10 DÍAS POR EUROPA

2-4 10+ 30 min

ALAN R. MOON Y AARON WEISSBLUM
ILUSTRACIONES: JACQUI DAVIS

En **10 días por Europa,** los jugadores utilizan tarjetas de país y de transporte para trazar un recorrido a través de Europa. El ganador será el primer jugador en completar un viaje de 10 días en el que cada día conecte con el siguiente.

Componentes

- **52 tarjetas de país**
  Cada país está disponible en 1 de los 5 colores (azul, verde, naranja, rosa y amarillo).
  Hay 1 tarjeta por país, a excepción de Dinamarca, Francia, Alemania, Rusia, España y Suecia, de los que hay 2 tarjetas.
- **19 tarjetas de transporte**
  Hay 10 tarjetas de avión: 2 por cada color.
  Hay 9 tarjetas de barco: 4 para el océano Atlántico, 3 para el mar Mediterráneo y 2 para el mar Báltico.
- **8 portatarjetas, 2 por cada jugador**
- **1 bandeja de plástico**
- **1 tablero de mapa**
- **1 reglamento**

Preparación de la partida

1. Despliega el tablero y colócalo en el centro de la mesa. Coloca la bandeja cerca del tablero.
2. Coloca una pareja de portatarjetas delante de cada jugador, de manera que cada jugador vea los DÍAS 1-10 en orden.
3. Coloca todas las tarjetas de país y de transporte bocabajo junto al tablero y mézclalas bien.

Comenzar la partida

1. Todos los jugadores comienzan llenando sus portatarjetas.
   Sin necesidad de respetar el orden de turno, cada jugador roba una tarjeta, la mira y la coloca en cualquier día disponible. Los jugadores siguen robando y colocando tarjetas de una en una, hasta que todos los jugadores hayan colocado 10 tarjetas en sus portatarjetas.

Una vez colocadas, las tarjetas no se pueden cambiar de posición en el portatarjetas. Sin embargo, sí se pueden sustituir durante el turno de cada jugador (consulta «Turno del jugador»).
Los portatarjetas deben colocarse de manera que los demás jugadores no vean las tarjetas.

2. Coloca las tarjetas restantes en una pila bocabajo para crear la pila de robo. A continuación, coloca las 3 tarjetas superiores bocarriba junto a la pila de robo para crear 3 pilas de descarte con 1 tarjeta cada una.

3. Elige un jugador para que empiece. Los turnos se juegan en el sentido de las agujas del reloj.

Turno del jugador

1. **Robar 1 tarjeta:** Elige la tarjeta superior de 1 de las 3 pilas de descarte **O** toma la primera tarjeta de la pila de robo.

Si la pila de robo se agota, toma todas las tarjetas de las 3 pilas de descarte, EXCEPTO la tarjeta superior de cada pila y barájalas para crear una nueva pila de robo.

2. **Sustituir 1 tarjeta:** Sustituye 1 tarjeta de las 10 tarjetas de tu portatarjetas por la tarjeta robada, **O** descarta esa tarjeta bocarriba en una de las 3 pilas de descarte. Si sustituyes una tarjeta del portatarjetas, la tarjeta retirada se descarta bocarriba en una de las 3 pilas de descarte.

Si eliges la última tarjeta de una pila de descarte, la tarjeta que descartes debe ocupar su lugar. Como resultado, los jugadores siempre podrán elegir de las 3 pilas de descarte, además de poder hacerlo de la pila de robo.

Ganar la partida

Si al final de tu turno has completado 10 días de viaje, habrás ganado la partida de 10 días por Europa.

El vencedor debe mostrar a los demás jugadores que cada día está conectado con el siguiente día en su portatarjetas.

Completar un viaje de 10 días

No hay restricciones en cuanto a dónde puedes colocar una tarjeta en el portatarjetas durante tu turno. Sin embargo, para ganar la partida, debes ser el primero en completar un viaje de 10 días. Un viaje de 10 días se considera completo cuando, empezando por el DÍA 1, cada día está conectado con el siguiente en el portatarjetas. El viaje completado debe cumplir también los siguientes requisitos:

- *Los viajes completados deben empezar y terminar con una tarjeta de país.*
- Hay 6 países con 2 tarjetas cada uno, marcadas con el símbolo *. Se pueden incluir 2 tarjetas del mismo país en un viaje completado siempre que no estén una al lado de la otra.
- *No es obligatorio incluir ni aviones ni barcos para completar un viaje de 10 días.*
- Las tarjetas de transporte, aunque estén unas al lado de otras, no forman una conexión.

