

TRANS- EUROPE

Ein spannendes
Spiel
um Gütertransporte
auf Schiene
und Strasse

Spielanleitung

Un jeu captivant qui
traite des transports
de marchandises
par rail
et par route

Règles du jeu



TRANS- EUROPE

Ein Gesellschaftsspiel
für 2–5 Personen ab 12 Jahren.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren
- 10 Start-/Zielkarten
- 30 Transportkarten
- 40 Aktionskarten
- 1 Transport-Terminal mit Drehscheibe
- 2 Würfel (1 als Ersatz)

Der Spielgedanke

TRANS-EUROPE ist ein Würfelspiel für 2–5 Personen, bei dem es darum geht, eine bestimmte Transportroute so schnell wie möglich abzufahren. Wer als erster an seinem Zielort eintrifft, hat gewonnen.

Die jeweils verteilten Start-/Ziel- und Transportkarten ergeben eine immer wieder neue, für jeden Spieler andere Transportroute durch die Schweiz und deren angrenzende Länder. Mit den durch die Aktionskarten ausgelösten Aufgaben entstehen jeweils völlig neue Reiserouten, die das Spiel bis am Schluss spannend machen.

Un jeu de société pour 2–5 personnes
à partir de l'âge de 12 ans.

Contenu

- 1 plan de jeu
- 5 pions
- 10 cartes de départ/d'arrivée
- 30 cartes de transport
- 40 cartes d'action
- 1 terminal de transport avec disque tournant
- 2 dés (dont 1 en supplément)

Le concept du jeu

TRANS-EUROPE est un jeu de dés pour 2–5 personnes dans lequel il s'agit de parcourir le plus rapidement possible un itinéraire de transport donné. Le gagnant est le joueur qui, le premier, est arrivé à son lieu de destination.




Des cartes de départ/d'arrivée et de transport distribuées au début de chaque partie résultent des itinéraires de transport toujours nouveaux, et différents pour chaque joueur, à travers la Suisse et les pays limitrophes. Quant aux cartes d'action, elles maintiennent le suspense jusqu'à la fin du jeu en modifiant les itinéraires par l'introduction de difficultés à résoudre sur-le-champ.

Die Spielvorbereitungen

- Die drei Kartensorten werden getrennt gemischt.
- Zunächst erhält jeder Spieler eine Start-/Zielkarte, die er offen vor sich ablegt. Das ist sein Startort, wohin er seine Spielfigur stellt.
- Nun werden jedem Spieler 4 Transportkarten abgegeben. Das sind die Zwischenstationen seiner Reise.
- Danach bekommt jeder Spieler nochmals eine Start-/Zielkarte, die nun seinen Zielort darstellt.
- Die 4 Transportkarten werden offen zwischen die Start- und die Zielkarte ausgelegt. Die Reihenfolge ist dem Spieler überlassen und soll einen möglichst günstigen Transportweg ergeben. Nach Spielbeginn darf die Reihenfolge nicht mehr verändert werden, ausser dies geht ausdrücklich aus den Aktionskarten hervor.
- Die 40 Aktionskarten werden verdeckt neben dem Spielplan platziert.

Der Transport-Terminal

Der Transport-Terminal wird zusammengesetzt, indem die farbige Drehscheibe in die Aussparung des rechteckigen Kartonteils eingesetzt wird. Die eine Längskante des Kartonteils wird an eine Kante des Spielplans gelegt.




Die Pfeile auf der Drehscheibe zeigen die Zugrichtung an, die Pictogramme    das jeweilige Transportmittel und die Zahlen die Anzahl Felder, die gezogen werden können. Da sich der Lastwagen vor allem für den Nahbereich eignet, kann mit ihm jeweils nur 1 Feld vorgerückt werden. Die Bahn hingegen hat ihre Stärke vor allem über mittlere und lange Distanzen.

