

EUROPA

2019

Gra autorstwa Rodrigo Rego i Danilo Valente
Projekt graficzny: Christian Schupp

Dla 1–5 podróżników w wieku od 12 lat, którzy
chcą zwiedzić Europę w około 90 minut.

Zawartość



240 kart Lokacji



46 kart Pocztowek

Przebieg tury	
2.1 Podróż Pozostań	2.2 Aktywność Odwiedź Lokację
2.3 Dodatki 1x każdy:	
Pociąg -1 za 1	1 Napisz -3 → 4
Samolot -4 C	1 Odpocznij -3 → 2
	1 Zaplanuj +3
	Kafelki z Listą Marzeń
	Kafelki Festiwalu

5 kart Pomocy Gracza



50 znaczników
Monet



30 znaczników
Energii



30 znaczników
Ekscytacji



30 znaczników
Mieszkańca



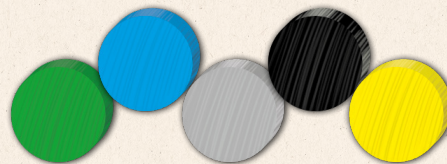
2 znaczniki
Punktacji Bonusowej



5 Pionków
(1 na gracza)



140 dysków Dnia ze Wskazówką
na jednej stronie (28 na gracza)



5 dysków Punktacji
(1 na gracza)



1 Mapa

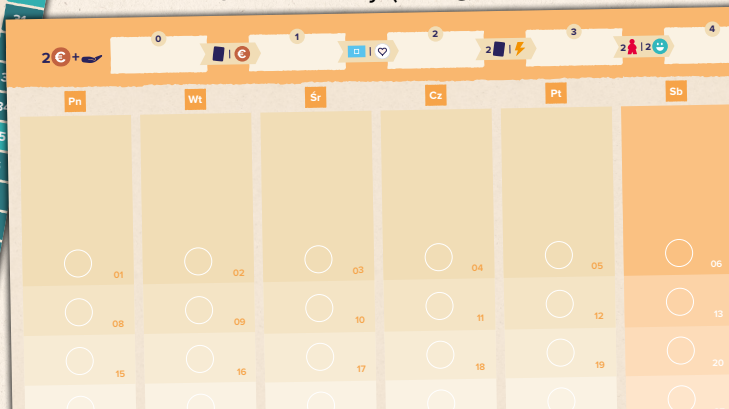


10 kafelków Mnożnika



1 znacznik Walizki

5 Kalendarzy (1 na gracza)



20 kafelków Listy Marzeń
(dwustronne)

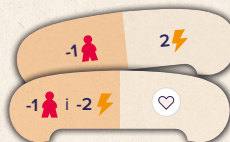


Strona z
kosztem



Strona z
efektem

40 kafelków Festiwalu
(4 na region)



10 kafelków
Mieszkańca



1 znacznik
Pierwszego Gracza

Przygotowanie gracza

- 11 Umieść Kalendarz przed sobą.
- 12 Umieść po jednym znaczniku Energii ⚡, 1 Monety €, 1 Ekscytacji 😊 i 1 Mieszkańca 👤 w polu „0” na torze Dochodu u góry Kalendarza. Te 4 znaczniki to twoje znaczniki zasobów.
- 13 Wybierz kolor. Weź 28 dysków Dnia w swoim kolorze i umieść je na 28 miejscach Kalendarza Wskazówką ♡ do dołu.
- 14 Umieść swój dysk Punktacji na polu „0” na torze Punktacji.
- 15 Weź swój Pionek, 4 €, 2 ⚡, 1 👤 i 1 😊 i umieść je w swoich zasobach.

! Zasoby (€, ⚡, 😊, 👤) nie są limitowane.

- 16 Dobierz 7 kart Lokacji 📄 na rękę. Nie pokazuj ich innym graczom.
- 17 Dobierz 3 Pocztkówki 📧. Wybierz 1 i nie pokazuj jej innym graczom. Pozostałe 2 odłóż na spód talii Pocztkówek.
Podczas pierwszej rozgrywki dobierz tylko 1 Pocztkówkę i zatrzymaj ją.

Anatomia Lokacji

1 Dni: ile czasu zajmuje odwiedzenie.

1 Region: Twój Pionek musi znajdować się w tym regionie, aby odwiedzić tę Lokację.



1 Tagi: Lokacje mają od 1 do 4 Tagów. Służą one do wypełniania List Marzeń oraz do niektórych efektów. Każdy kwadratowy Tag pojawia się w 21% Lokacji. Każdy okrągły Tag pojawia się w 13% Lokacji.

