci récupèrent des cartes-tickets et des étoiles en récompense. Le but du jeu est, à la fin de la partie, d'avoir la plus grande pile de cartes-tickets et d'étoiles.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Celui-ci représente une carte géographique comprenant 48 arrêts (28 destinations et 20 arrêts intermédiaires) qui sont reliés entre eux par des routes.



Mettre le bus sur n'importe quel arrêt intermédiaire.

Attention :

le bus peut se déplacer dans deux directions à partir d'un arrêt. Il faut donc le poser de manière à reconnaître la direction dans laquelle il se déplace !

Mettre toutes les cartes-tickets dans le sac en tissu et les mélanger en secouant le sac. Préparer les étoiles en bois.

Mélanger les cartes de destination et les empiler, faces cachées, comme pile de pioche à côté du plateau de jeu. Chaque joueur tire une carte de destination, regarde discrètement ce qu'elle représente et la pose devant lui. Il peut la regarder de nouveau à tout moment.

Conseil :

Le bord de couleur entourant la destination aide à trouver le lieu plus rapidement sur le plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a pris le bus en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. C'est lui le premier organisateur du voyage. Tire une carte-ticket du sac et pose-la face visible à côté du plateau de jeu.

Quelle carte-ticket as-tu tirée du sac ?

- **Un ticket d'aller simple**

Avance le bus d'un arrêt dans le sens de déplacement. Plus tard pendant la partie, tu pourras avancer le bus du nombre d'arrêts correspondant au nombre de cartes-tickets posées à côté du plateau de jeu.

- **Un ticket de retour**

Tourne le bus dans la direction opposée et avance-le du même nombre d'arrêts que de cartes-tickets posées à côté du plateau de jeu.

- **Un ticket de circuit**

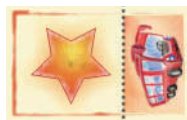
La route est libre jusqu'à ta destination ! En prime, pose une étoile sur la carte-ticket et avance ensuite le bus jusqu'à ta destination. Le nombre de cartes-tickets posées à côté du plateau de jeu n'a ici pas d'importance.

N. B. :

- Quand le bus arrive à une bifurcation, l'organisateur a le droit de décider dans quelle direction il veut poursuivre son chemin.
- Quand tu es arrivé à ta destination pendant ton tour, tu montres ta carte de destination et ramasses toutes les cartes-tickets déjà posées à côté du plateau de jeu et éventuellement l'étoile.
Ensuite, tu tire une nouvelle carte de destination de la pile de pioche. Si cette pile est épuisée, tu mélange l'autre pile, retourne les cartes faces cachées et prends cette pile comme pile de pioche. C'est alors au tour du joueur suivant d'être l'organisateur du voyage : il tire une carte-ticket du sac.
- Il peut arriver que tu arrives à la destination d'un autre joueur pendant ton tour. Ce joueur récupère alors toutes les cartes déjà posées à côté du plateau de jeu (voir « Arrivée à une autre destination »)

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'être l'organisateur du voyage. Il tire une carte-ticket du sac et déplace le bus.

tirer une carte-ticket du sac



bus à une bifurcation = choisir la direction de marche



FRANÇAIS

arrivé à une autre destination = dire stop, le bus arrête sa course, le joueur qui a cette destination ramasse toutes les cartes-tickets et éventuellement l'étoile

dernière étoile récupérée = fin de la partie,

la plus grande pile = gagnant

Exemple :

1er tour : *Simon commence la partie et tire un ticket d'aller simple. Il pose la carte-ticket à côté du plateau de jeu et avance le bus **d'un arrêt** dans le sens de déplacement.*

2ème tour : *Jana tire maintenant une carte-ticket de retour et la pose à droite de la carte-ticket d'aller simple déjà jouée. Elle tourne le bus en direction opposée et l'avance de **deux arrêts** dans la nouvelle direction.*

3ème tour : *Après, c'est à Max de jouer. Il tire une carte-ticket d'aller simple, la pose à droite des deux autres cartes-tickets déjà posées et avance le bus de **trois arrêts** dans le sens de marche.*

Arrivé à une autre destination ?

Quand, pendant son itinéraire, le bus arrive sur la destination d'un autre joueur, celui-ci dit « Stop! » et la partie est interrompue, même si des joueurs n'ont encore pas tiré de carte-ticket. Ce joueur montre sa carte de destination en guise de preuve et la pose sur une pile face visible. Il ramasse toutes les cartes-tickets déjà jouées et posées à côté du plateau de jeu et les empile devant lui, faces cachées. Si une étoile est posée sur une carte-ticket, il la récupère aussi.

Ensuite, il tire une nouvelle carte de destination de la pile de pioche. Si cette pile est épuisée, il mélange l'autre pile, retourne les cartes faces cachées et prend cette pile comme pile de pioche. C'est alors au tour du joueur suivant d'être l'organisateur du voyage : il tire une carte-ticket du sac.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré la cinquième étoile.

Les joueurs font une pile avec leurs cartes-tickets et leurs étoiles. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Albanie

Capitale : Tirana

La statue se trouve à Tirana et représente Gjergj Kastrioti, également appelé Skanderbeg. C'était un comte albanais devenu célèbre pour avoir défendu l'Albanie contre les Ottomans.



Algérie

Capitale : Alger

Le terme oasis vient du grec ancien, d'origine égyptienne, « waset » et signifie « cuvette ». Les oasis se trouvent dans le désert et doivent leur existence à une source ou un point d'eau.

En Algérie, il y a beaucoup de grandes oasis avec jardins, mosquées et magasins.



Egypte

Capitale : Le Caire

Le sphinx de Gizeh est la plus grande sculpture égyptienne. Elle représente un lion couché à tête humaine.

En arrière-plan, on voit la pyramide de Chéops. C'est la plus grande pyramide au monde.



Allemagne

Capitale : Berlin

Avec ses 368 mètres, la tour de télévision de Berlin est l'édifice le plus haut d'Allemagne.



Estonie

Capitale : Tallinn

La ville de Tallinn, au grand passé historique, est la capitale de l'Estonie. Jusqu'en 1918, la ville s'appelait Reval. Elle possède une vieille ville médiévale et a été classée en 1997 au patrimoine culturel mondial de l'UNESCO.



FRANÇAIS



Finlande

Capitale : Helsinki

Les rennes sont très répandus en Finlande. Ils appartiennent à la famille des grands mammifères vivant dans les régions septentrionales.



France

Capitale : Paris

La Tour Eiffel est le symbole de la France. Cette tour de 324 mètres de haut a été construite entre 1887 et 1889 pour l'Exposition Universelle, pour célébrer le 100ème anniversaire de la révolution française.



Grèce

Capitale : Athènes

Avec ses monuments remarquables, l'Acropolis à Athènes est la forteresse la plus connue de la Grèce antique.



Irlande

Capitale : Dublin

En Irlande, il y a deux fois plus de moutons que d'habitants.



