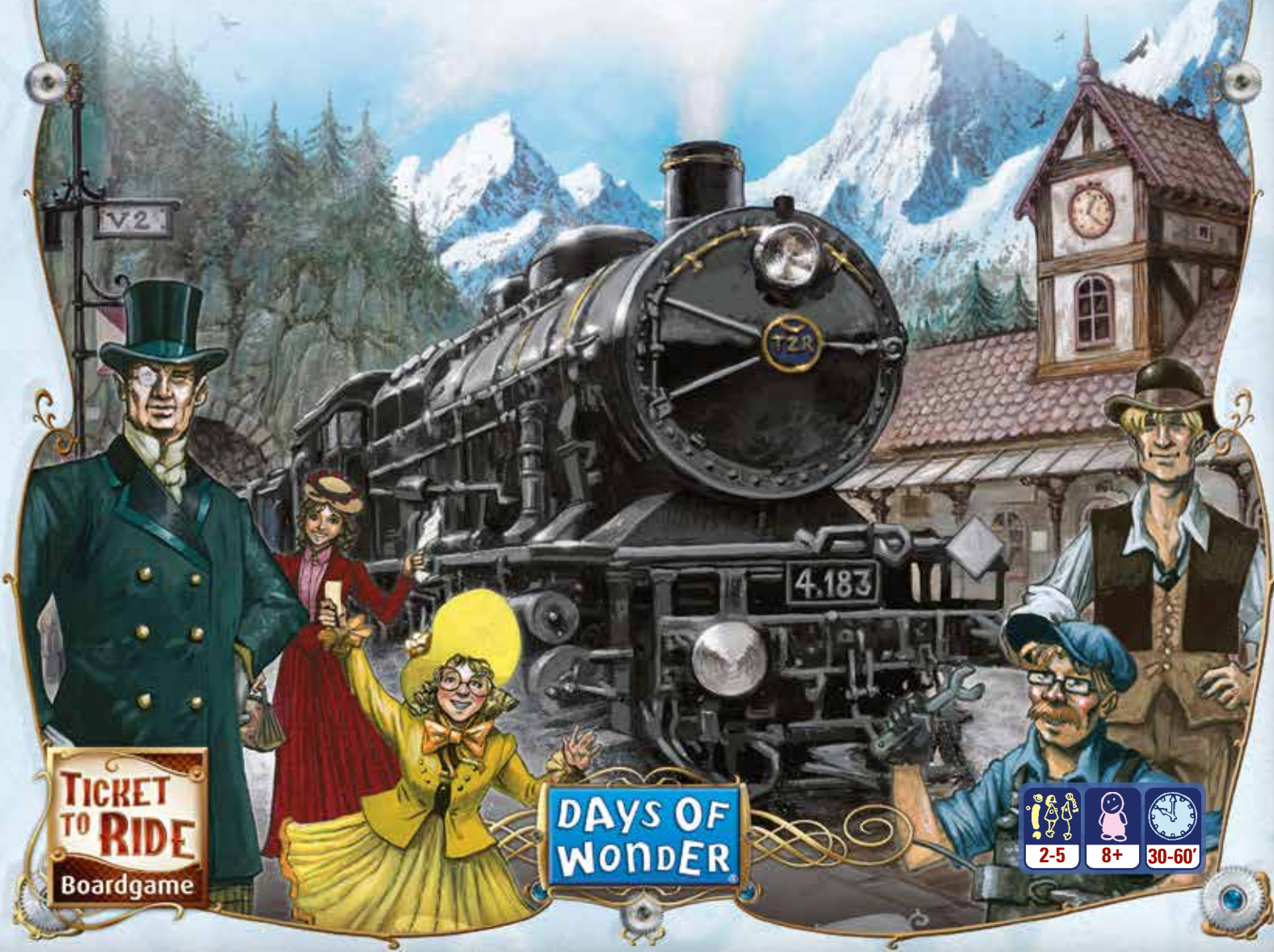


Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE® EUROPE

**ת** הגבעות המסולעות של אדינבורו ועד לרציפים המוארים של קונסטנטינופול. מהמטטאות המאובקות של פמפלונה ועד לתחנה הסוערת בברלין - כרטיס הנסיעה האירופאי יסחוף אתכם להרפתקה חדשה ברכבת - דרך הערים הגדולות של אירופה. האם תסתכנו בנסיעה דרך המנהרות החשוכות של שוויץ? האם תהיו אמיצים מספיק לעלות על המעבורת המפליגה דרך הים השחור? האם תבנו תחנות רכבת מפוארות בערי הבירה של האימפריות הישנות? כל מהלך יכול להפוך אתכם לטייקון הרכבות הגדול ביותר בכל אירופה! אז קדימה - המזוודות מוכנות, הקטר כבר ערוך לנסיעה, כולם לעלות!