Pour commencer

- Les trois sortes de cartes sont mélangées séparément.
- D'abord, chaque joueur reçoit une carte de départ/d'arrivée qu'il pose, face visible de tous, sur la table. Cette carte représente son lieu de départ où il place son pion.
- Ensuite, on donne à chaque joueur 4 cartes de transport qui représentent les stations intermédiaires de son voyage.
- Après quoi chaque joueur reçoit une seconde carte de départ/d'arrivée représentant, elle, son lieu de destination.
- Les 4 cartes de transport sont étalées, face visible de tous, entre la carte de départ et la carte d'arrivée. Le joueur choisit lui-même l'ordre de ces cartes en veillant, bien sûr, à ce qu'il en résulte un itinéraire de transport aussi commode que possible. On ne peut plus changer cet ordre une fois la partie engagée, sauf si un tel changement est expressément exigé dans les cartes d'action.
- Les 40 cartes d'action sont placées, face contre table, à côté du plan de jeu.

Le terminal de transport


Pour monter le terminal de transport, on place le disque tournant coloré dans l'ouverture laissée dans la partie rectangulaire du carton. Cette partie du carton est alors posée à côté du plan de jeu de manière à ce que l'un de ses bords longitudinaux touche le bord du plan.

Les flèches sur le disque tournant indiquent la direction de l'avance, les pictogrammes    désignent le moyen de transport à utiliser dans chaque cas et les chiffres déterminent de combien de cases l'on peut déplacer le pion.

Gezogen wird immer entlang der Linien, von Schnittpunkt zu Schnittpunkt. Während des vorzunehmenden Spielzugs (z. B. 2 oder 3 Felder vorrücken) muss die Pfeilrichtung beibehalten werden, es darf kein Richtungswechsel stattfinden.

1  bedeutet 1 Schritt weiter den Linien des Spielplans folgend (Lastwagen-Transport)

2  bedeutet 2 Schritte weiter den Linien des Spielplans folgend (Güterzug-Transport)

3  bedeutet 3 Schritte weiter den Linien des Spielplans folgend (Ferngüterzug-Transport TEEM)

Der Würfel

Der Würfel steuert den Transport-Terminal und entscheidet, wann ein Ereignis eintritt, das eine Aktion auslöst.

Pfeil nach rechts heisst:
Terminal-Drehscheibe um ein Feld im Uhrzeigersinn drehen.

Pfeil nach links heisst:
Terminal-Drehscheibe um ein Feld im Gegenuhrzeigersinn drehen.


Der weisse Punkt heisst:
Der Spieler muss eine Aktionskarte ziehen. Die Drehscheibe bleibt unverändert.


Die Aktionskarten


Die Aktionskarten bringen Spannung ins Spiel und können den Spielablauf unerwartet verändern. Wer eine Aktionskarte zieht, muss den Mitspielern den Text laut vorlesen. Erledigte Aktionskarten werden unter den Stapel zurückgelegt.

Etant donné que les poids lourds se prêtent particulièrement aux déplacements à courte distance, on n'avance que d'une seule case en les utilisant. Les trains, par contre, sont le moyen de transport opportun pour tout transport à moyenne et à longue distance.

On avance toujours le long des lignes, d'un point de croisement à l'autre. Lors du déplacement (de 2 ou de 3 cases, par exemple) effectué en un seul tour, la direction indiquée par la flèche doit être maintenue, tout changement de direction étant exclu.

1  signifie – 1 pas en avant le long des lignes du plan de jeu (transport au moyen de poids lourds)

2  signifie – 2 pas en avant le long des lignes du plan de jeu (transport au moyen de trains de marchandises normaux)

3  signifie – 3 pas en avant le long des lignes du plan de jeu (transport au moyen de trains de marchandises à longue distance TEEM)

Le dé

Le dé commande le terminal de transport et détermine les cas où un événement particulier entraîne une action.

La flèche dirigée vers la droite signifie:
Tourner le disque du terminal d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

La flèche dirigée vers la gauche signifie:
Tourner le disque du terminal d'une case en sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le point blanc signifie:
Le joueur doit tirer une carte

Der Spielverlauf

Es wird der Reihe nach gewürfelt.