Italie

Capitale : Rome

Le Colosseum à Rome est le plus grand amphithéâtre édifié dans la Rome antique et le plus grand édifice fermé de l'Antiquité romaine jamais réalisé.



Libye

Capitale : Tripolis

Presque 85 % de la surface de la Libye sont recouverts par le Sahara. Jusqu'à aujourd'hui, ce paysage fascinant est marqué par les tentes des Bédouins.



Maroc

Capitale : Rabat

Les chameaux sont champions en « économies d'eau ». Quand ils n'ont pas d'eau pour s'abreuver, ils peuvent rester jusqu'à 17 jours sans boire, à des températures de plus de 50°C, en puisant des réserves dans leurs bosses. Ils sont appréciés comme animaux de transport dans les régions arides et sèches du Maroc.



Pays-Bas

Capitale : Amsterdam

Les Pays-Bas sont également nommés le pays aux 1000 moulins. Aujourd'hui encore, les moulins représentent l'un des symboles des Pays-Bas et sont très fréquentés par les touristes.



Norvège

Capitale : Oslo

Oslo est une ville pleine de contrastes. C'est un mélange d'architecture ancienne et moderne, de parcs, de musées, monuments, lacs, forêts, sans oublier le fjord. L'un des édifices les plus frappants est l'hôtel de ville où se déroule tous les ans la remise du Prix Nobel de la paix.



Autriche

Capitale : Vienne

La photo montre un cavalier de l'école d'équitation de la cour de Vienne. A l'origine, l'école servait à la formation équestre de la famille impériale.



Pologne

Capitale : Varsovie

Une maison en bois typique, comme on en voit encore souvent aujourd'hui en Pologne.



Portugal

Capitale : Lisbonne

La tour Torre de Belém qui se dresse à l'embouchure du Tejo est un ancien phare et est l'un des emblèmes les plus connus de Lisbonne. Il a également servi de prison et de dépôt d'armes jusqu'au 19ème siècle.



Roumanie

Capitale : Bucarest

Avec son roman « Dracula » paru en 1897, Bram Stoker a créé un personnage de roman resté inoubliable jusqu'à ce jour. C'est certainement le comte roumain et général Vlad III qui a servi d'inspiration pour le « comte Dracula ». Cette association avec le personnage historique attire encore aujourd'hui de nombreux touristes en Roumanie.



Russie

Capitale : Moscou

La cathédrale St. Basile-le-Bienheureux est l'un des emblèmes de Moscou. Elle est également appelée Cathédrale de l'Intersession de la vierge et a été construite entre 1555 et 1561.



Suède

Capitale : Stockholm

Une des maisons en bois de style typiquement suédois, de plus en plus populaire même hors de Suède.



Suisse

Capitale : Berne

Le saint Bernard est devenu célèbre comme chien de recherche en montagne chez les moines augustins de l'hospice du Grand Saint-Bernard. Aujourd'hui, on utilise le plus souvent des chiens de bergers pour rechercher les victimes d'avalanches.



Espagne

Capitale : Madrid

Le flamenco est la danse qui reflète aussi bien la beauté que le tempérament de l'Espagne. Il représente la danse espagnole traditionnelle, la musique ayant été cependant influencée par différentes cultures.



Tunisie

Capitale : Tunis

La mosquée Ez-Zitouna (mot arabe signifiant « mosquée de l'olivier ») se trouve à Tunis. Elle est également appelée la Grande Mosquée de la capitale Tunisienne.



Turquie

Capitale : Ankara

L'église Sainte Sophie ou Hagia Sophia est une ancienne église byzantine, devenue mosquée plus tard et aujourd'hui musée. Son nom vient du grec et signifie « sagesse divine ».



Ukraine

Capitale : Kiev

L'église du monastère St. Michel a été détruite dans les années 1930. La reconstruction du cloître a été achevée en 1999/2000.



Royaume Uni

Capitale : Londres

Big Ben est l'une des emblèmes les plus célèbres de Londres. Le nom de « Big Ben » ne fait cependant pas référence à la tour atteignant presque 100 mètres de haut mais à la cloche qui s'y trouve et dont le poids est d'env. 13 tonnes.



Biélorussie

Capitale : Minsk

L'église orthodoxe « Pierre et Paul » de Bereza est construite en style russo-byzantin.



Chypre

Capitale : Nicosie

Le magnifique temple d'Apollo à Kourion est une l'une des attractions touristiques les plus visitées. Il a en partie été restauré.

L'auteur



Eugen Wyss vit aux environs de Zurich (Suisse) où il travaille pour une agence de finances. Il consacre ses loisirs à développer des jeux de société.

De ville en ville est le sixième jeu de ce créateur que HABA a ajouté à sa gamme.

Je dédie ce jeu à mes fidèles testeurs de prototypes non achevés : Samuel Jäggi, Christoph Kasper, Alexander Nützi, David Ackermann, Fabian Wyss, Lukas Wyss, Rebekka Ackermann, Liam Chitchaoren, Jonas Wyss..



FRANÇAIS

L'illustrateur



Peter Friedl est né en 1963 à Burg près de Magdeburg. Après son apprentissage de relieur, il a fait des études de peinture et de typographie à Halle. Depuis 2000, il vit à Berlin en tant qu'illustrateur free-lance. Depuis, il a illustré un très grand nombre de livres d'images.

De ville en ville est le premier jeu auquel il a donné vie grâce à ses illustrations

Je dédie ce jeu à ma nièce Elena Marie.

Stedentour

Een spannend wedloopspel voor 2 - 4 globetrotters van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Eugen Wyss
Illustraties: Peter Friedl
Speelduur: ca. 20 - 30 minuten

Parijs, Berlijn, Londen – op naar een spannende stedentour! Alleen snel wordt duidelijk dat iedereen een andere lievelingsstad heeft die hij/zij wil bezoeken. Daarom proberen alle spelers de route te beïnvloeden om de bus als eerste naar zijn/haar lievelingsplekje te laten rijden. Wie heeft uiteindelijk de meeste van zijn/haar lievelingssteden bezocht?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 bus
- 47 buskaartjes
- 28 reisdoelkaarten
- 5 houten sterren
- 1 stoffen zakje spelregels



*de hoogste stapel
buskaartjes en
sterren hebben*

*speelbord i/h
midden v/d tafel*

*bus op een
bushalte zetten*

*buskaartjes in het
zakje, schudden*

*kaarten schudden
en opstapelen,
iedere speler een kaart*

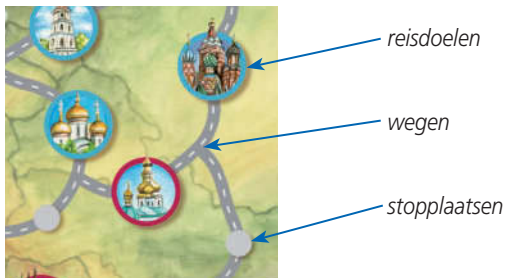
Spelidee

Alle spelers gaan met z'n allen op reis in een bus. Maar ieder heeft een ander, geheim reisdoel voor ogen. Om de beurt nemen de spelers de rol van reisleader op zich en verzetten de bus in de richting van hun reisdoel. Tegelijk probeert iedereen erachter te komen wat de reisdoelen van de andere spelers zijn om deze te kunnen ontwijken.