# רכיבי המשחק

1 מפת משחק של אירופה

240 קרונות צבעוניים (45 בכל אחד מהצבעים: כחול, אדום, ירוק, צהוב, שחור. בנוסף מצורפים כמה קרונות נוספים חלופיים בכל צבע)

15 תחנות רכבת צבעוניות (3 בכל אחד מהצבעים - כמו הקרונות)

158 קלפים מאויירים הכוללים:



110 קלפי קרונות: 12 מכל צבע ו-14 קטרים.



6 קלפי מסלול ארוך  
על רקע כחול



40 קלפי מסלול רגיל

46 קלפי יעד



1 קלף בונוס עבור המסלול הרציף הארוך ביותר



1 קלף ניקוד

5 סמני ניקוד מעץ (אחד בכל צבע עבור עד 5 שחקנים)

1 חוברת חוקי משחק

1 קוד גישה לאתר Days of Wonder Online (בחוברת באנגלית)

## הערה חשובה

עבור שחקנים שמכירים את המשחק הראשון בסדרה זו - Ticket to Ride® יש צורך לשים לב לחוקים החדשים הקיימים במשחק הנוכחי בעניין: מעבורות, מנהרות ותחנות רכבת.

## הקמת משחק

יש לפרוש את הלוח במרכז השולחן, ולחלק לכל שחקן 45 קרונות, שלוש תחנות רכבת וסמן ניקוד - כולם מאותו הצבע שהשחקן בוחר. כל שחקן מציב את סמן הניקוד במשבצת ההתחלתית 1 על לוח הניקוד (המודפס בשולי המפה), ובמהלך המשחק - כל פעם ששחקן יקבל נקודות - הוא יקדם את הסמן שלו בהתאם.

כעת, יש לערבב את חפיסת קלפי הקרונות ולחלק לכל שחקן 4 קלפים 2, ולאחר מכן - יש להניח את החפיסה בצד הלוח ולחשוף מתוכה 5 קלפים ולמקם אותם אחד ליד השני בסמוך לחבילה עם הפנים כלפי מעלה 3.

את קלף הבונוס וקלף הניקוד יש להניח גם כן עם הפנים כלפי מעלה ליד הלוח 4 - כתזכורת לכל השחקנים.

את קלפי היעד הרגילים והארוכים יש להפריד - כאשר את קלפי המסלול הארוכים (6 קלפים עם גב כחול) יש לערבב, לחלק לכל שחקן קלף אחד 5, ולהחזיר את הקלפים הנוותרים בחזרה לקופסה בלי לחשוף אותם. את קלפי היעד הרגילים יש לערבב, לחלק 3 לכל שחקן 6, ולהניח את החפיסה עם הקלפים הנוותרים בסמוך ללוח עם הפנים כלפי מעלה.

כעת - אפשר להתחיל לשחק.

## תחילת המשחק

לפני שמתחילים לשחק, כל שחקן רשאי לבחור אילו מארבעת קלפי היעד שברשותו הוא מעוניין לשמור. השחקן יכול לבחור בחופשיות מאילו קלפים הוא רוצה להפטר - אך הוא חייב לשמור ברשותו לפחות שני קלפים. את הקלפים שהוא בחר לא לשמור - הוא משליך לקופסת המשחק בלי לחשוף את בחירתו, ואת הקלפים שהוא בחר כן להשאיר - הוא שומר עד סוף המשחק.





# מטרת המשחק

מטרת המשחק היא להיות השחקן עם כמות הנקודות הגדולה ביותר בסוף המשחק, כאשר נקודות ניתן להשיג:

- ◆ עבור בניית מסילה בין שתי ערים סמוכות על המפה.
- ◆ עבור השלמה מוצלחת של מסלול רציף בין שני ערים לפי הסימון בקלפי היעד.
- ◆ עבור השלמת המסלול הרציף הארוך ביותר עד סוף המשחק (קבלת קלף הבונוס בשווי 10 נקודות).
- ◆ עבור כל תחנת רכבת שנשארת במלאי של השחקן בסוף המשחק.

