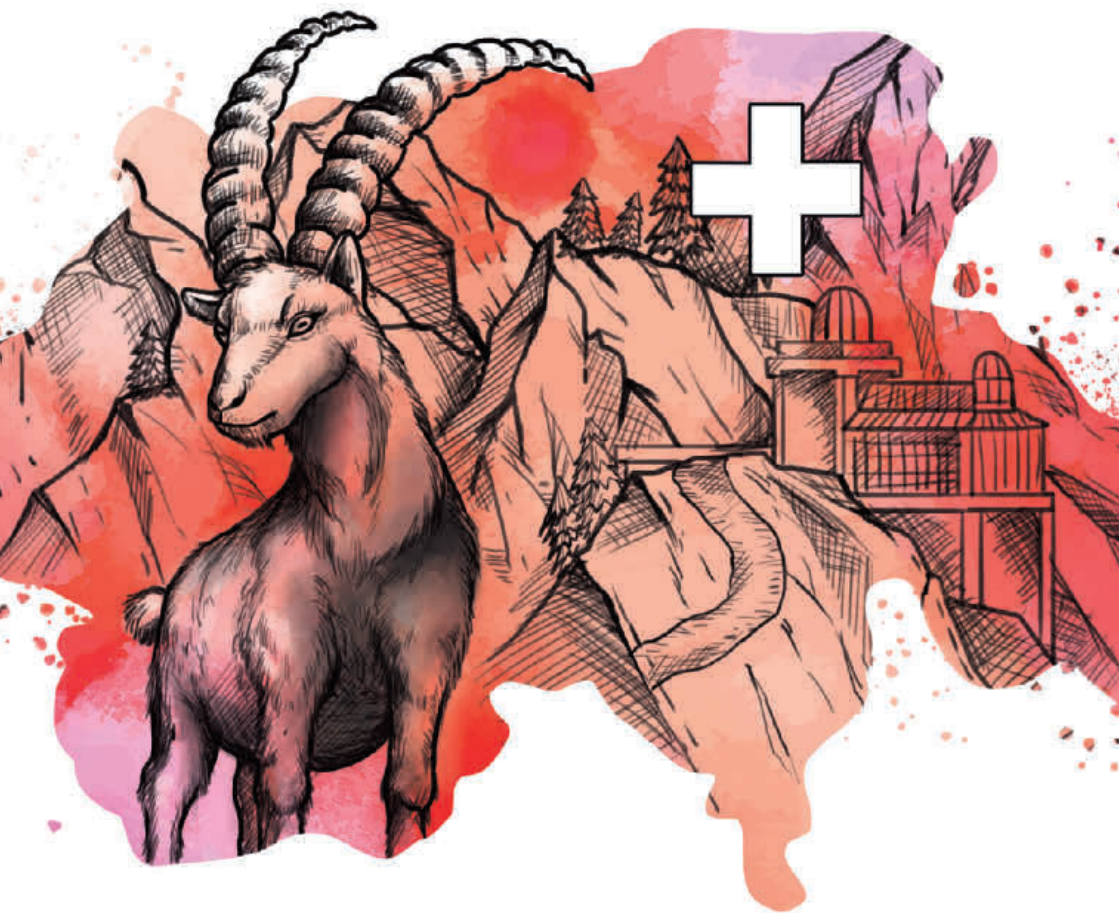


Schweizer Reise

Voyage en Suisse




Carlit

www.carlit.ch



INHALTSVERZEICHNIS | SOMMAIRE | INDICE | TABLE OF CONTENTS

Schweizer Reise	Deutsch	Seite	4 – 10
Voyage en Suisse	Français	pages	11 – 17
Viaggio in Svizzera	Italiano	pagine	18 – 24
Tour of Switzerland	English	pages	25 – 31