De spelers krijgen buskaartjes en sterren als beloning zodra de bus hun eigen reisdoel bereikt. Het doel van het spel is om uiteindelijk de hoogste stapel buskaartjes en sterren te hebben.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Op het speelbord staat een landkaart afgebeeld met 48 bushaltes (28 reisdoelen en 20 stopplaatsen). Ook zijn de wegen aangegeven die de bushaltes met elkaar verbinden.



Zet de bus op een stopplaats naar keuze (niet op een reisdoel).

Let op:

de bus kan altijd in twee richtingen van de ene halte naar het andere rijden. De bus moet daarom zodanig worden neergezet, dat het duidelijk is in welke richting hij rijdt!

Doe alle buskaartjes in het stoffen zakje en schud het zakje flink heen en weer. Leg de houten sterren klaar.

Schud de reisdoelkaarten en leg ze verdekt naast het speelbord als voorraadstapel neer. Iedere speler pakt een reisdoelkaart, bekijkt hem ongezien en legt hem voor zich. Jullie mogen de reisdoelkaart te allen tijde opnieuw bekijken.

Tip:

De gekleurde rand om het reisdoel helpt jullie om de plaats sneller op het speelbord te vinden.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die als laatste in een bus heeft gereden, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij/zij is de eerste reisleader. Haal een buskaartje uit het stoffen zakje en leg het open naast het speelbord.

Welk buskaartje heb je uit het zakje gehaald?

- **Een enkele reis**

Zet de bus één halte in de rijrichting vooruit. Later in het spel mag je de bus net zoveel haltes vooruit zetten als er buskaartjes op de tafel liggen.

- **Een retourtje**

Draai de bus eerst in de tegenovergestelde rijrichting en zet hem vervolgens net zoveel haltes vooruit als er kaartjes op de tafel liggen

- **Een rondreiskaartje**

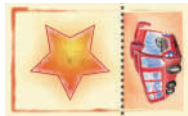
Nu mag je gratis reizen tot je reisdoel! Leg als beloning een ster op het buskaartje en zet daarna de bus verder tot op je reisdoel. Het aantal op de tafel liggende kaartjes speelt hierbij geen rol.

Belangrijk:

- Komt de bus op een wegsplitsing, dan mag de reisleader beslissen in welke van de twee richtingen de bus verder rijdt
- Als je met je zet je reisdoel bereikt, laat je de reisdoelkaart zien en mag je alle op de tafel liggende buskaartjes en de eventuele ster pakken. Vervolgens pak je een nieuwe reisdoelkaart van de voorraadstapel. Als de stapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel opnieuw geschud en verdekt als nieuwe voorraadstapel gebruikt. Nu is de volgende speler de reisleader en haalt hij/zij een buskaartje uit het zakje tevoorschijn.
- Het kan gebeuren dat je tijdens je beurt het reisdoel van een medespeler bereikt. In dat geval krijgt deze speler alle op de tafel liggende buskaartjes (zie: „Andermans reisdoel bereikt“).

Daarna is de volgende speler de nieuwe reisleader. Hij/zij haalt een buskaartje uit het zakje en verzet de bus.

buskaartje uit het zakje halen



bus bij wegsplitsing = richting kiezen



andermans reisdoel bereikt = stop roepen, bus blijft staan; eigenaar van het reisdoel krijgt alle buskaartjes en evt. de ster

laatste ster verdeeld = einde v/h spel

hoogste stapel = gewonnen

Voorbeeld:

*1e beurt: Simon begint het spel en haalt een enkele reis uit het zakje. Hij legt de enkele reis naast het speelbord en zet de bus **één halte** in de rijrichting verder.*

*2e beurt: Nu haalt Jane een retourtje uit het zakje en legt het rechts naast de al op de tafel liggende enkele reis. Ze draait de bus in de tegenovergestelde richting en zet de bus **twee bushaltes** in de nieuwe rijrichting vooruit.*

*3e beurt: Daarna is Max aan de beurt. Hij pakt een enkele reis. Hij legt hem rechts naast de al op de tafel liggende buskaartjes en zet de bus **drie bushaltes** in de rijrichting verder.*

Andermans reisdoel bereikt?

Bereikt de bus op zijn route het reisdoel van een andere speler, dan roept deze speler onmiddellijk: „stop!“ en wordt het spel onderbroken, ook als nog niet alle buskaartjes zijn gebruikt. De speler laat als bewijs zijn/haar reisdoelkaart zien en legt hem op een open aflegstapel. Hij/zij krijgt alle buskaartjes die op dit moment naast het speelbord liggen en legt ze voor zich op een verdeckte stapel. Als er een ster op een buskaartje ligt, mag hij/zij deze ook pakken. Vervolgens pakt hij/zij een nieuwe reisdoelkaart van de voorraadstapel. Als de stapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel opnieuw geschud en verdeckt als nieuwe voorraadstapel gebruikt. Nu is de volgende speler de reisleader en haalt hij/zij buskaartje uit het zakje tevoorschijn.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers de vijfde ster heeft gekregen.

Nu leggen alle spelers hun buskaartjes en sterren op elkaar. De speler met de hoogste stapel wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Albanië

Hoofdstad: Tirana

Het standbeeld staat in Tirana en stelt Gjergj Kastrioti voor, ook wel Skanderbeg genoemd. Hij was een Albanese vorst en is beroemd geworden door Albanië tegen de Ottomanen te verdedigen.



Algerije

Hoofdstad: Algiers

Het begrip oase komt van het Semitische en Oud-Egyptische „waset“ dat „bekken“ betekent. De meestal in de woestijn liggende oases danken hun bestaan vaak aan een bron of een drinkplaats.

In Algerije bestaan vele grote oases met tuinen, moskeeën en winkels.



Egypte

Hoofdstad: Caïro

De sfinx van Gizeh is het grootste Egyptische beeldhouwwerk. Het stelt een liggende leeuw met een mensenhoofd voor.

Op de achtergrond is de piramide van Cheops te zien. Dit is de hoogste piramide ter wereld.



Duitsland

Hoofdstad: Berlijn

De Fernsehturm in Berlijn is met zijn 368 meter het hoogste bouwwerk van Duitsland.



Estland

Hoofdstad: Tallinn

De historisch belangrijke stad Tallinn is de hoofdstad van Estland en heette tot 1918 Reval. De oude binnenstad stamt uit de Middeleeuwen en werd in 1997 door de Unesco tot werelderfgoed verklaard.



Finland

Hoofdstad: Helsinki

Rendieren komen in Finland heel veel voor. Het zijn de noordelijkst levende grote zoogdieren.