בסוף המשחק, עבור כל קלף יעד שנשאר אצל שחקן שלא בוצע בהצלחה, ירדו נקודות לאותו השחקן.

## מהלך תור במשחק

השחקן שטייל בהכי הרבה מדינות באירופה יהיה השחקן שיתחיל לשחק, כיוון לקחת התורות במשחק זה יתנהל עם כיוון השעון. במהלך תור, שחקן יכול לבצע פעולה אחת בלבד מהפעולות הבאות:

**משיכת קלפי קרונות** - השחקן יכול לבחור לקחת 2 קלפי קרונות (או קלף קטר אחד בלבד שהורם עם הפנים מעלה, ראו פרק "קטרים" להרחבה בנושא).

**בניית מסילה** - השחקן יכול לבנות מסילה על הלוח על ידי שימוש בקלפי הקרונות שהוא אסף - בהתאם לצבע וכמות המקטעים המרכיבים את המסילה. השחקן מניח קרונות בצבע שלו על גבי המסילה אותה הוא הקים - והוא מקבל ניקוד בהתאם לכמות הקרונות שהוא הציב - לפי טבלת הניקוד הקיימת בצד השמאלי העליון של הלוח.

**משיכת קלפי יעד** - השחקן מושך 3 קלפים מראש החבילה של קלפי היעד, ובוחר אילו קלפים הוא שומר לעצמו (חייבים לשמור לפחות קלף אחד).

**בניית תחנת רכבת** - השחקן יכול לבנות תחנה בכל עיר שעדיין אין בה תחנת רכבת. כדי לבנות את התחנה הראשונה - השחקן משחק קלף קרון אחד (לא משנה באיזה צבע) - ומציב את אחת מתחנות הרכבת שלו בעיר. לבניית התחנה השנייה - השחקן משחק שני קלפי קרון בעלי צבע זהה, וכדי לבנות את התחנה השלישית שלו - השחקן ישחק שלושה קלפי קרון בעלי צבע זהה.

## קלפי קרונות

ישנם שמונה סוגי קרונות בכמות של 12 קלפים מכל סוג, 141 קלפי קטר. הצבעים של כל סוגי הקרונות השונים - תואם לצבעים של המסילות השונות בין הערים שעל הלוח: סגול, כחול, כתום, לבן, ירוק, צהוב, שחור ואדום.

בפעולה של משיכת קלפים - השחקן לוקח 2 קלפי קרונות - אותם ניתן לקחת מחמישית הקלפים החשופים, או מראש חפיסת קלפי הקרונות (משיכה עיוורת). אם השחקן בוחר את אחד מחמשת הקלפים החשופים - הוא חייב למלא את מקומו באופן מידי עם הקלף הראשון בראש חפיסת קלפי הקרון.

אם השחקן בוחר בקלף קטר חשוף - זהו הקלף היחידי שהוא יכול לשלוף בתור זה (ראו "קטרים").

אם, בכל עת, שלושה מתוך חמשת הקלפים החשופים הם קטרים - יש להשליך את כל 5 הקלפים ולמשוך במקומם חמישה קלפים חדשים מראש חפיסת קלפי הקרונות.

אין הגבלה לכמות הקלפים שיכולים להיות בידו של כל שחקן.

כאשר הקלפים בחפיסת הקרונות יאזלו - יש לקחת את חפיסת קלפי הקרונות המושלכים, לערבב אותם - ולהניח אותם עם הפנים כלפי מטה - כחפיסה חדשה (יש לערבב היטב את הקלפים כדי למנוע מהסדרות שהושלכו לעלות שוב).

במקרה הבלתי סביר שחפיסת קלפי הקרונות נגמרת ולא ניתן להחליף אותה בחפיסת הקלפים המושלכים - השחקן לא יכול לבצע את פעולת משיכת קלפי הקרון, והוא צריך לבחור לבצע פעולה אחרת: לבנות מסילה, למשוך קלפי יעד או לבנות תחנת רכבת.