- Zeigt der Würfel einen Pfeil,
 - so stelle den Transport-Terminal neu ein (Drehung im Uhr- oder Gegenuhrzeigersinn um ein Feld) und
 - bewege Deine Spielfigur entsprechend der Terminal-Pfeilrichtung.
- Zeigt der Würfel einen weissen Punkt,
 - so ziehe die oberste Aktionskarte, lese das Ereignis laut vor und
 - führe die Aktion aus. Ohne besondere Anweisung ist der Transport-Terminal unverändert zu lassen. Joker-Karten können aufbewahrt und beliebig eingesetzt werden, wenn Du am Zug bist.

Jeder Ort auf der Reise gilt dann als erreicht, wenn die Spielfigur auf ihn zu stehen kommt (darüberhinausziehen genügt also nicht). Dann kann die Transportkarte umgedreht werden und gilt als erledigt.

Ende des Spiels

Wer als erster alle seine Transportkarten umdrehen konnte und seinen Zielort erreicht, hat gewonnen.

du talon des cartes d'action.
Le disque tournant demeure inchangé.

Les cartes d'action

Les cartes d'action, qui peuvent occasionner des changements inattendus dans le déroulement de la partie, apportent du suspense dans le jeu. Le joueur qui tire une carte d'action doit lire à voix haute le texte de la carte. Les cartes d'action utilisées sont reposées sous le talon.

Le déroulement du jeu

Les joueurs lancent le dé chacun à leur tour.

- Lorsque le dé montre une flèche,
 - tu actionnes le disque du terminal en conséquence (en le tournant d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse) et
 - tu déplaces ton pion dans la direction indiquée par la flèche du terminal.
- Lorsque le dé montre un point blanc
 - tu tires la première carte du talon des cartes d'action, tu lis le texte à voix haute et
 - tu exécutes l'action. Sauf ordre spécial, le terminal de transport reste inchangé. Si tu tires un joker, tu peux le conserver ou l'utiliser à ta guise lorsque ton tour arrive.

Chaque endroit où le joueur doit s'arrêter lors de son voyage est considéré comme ayant été atteint lorsque le pion y atterrit (il ne suffit donc pas d'y passer en avançant plus loin). La carte de transport est alors retournée et ainsi écartée du jeu.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a retourné toutes ses cartes de transport et atteint son lieu de destination.

Nützliche Anmerkungen

- Soll das Spiel länger dauern, erhält jeder Spieler bis zu 6 Transportkarten. Wenn der Spielablauf verkürzt werden soll, reichen auch 3 Transportkarten.
- Alle Transportkarten enthalten die Pictogramme der für die abgebildeten Güter normalerweise eingesetzten Transportmittel (Lastwagen = 1, normale Güterzüge = 2 oder Ferngüterzüge TEEM = 3). Jeder Spieler muss die Angaben auf seinen Transportkarten beachten, da bestimmte Güter nicht mit allen 3 Varianten befördert werden können.
- Wer nicht fahren will, weil ihm die Zugrichtung (Terminal-Anzeige) nicht in den Transportweg passt, kann aussetzen. Beim nächsten Zug muss aber wieder gefahren werden, auch wenn die Richtung immer noch unerwünscht ist – es sei denn, eine Aktionskarte schreibe etwas anderes vor.
- Auf jedem Schnittpunkt des Spielplanes können mehrere Spielfiguren stehen. Als reizvolle Spielvariante kann auch vereinbart werden, dass jeweils nur 1 Spielfigur auf einem Schnittpunkt stehen darf.

Renseignements utiles

- Pour prolonger la partie, on peut distribuer à chaque joueur jusqu'à 6 cartes de transport, pour l'abréger, on pourra se contenter de 3 cartes de transport par joueur.
- Toutes les cartes de transport contiennent les pictogrammes des moyens de transport normalement utilisés pour les marchandises reproduites (poids lourds = 1, trains de marchandises normaux = 2, trains de marchandises à longue distance TEEM = 3). Chaque joueur doit tenir compte des indications données sur les cartes de transport, car il existe certaines catégories de marchandises dont le transport ne peut pas se faire par n'importe lequel des 3 modes de transport.
- Le joueur qui ne veut pas déplacer son pion parce que la direction indiquée par la flèche du terminal ne convient pas à son itinéraire a le droit de renoncer à son tour, mais il devra de nouveau avancer au prochain tour, même si la direction ne l'arrange toujours pas (à moins qu'une carte d'action n'indique autre chose).
- Plusieurs pions à la fois peuvent stationner sur chacun des points de croisement du plan de jeu. Pour varier le jeu, on peut toutefois introduire une règle selon laquelle un seul pion a le droit d'occuper un point de croisement.