Frankrijk

Hoofdstad: Parijs

De Eiffeltoren in Parijs is het symbool van Frankrijk. De 324 meter hoge toren werd tussen 1887 en 1889 gebouwd voor de wereldtentoonstelling naar aanleiding van het honderdjarige jubileum van de Franse Revolutie.



Griekenland

Hoofdstad: Athene

De Akropolis in Athene met zijn opmerkelijke gebouwen is de bekendste citadel van het oude Griekenland.



Ierland

Hoofdstad: Dublin

Ierland heeft meer dan twee keer zoveel schapen als inwoners.



Italië

Hoofdstad: Rome

Het Colosseum is het grootste amfitheater van het oude Rome en het grootste gesloten bouwwerk van het hele voormalige Romeinse Rijk.



Libië

Hoofdstad: Tripoli

Bijna 85 % van het oppervlak van Libië wordt door de Sahara in beslag genomen. Hier maken bedoeïenententen tot op heden deel uit van het fascinerende landschapsbeeld.



Marokko

Hoofdstad: Rabat

Kamelen zijn ware meesters in het water besparen. Bij gebrek aan water kunnen ze uit hun vetbulten water opnemen en het tot zo'n 17 dagen bij temperaturen van wel 50° C zonder water uithouden. Daarom worden ze heel erg gewaardeerd in de hete en droge streken van Marokko.



Nederland

Hoofdstad: Amsterdam

Nederland wordt ook wel het land van de 1000 molens genoemd. Ook nu nog zijn molens een van de bekendste kenmerken van het Nederlandse landschap en een geliefde toeristische attractie.



Noorwegen

Hoofdstad: Oslo

Oslo is een stad vol tegenstellingen. Een mengsel van oude en nieuwe architectuur, parken, heuvels, musea, monumenten, bossen en de fjord. Een van de meest opvallende bouwwerken is het stadhuis waar elk jaar de Nobelprijs voor de vrede wordt uitgereikt.



Oostenrijk

Hoofdstad: Wenen

De afbeelding laat een ruiter van de Spaanse rijtschool in Wenen zien. De rijtschool was oorspronkelijk bedoeld voor de ruiteropleiding van de keizerlijke familie.



Polen

Hoofdstad: Warschau

Een typisch houten huis zoals ook tegenwoordig nog vaak in Polen voorkomt.



Portugal

Hoofdstad: Lissabon

De toren van Belém aan de monding van de Taag is een voormalige vuurtoren en is een van de bekendste bouwwerken van Lissabon. Tot in de negentiende eeuw werd hij ook als gevangenis en wapendepot gebruikt.



Roemenië

Hoofdstad: Boekarest

Bram Stoker schreef 1897 de roman „Dracula“ en schiep hiermee een tot op heden onvergetelijke romanfiguur. Als voorbeeld voor „Graaf Dracula“ stond waarschijnlijk de Roemeense vorst en veldheer Vlad III. Hierdoor gaan tegenwoordig vele toeristen op vakantie naar Roemenië.



Rusland

Hoofdstad: Moskou

De Sint-Basiliuskathedraal is een van de symbolen van Moskou. De eigenlijke naam is „Kathedraal van de voorbede van de Moeder Gods“ en werd gebouwd tussen 1555 en 1561.



Zweden

Hoofdstad: Stockholm

Een voorbeeld van een typisch Zweeds houten huis. De bouwstijl wordt ook buiten Zweden steeds populairder.



Zwitserland

Hoofdstad: Bern

Bekend werd de sint-bernardshond onder andere doordat de augustijner monniken van het hospitium op de Grote Sint-Bernhardpas hem gebruikten als reddingshond. Tegenwoordig worden bij lawines en rampen vooral herdershonden gebruikt.



Spanje

Hoofdstad: Madrid

Geen enkele dans geeft de schoonheid en het temperament van Spanje beter weer als de flamenco. Hij staat bekend als een traditionele Spaanse dans, maar de muziek is echter van verschillende culturen afkomstig.



Tunesië

Hoofdstad: Tunis

De Ez-Zitouna moskee (wat Arabisch is en „Olijfboommoskee“ betekent) staat in Tunis. Ze staat ook bekend als de Grote Moskee en is de belangrijkste moskee van de hoofdstad van Tunesië.



Turkije

Hoofdstad: Ankara

De Hagia Sophia of Aya Sophia was eerst een Byzantijnse kerk, later een moskee en is tegenwoordig een museum. De naam komt uit het Grieks en betekent „heilige wijsheid“.



Oekraïne

Hoofdstad: Kiev

De kerk van het Sint-michielsklooster werd in de jaren dertig verwoest. De wederopbouw van het monnikenklooster werd gedurende 1999/2000 voltooid.



Engeland

Hoofdstad: Londen

De Big Ben is een van de beroemdste symbolen van Londen. Met de naam „Big Ben“ wordt echter niet de bijna 100 meter hoge toren bedoeld, maar zijn ca. 13 ton zware klok.



Wit-Rusland

Hoofdstad: Minsk

De orthodoxe „Petrus en Paulus“-kerk is gebouwd in Russisch-Byzantijnse stijl en ligt in Bjarozja.



Cyprus

Hoofdstad: Nicosia

De prachtige Apollotempel in Kourion is een van de belangrijkste toeristische attracties en is gedeeltelijk gerestaureerd.

De auteur



Eugen Wyss woont in de omgeving van Zürich (Zwitserland) en werkt daar voor een financieel dienstenbureau. In zijn vrije tijd ontwikkelt hij gezelschapsspelletjes. Bij HABA is met *Stedentour* voor de zesde keer een spel van zijn hand in ons assortiment opgenomen.

Dit spel draag ik aan mijn beproefde testspelers en -speelsters van nog niet uitgewerkte prototypes: Samuel Jäggi, Christoph Kasper, Alexander Nützi, David Ackermann, Fabian Wyss, Lukas Wyss, Rebekka Ackermann, Liam Chitcharoen, Jonas Wyss

De illustrator



Peter Friedl is in 1963 in Magdeburg geboren. Na zijn opleiding als boekbinder studeerde hij schilderkunst en grafische vormgeving in Halle. Sinds 2000 woont hij als zelfstandig illustrator in Berlijn. Sindsdien heeft hij talrijke prentenboeken geïllustreerd. *Stedentour* is zijn eerste spel dat hij met zijn tekeningen tot leven heeft gewekt.

Dit spel draag ik op aan mijn nichtje Elena Marie.

Una gira por las ciudades

Un emocionante juego de carreras para 2 - 4 trotamundos de 6 a 99 años.

Autor: Eugen Wyss
Ilustraciones: Peter Friedl
Duración de una partida: aprox. 20 - 30 minutos

París, Berlín, Madrid... ¡Da comienzo esta emocionante gira por las ciudades! Pero al instante queda claro que cada cual tiene su ciudad favorita a la que desea viajar sin falta. Por esta razón, todos los jugadores van a influir en el juego para que la siguiente parada del autobús sea en la localidad que cada cual desea. ¿Quién habrá visitado al final de la partida el mayor número de destinos favoritos?