## קטרים



קטרים הם קלפים צבעוניים המשמשים כג'וקרים במשחק, וניתן לשחק קלפי קטר יחד עם אוסף קלפי קרון- בעת בניית מסילה, ובנוסף- קטרים חיוניים כאשר בונים מסילות מעבורת (ראו "מעבורת").

כאשר השחקן שולף בתורו קלף קטר חשוף- זה חייב להיות הקלף היחיד שהוא שולף באותו התור. במידה וקלף קטר קיים או נחשף לאחר שליפת קלף קטר ראשון, שחקן לא יכול לבחור לקחת אותו לעצמו כקלף השני.

אבל- במידה ושחקן מקבל לידיו קלף קטר בעת משיכה עיוורת (שליפת קלף מראש חפיסת קלפי הקרון)- הקלף עדיין נחשב לקלף בודד, וניתן למשוך קלף נוסף אם הוא הראשון שנשלף.

## בניית מסילה

מסילה היא סדרה רציפה של מקטעים צבעוניים (או בחלק מהמקרים- מקטעים אפורים)- בני שני ערים סמוכות על המפה.

כדי להשלים מסילה, שחקן חייב לשחק סט של קלפי קרונות בצבע זהה ובכמות שווה- לצבע ולכמות המקטעים של המסילה שברצונו לבנות.

לבניית רוב המסילות נדרש סט קלפים בצבע מסוים, כאשר קטר יכול תמיד לשמש כתחליף (ראו "דוגמא 1").

אך ישנם מסילות אפורות - אותם ניתן לבנות באמצעות סט קלפים מכל צבע אחיד (ראו "דוגמא 2").

לאחר ששחקן שיחק קלפי קרונות בצבע ובכמות הדרושה- הוא מניח קרונות פלסטיק בצבע שלו על כל אחד ממקטעי המסילה, ומשליך את כל הקלפים בהם הוא השתמש לצורך בניית המסילה- לחפיסת הקרונות המושלכים.

לאחר מכן- השחקן מקבל נקודות לפי טבלת הניקוד בהתאם לגודל המסלול, ומזיז את סמן הניקוד שלו בהתאם לכמות הנקודות שהוא צבר (ראו טבלת ניקוד בעמוד 7).

השחקן יכול לבנות כל מסילה פתוחה שקיימת על הלוח, ואינו חייב להתחבר לאחת המסילות שבנה קודם לכן, אבל המסילה חייבת להבנות בשלמותה במהלך סיבוב אחד, לדוגמא: השחקן לא יכול להניח שני קרונות במסילה של שלושה מקטעים, ולחכות לסיבוב הבא כדי להניח את הקרון השלישי.

כמו כן- במהלך תורו- שחקן יכול לבנות מסילה אחת בלבד.

### דוגמא 1



לבניית המסילה הצהובה באורך 3 מקטעים, השחקן יכול להשתמש בכל אחד מהשילובים המוצגים: שלושה קרונות צהובים, שני קרונות צהובים וקטר, קרון צהוב ושני קטרים או - שלושה קטרים.

### דוגמא 2



המסילה האפורה באורך 2 המקטעים - יכולה להבנות על ידי שני קרונות אדומים, קרון צהוב וקטר או שני קטרים.

## מסילות כפולות

ערים מסוימות מחוברות על ידי מסילות כפולות. מסילות אלו שוות במספר המקטעים ומחברות בין אותן שתי ערים. שחקן יחיד אינו רשאי לבנות על שני מקטעי המסילה במהלך המשחק.

שימו לב- ישנם מסילות שמקבילות אחת לשנייה, אך מחברות בין ערים שונות- אלו הן לא מסילות כפולות!



מסילות כפולות



מסילות מקבילות

## הערה חשובה

במשחק של 2-3 שחקנים, ניתן להשתמש במסילה אחת מתוך שתי המסילות הכפולות. שחקן יכול לבנות על כל אחת משתי המסילות בין הערים, אך אז- המסילה השנייה הכפולה הופכת לחסומה לכל השחקנים לשארית המשחק.



## מעבורות

מעבורות הן מסילות אפורות מיוחדות המקשרות שתי ערים דרך המים. מסילות אלה ניתן לזהות על ידי סמל הקטור (ים) המופיע על חלק ממקטעי המסילה שלהן.