Die Bahn bringt viel und braucht wenig – auch im Güterverkehr

Jedermann kennt die Bahn; sei es von der Schulreise, von der Geschäftsreise, von der täglichen Fahrt zur Arbeit, von der Reise zum Flughafen usw.

Dass die Bahn aber auch im Bereich des Güterverkehrs Erstaunliches leistet, wird höchstens erahnt.

Les chemins de fer apportent beaucoup et utilisent peu – également dans le trafic marchandises

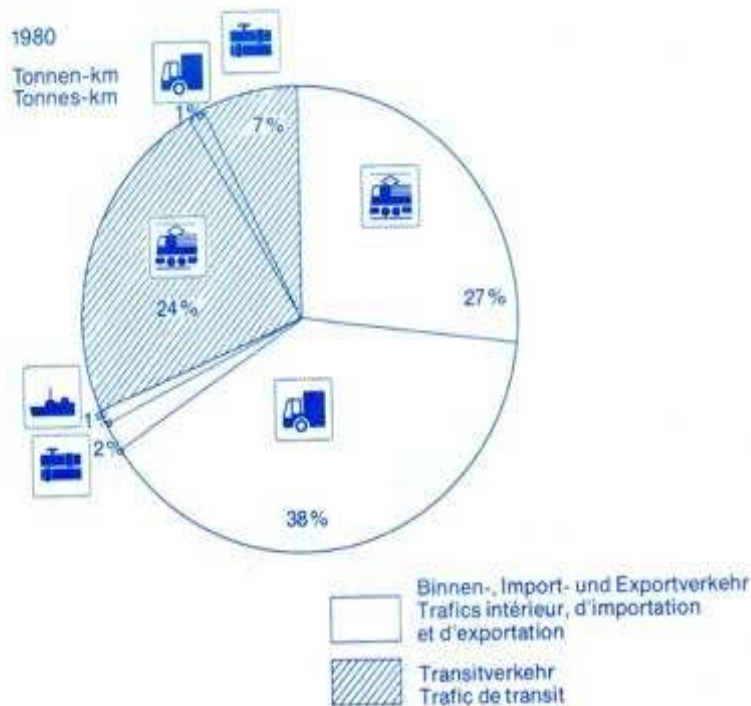
Tout le monde connaît les chemins de fer; que ce soit par une course d'école, par un voyage d'affaires, par le trajet emprunté chaque jour pour se rendre au travail, par un voyage pour gagner un aéroport etc. Mais que les prestations des chemins de fer soient également étonnantes dans le domaine du trafic des marchandises, on s'en doute que très vaguement.

Wusstest Du schon, dass die SBB 1980 zum Beispiel

- 46,3 Millionen Tonnen Güter transportierten?
- 7385 Millionen Tonnenkilometer als Leistung erbrachten (davon beinahe 50% im Transitverkehr)?