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 autobús
- 47 billetes
- 28 cartas de puntos de destino
- 5 estrellas de madera
- 1 bolsa de tela
- 1 instrucciones del juego



poseer la pila de billetes y estrellas más alta

tablero de juego en el centro de la mesa

poner el autobús en una escala intermedia

billetes en la bolsa de tela, mezclar

barajar las cartas y apilarlas, cada jugador una carta

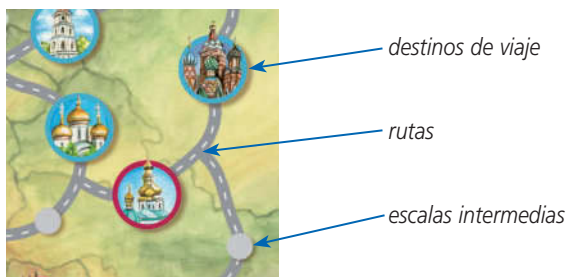
El juego

Los jugadores viajan juntos en un autobús. Pero cada cual quiere llegar a un destino diferente y secreto. Los jugadores se alternan en el papel de guía turístico que mueve el autobús en dirección a su deseado destino de viaje. Al mismo tiempo, todos tratan de averiguar los destinos de viaje de los demás jugadores para poder evitarlos.

Los jugadores obtienen billetes y estrellas de premio cuando el autobús llega al destino propio de viaje. La meta del juego es poseer al final la pila más alta de billetes y de estrellas.

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa. El tablero de juego muestra un mapa con 48 paradas (28 destinos de viaje y 20 escalas intermedias). Además, hay rutas trazadas que unen las diferentes estaciones.



Colocad el autobús en una escala intermedia cualquiera.

Atención:

Siempre son dos las direcciones desde la que puede partir el autobús. Por esta razón tienes que colocar el autobús de tal manera que sea claramente reconocible el sentido de su marcha.

Introducid los billetes en la bolsa de tela y mezcladlos bien agitando fuertemente la bolsa. Tened las estrellas de madera preparadas.

Barajad las cartas de los destinos de viaje y apiladlas en un mazo boca abajo junto al tablero de juego. Cada jugador toma una carta, la mira en secreto y se la coloca delante. Podéis volver a mirar en todo momento vuestra carta de destino de viaje.

Consejo:

El marco de color en torno a la ciudad de destino os ayuda a encontrar más rápidamente la localidad sobre el tablero de juego.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que haya viajado más recientemente en un autobús. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más joven. Será el primer guía turístico. Saca un billete de la bolsa de tela y colócalo junto al tablero de juego.

*extraer un billete
de la bolsa*

¿Qué billete has extraído de la bolsa de tela?

- **Un billete de ida**

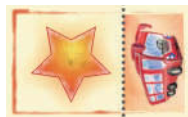
Avanza el autobús una estación en el sentido de la marcha. Más tarde, durante la partida, podrás adelantar el número de estaciones equivalente al número de billetes expuestos.

- **Un billete de vuelta**

En primer lugar gira el autobús en el sentido contrario al de su marcha actual y avánzalo tantas estaciones como billetes expuestos.

- **Un billete para una gira**

¡Tienes ruta libre hasta tu destino de viaje! Pon como premio una estrella sobre el billete y avanza el autobús hasta tu destino de viaje. No importa ahora el número de billetes expuestos en ese momento.



*autobús en
una bifurcación
= libre elección
de la marcha*

Importante:

- Si el autobús llega a una bifurcación, el guía turístico debe decidir por cuál de las dos rutas prosigue su viaje.
- Si durante tu turno llegas a tu destino de viaje, muestra tu punto de destino y coge todos los billetes expuestos y, en su caso, la estrella. A continuación sacas del mazo una nueva carta de destino. Si no queda ninguna carta en este mazo, se barajarán las cartas del otro y se servirán boca abajo en un nuevo mazo. El jugador siguiente será el nuevo guía turístico y extraerá un nuevo billete de la bolsa de tela.
- Puede suceder que durante tu turno llegues al destino de viaje de un compañero de juego. En ese caso será este jugador el que se lleve todos los billetes expuestos (véase el apartado «Alcanzado el destino de viaje de otro jugador»).

A continuación, el siguiente jugador será el nuevo guía turístico en extraer un billete de la bolsa de tela y mover el autobús.





llegada al destino de viaje de otro jugador = exclamar «¡Alto!», el autobús se queda parado; poseedor del destino de viaje recibe los billetes y estrellas que haya

repartida la última estrella = final de la partida pila más alta = ganador

Ejemplo:

1ª tirada: David comienza la partida y saca un billete de ida de la bolsa. Pone el billete de ida junto al tablero de juego y avanza el autobús **una estación** en el sentido de la marcha.

2ª tirada: Linda saca ahora de la bolsa un billete de vuelta y lo coloca a la derecha del billete anterior. Gira el autobús en el otro sentido de la marcha y lo avanza **dos estaciones** en esta nueva dirección.

3ª tirada: A continuación es el turno de Javier. Saca un billete de ida. Lo coloca a la derecha de los billetes anteriores y avanza el autobús **tres estaciones** en el sentido actual de la marcha.

¿Alcanzado el destino de viaje de otro jugador?

Si el autobús llega durante su recorrido al destino de viaje de otro jugador, éste exclamará inmediatamente: «¡Alto!» y se interrumpirá la partida aunque todavía no se hayan canjeado los billetes.

Como prueba, el jugador mostrará su carta de destino y la colocará en un mazo boca arriba. Recibe los billetes que están en ese momento junto al tablero de juego y se los coloca delante boca abajo. Si hay alguna estrella sobre un billete, se la llevará también.

A continuación sacará del mazo una nueva carta de destino. Si no queda ninguna carta en este mazo, se barajarán las cartas del otro y se servirán boca abajo en un nuevo mazo. El jugador siguiente será el nuevo guía turístico y extraerá un nuevo billete de la bolsa de tela.

Final del juego

La partida acaba en cuanto un jugador recibe su quinta estrella. Todos los jugadores forman cada uno una pila con sus billetes y estrellas. Gana la partida el jugador con la pila más alta. En caso de empate serán varios los ganadores.



Albania

Capital: Tirana

Esta estatua se encuentra en Tirana y muestra a Gjergj Kastrioti, llamado Skanderbeg. Fue un príncipe albanó que se hizo famoso por su defensa de Albania frente a los otomanos.



Argelia

Capital: Argel

El concepto de oasis procede de «uaset» en un antiguo idioma semítico de Egipto y su significado es «caldera». Los oasis, que en su mayoría se encuentran en el desierto, suelen deber su existencia a un manantial o a una aguada. En Argelia hay muchos grandes oasis con jardines, mezquitas y tiendas.



