



## Europa Tour

# Sortierspiel

Alan R. Moon war schon oft auf Reisen. Mit dem Flugzeug in AIRLINES, mit dem Zug in UNION PACIFIC, mit dem Schiff in CLIPPERS, mit einem ganzen Sortiment an Verkehrsmitteln in ELFENLAND. Wenn er jetzt mit seinem Partner Aaron Weissblum im alten Europa auf Tour geht, erwartet uns dann wieder nur eine Variation des bereits bekannten Themas?

Um das gleich vorweg zu klären: Wir reisen diesmal nicht! Wir schieben also keine Pöppel über einen Spielplan. Den gibt es zwar – er zeigt die Länder Europas –, doch ist er arg klein geraten und gerade mal so groß wie unser Spiel im Heft. Das sollte genügen, um uns bei der Reiseplanung zu helfen und einen Überblick zu verschaffen. Wenn die Planung dann steht, ist das Spiel auch schon zu Ende.

Jeder von uns wird eine Reise durch den Kontinent machen. 40 Länder bieten sich als Reiseziel an, jedes ist auf einem Zielkärtchen abgebildet. Die Etappenziele können wir uns allerdings nicht aussuchen, sie werden vom gut gemischten Stapel blind zugelost. Neben den Reisezielen liegen im Kartendeck auch noch ein paar Flugzeuge und Schiffe, die wir als Verkehrsmittel nutzen können.

Unser Routenplaner ist ein Stück Plastik, in das die Kärtchen gestellt werden. So können die Mitspieler meine Reiseziele nicht sehen.

Gleichzeitig zeigt der Routenplaner an, in welcher Reihenfolge ich die Länder bereise. Jedenfalls am Ende. Am Anfang kenne ich die Reihenfolge selbst nicht, ich weiß noch nicht mal, wohin ich reise. Die zugelosten Etappenziele werden Karte für Karte aufgedeckt und sofort in den Routenplaner gesteckt. Dabei kann man schon mal versuchen, eine halbwegs passende Reihenfolge zusammenzustellen. Was aber nicht gelingen wird, denn die Ziele offenbaren sich ja erst nach und nach.

„Passend“ ist die Reihenfolge, wenn ich zwei benachbarte Länder nebeneinander in den Routenplaner stecke. Oder eine Schiffskarte zwischen zwei Ländern, die durch eine Schiffsroute miteinander verbunden sind. Oder ein Flugzeug zwischen zwei Ländern gleicher Farbe.

Sind alle Karten im Routenplaner verteilt, geht das große Grubeln los: Wie bringe ich da eine sinnvolle Reihenfolge rein? Karten von vorn nach hinten oder umgekehrt zu stecken ist leider

nicht erlaubt. Doch es sind ja noch etliche Kärtchen übrig, die nicht verteilt worden sind. Davon liegen einige offen neben dem Spielplan aus, der Rest bildet einen verdeckten Stapel. Diese Karten müssen jetzt herhalten, um die Reiseroute zu optimieren. Dazu wird einfach eine der Karten aufgenommen und gegen eine Karte im Routenplaner ausgetauscht. Das wiederholt

die Spieler verteilt. Das Spielziel lautete, die eigenen Karten in eine aufsteigende Reihenfolge zu bringen.

### Fünf von sechs Punkten

Eberhard von Staden gab dem Spiel in Heft 3/85 der spielbox fünf von sechs möglichen Würfelpunkten (das Notensystem war da-



sich so lange, bis ein Spieler eine lückenlose Reiseroute gesteckt hat und damit das Spiel beendet. So schlicht und einfach ist das. Wenigstens in der Theorie.

Gäbe es eine Note für „Originalität“, würde EUROPA TOUR nur ein „mangelhaft“ kassieren. Allzu eng ist die Spielidee mit RACKO verwandt, einem Kartenspiel, das in den 70er Jahren recht populär war, heute aber in Deutschland nicht mehr vertrieben wird. Bei RACKO wurde ein durchnummeriertes Kartendeck gemischt und an

mals ein anderes als heute). Ein ausgezeichnetes Spiel also, jedenfalls für damalige Verhältnisse.