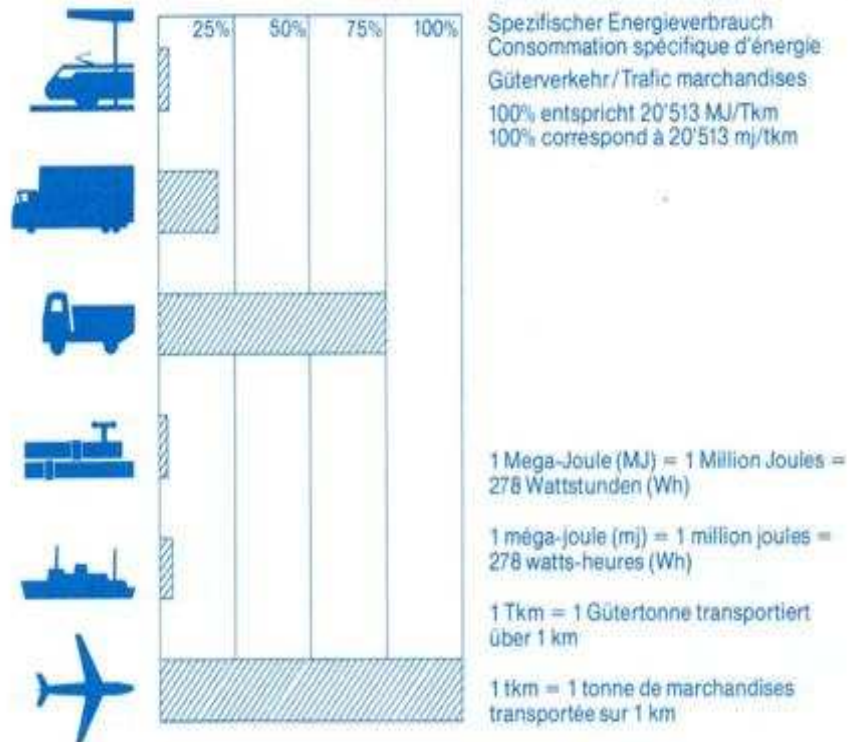
Savais-tu déjà qu'en 1980 par exemple, les CFF

- ont transporté 46,3 millions de tonnes de marchandises?
- ont fourni une prestation de 7385 millions de tonnes kilométriques (dont près de 50% en trafic de transit)?



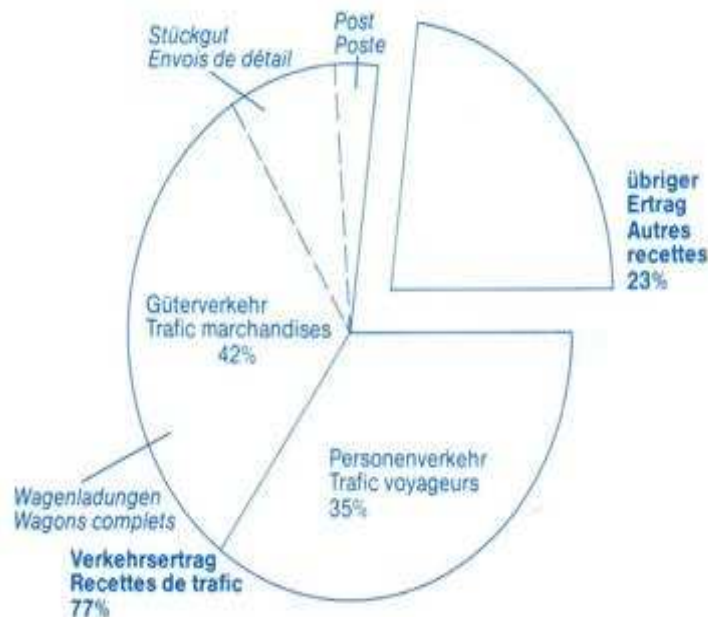
- für diese riesige Leistung saubere einheimische Elektroenergie verwendeten, der Energieanteil aber trotzdem nicht einmal 1% – gemessen am schweizerischen End-Energieverbrauch – ausmachte?

- et que pour cette énorme prestation, ils ont utilisé l'énergie électrique indigène, propre, dont la part employée ne représente même pas le 1% de l'ensemble de la consommation finale suisse d'énergie?



- 42% ihres Gesamtertrages aus dem Güterverkehr einnahmen und davon 76% aus dem Wagenladungs-, 17% aus dem Stückgut- und 7% aus dem Postverkehr?

- ont réalisé le 42% de leurs recettes globales grâce au trafic marchandises dont 76% en trafic par wagons complets, 17% en envois de détail et 7% en trafic de la poste?



