

# Bon voyage CROATIA

Spielregeln



Diana und Žarko Pintar



# Bon voyage!

Autoren:

Diana und Žarko Pintar

Spieler: 2 - 4

Minuten: 30 min.

Alter: 10+

## Einführung

Im Spiel „Bon Voyage“ schlüpfen die Spieler in die Rolle von Touristen. Die versuchen, die schönsten Erinnerungen zu sammeln, von ihren Reisen in Kroatien. Die Reisen sollen freudigen Erinnerungen werden, die am Ende des Spiels Siegpunkte bringen.

## Wir lieben Kroatien

Verschiedene Gebiete Kroatiens werden durch Farben dargestellt. Während des Zweckes des Spieles hat jede Karte ihren eigenen Wert, der durch Herzen dargestellt ist. Wir glauben, dass ganz Kroatien gleichermaßen wertvoll ist. Leider können wir mit der angegebenen Anzahl an Karten nicht alle Schönheit präsentieren, deshalb laden wir Sie ein, Kroatien zu besuchen und sich selbst von seinem ganzen Charme zu überzeugen!

2

## Inhalt

<u>Einführung</u>	2
<u>Kurzbeschreibung des Spiels</u>	3
<u>Materialübersicht</u>	3
<u>Spiel Aufbau</u>	4
<u>Komponentenübersicht</u>	6
<u>Spielablauf</u>	8
<u>A. Planungsphase</u>	8
· <u>Gepäckvorbereitung</u>	9
· <u>Reisebuchung</u>	9
· <u>Pendeln</u>	9
<u>B. Ausführungsphase</u>	10
· <u>Reise</u>	10
· <u>Reservierung annehmen</u>	10
· <u>Arbeiten</u>	12
<u>Neue Spielrunde</u>	12
<u>Souvenirs</u>	13
<u>Spielende</u>	14
<u>Wertung</u>	14
<u>Zuschreibungen</u>	1

1.



2.



1.a



1.b



1.c



6.



# Kurze Beschreibung des Spiels

Wie bei jeder anderen Reise sind auch hier die Reisegebiete wichtig. Ihre Orte sind die Gebiete Kroatiens, die durch verschiedene Kartenfarben dargestellt werden.

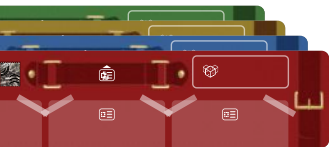
Die Reise beginnt mit einem Würfelwurf. Mit Würfel kann man verschiedene Aktionen ausführen, die man auf einer Reise braucht: Reise buchen, eine Reise vorbereiten und natürlich Geld sparen.

Geschäftsreisekarten helfen die Reisen zu finanzieren, und Attraktionskarten helfen dabei, Souvenirs zu sammeln, die man an den Kühlschrank hängt und sich am Montagmorgen an schöne Zeiten erinnert.

Am Ende der Spieler Reise gewinnt der Spieler, der es auf verschiedene Arten geschafft hat, die meisten Freudenherzen zu sammeln.

## Materialübersicht

- 56 Reisekarten,  
Davon
  - a) 8 Tour karten,
  - Karten in 6 Farben  
Jede Farbe  
enthält
    - b) 2 Geschäftsreise
    - c) 6 Urlaubsreisen
- 4 Koffer
- 4 Kühlschränke
- 12 Würfel (3 pro Spieler)
- 9 Souvenirs (Magnete)
- 1 Arbeitsplatz Karte
- 28 Geldkarten  
(16x 100 €, 8x 200 €  
and 4x 500 €)
- 1 Block für Punkte
- 4 kurze Spielregeln
- Spielregeln Heft  
(HR, ENG, DEU)



# Spielaufbau

1. Die Reisekarten, gut mischen und verdeckt den Stapel an die Mitte des Tisches stellen (im Spiel mit zwei Spieler vor dem Spiel die Karten mit der Markierung 3+ aus dem Stapel rausnehmen. 🧑)

2. Aus den Stapel platziere die Anzahl der Karten gleich der Zahl von Spieler und +2 Karten mehr in die Mitte des Tisches mit offen Karten (z. B. für 4 Spieler sind das 6 Karten). Das sind Karten aus den Reisebüro Angebot.