1 Oferta Dnia: dodatkowy efekt, jeśli zostanie umieszczony tego dnia.

1 Efekt: natychmiastowa akcja, którą możesz wykonać jednorazowo po umieszczeniu Lokacji.

Przegląd Regionów i Tagów znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji.



Rozgrywka

Gra rozgrywana jest na przestrzeni 4 rund. Każda runda odpowiada 1 tygodniowi podróży.

Każdy tydzień składa się z następujących 7 faz:

1. Dobranie Lokacji

2. Tydzień zabawy (2.1 > 2.2 > 2.3)

3. Punktacja regionu

4. Odświeżenie Festiwalu (tylko w pełnej grze)

5. Dochód

6. Odrzucenie Lokacji (z wyjątkiem tygodnia 4)

7. Zmiana Pierwszego Gracza (z wyjątkiem tygodnia 4)

Terminy występujące w grze

! Weź: z puli ogólnej.

• Zapłać: z własnej puli.

• Zyskaj ★: przesunij swój dysk Punktacji o 1 pole do przodu na torze Punktacji.

1. Dobieranie lokacji – do 7

Każdy gracz dobiera Lokacje, aż będzie miał ich 7 na ręce.

! Jeśli talia Lokacji się wyczerpie, należy potasować odrzucone i stworzyć nową talię.

2. Tydzień zabawy – 2.1 > 2.2 > 2.3

Gracze wykonują swoje tury w kolejności rozpoczynającej się od gracza mającego znacznik Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze **wykonaj w kolejności**: 2.1 Podróż, 2.2 Aktywność i 2.3 Dodatki.

Jeśli jest Twoja tura, ale nie masz już dostępnych dni w bieżącym tygodniu, Twoja tura zostanie pominięta.

Faza 2 kończy się, gdy nikt nie ma już dni w bieżącym tygodniu.

! Może się zdarzyć, że niektórzy gracze wykorzystali już wszystkie dni danego tygodnia, podczas gdy inni mają jeszcze dni do wykorzystania.

2.1 Podróż

Wybierz 1 z 3 poniższych opcji.

Jeśli wybierzesz Samolot lub Pociąg, możesz udać się do innego regionu.

✈ **Samolot**: wydaj 4 €, a następnie przenieś swój Pionek do dowolnego regionu.

🚆 **Pociąg**: wydaj 1 ⚡, aby przenieść swój Pionek do sąsiedniego regionu.

Powtórz ten krok (wydaj + przenieś) dowolną ilość razy.

Sąsiednie regiony to te, które graniczą ze sobą lub są połączone linią przerywaną.

Pobyć: pozostaw Pionek w miejscu, w którym się znajduje, jeśli nie chcesz podróżować lub nie możesz pokryć kosztów.

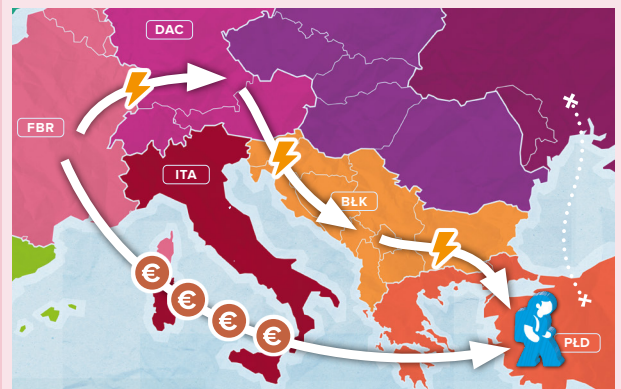
! W pierwszej turze gry: umieść Pionek za darmo w wybranym regionie.

Przykład podróży

Niebieski chce podróżować z FBR na PLD.

W przypadku ✈ wydałby 4 €.

W przypadku 🚆 wydałby 3 ⚡, ponieważ najkrótsza trasa przebiega przez 3 regiony: (> DAC lub ITA > BLK > PLD).



2.2 Aktywność

Wykonaj 1 z 4 rodzajów Aktywności – wydaj tyle Dni, ile wynosi jej koszt (oznaczony X).

Za każdy wydany Dzień weź pierwszy z lewej dysk Dnia z twojego Kalendarza i umieść go w regionie z Twoim Pionkiem.

! Nie możesz wydać więcej Dni niż pozostało Ci w bieżącym tygodniu.

A. Odwiedź Lokację: możesz odwiedzać tylko Lokacje, które pasują do regionu, w którym znajduje się Twój Pionek.

Zagraj z ręki Lokację, wydaj wskazaną liczbę Dni, a następnie umieść ją w Kalendarzu, w miejscu, z którego ostatnio zabrałeś dysk Dnia.