כדי לבנות מסילת מעבורת- שחקן חייב בסט הקלפים שהוא משחק- קלף קטור אחד על כל סמל של קטור שמופיע על גבי המסילה, בנוסף לקלפי קרונות נוספים בצבע אחיד לפי כמות מקטעי המעבורת.



## מנהרות



מנהרות הן מסילות מיוחדות שמזוהות בקלות על ידי הקווים המודגשים שמקיפים כל מקטע על גבי מסילת המנהרה, והדבר המיוחד בבניית מנהרה - היא שהשחקן אף פעם לא בטוח כמה ארוכה תהיה המסילה שהוא מנסה לבנות. כדי לבנות מנהרה, ראשית השחקן צריך להניח מספר קלפים נדרשים (בעלי צבע אחיד), לפי כמות מקטעי המסילה. לאחר מכן, הוא חושף את שלושת הקלפים הראשונים מראש חפיסת קלפי הקרונות- ועל כל קלף קרון שזהה לצבע בו הוא השתמש לצורך התחלת בניית מסילת המנהרה- הוא נדרש להוסיף קלף נוסף מהיד שלו באותו הצבע (או קטור). רק אז השחקן יוכל להשלים בהצלחה את בניית המנהרה.

אם שחקן לא יכול או לא רוצה לשחק קלפים נוספים מהיד שלו בהתאם לכמות החדשה הנדרשת לבניית מסילת המנהרה- הוא לוקח את הקלפים שהוא כבר שיחק בחזרה ליד שלו, ותורו מסתיים.

בנוסף- שלושת קלפי הקרון שנחשפו- מושלכים.

זכרו שקלפי קטור הם ג'וקרים ויכולים לייצג כל צבע קרון, לכן- כל קלף קטור שנמשך מראש חפיסת הקרונות במהלך הניסיון לבנות מנהרה, מתווסף גם כן לכמות הקרונות הנדרשים על מנת להשלים את בניית המסילה.

אבל- אם שחקן מנסה לבנות מנהרה רק על ידי קלפי קטור, רק קטרים יוסיפו לכמות הקלפים הנדרשת לצורך בניית המנהרה- במידה ויחשפו כאלה בשלושת הקלפים שנחשפים.

במקרה הנדיר שאין מספיק קלפים זמינים בחפיסת קלפי הקרונות או בערימת הקלפים המושלכים לצורך חשיפת שלושת הקלפים הנדרשים כדי לקבוע את כמות הקרונות הדרושה לבניית מנהרה- הופכים רק את הקלפים הנותרים. במידה ואין קלפים זמינים בכלל- השחקן יכול להמשיך לבנות את המנהרה מבלי להסתכן בצורך להשתמש בקלפים נוספים.



שתי מנהרות מחברות בין מדריד לפמפלונה- אחת שחורה ואחת לבנה.

### דוגמא 3

השחקן השתמש בשני קלפי קטור לצורך בניית המנהרה. וקטר התגלה בקלפים שנחשפו: כעת נדרש קטור נוסף להשלמת הבנייה.

### דוגמא 2

השחקן השתמש בשני קלפים ירוקים לצורך בניית המנהרה. וקטר התגלה בקלפים שנחשפו: כעת נדרש קרון ירוק או קטור נוסף להשלמת הבנייה.

### דוגמא 1

השחקן השתמש בשני קלפים אדומים לצורך בניית המנהרה. וקרון אדום התגלה בקלפים שנחשפו: כעת נדרש קרון אדום או קטור נוסף להשלמת הבנייה.



## משיכת קלפי יעד



כל שחקן יכול לנצל את תורו כדי לקבל קלפי יעד נוספים. לשם כך השחקן מושך שלושה קלפים חדשים מראש חפיסת קלפי היעד. אם נותרו פחות משלושה קלפים בחפיסה- השחקן שולף רק מתוך מה שנשאר, ואם לא נותרו כלל קלפים- לא ניתן לבצע את הפעולה.

השחקן משמך את קלפי היעד, כעת מחליט אילו קלפים הוא מעוניין לשמור אצלו- כאשר הוא חייב לשמור אחד לפחות (הוא יכול לשמור שניים ואפילו את כל השלושה אם הוא רוצה בכך).

את הקלפים שהשחקן לא שמר- הוא מניח מתחת לחפיסת קלפי היעד, ואת הקלפים שהוא כן שמר- הוא חייב להשאיר אצלו עד להשלמתם או עד לסוף המשחק.