3. Stelle zusätzlich zum Karten von Reisebüro die Bezeichnung des Arbeitsplatzes, Souvenirs und Geldkarten.

4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich dann einen Koffer, einen Kühlschrank, kurze Regeln und Würfel (Stele die auf den Koffer) in dieser Farbe. Er nimmt auch 400 € (2x100 € + 1x200 €).

5. Jeder Spieler soll seinen Koffer so weit von den touristischen Angebotskarten entfernt platzieren, dass er genug Platz für das Erinnerungsfeld hat.

Jetzt ist alles bereit und die Reise kann beginnen!



Erinnerungsfeld

Stapel von Karten



Geld



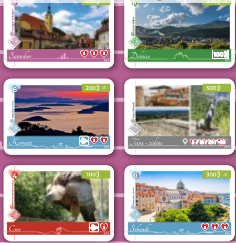
Erinnerungsfeld





Erinnerungsfeld

Reisebüro Angebot



Arbeitsplatz



Souvenirs



Erinnerungsfeld



# Komponentenübersicht

## REISEKARTE

### Namen auf den Karten

Der Name an der Karte beschreibt an welchem Ort man sich in Kroatien befindet.

Neben dem Namen der Karte befinden sich QR-Codes und

Autorenzuschreibung des Fotos.

Folgen dem QR-Code, um zur Website zu gelangen und mehrere Infos von Umgebungsbeschreibung des Ortes zu bekommen.

Gepäck Benötigtem

Preis



Bezeichnung  
3+ Spieler

Belohnung

Farbmarkierung

### Farbmarkierung

Alle Reisekarten sind farblich gekennzeichnet. Die Farbe sind Bereichen in Kroatien, wo sich die Kartenstandort befindet. Das Spiel Bon Voyage! teilt Kroatien in sechs Bereiche:

Ostkroatien

Nordkroatien

Zentralkroatien

Bergiges Kroatien

Nördliche Adria

Südliche Adria



Es gibt noch Tour Karten, die in keiner Farbe sind. Die bringen Punktzahl je nach Anzahl der Tour am Ende des Spiels.



### Belohnungen

Ein Besuch nach Kroatien ist an sich schon eine Belohnung, aber unsere Reisekarten bringen auch Belohnungen mit sich.

### Freudeherzen



bringen am Ende des Spiels punkte

### Das Geld



bekommt man, wenn man Arbeit.

### Der Attraktion

wird es dir ermöglichen Souvenirs zu sammeln. Drei Arten von der Attraktion sind:



Historisch



Adrenalin und



Natur

### Der Tour

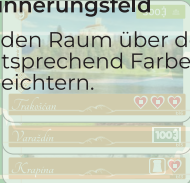
kumulative Endspielpunkte.



## KOFFER

### Erinnerungsfeld

In den Raum über deinen Koffer lege die gespielten Karten entsprechend Farben, um die Wertung am Ende des Spiels zu erleichtern.



Bezeichnung Erinnerungsfeld

Würfel Platz



3 Reservierungsfelder für gebuchte Reisen

## KÜHLSCHRANK

## SOUVENIRS



Felder von verwendeten Souvenirs

**Herzfeld**  
(hier sie gehen neu erworben, unbenutzte Souvenirs)



Gebrauchte Souvenirseite



Ungebraucht Souvenirseite

# Spielablauf

Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen:

A. Planungsphase → B. Ausführungsphase

## A. DIE PLANUNGSPHASE

Alle Spieler **nehmen gleichzeitig** ihre drei Würfel und werfen sie. **Platzieren die Würfel** an die **Stellen (Aktionen)**, an denen die **ausgeführt** werden sollte in der **nächsten Phase**. Bitte beachten das die, gewürfelten Zahlen nicht verändert werden darf. Würfeln kann man für die folgenden Aktionen verwenden:

**Gepäckvorbereitung:** stelle den/die Würfel auf die Angebotskarten des Reisebüros

**Reisebuchung:** stelle den/die Würfel auf die Reisekarten in deinen Koffer

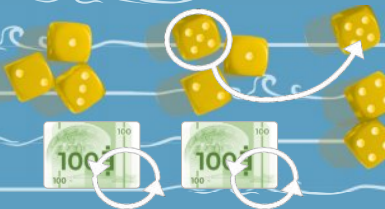
**Pendeln:** stelle den/die Würfel auf die Arbeitsplatzbezeichnung

Die Reihenfolge der Platzierung der Würfel ist freiwillig bei Spieler überlassen

In diesen Phasen kann man nur einmal den/die Würfel an einen anderen Platz wechseln.