- eine Streckenlänge von 2943 Kilometern betrieben?
- mehr als 30000 Güterwagen der unterschiedlichsten Typen einsetzen, und dass ein Güterwagen eine durchschnittliche Jahresdistanz von beinahe 20000 Kilometern (oder über 200000 Tonnenkilometer) zurücklegte?
- über 38000 Mitarbeiter beschäftigen, darunter 1687 Lehrlinge?

Es liesse sich noch viel Imposantes über den Güterverkehr der SBB sagen, das zeigt, dass die Bahn viel bringt und wenig braucht. Möchtest Du noch mehr Zahlen über die SBB erfahren, so verlange das statistische Vademecum bei der Abteilung für Organisation und Informatik der SBB, Bollwerk 10, 3030 Bern.

**Keine Leistungsfähigkeit ohne modernstes Rollmaterial.
5 Typen aus dem Güterwagenprogramm der SBB.**

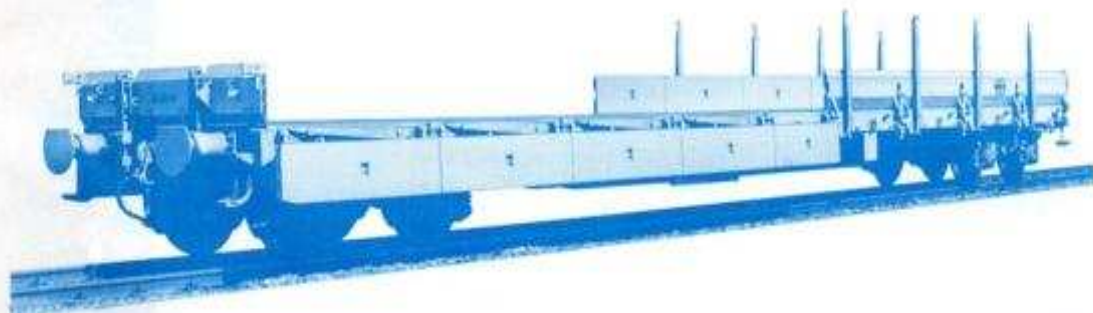
- exploitaient un réseau de lignes de 2943 kilomètres?
- ont engagé plus de 30000 wagons de marchandises des types les plus divers et qu'un wagon de marchandises a parcouru en moyenne une distance d'environ 20000 kilomètres (ou plus de 200000 tonnes kilométriques)?
- ont occupé plus de 38000 collaborateurs, dont 1687 apprentis?

Il y aurait encore beaucoup de choses étonnantes à dire au sujet du trafic marchandises des CFF, ce qui démontre bien que les chemins de fer apportent beaucoup et utilisent peu. Si tu désires connaître d'autres chiffres relatifs aux CFF, demande à recevoir le vade-mecum des statistiques auprès du Service de l'organisation et de l'informatique des CFF, Bollwerk 10, 3030 Berne.