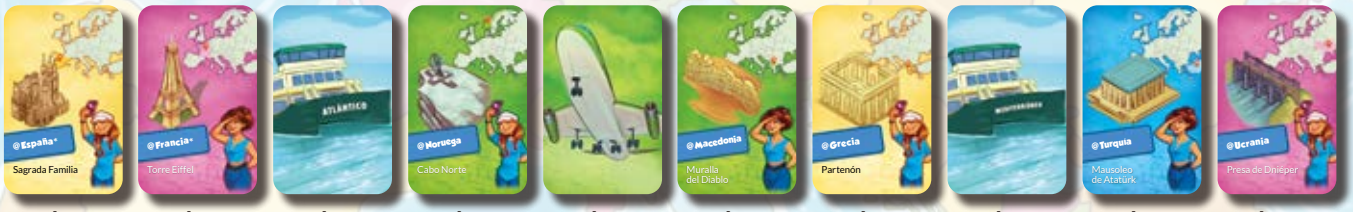
Realizar conexiones

Conectar a pie: Puedes viajar a pie de un país a otro que comparta frontera. Dos países que comparten frontera se consideran conectados cuando se colocan uno al lado del otro en el portatarjetas. Una línea roja discontinua señala una conexión con ferri (y, por tanto, a pie). En el caso de Suecia y Dinamarca, están conectadas por un puente. Dos tarjetas de país se consideran conectadas si en el mapa están comunicadas por una línea roja discontinua o un puente, o si comparten frontera. *Consulta los ejemplos A, D y F más adelante.*

Conectar por barco: Puedes viajar en barco de un país a otro por un mar o un océano que compartan los dos países. Si una tarjeta de barco está colocada entre 2 tarjetas de país, estas 3 tarjetas se consideran conectadas. Las tarjetas de barco solo se pueden utilizar para realizar conexiones en el mar o el océano indicados en esa tarjeta. *Consulta los ejemplos B y E más abajo.*

Conectar por avión: Puedes utilizar un avión para volar de un país a otro del mismo color. Cuando una tarjeta de avión está colocada entre dos tarjetas de país y es del mismo color que ambos países, estas 3 tarjetas se consideran conectadas. *Consulta el ejemplo C más adelante.*

UN VIAJE DE 10 DÍAS COMPLETADO EN EL QUE CADA DÍA CONECTA CON EL SIGUIENTE



Notas

Para facilitar la lectura del mapa y la jugabilidad, varios países pequeños no se han etiquetado o incluido en el juego, aunque su contorno sí aparece en el mapa. Los ferris del juego conectan países que en la realidad puede que no estén conectados con ferri. Se trata de recursos del juego y no deberían considerarse una representación precisa de Europa en ningún momento.

Países omitidos

No hay tarjetas de los países siguientes, que tampoco aparecen nombrados en el mapa: Andorra, Gibraltar, Liechtenstein, San Marino y Ciudad del Vaticano.

Puentes y ferris

Tanto las líneas rojas discontínuas como el puente que comunica Suecia y Dinamarca indican conexiones a pie. Hay conexiones por ferri entre Francia e Inglaterra, Inglaterra e Irlanda, Irlanda del Norte y Escocia, Ucrania y Turquía, Ucrania y Bulgaria, y Rumanía y Turquía. A efectos del juego, estos países se consideran conectados del mismo modo que los países que comparten frontera.

Puentes

Ferris

Información del mapa

A efectos del juego...

- Alemania, Dinamarca, Suecia y Rusia tienen acceso tanto al mar Báltico como al océano Atlántico.
- España y Francia tienen acceso al mar Mediterráneo y al océano Atlántico.
- Bosnia-Herzegovina tiene un puerto que da acceso al mar Mediterráneo.
- La tarjeta del mar Mediterráneo conecta a los países comunicados por agua desde España a Turquía, incluida Eslovenia.
- El océano Atlántico se extiende desde el puente entre Suecia y Dinamarca hasta el Estrecho de Gibraltar, señalado con una línea azul. La tarjeta del océano Atlántico conecta a los países comunicados por agua desde España y Portugal hasta Rusia, rodeando Noruega.
- El mar Negro, el cuerpo de agua entre Ucrania y Turquía, no es parte del juego y no aparece como conexión.

El mapa no es a escala.

Autores del juego: Alan R. Moon y Aaron Weissblum • **Desarrollo del juego:** Ellen Winter, Mark Alan Osterhaus y Al Waller • **Ilustraciones:** Jacqui Davis • **Dirección de arte:** Vincent Dutrait
Diseño gráfico: Machai • **Gestión del proyecto:** Broadway Toys & Mandoo Games
Edición en español: TCG Factory • **Traducción:** Hi-Fi Words • **Maquetación:** 221B Studio

TCG FACTORY Para más información visita: **juegos.tcgfactory.com** Tcgfactory

BROADWAY

栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
domestic@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

Copyright © 2022 Broadway Toys Limited. Todos los derechos reservados.