Egipto

Capital: El Cairo

La Gran Esfinge de Gizeh es la escultura más grande de Egipto. Representa a un león yacente con cabeza humana. Al fondo puede verse la Gran Pirámide de Keops. Es la mayor pirámide del mundo.



Alemania

Capital: Berlín

Con sus 368 metros de altura, la torre de la televisión en Berlín es la construcción más elevada de Alemania.





Estonia

Capital: Tallin

Tallin, la capital de Estonia, es una ciudad cargada de historia. Su nombre fue Reval hasta el año 1918. Posee un centro histórico medieval que fue declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1997.



Finlandia

Capital: Helsinki

Los renos son muy comunes en Finlandia. Son mamíferos que habitan las zonas más nórdicas.



Francia

Capital: París

La torre Eiffel de París es el símbolo de Francia. Esta torre de 324 metros de altura fue construida entre 1887 y 1889 para la Exposición universal con motivo de la celebración del centenario de la Revolución francesa.



Grecia

Capital: Atenas

La Acrópolis de Atenas con todos sus notables edificios es la fortificación más conocida de la antigua Grecia.



Irlanda

Capital: Dublín

En Irlanda, el número de ovejas supera en más del doble a la de habitantes.



Italia

Capital: Roma

El Coliseo de Roma es el anfiteatro más grande construido en la antigua Roma y la construcción cerrada más grande de toda la Antigüedad romana.



Libia

Capital: Trípoli

El desierto del Sáhara se ha apoderado de casi el 85 % de la superficie de Libia. Las tiendas de los beduinos estampan incluso en la actualidad la fascinante imagen de su paisaje.



Marruecos

Capital: Rabat

Los camellos son verdaderos maestros en el «ahorro de agua». Cuando hay escasez pueden recurrir al agua de sus jorobas y permanecer sin tomar agua hasta 17 días con temperaturas por encima de los 50° C. Por tanto son acompañantes muy valorados en las tórridas y secas regiones de Marruecos.





Países Bajos

Capital: Amsterdam

También se denomina a los Países Bajos la tierra de los mil molinos. Aún en la actualidad, los molinos siguen siendo un símbolo de los Países Bajos y una atracción turística muy popular.



Noruega

Capital: Oslo

Oslo es una ciudad plena de contrastes. Es una mezcla de arquitectura antigua y moderna, parques, colinas, museos, monumentos, lagos, bosques y el fiordo. Una de las construcciones más llamativas es el ayuntamiento en el que anualmente se concede el premio Nobel de la paz.



Austria

Capital: Viena

Esta ilustración muestra a un jinete de la Escuela española de equitación de Viena. La escuela sirvió originariamente para la formación en equitación de la familia imperial.



Polonia

Capital: Varsovia

Una típica casa de madera como las que se suelen ver todavía en la actualidad en Polonia.



Portugal

Capital: Lisboa

La Torre de Belém, en la desembocadura del río Tajo, es un antiguo faro y uno de los símbolos más conocidos de Lisboa. Hasta el siglo XIX sirvió también de cárcel y arsenal.



Rumanía

Capital: Bucarest

Bram Stoker escribió en 1897 su novela «Drácula» creando de esa manera una figura novelesca que sigue siendo inolvidable. Como modelo para el «conde Drácula» sirvió probablemente el príncipe y comandante en jefe rumano Vlad III. Esta conexión es la causa de que muchos turistas viajen a Rumanía todavía en la actualidad.



Rusia

Capital: Moscú

La catedral de san Basilio en Moscú es uno de los símbolos de esta ciudad. Su nombre original es Catedral de la Intercesión de la Virgen y fue erigida entre 1555 y 1561.



Suecia

Capital: Estocolmo

Una de las casas de madera típicamente suecas. Este estilo arquitectónico está adquiriendo cada vez mayor popularidad incluso fuera de Suecia.





Suiza

Capital: Berna

Los monjes agustinos del hospicio situado cerca del paso de Gran San Bernardo en los Alpes utilizaron al perro de san Bernardo como perro de rescate en los aludes de nieve. En la actualidad se emplea sobre todo a perros pastores en la búsqueda de personas enterradas por la nieve.



España

Capital: Madrid

Apenas hay otro baile que refleje mejor la belleza y el temperamento de España que el flamenco. Pasa por ser el baile tradicional español, pero su música se remonta a los influjos de diferentes culturas.



Túnez

Capital: Túnez

La mezquita de Ez-Zitouna (esto es árabe y significa «Mezquita del olivo») se encuentra en Túnez. También es conocida como Gran Mezquita y es la mezquita más importante de la capital Túnez.



Turquía

Capital: Ankara

La Hagia Sophia o Iglesia de santa Sofía es una antigua iglesia bizantina que posteriormente fue mezquita y, en la actualidad, museo. Su nombre procede del griego y su traducción significa «sabiduría sagrada».



Ucrania

Capital: Kiev

La iglesia del monasterio de san Miguel fue destruida en los años 30. La reconstrucción del monasterio concluyó en el año 1999/2000.



Reino Unido

Capital: Londres

El Big Ben es uno de los monumentos más famosos de Londres. Pero el nombre de «Big Ben» no se refiere a la torre de casi 100 metros de altura sino a su campana que pesa unas 13 toneladas.



Bielorrusia

Capital: Minsk

La iglesia ortodoxa de «Pedro y Pablo» está construida en estilo ruso-bizantino y se encuentra en la localidad de Bereza.



Chipre

Capital: Nicosia

Este maravilloso templo de Apolo es una de las atracciones turísticas más populares. Ha sido restaurado parcialmente.

El autor



Eugen Wyss vive en los alrededores de Zúrich (Suiza) y trabaja allí para un proveedor de servicios financieros. En su tiempo libre se dedica a la creación de juegos de sociedad.

Una gira por las ciudades es el sexto juego de su creación que entra en el programa de la casa HABA.

Dedico este juego a los acreditados probadores de mis juegos todavía en fase de prototipos inacabados: Samuel Jäggi, Christoph Kasper, Alexander Nützi, David Ackermann, Fabian Wyss, Lukas Wyss, Rebekka Ackermann, Liam Chitcharoen, Jonas Wyss.

El ilustrador



Peter Friedl nació en 1963 en la localidad de Burg, cercana a Magdeburgo. Tras su aprendizaje como encuadernador estudió pintura y diseño de libros en Halle. Desde el año 2000 vive como ilustrador autónomo en Berlín. Desde entonces ha ilustrado ya muchos libros.

Una gira por las ciudades es el primer juego al que da vida con sus ilustraciones.

Dedico este juego a mi sobrina Elena Marie.



Il tour delle città

Un' appassionante tour per 2 - 4 giramondo da 6 a 99 anni.