**Pas d'efficacité sans matériel roulant perfectionné.
5 modèles de wagons de marchandises des CFF.**

Res vierachsiger Flachwagen

Wagon plat à quatre essieux



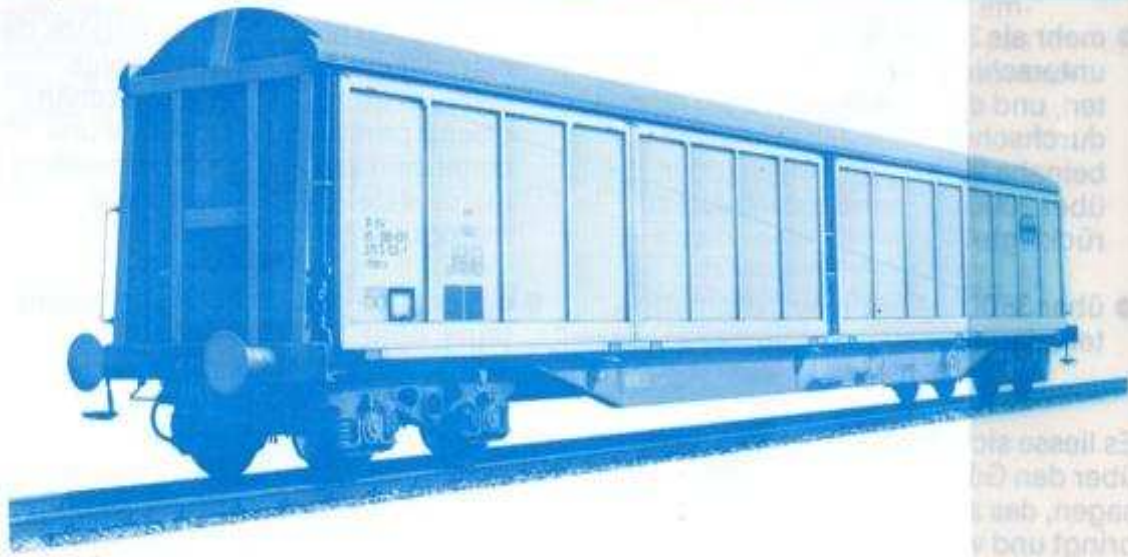
Wagenporträt
Wagen mit Drehungen sowie umklappbaren Seiten- und Stirnborden.

Fiche signalétique
Wagon avec ranchers pivotants, bords latéraux et frontaux rabattables.

Habis

gedeckter Grossraumwagen
mit Schiebewänden

Wagon couvert de grande capacité à parois
coulissantes



Wagenporträt

Die Wagen sind mit Transportschutz-
einrichtungen ausgerüstet (Raumaufteilung durch
verschiebbare Sperrholzplatten und vier
Luftkissen).

Fiche signalétique

Les wagons sont équipés d'un dispositif de
protection du chargement (cloisonnement par
des panneaux mobiles en contre-plaqué et
quatre matelas d'air).

Hbis

gedeckter Wagen mit
Schiebewänden

Wagon couvert à parois
coulissantes



Wagenporträt

Wagen mit der Bezeichnung Hbis-x sind mit
Transportschutz-
einrichtungen ausgerüstet
(Raumaufteilung durch verschiebbare Sperr-
holzplatten und 2 Luftkissen); Hbis-y-Wagen
sind isoliert (verhindert Frost- und Hitze-
schäden).

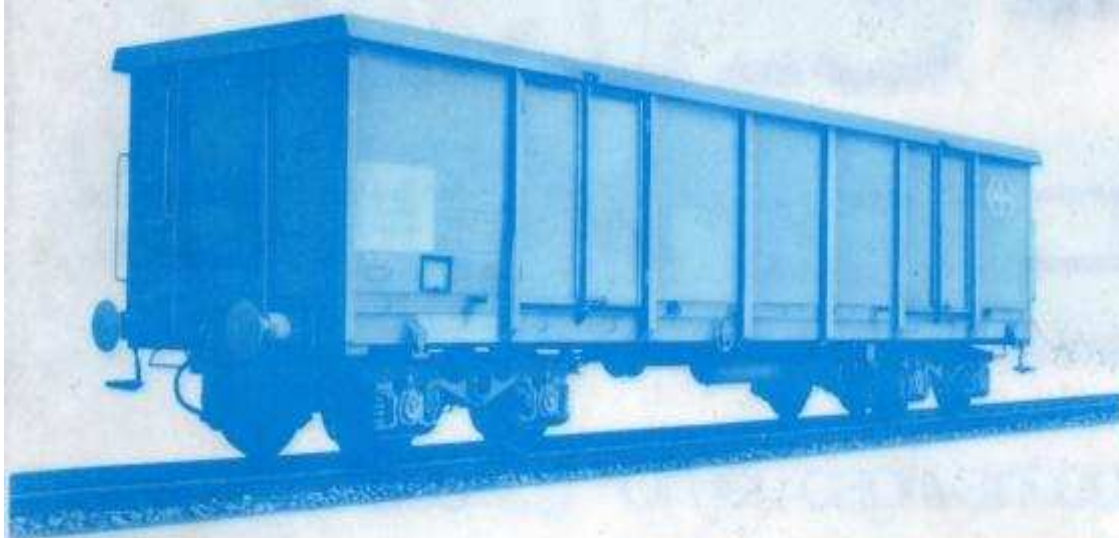
Fiche signalétique

Les wagons Hbis-x sont dotés d'un dispositif
de protection du chargement (cloisonnement
par des panneaux mobiles en contre-plaqué et
2 matelas d'air); les wagons Hbis-y sont isolés
(pour prévenir les dommages dus au froid ou
à la chaleur).