Możesz zmniejszyć koszt Lokacji, wydając 😊. Każdy wydany 😊 zmniejsza koszt o 1, do minimum 1.

! Nie możesz zmniejszyć kosztu Lokacji za pomocą zdobytych w niej 😊.

Następnie, w dowolnej kolejności, rozpatrz efekt tej Lokacji i, jeśli ma to zastosowanie, jej Ofertę Dnia. Ofertę Dnia Lokacji rozpatrujesz tylko wtedy, gdy została ona umieszczona na polu wskazanego Dnia.

Niektóre efekty wymagają wydania zasobów lub posiadania określonej liczby Tagów wśród Lokacji w twoim Kalendarzu. Możesz odwiedzić Lokację, nawet jeśli nie możesz lub nie chcesz skorzystać z jej efektów.

! Tagi Lokacji liczą się do jej własnych wymagań dotyczących Tagów.

Przykład Odwiedzenia Lokacji

Niebieski udał się do DAC i chce odwiedzić tam Lokację. Musi wybrać między Heidelbergiem a Wiedniem, ponieważ są to jedyne Lokacje w regionie DAC, które ma na ręku. Odwiedza Heidelberg. Ta Lokacja wymaga 2 Dni, więc umieszcza 2 Dni ze swojego Kalendarza w DAC, gdzie znajduje się jego Pionek. Następnie Niebieski rozpatruje efekt Heidelbergu. Nie może skorzystać z Oferty Dnia, ponieważ Lokacja została zagrana w czwartek, a jej Oferta Dnia dotyczy wtorku.



B. Napisz: wydaj 1 i odrzuć 3 z ręki, aby wziąć 4 €.

C. Odpocznij: wydaj 1 i odrzuć 3 z ręki, aby wziąć 2 ⚡.

D. Zaplanuj: wydaj 1 i dobierz 3.

! Wskazówka: w przypadku aktywności (B, C, D) umieszczasz Dni w regionie, w którym znajduje się Twój Pionek. Podobnie jak w przypadku aktywności A, ale bez konieczności posiadania Lokacji w tym regionie.

Kiedy zwiększasz swoje dochody 🏹, przesun odpowiedni znacznik zasobów o jedno pole w prawo na torze Dochodu, a następnie wybierz 1 z 2 widocznych bonusów. Jeśli znacznik znajduje się już na polu „4”, pozostaw go tam i zdobądź 2 ★. W przypadku ? wybierz 1 dowolny znacznik zasobu i go przesun.

Przykład Dochodu

⚡ Niebieski zwiększa swój Dochód Energii, więc przesun znacznik Dochodu Energii o jedno pole na torze Dochodu i natychmiast bierze 1 € lub dobiera 1.

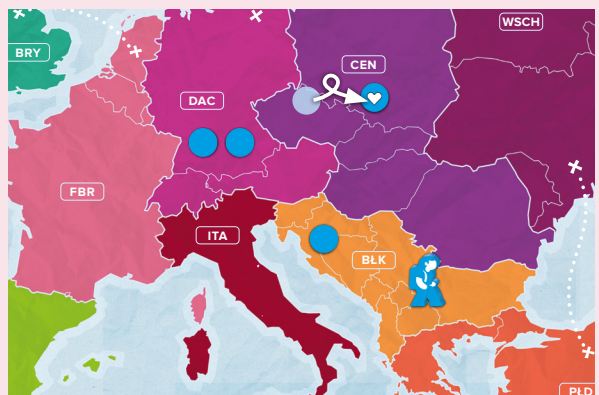
W fazie Dochodów w dalszej części tygodnia otrzyma 1 ⚡ jako dochód.




Kiedy otrzymujesz Wskazówkę ♡, odwróć jeden ze swoich Dni w dowolnym miejscu na mapie na stronę z ♡.


Przykład Wskazówki

Niebieski otrzymał Wskazówkę i zdecydował się obrócić 1 w CEN na stronę z ♡.



Kiedy zdobywasz Pocztówkę , dobierz 3 z talii Pocztówek, zatrzymaj 1, a pozostałe 2 Pocztówki odłóż na spód talii.



Cele: jeśli spełnisz warunki, na koniec gry otrzymasz  za cel górny **lub** dolny.

2.3 Dodatki

Wybierz **maksymalnie 3** z poniższych opcji i wykonaj je w dowolnej kolejności.




Każdą opcję możesz wykonać tylko w regionie, w którym znajduje się Twój Pionek.