Ideazione: Eugen Wyss
Illustrazioni: Peter Friedl
Durata del gioco: ca. 20 - 30 minuti

Parigi, Berlino, Londra: tutti pronti per l'appassionante tour delle città! E' ovvio che ogni giocatore ha idee diverse sulla città del cuore che intende visitare. Tutti cercano perciò di manovrare il viaggio in modo tale che l'autobus faccia rotta sulla loro località preferita. Chi visiterà il maggior numero di città del cuore?

Contenuto del gioco

- Tabellone
- Autobus
- 47 biglietti di viaggio
- 28 mete turistiche
- 5 stelle di legno
- Sacchettino
- Istruzioni per giocare



*possedere il mazzo più
alto di biglietti e stelle*

*tabellone al centro
del tavolo*

*collocare autobus su
tappa intermedia*

*biglietti nel sacchettino,
mescolare*

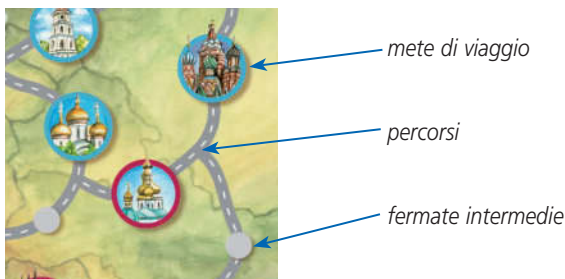
*mescolare carte e
formare mazzo,
una carta per giocatore*

Ideazione

Tutti i giocatori viaggiano in un autobus. Ognuno però ha una meta di viaggio segreta diversa dagli altri. I giocatori impersonano di volta in volta il ruolo di capogruppo che guida l'autobus in direzione della propria meta. Tutti cercheranno di indovinare quali sono le mete degli altri giocatori per poterle schivare. I giocatori ricevono in premio biglietti e stelle non appena l'autobus raggiunge la loro meta. Scopo del gioco è possedere alla fine del gioco il mazzo più alto di biglietti e stelle.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Il tabellone mostra una carta geografica con 48 tappe (28 mete di viaggio e 20 fermate intermedie). Sono inoltre segnati i percorsi che uniscono le tappe.



Collocate l'autobus su una tappa intermedia a scelta.

Attenzione:

le direzioni in cui può muoversi l'autobus sono sempre due; l'autobus dovrà quindi essere collocato in modo che la direzione di marcia sia riconoscibile!

Infilate nel sacchettino tutti i biglietti e mescolateli bene scuotendolo energicamente. Preparate le stelle di legno.

Mescolate tutte le mete di viaggio e formate un mazzo coperto accanto al tabellone come mazzo di riserva. Ogni giocatore prende una carta, la guarda in segreto e la mette davanti a sé. Potete guardare di nuovo la vostra carta quante volte volete.

Suggerimento:

il margine colorato intorno alla meta vi aiuta a trovare più rapidamente il luogo sul tabellone.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha viaggiato in autobus. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo. E' il primo capogruppo. Estrai un biglietto dal sacchettino e mettilo scoperto accanto al tabellone.

Quale biglietto hai estratto?

- **Un biglietto di sola andata**

Avanza l'autobus di una tappa nella direzione di viaggio. In seguito nel gioco potrai avanzare l'autobus di un numero di tappe pari a quello dei biglietti esposti.

- **Un biglietto di andata e ritorno**

Inverti la direzione di marcia dell'autobus e avanzalo poi di tante tappe quante sono le carte esposte.

- **Un biglietto di giro turistico**

Puoi muoverti liberamente fino a raggiungere la tua meta! In premio metti una stella sul biglietto e avanza l'autobus fino alla tua meta. Non si tiene conto del numero delle carte esposte.

Importante:

- Se l'autobus arriva ad un bivio, il capogruppo decide in quale direzione procedere.
- Se al tuo turno hai raggiunto la tua meta, mostri la tua meta turistica e puoi prendere tutti i biglietti esposti ed eventualmente la stella. Prendi poi una nuova meta turistica dal mazzo di riserva. Se non ci sono più carte si mescolano le carte scoperte si forma un nuovo mazzo di riserva coperto. Adesso il turno passa al giocatore seguente, che sarà il nuovo capogruppo ed estrarrà un biglietto dal sacchettino.
- Può succedere che durante il tuo turno tu raggiunga la meta turistica di un compagno di gioco, in questo caso sarà quest'ultimo a ricevere tutte le carte esposte (vedi "Raggiungimento di altra meta turistica")

Il giocatore seguente è il nuovo capogruppo, estrae un biglietto dal sacchettino e avanza l'autobus.

estrarre biglietto dal sacchettino



*autobus al bivio
= direzione libera*



*si raggiunge meta
di viaggio di altro
giocatore =
esclamare stop,
l'autobus si ferma
chi ha la meta di viaggio
riceve tutti i biglietti ed
eventualmente anche la
stella*

*distribuita ultima stella =
conclusione del gioco,
mazzo più alto = vittoria*

Esempio:

*Primo turno: Simone inizia il gioco ed estrae un biglietto di sola andata dal sacchettino. Lo mette accanto al tabellone e avanza l'autobus di **una tappa** nella direzione di marcia.*

*Secondo turno: Giovanna adesso estrae un biglietto di andata e ritorno e lo mette a destra del biglietto di sola andata. Inverte la direzione di marcia dell'autobus e lo avanza di **due tappe**.*

*Terzo turno: E' il turno di Massimo che estrae un biglietto di sola andata. Lo mette a destra degli altri biglietti esposti ed avanza l'autobus di **tre tappe** nella direzione di marcia.*

Avete raggiunto la meta turistica di un altro giocatore?

Se durante il suo tragitto l'autobus raggiunge la meta turistica di un altro giocatore, quest'ultimo esclama immediatamente "Stop!" e il gioco si interrompe anche se non si sono giocate tutte le carte.

Come prova il giocatore mostra la sua meta turistica e la mette su un mazzo di riserva scoperto. Riceve tutti i biglietti che sono accanto al tabellone e ne forma un mazzo coperto davanti a sé. Potrà anche prendere la stella che eventualmente è posata su un biglietto. Prende poi una nuova meta turistica dal mazzo di riserva.

Se non ci sono più carte si mescolano le carte scoperte si forma un nuovo mazzo di riserva coperto. Adesso il turno passa al giocatore seguente, che sarà il nuovo capogruppo ed estrarrà un biglietto dal sacchettino.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore riceve la quinta stella. Tutti i giocatori formano un mazzo con i loro biglietti e stelle. Vince chi ha il mazzo più alto. In caso di equità ci saranno più vincitori.



Albania

Capitale: Tirana

La statua si trova a Tirana e raffigura Giorgio Castriota Scanderbeg. Si tratta di un principe albanese celebre per aver difeso l'Albania contro l'Impero Ottomano.



Algeria

Capitale: Algeri

La parola oasi è di origine semitica, dall'egiziano "waset" e significa "conca". La maggior parte delle oasi del deserto sono originate da una fonte o sorgente. In Algeria ci sono molte grandi oasi con giardini, moschee e botteghe.