Eaos/Eas

vierachsiger offener Wagen
mit Seitenwänden

Wagon tombereau à quatre essieux,
avec parois latérales



Wagenporträt

Hochwandiger Wagen mit festen Wänden und Türen mit durchgehendem Obergurt.

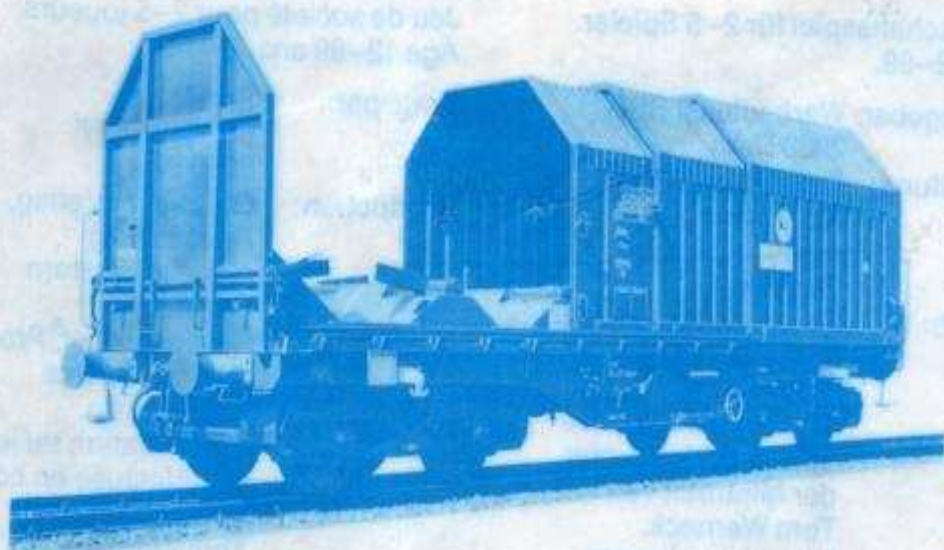
Fiche signalétique

Wagon à hautes parois fixes et portes avec membrure supérieure continue.

Shimms

Spezialwagen mit Teleskopdach und Lademulden

Wagon spécial pour le transport de rouleaux de tôle, avec toit télescopique



Wagenporträt

Die Wagen verfügen über 5 Lademulden.

Fiche signalétique

Les wagons sont équipés de 5 berceaux.

TRANS-EUROPE

Gesellschaftsspiel für 2–5 Spieler.
Alter 12–99.

Herausgeber: Werbedienst SBB
3030 Bern

Herstellung: Otto Maier Verlag,
Ravensburg
made in Western
Germany

© 1982: Ravensburger® Promo-
tion-Service,
Ravensburg

Die Entwicklung des
Spiels erfolgte unter
der Mitarbeit von
Tom Werneck.

Design: Kurt Eichenberger,
Zäziwil-Mirchel (CH)

Konzept und Young & Rubicam AG,
Realisation: Bern (CH)

TRANS-EUROPE

Jeu de société pour 2–5 joueurs
Age 12–99 ans

Édité par: Service de
publicité CFF
3030 Berne

Production: Otto Maier Verlag,
Ravensburg
made in Western
Germany

© 1982 Ravensburger® Pro-
motion-Service
Ravensburg

L'élaboration du jeu a
été effectuée en colla-
boration avec

Tom Werneck

Design: Kurt Eichenberger,
Zäziwil-Mirchel (CH)

Conception Young & Rubicam AG,
et réalisation: Berne (CH)