A. Kafelki Mieszkańca:

Zapłać koszt (ciemna połowa) kafelka Mieszkańca, aby skorzystać z jego efektu (jasna połowa).




Z tej opcji możesz skorzystać maksymalnie 1 raz na turę.



Przykład Mieszkańca

Po wizycie w Heidelbergu Niebieski zdecydował się wydać , aby wziąć 1  i dobrać 1 .







B. Kafelki Listy Marzeń:

Sprawdź, czy spełniasz wymagania kafelka Listy Marzeń . Jeśli tak, weź kafelek z największą liczbą , umieść go przed sobą i natychmiast otrzymaj .





NIE możesz wybrać tej opcji, jeśli spełniony jest co najmniej jeden z poniższych warunków: nie spełniasz wymagań; masz już  z tego regionu; w tym regionie nie ma już .

C. Kafelki Festiwalu (tylko lub):

Zapłać koszt kafelka Festiwalu , weź go z planszy i natychmiast zdobądź 2 . Od tej pory możesz korzystać z jego efektu. Jeśli obok planszy znajduje się pasujący , umieść go w tym regionie.

NIE możesz wybrać tej opcji, jeśli spełniony jest co najmniej jeden z poniższych warunków: w Twoim kalendarzu na ten tydzień są jeszcze dyski Dnia między poniedziałkiem a piątkiem; masz już  z tego regionu.

Przykładowy Festiwal

Niebieski spędził sobotę w . Ponieważ jest weekend, może udać się na Karnawał w Wenecji. Zapłaci wówczas koszt wskazany na kafelku Festiwalu (2  i 1 ) i zyska 2 . Bierze kafelek Festiwalu bezpośrednio z Mapy i od tej pory może korzystać z jego efektu.



3. Punktacja regionu 1. ★★☆☆ / 2. ★

Przyznajcie punkty za każdy region zgodnie z poniższą procedurą. Aby łatwiej śledzić, które regiony zostały już podliczone, postępujcie zgodnie z kolejnością na torze regionów i przesuwajcie Walizkę w dół po zakończeniu punktacji każdego regionu.

- Gracz z największą liczbą ♡ w regionie otrzymuje 2 ★ (lub 3 ★, jeśli region ma znacznik Punktacji Bonusowej).
- Gracz z drugą ilością ♡ w regionie otrzymuje 1 ★.

! Należy pamiętać, że 1 ♡ wystarczy, aby wygrać z dowolną liczbą ●, ale nie z ♡.

W przypadku remisu w ilości ♡, wygrywa gracz z największą ilością ●. Jeśli remis się utrzymuje, wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty jak zwykle, ale w przypadku remisu na pierwszym miejscu, nikt nie otrzymuje punktów za drugie miejsce. Aby zdobyć ★ w regionie, trzeba mieć co najmniej 1 ✂. Regiony są również punktowane, gdy nie znajdują się w nich żadne ♡.

W grze dla 2 graczy:

! W trakcie podliczania ♡ przy punktacji, należy również wziąć pod uwagę kolor neutralny.

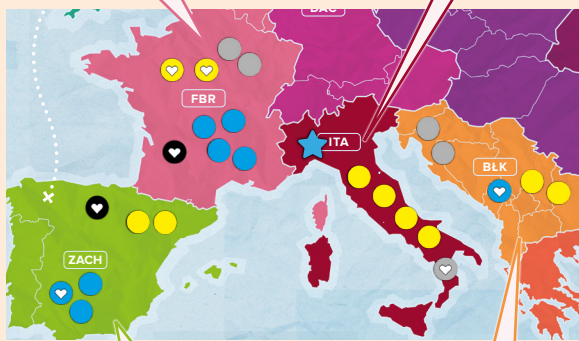
1 ♡ to więcej niż dowolna liczba ●.

Żółty: 2 ★

Czarny: 1 ★

Ze względu na znacznik Punktacji Bonusowej w tym regionie, gracz, który ma najwięcej ♡, otrzymuje 3 ★.

Szary: 3 ★ Żółty: 1 ★



Jeśli 2 lub więcej graczy ma taką samą liczbę ♡, o kolejności decyduje liczba ●.

Niebieski: 2 ★

Czarny: 1 ★

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują wskazaną liczbę ★.

Niebieski: 2 ★

Żółty: 1 ★

Szary: 1 ★

4. Odświeżenie Festiwalu (tylko w pełnej grze) 🚩

Pozostałe Festiwale na Mapie i znajdujące się obok niej należy odłożyć do pudełka.

Umieście 2 losowe nowe 🚩 w odpowiednich regionach, stroną z kosztem ku górze, a pozostałe pozostawcie obok Mapy stroną z efektem ku górze.