Außerdem kann der Spieler in dieser Phase jederzeit erneut würfeln eine, zwei oder drei von seinen Würfeln, indem du 100 € pro Wurf bezahlst. Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl von Wiederholungswürfen erwerben, bevor er einen Würfel platziert.

Luka ist mit den gewürfelten Zahlen nicht zufrieden, er zahlt 100€, um noch einmal zu würfeln. Nach den neuen gewürfelten Würfeln beschließt er die 5 zu behalten und weitere 100€ zu zahlen, um die anderen Würfel neu zu würfeln. Nach diesem Wurf ist er zufrieden und behält die Würfel.



Nachdem alle Spieler ihre Würfel an den gewünschten Stellen platziert haben und vereinbart, dass sie mit der Planungsphase fertig sind, folgt die Ausführungsphase.

**Hinweis:** Möchte in der Planungsphase keiner der Spieler zuerst einen Würfel platzieren, beginnt das Spiel der Spieler mit der höchsten Würfelsumme. Zuerst legt er seine drei Würfel ab, dann folgt im Uhrzeigersinn der Rest. Bei Gleichstand würfeln alle Spieler, bis einer die höchste Würfelsumme hat.



## B. AUSFÜHRUNGSPHASE

Alle Spieler können ihre Aktionen gleichzeitig ausführen. Jeder Spieler führt seine Aktionen nacheinander **in dieser genauen Reihenfolge**:

1.Reisen → 2.Eine Reisebuchung vornehmen → 3.Arbeit

### 1. Reisen

Alle Spieler, die ihr Gepäck auf Karten im Koffer gepackt haben, reisen zu ihren Plätzen, indem sie die Karten auf das Erinnerungsfeld über dem Koffer legen. Danach legen sie die Würfel zurück in den Vorrat und gewinnen eventuell Souvenirs (siehe S.13).

### 2. Eine Reisebuchung vornehmen

Alle Spieler, die Würfel auf die Reisekarte aus dem Angebot von dem Reisebüro gesetzt haben, müssen den Karte Preis bezahlen. Karten mit mehr Würfeln nehmen am Wettbewerb teil. Spieler können wählen, ob sie den Preis für unbestrittene Reisekarten vor oder nach dem Wettbewerb bezahlen möchten.

Wenn die Reisekarte gekauft ist, lege die an einem freien Platz in deinen Koffer ab. Tour Karten werden direkt auf dein Erinnerungsfeld gelegt. Lege die Würfel wieder in den Vorrat und füllt die Angebotsfelder mit neuen Karten.

**ACHTUNG!** Wenn du nicht genug Geld oder freien Platz in deinen Koffer hast, ist deine Aktion verloren.

Marko unternimmt eine wundervolle Reise nach Ozalj. Er hat seinen Koffer bereits mit zwei Würfeln gepackt. Er verschiebt nun die Karte auf sein Erinnerungsfeld (1) und legt die Würfel wieder in seinen Vorrat zurück (2). Durch das Auslegen dieser Karte erhält er ein neues Paar von Symbolen und nimmt sich ein Souvenir, das er verdeckt auf seinen Kühlschrank legt (3).



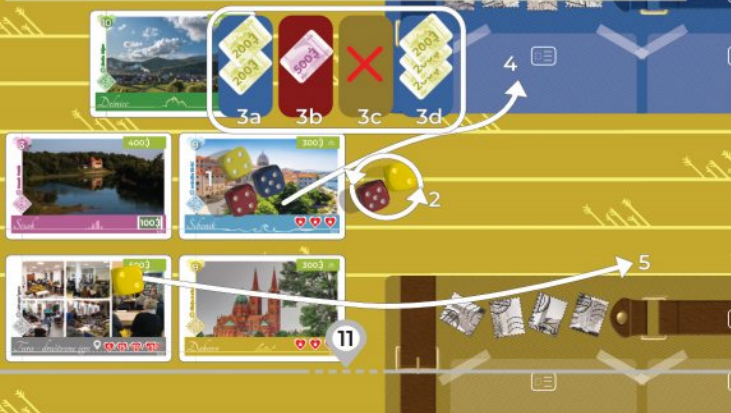
## WETTBEWERB

Wenn auf der Reisekarte aus dem Angebot des Reisebüros Würfeln von mehreren Spielern sind, folgt der Wettbewerb der Reisebuchung. Der Wettbewerb beginnt, indem alle Würfel vom größten zum kleinsten in einer Reihe auf der Karte platziert werden. Alle Würfel mit dem gleichen Wert werden erneut gewürfelt, um die Position in der Reihe zu bestimmen (z. B. wenn zwei Spieler einen Gleichstand mit Vieren haben und einer beim erneuten Würfeln eine Sechs erhält, hat er tatsächlich immer noch eine Vier, aber mit einem „höheren“ Wert). Diese Würfelreihe stellt die Reihenfolge da.