Das Verdienst der Autoren Moon und Weissblum ist, der drögen Zahlensortiererei von früher ein stimmiges Thema verpasst zu haben. Das ist ihnen ausgezeichnet gelungen. Und durch das neue Thema haben sie das ursprüngliche Spielprinzip um neue Ideen erweitert. Es sind nicht einfach nur Karten in eine bestimmte Folge zu bringen. Durch Schiff und Flugzeug gibt es eine Vielfalt



an Sortier- und Variationsmöglichkeiten. Neben das Spanien-Kärtchen kann ich ein Frankreich-Kärtchen legen, weil beide eine gemeinsame Grenze haben. Ich kann aber auch ein Schiff zwischen beide stecken, denn es gibt auch einen Seeweg. Oder ich nutze den Seeweg, um von Spanien nach Zypern zu kommen. Wenn ich ein passendes Flugzeug habe, kann ich dorthin aber auch ein Flugzeug benutzen. Das wiederum kann mich von Spanien aus auch nach Russland, Island oder Deutschland bringen. Was sich natürlich einschneidend auf den weiteren Verlauf der Tour auswirkt.

### Unübersichtliche Grafik

Diese Vielfalt ist gleichzeitig ein kleiner Nachteil des Spiels. Es ist unübersichtlicher geworden. „Racko“ war da klarer, einfacher, auch durch die grafische Gestaltung der Karten. Da gab's nicht viel zu überlegen, allein schon, weil nur eine einzige Tauschkarte offen auf dem Tisch lag.

Leider hat auch der Grafiker zur Verwirrung beigetragen, als er beispielsweise eine Windmühle nach Estland setzte und damit den Schiffsweg nach Finnland überdeckte. Auch bei manchen anderen Routen muss man genau hinsehen, um sie zu erkennen. Doch der Verlag hat für die nächste Auflage Besserung versprochen. Das betrifft auch die Farbgebung der Flugzeugkarten und die Umbenennung von Jugoslawien, zwei Punkte, die uns aber beim Spiel nicht wirklich gestört haben.

In EUROPA TOUR geht's um Reiseplanung, hatte ich geschrieben. Schließen Sie dar-

aus nicht, dass dieses Spiel sehr planbar ist. Sie müssen improvisieren. Und wenn der Spieler, der nach Ihnen an der Reihe ist, eine Karte abwirft, die ideal in Ihre Reiseroute passt, schnappt sie Ihnen spätestens der Spieler, der vor Ihnen am Zug ist, vor der Nase weg. Beim Spiel zu zweit bleiben Ihnen solche Erlebnisse natürlich erspart. Trotzdem sind Sie auch bei kleiner Besetzung sehr vom Kartenglück abhängig. Doch obwohl ich solche Spiele normalerweise nicht so gern spiele: EUROPA TOUR hat mir trotzdem gut gefallen. Und zwar in jeder Besetzung, zu zweit, zu dritt und zu viert. Es ist in fünf Minuten erklärt, in zwanzig Minuten gespielt und reizt zum „Gleichnocheinmal-spielen“. Ein ideales Spiel zum Aufwärmen, zum Absacken oder für Familien.

KMW



Titel: Europa Tour  
 Verlag: Schmidt Spiele  
 Autor: Alan R. Moon und Aaron Weissblum  
 Grafik: Grafikstudio Krüger  
 Spieler: 2 – 4  
 Alter: ab ca. 8 Jahren  
 Dauer: ca. 30 Minuten  
 Preis: ca. 20 €

| Kritiker   | Spielreiz |
|------------|-----------|
| KMW        | 7         |
| Balkenhol  | 3         |
| Herold     | 4         |
| Heß, B.    | 4         |
| Heß, D.    | 5         |
| Knopf      | 6         |
| Pelek      | 3         |
| Ruschitzka | 6         |
| Weigand    | 6         |