Egitto

Capitale: Il Cairo

La Sfinge di Giza è la più grande scultura egiziana. Rappresenta un leone accovacciato con volto umano. Sullo sfondo si vede la piramide di Cheope, la più alta del mondo.



Germania

Capitale: Berlino

Con i suoi 368 metri d'altezza, la torre della televisione di Berlino è l'edificio più alto della Germania.



Estonia

Capitale: Tallinn

La storica città di Tallinn è la capitale dell'Estonia e fino al 1918 si chiamava Reval. La città vecchia medievale è stata dichiarata patrimonio dell'umanità dall'UNESCO nel 1997.



Finlandia

Capitale: Helsinki

Le renne sono assai diffuse in Finlandia. Tra i grandi mammiferi sono quelli che vivono più a nord.



Francia

Capitale: Parigi

La torre Eiffel di Parigi è il simbolo della Francia. E' alta 324 metri e fu eretta tra il 1887 e il 1889 per l'Esposizione Universale in occasione del centenario della rivoluzione francese.



Grecia

Capitale: Atene

L'Acropoli di Atene con i suoi splendidi edifici è la città della più celebre dell'antica Grecia.



Irlanda

Capitale: Dublino

In Irlanda il numero delle pecore raddoppia abbondantemente quello degli abitanti.



Italia

Capitale: Roma

Il Colosseo di Roma è l'anfiteatro più grande costruito nell'antica Roma e l'edificio chiuso di maggiori proporzioni eretto durante l'antichità romana.



Libia

Capitale: Tripoli

L'85% della superficie della Libia è occupata dal deserto del Sahara. Il paesaggio è contrassegnato dall'affascinante visione delle tende beduine.



Marocco

Capitale: Rabat

I cammelli sono campioni nel risparmiare acqua. In caso di penuria d'acqua sono in grado di approvvigionarsi d'acqua dalla riserva delle loro gobbe di grasso e possono resistere anche 17 giorni a 50 gradi senza toccare acqua. Sono pertanto assai apprezzati nelle calde e secche regioni del Marocco.



Paesi Bassi

Capitale: Amsterdam

I paesi Bassi sono detti anche il paese dei 1000 mulini. Ancor oggi i mulini rappresentano uno dei simboli del paese e sono una delle mete più frequentate dai turisti.



Norvegia

Capitale: Oslo

Oslo è una città di forti contrasti. E' un insieme di architettura antica e moderna, di parchi, colline, musei, monumenti, laghi, boschi e fiordi. Uno degli edifici più spettacolari è il municipio, in cui ogni anno viene assegnato il Premio Nobel.



Austria

Capitale: Vienna

La figura mostra un cavaliere della Scuola di Equitazione Spagnola a Vienna. In origine la Scuola serviva per la formazione equestre della famiglia imperiale.



Polonia

Capitale: Varsavia

Una tipica casa in legno come quelle che ancor oggi spesso si possono vedere in Polonia.



Portogallo

Capitale: Lisbona

La Torre di Belém alla foce del Tago era originariamente un faro ed è uno dei più celebri simboli di Lisbona. Fino al secolo XIX svolgeva funzioni di carcere e arsenale.



Romania

Capitale: Bucarest

Nel 1897 Bram Stoker scrisse il romanzo "Dracula", creando un personaggio indimenticabile. Ispiratore del "Conte Dracula" fu probabilmente il principe e guerriero rumeno Vlad III. Molti turisti viaggiano ancor oggi in Romania sulle tracce del Conte Dracula.



Russia

Capitale: Mosca

La cattedrale di San Basilio è uno dei simboli di Mosca. Il suo vero nome è Cattedrale dell'Intercessione della Vergine e fu costruita tra il 1555 e il 1561.



Svezia

Capitale: Stoccolma

Una tipica casa di legno svedese. Questo genere di architettura è ripreso spesso anche al di fuori della Svezia.



Svizzera

Capitale: Berna

Il cane San Bernardo è diventato famoso soprattutto come cane da valanghe con i monaci agostiniani dell'ospizio sul Gran San Bernardo. In caso di valanghe oggi si utilizzano per lo più pastori tedeschi.



Spagna

Capitale: Madrid

Difficile trovare un'altra danza che rispecchi la bellezza e il temperamento della Spagna meglio del flamenco, considerata danza di tradizione spagnola; la sua musica però è arricchita dagli apporti di diverse culture.



Tunisia

Capitale: Tunisi

La moschea di Ez-Zitouna (che in arabo significa „moschea dell'ulivo“) sorge a Tunisi. E' nota anche come Grande Moschea ed è la più importante della capitale tunisina.



Turchia

Capitale: Ankara

L'Hagia Sophia o basilica di Santa Sofia è in origine una chiesa bizantina, in seguito trasformata in moschea ed oggi museo. Il suo nome deriva da greco e significa "santa sapienza".



Ucraina

Capitale: Kiev

La chiesa del monastero di San Michele fu distrutta negli anni '30. La ricostruzione del monastero si è conclusa nel 1999 / 2000.



Regno Unito

Capitale: Londra

Il Big Ben è uno dei più celebri simboli di Londra. Il nome "Big Ben" non definisce però la torre alta circa 100 metri, bensì la campana che pesa circa 13 tonnellate.



Bielorussia

Capitale: Minsk

La chiesa ortodossa di „Pietro e Paolo“ è costruita in stile russo-bizantino e si trova a Bereza.



Cipro

Capitale: Nicosia

Il meraviglioso tempio di Apollo a Kurion rappresenta una delle mete turistiche più frequentate ed è stato parzialmente restaurato.

L'autore



Eugen Wyss vive nei pressi di Zurigo (Svizzera) e lavora nel campo dei servizi finanziari. Nel suo tempo libero crea giochi di società. *Il tour delle città* è il suo sesto gioco pubblicato da HABA.

Dedico questo gioco a chi insieme a me prova prototipi di giochi ancora incompleti: Samuel Jäggi, Christoph Kasper, Alexander Nützi, David Ackermann, Fabian Wyss, Lukas Wyss, Rebekka Ackermann, Liam Chitcharoen, Jonas Wyss.

L'illustratore



Peter Friedl è nato nel 1963 a Burg nei pressi di Magdeburgo. Concluso il tirocinio di rilegatore, ha studiato pittura e design editoriale a Halle. Dal 2000 vive a Berlino come illustratore free lance ed ha illustrato innumerevoli libri. *Il tour delle città* è il primo gioco che illustra

Dedico il gioco a mia nipote Elena Marie.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

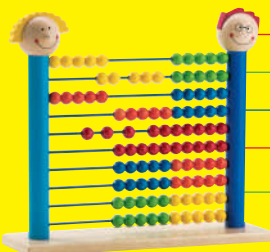
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

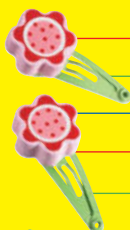
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de