Der erste Spieler muss den gewünschten Betrag der Reiskarten anbieten (Minimum muss der Wert der Reiskarte bleiben). Jeder Spieler in der angegebenen Reihenfolge muss mehr bieten oder vom Bieten zurücktreten. Der Gewinner (der am meisten Angeboten hat) muss den Wert der Reiskarte zuzüglich des Zusatzbetrags bezahlen, um Anspruch darauf zu haben.

Spieler können nicht mehr Geld bieten, als sie haben, aber es kann passieren das man vergisst das noch Würfel an andere Reiskarte sind, die man auch bezahlen muss. Und dann bei Wettbewerb soll man auf achten das man auch für diese Karten genug Geld hat. Wenn man nicht genug Geld hat ist diese Aktion verloren.

(1) Marko (4 Rote), Luka (4 Gelbe) und Diana (6 Blaue) konkurrieren um eine Reiskarte Wert von 300 €. Da es zwischen Marko und Luka Gleichstand gibt, würfeln die erneut. (2) Marko würfelt mit 5 und Luka mit 2. Die Reihenfolge der Wettkämpfe ist also: Diana, Marko und Luka. (3) Diana beginnt mit dem Bieten mit 400 € (300 € für den Reiskarte und zusätzlich 100 €). Marko erhöht auf 500 €, Luka gibt auf und legt seine Würfel auf den Vorrat, wodurch die Aktion verloren geht. Diana bietet 600 € und Marko gibt auf. (4) Diana gewinnt die Reiskarte, für das sie 600 € bezahlen muss, um die Karten in ihren Koffer zu legen. (5) Luka war sich nicht sicher, ob er sein Tour Karte kaufen kann, wenn er den Wettbewerb gewinnt, also er gab lieber auf und kaufte es später. Nachdem er sich vom Wettbewerb zurückgezogen hat, kauft er seine Tour Karte und legt sie auf sein Erinnerungsfeld.



### 3. Arbeit

Nimm 100 € für jede Würfel, den du am Arbeitsplatz platziert hast. **Nimm dir zusätzlich:**

- Wenn du 2 Würfel mit der gleichen Nummer auf den Arbeitsplatz gelegt hast, weitere 100 €.
- Wenn du 3 Würfel mit der gleichen Nummer auf den Arbeitsplatz gelegt hast, weitere 200 €.
- Für jedes Geschäftsreisereise die du an den Erinnerungsfeld hast nehmen weitere 100 €.

Alle Geschäftsreisekarten in deinen Erinnerungsfeld werden jedes mal aktiviert bei der Arbeitsplatzaktion, unabhängig von der Anzahl der Würfel, die du eingestellt hast (. (1, 2 oder 3 Würfeln.)

Legt die Würfel zurück in den Platz für Würfel im Koffer.

**Hinweis:** Das Geld aus der Bank sollte unbegrenzt sein. In seltenen Fällen Wenn nicht genug Geld auf der Bank für alle Spieler wäre, ersetzen Sie das Geld fehlt mit eigenem Ersatz oder notieren Sie den Betrag auf Papier.





Luka (gelb) hat Würfel mit den Werten 2 und 3 auf den Arbeitsplatz gelegt. Da er keine Geschäftsreisen im Bereich Erinnerungen hat, erhält er nur 200 € (100 € pro Würfel). Diana (blau) war zweimal auf Geschäftsreise und alle drei Würfel sind 2 wert. Sie erhält insgesamt 600 €.

Marko (rot) war auf Geschäftsreise, aber da er die Würfel nicht am Arbeitsplatz platzierte, gewann er kein Geld.

### NEUE SPIELRUNDE

Nachdem die 2. Phase gespielt wurde, wird die 1. Phase wiederholt und so weiter im Kreis, bis Ende des Spiels.