שמות הערים המופיעות בקלפי היעד מייצגות את שתי הערים שהשחקן אמור לחבר ביניהן, והערך המספרי בקלף מייצג את כמות הנקודות שהוא יכול להרוויח או עלול להפסיד.

אם עד סוף המשחק- השחקן מצליח ליצור חיבור של דרך רציפה עם הקרונות שלו בין שתי הערים המופיעות על קלף יעד שברשותו- הוא יקבל נקודות לפי הערך הרשום על קלף היעד, אבל- אם הוא לא יצליח בכך- הוא יאבד נקודות לפי אותו ערך.

כרטיסי היעד נשמרים בסוד מהשחקנים האחרים עד הניקוד הסופי של המשחק, ואין מגבלה לכמות קלפי היעד שניתן להחזיק בהם.



### עלות תחנת רכבת

## בניית תחנת רכבת

תחנת רכבת מאפשרת לבעליה להשתמש במסילה אחת (ואחת בלבד) של שחקן אחר, שמחוברת לעיר בה היא נבנתה- כדי לעזור לו לחבר את הערים המופיעות בקלפי היעד שברשותו.

את התחנות ניתן לבנות בכל עיר פנויה, גם אם היא לא מחוברת על ידי מסילה. בכל עיר ניתן לבנות תחנה אחת בלבד.

בכל תור שחקן רשאי לבנות תחנה אחת בלבד, ושלוש תחנות בסך הכל במהלך כל המשחק.

כדי לבנות תחנה ראשונה- על השחקן לשחק קלף קרון מהיד שלו, ולמקם את אחת מתחנות הרכבת שבצבע שלו- בעיר שנבחרה. כדי לבנות תחנה שנייה- השחקן חייב לשחק שני קלפי קרון בצבע אחיד מהיד שלו, וכדי לבנות את התחנה השלישית- נדרש סט של שלושה קלפי קרון בצבע אחיד.

כרגיל- ניתן להחליף כל מספר של קלפי קרונות על ידי קטרים.

אם השחקן משתמש באותה תחנה כדי לחבר ערים בקלפי יעד שונים שברשותו- הוא חייב להשתמש באותה מסילה שהוא משייך לתחנה שהוא בנה- לכל קלפי היעד שלו. השחקן לא חייב להכריז או לבחור באיזו מסילה מדובר- עד סוף המשחק.

כמו כן- השחקן לא מחוייב כלל לבנות תחנות רכבת- ועל כל תחנה שהוא לא בנה- הוא יקבל 4 נקודות כבנוס- בסוף המשחק.



2 או פחות קרונות אצל אחד השחקנים- מספן את תחילת הסיבוב האחרון של המשחק הנוכחי.

## סיום המשחק

כאשר במלאי של אחד השחקנים נשארים שני קרונות או פחות בסוף התור שלו, כל שחקן מקבל תור אחד נוסף (כולל השחקן שגרם לסיום המשחק). לאחר מכן- המשחק מסתיים- וכל שחקן מבצע את ספירת הנקודות הסופית שלו.

## ניקוד


במהלך המשחק, בעת בניית המסילות, השחקנים מעדכנים מיידית את הניקוד שהם צוברים בעת בניית מסילה (למרות שניתן לבדוק זאת בסיום המשחק שוב כדי להיות בטוחים).

לאחר מכן, שחקנים חייבים לחשוף את כל קלפי היעד שלהם- כאשר ערך הקלפים שנבנו בהצלחה- מתווסף לסך הנקודות של השחקן, ואילו ערך הקלפים שלא נבנו- מנוכה מסך הנקודות של השחקן.



## ארוך המסילה

## נקודות שנצברו

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

בעת בניית המסילה, מקבל השחקן באופן מיידי את כמות הנקודות לפי הטבלה בהתאם לאורך המסילה.

זכרו כי כל תחנת רכבת מאפשרת לבעליה להשתמש במסילה אחת בלבד של שחקן אחר שיוצאת או מסתיימת בעיר בה היא נבנתה - כדי לעזור לו לחבר בין ערים המופיעים בקלפי היעד שלו.

אם שחקן משתמש באותה תחנה כדי לחבר בין ערים של כמה כרטיסי יעד שונים - הוא חייב גם להשתמש באותה מסילה לכל אותם קלפי יעד.