5. Dochód 📁

Każdy gracz bierze 2 € plus tyle zasobów, ile wskazuje jego tor Dochodu – czyli liczbę wskazaną na polu, na którym znajduje się dany znacznik zasobu.

! W tygodniu 4 nie ma faz 6 i 7.

6. Odrzuć Lokacje – do 7 🗑️ lub mniej

Każdy gracz odrzuca tyle 🗑️, ile chce, ale co najmniej do 7.

🗑️ umieszczone na Kalendarzu i 🗑️ NIE są odrzucane.

! Możesz odrzucić więcej 🗑️ niż to konieczne, aby dobrać więcej w fazie 1 (dobranie Lokacji) następnej rundy. W fazie 2 (Tydzień Zabawy) możesz mieć więcej niż 7 🗑️ na ręce.

7. Zmiana Pierwszego Gracza 🕒

Znacznik Pierwszego Gracza jest przekazywany zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Koniec gry

Po fazie Dochodu w tygodniu 4 należy podsumować końcowy wynik każdego gracza w następujący sposób:

- Każda Poczta jest warta tyle ★, ile wynosi najwyższy cel osiągnięty przez gracza.
- Wszystkie 4 pozostałe pojedyncze zasoby (€ + ⚡ + 😊 + 👤) są warte po 1 ★.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą ★!

Jeśli 2 lub więcej graczy ma najwięcej ★, wygrywa gracz (gracze) z największą liczbą ♡ i 🚩.

Jeśli nadal występuje remis, gracze dzielą się zwycięstwem!

1. Dobieranie Lokacji – do **7**

2. Tydzień Zabawy – najpierw 2.1, następnie 2.2 i na końcu 2.3

2.1 Podróż

Pozostań

-1 ⚡ za każdy
REG

-4 €

2.2 Aktywność

X

Odwiedź
Lokację

1

Napisz

-3  → 4 €

1

Odpocznij

-3  → 2 ⚡

1

Zaplanuj

+3 

2.3 Dodatki – w dowolnej kolejności

Kafelki
Mieszkańca

+

Kafelki Listy Marzeń



+

Kafelki Festiwalu



Sb

Nd

3. Punktacja
regionu

1








2

4. Odświeżenie Festiwalu
(tylko w pełnej grze)











5. Dochód

6. Odrzucenie do **7**
Lokacji
lub mniej7. Zmiana
Pierwszego
Gracza

Przegląd ikon

-  Twoje Wskazówki i dyski Dnia na Mapie
-  Możesz odwrócić 1 dysk Dnia na stronę Wskazówki w dowolnym miejscu na Mapie
-  Dobierz 3 Poczτώki, zatrzymaj 1, a pozostałe 2 odrzuć
-  Karta na dowolnym Dniu w Twoim kalendarzu
-  Możesz zwiększyć dowolny Dochód i wybrać 1 bonus

REG Dowolny region

-  Odkrywaj życie miejskie
-  Podziwiaj przyrodę
-  Poznaj historię
-  Delektuj się przysmakami
-  Wieże i mury
-  Klify i plaże
-  Sztuka i kultura
-  Religia i duchowość
-  Lód i śnieg
-  Imprezy i życie nocne

PLN / WSCH / PLD / ZACH / CEN

Położenie na mapie Europy

ITA

Półwysep włoski

FBR

Francja i region Beneluxu

BLK

Bałkany

BRY

Wyspy Brytyjskie

DAC

Region DACH
(Niemcy, Austria, Szwajcaria)

Podziękowania:

Projekt: Rodrigo Rego i Danilo Valente
Realizacja: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka
Projekt graficzny: Christian Schupp
Layout: atelier198
Poprawki do instrukcji: Pedro Latro

1 MORE
TIME
GAMES

Wydanie polskie:

Kierownik projektu: Oleksandr Ruchka
Koordynatorka projektu: Lisa Shylina
Kierownik marketingu: Albert Książek
Tłumaczenie: Filip Makówka
Korekta: Marta Choińska-Młynarczyk
Skład graficzny i DTP: Artur Patrihalo
Wydanie polskie © 2026 Geekach™
Polska, 35-302 Rzeszów
ul. Jana Twardowskiego 19
www.geekach.pl • info@geekach.pl

© 2025 - 1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13
AT-1150 Vienna
1moretimegames.com

Wszelkie prawa zastrzeżone
na całym świecie.

Obrazy z bazy danych pixabay.com
zostały zmodyfikowane w celu
uzyskania jednolitego wyglądu.