## Gewinne den Souvenirs

Du bekommst ein Souvenir beim Ausführen (auf das Erinnerungsfeld legen) von den Reisekarten mit Attraktionsmarkierungen. Wenn du nach dem Platzieren der Karte eine gerade Anzahl gleichartiger Attraktionsmarker auf dem Erinnerungsfeld hast, gewinnt man ein Souvenir und du stellst ihn auf Ihrem Kühlschrank auf der inaktiven (schwarz) Seite in das Herzen Feld (  =  )

Jedes Souvenir, das am Ende des Spiels in den Herzen Feld bleibt, bringt dir 5 Punkte.

## Verwendung von Souvenirs

Du kannst das Souvenir zu jedem Zeitpunkt des Spiels in beiden Phasen verwenden. Das Souvenir wird verwendet, indem es auf die benutzte (weiße) Seite gedreht wird

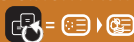
je nachdem, wofür du das Souvenir verwenden möchtest, lege das auf das Kühlschrankfeld.

Nimm 500 



=  500 

Mache eine Reise aus der Wahl aus einem Koffer ohne Gepäckwürfel.



Nimm zwei Karten vom Stapel, du darfst höchstens eine Karte auswählen den Rest unten das Stapel stellen.

Mit dem gewählten Karten ist das möglich folgenden Schritte zu machen:

- Leg die Karte kostenlos auf deinen Koffer auf das Reservierung Feld
- Lege eine Karte in dein Erinnerungsfeld aber in die entsprechende Spalet. Doch eine von deinen Karten aus den Erinnerungsfeld muss rausgespielt werden und geht unten des Staple. (Wenn die Tourkarte ausgewählt ist, muss die verwendet werden)



**ACHTUNG!** Wenn man sich für die zweite Option entscheidet, muss die Aktion abhängig von der aktuellen Anzahl an Attraktionen mit der richtigen Anzahl an Souvenirs abgeschlossen werden. Wenn man jetzt weniger Souvenirs hat, werft man die unbenutzte weg. Wenn man keine unbenutzten Souvenirs hat, kann man diese Option nicht wählen (oder man nimmt die andere Reiskarte). In dem seltenen Fall, wenn man keine von den beiden Optionen wählen kann, verliert man diesen Bonus und legt die beide Karten unter dem Stapel ab.

# Spielende

Das Ende des Spiels tritt ein, wenn die letzte Reisekarte aus dem Stapel gezogen wird.

Spieler in dieser Runde spielen alles noch normal.

Lege nach dieser Runde alle Karten auf ihre Rückseite, und hier kann man nicht mehr dir Reise buchen (auch keine Aktion aus den SOUVENIRS).

Es wird eine weitere letzte Spielrunde gespielt, in der das Reisebüro Angebot nicht mehr verfügbar ist, aber es ist mögliche noch die offenen Reisen aus dem Koffer zu spielen oder noch Geld bei der Arbeitskarte zu gewinnen.

Dann erfolgt die Wertung. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Karten auf dem Erinnerungsfeld. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Souvenirs.

## Wertung

Gewertet wird mit Karten aus dem Erinnerungsfeld wie folgt

### · Wertung durch Bereiche:

- Zähle alle Freudenherzen der farbigen Karten zusammen und multipliziere diese Summe mit der Zahl Karten dieser Farbe (einschließlich Karten ohne Herz).
- Wiederhole dieses für jede Farbe separat

### · Wertung durch Kroatien:

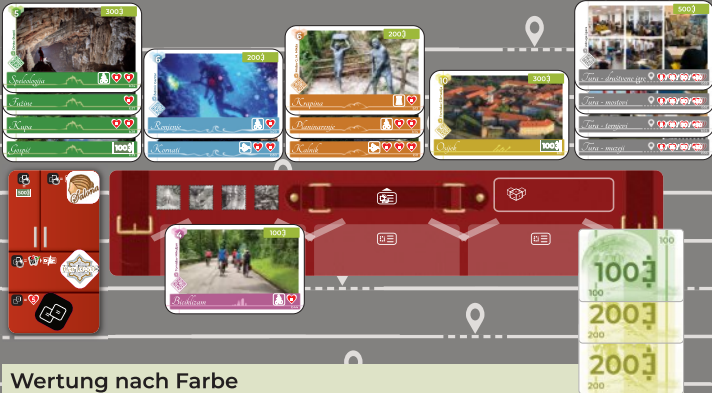
- Finde in jeder Karten Farbe die stärkste Herzenskarte (Karten mit den meisten Herzen) und multipliziere diese Summe mit der Gesamtzahl der Farben.