כל שחקן מוסיף 4 נקודות לסך הניקוד שלו - על כל תחנת רכבת שהוא לא בנה.

לבסוף, השחקן שהרכיב את המסלול הרציף הארוך ביותר על הלוח - מקבל את קלף הבונוס "אקספרס אירופאי" - שמעניק 10 נקודות בונוס בסוף המשחק. בעת השוואת אורכי מסלולים - יש לקחת בחשבון רק מסלולים רציפים של קרונות פלסטיק באותו הצבע - כאשר מסלול רציף עשוי

לכלול לולאות ולעבור דרך אותה העיר יותר מפעם אחת - אך עדיין כל קרון הממוקם בדרך הזו נספר רק פעם אחת.

תחנות רכבת ומסילות של שחקנים אחרים בהם תחנות הרכבת מאפשרות גישה לצורך השלמת קלפי היעד - לא נחשבים כחלק ממסלול רציף ולא נחשבים בעת חישוב קבלת הבונוס ל"אקספרס אירופאי".

במידה וקיים תיקו למסלול הרציף הארוך ביותר - כל השחקנים החולקים אותו - יקבלו 10 נקודות בונוס.

השחקן עם מספר הנקודות הרב ביותר - מנצח!

אם קיים תיקו - השחקן שהשלים הכי הרבה קלפי יעד מבין אותם שחקנים - הוא המנצח!

אם עדיין קיים תיקו - השחקן שהשתמש במספר הנמוך יותר של תחנות רכבת - הוא המנצח!

במידה ועדיין קיים תיקו - השחקן עם קלף האקספרס האירופאי הוא המנצח...



קלף "אקספרס אירופאי"

## נקודות שנצברו

ניקוד סופי



בונוס עבור "אקספרס אירופאי"

+4 נקודות עבור כל תחנת רכבת שלא בשימוש

בונוס/ קנס עבור קלפי יעד

ניקוד נוכחי



# תוכן עניינים

4	..... מסילות כפולות
5	..... מעבורות
5	..... מנהרות
6	..... משיכת קלפי יעד
6	..... בניית תחנת רכבת
6	..... <b>סיום המשחק</b>
7	..... <b>ניקוד</b>

2	..... <b>רכיבי המשחק</b>
2	..... <b>הקמת המשחק</b>
2	..... <b>תחילת המשחק</b>
3	..... <b>מטרת המשחק</b>
3	..... <b>מהלך תור במשחק</b>
3	..... קלפי קרונות
4	..... • קטרים
4	..... בניית מסילה

## Days of Wonder Online

### Register your boardgame

ניתן למצוא את הקוד שלכם בחוברת ההוראות באנגלית



בחוברת באנגלית תוכלו למצוא את כרטיסי הרכבת שלכם ל **Days of Wonder Online**! - קהילת שחקני הלוח האינטרנטית שם תוכלו לשחק עם כל החברים שלכם!

הירשמו ב [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com) וגלו אתר מלא בגיוונים שונים למשחק, מפות ועוד. לחצו באתר על "New Player" ועקבו אחר ההוראות.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

## קרדיטים

יוצר המשחק: אלן ר. מון  
מעצב המשחק: ג'וליאן דלוול  
תרגום לעברית: מעיין בן סיטון  
הגהה לשונית: שולמית שריג  
עריכה גרפית: פזית מורי



זכויות יוצרים 199, 2004-2005 Days of Wonder רחוב ראשון, מחלקה 340 לוס אלטוס, קליפורניה, 94022.  
Days of Wonder | Ticket to Ride רשומים בזכויות יוצרים לחברת Days of Wonder, כל הזכויות שמורות.

הערה גאוגרפית: השתדלנו ליצור ייצוג מדויק של הגבולות הפוליטיים של אירופה לשנת 1901 ולשמר את שמות הערים ואת השפה המקומית שלהם בזמן המיוחס. למען מטרת משחק בלבד - נאלצו להזיז במעט את מיקומם של מספר ערים על המפה.

המשחק משווק בישראל על ידי **הקוביה משחקים בע"מ**,  
ח.פ. 3146696-51, טל: 03-9702192, ת.ד. 15 בית נחמיה 73140



[www.hakubia.com](http://www.hakubia.com)