### · Tour karten:







- Punkte sind abhängig von der Anzahl der gesammelten Touren.
  - 1 Tour bringt 5 Punkte, 2 Touren bringen insgesamt 15 Punkte, 3 Touren bringen insgesamt 30 Punkte, jede nächste Runde bringt zusätzlich 30 Punkte

### · Souvenirs: Jedes unbenutzte Souvenir bringt 5 Punkte

### · Geld: alle 300 € verdienen 1 Punkt





### Wertung nach Farbe


- 0 Punkte für Ostkroatien,  weil es keine Herzen in der Farbe gibt
- Für Nordkroatien   $(3+2+1) \times 3$  Karten = 18 Punkte
- Für Zentralkroatien  0 Punkte, da es keine Reisekarte in Erinnerungsfeld gibt (Karten aus den Reservierungsfelder sind nicht gültig)
- Für Gebirgskroatien   $(2+1+2) \times 4$  Karten = 20 Punkte
- Für die nördliche Adria  0 Punkte, da keine Karten in der Farbe vorhanden sind
- Für die Südadria   $(2+1) \times 2$  Tickets = 6 Punkte

### Wertung durch Kroatien

2 Herzen aus dem Bergkroatien, 2 Herzen aus der südlichen Adria und 3 Herzen aus dem Norden Kroatien =  $(2+2+3) \times 4$  Sätze (Ost-, Nord- und Bergkroatien und Südadria) = 28 Punkte

**Tourenwertung:**  4 Touren = 60 Punkte

**Souvenirwertung:**  1 unbenutztes Souvenir = 5 Punkte

**Geldwertung:**  500 € = 1 Punkt (der Rest von 200 € bringt keine Punkte)

**Gesamt:**  $\Sigma$  0+18+0+20+0+6+28+60+5+1 = 138 Punkte

## Zuschreibungen

### Autoren:

Diana und Žarko Pintar

### Grafikdesign:

Maja Škripelj

### Spielregeln-Editor(ENG):

Bryan Gerding

### Fotografien:

Silvija Butković, Miroslav Vajdić, Silverije, Davor Ambreković, Želimir Gantar, Dalibor Prodanić, Tomislav Mikuljan, Damir Pahić, Boris Pintar, Mislav G.M. Mikša, Kenguur Fotografije, Antonio Blažon, Zoran Grijak, Marina M. Kavur, Hrvoje Došen, Tomislav Čižmadija, Dragan Ibišević, Nebojša Simić, Dinko Stopić, Siniša Biljan, Žarko Pintar, Maja Škripelj, Udruga RiRoll, Udruga Zaigrana Koza, Udruga "Mordele", Udruga F&St, Udruga Igranje

### Widmung:

Wir widmen dieses Spiel unseren Söhnen und Reisenden durchs Leben, Luka und Marko.

### Spielertester:

Vjeko Martinjak, Marin Subanović, Sonja Kuzmanić, Jerko Penić, Marko Radelić, Ante Kaloper, Marina Kozina, Slavica Farkaš, Filip Jakovac, Ivan Kokić, Tomislav Mikuljan, Marijan Mihić, Roman Lončar, Edin Mujadžević, Sven Nemet, Luka und Marko Pintar, Maja Škripelj, Familie Smetiško, Blanka Hazulin, Anita und Davor Ambreković, Vedran Palajić, Jakov Puceković, Tina Toplak Bažulić, Mirta Mesić, Martina Galeković, Fran Bažulić, Branimir Jurić, Želimir und Dunja Gantar, Boris Fistrić, Ivana Potočić

### Produktname:

Sretan put! - društvena igra

### Es bringt auf den Markt:

Skockane igre, Obrt za proizvodnju, prodaju i usluge

Skockane-igre.hr

### Hersteller:

Grafika-grafoprint d.o.o.

### Herkunftsland: Kroatien (EU)



### ACHTUNG:

Erstickenungsgefahr.

KLEINTEILE

Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet



EN 71-1, EN 71-2, EN 71-3  
2009/48/EEC, (88/378/EEC)

Aufbewahrungspaket zur Aufbewahrung von Spielelementen.