SCHWEIZER REISE

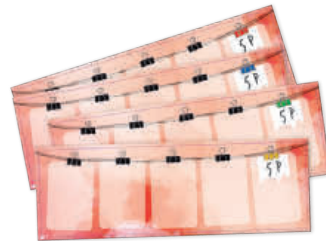
Eisige Luft weht dir ins Gesicht. Schnee knirscht unter deinen Füßen. Das Panorama ist einfach unglaublich. Du stehst auf dem Jungfrauoch und blickst über die Schweiz. Ein einmaliges Gefühl! Schnell ein Foto, dann geht es weiter mit deiner Schweizer Reise. Es gibt vieles zu entdecken. In Broc willst du die berühmte Schweizer Schokoladenfabrik Maison Cailler besichtigen. Und vielleicht hast du Glück und dir gelingt im Nationalpark ein Foto von einem Steinbock! Aber leider sind deine Ferien bald vorbei. Nur wer gut plant, schafft es vor Ferienende, möglichst viel von der Schweiz zu sehen. Etwas Glück brauchst du bei so einer Reise natürlich auch. Ein spannendes Spiel für alle Schweiz-Fans.

Anzahl Spieler 2-4
Alter 8+
Spieldauer 30-40 Minuten

Inhalt:



Spielplan



4 Foto-Legetafeln



20 Fotokarten
(4 pro Sehenswürdigkeit)



12 Spielfiguren



4 Punktmarker



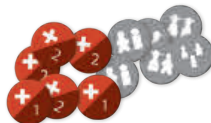
4 Würfel



60 Zielkarten



1 Kalendermarker
Fähnchen rot



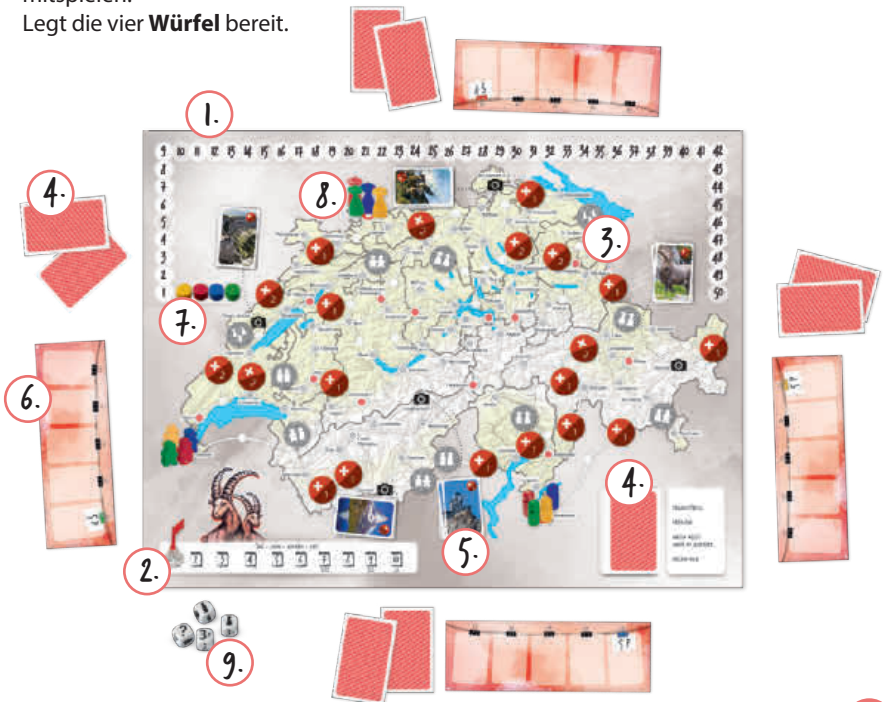
31 Entdeckungsplättchen



48 Ereigniskarten
(12 pro Sprache:
Deutsch, Französisch,
Italienisch, Englisch)

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte des Spieltisches.
2. Setzt den **Kalendermarker** „Fähnchen rot“ auf den ersten Reisetag: Feld Tag 1 im Kalender.
3. Legt alle **Entdeckungsplättchen** beliebig auf die weißen Kreise auf dem Spielplan. Die Plättchen können auch zuerst verdeckt gemischt werden, dann auf die weißen Kreise gelegt und schliesslich umgedreht werden.
4. Mischt alle **Zielkarten** und verteilt jedem Spieler verdeckt zwei Zielkarten. Die Spieler dürfen ihre eigenen Zielkarten ansehen. Mischt die restlichen Zielkarten mit den **Ereigniskarten** zusammen und legt diese verdeckt auf das Feld „Nachziehstapel“.
5. Legt auf die fünf Felder des Spielplans alle vier **Fotokarten** der entsprechenden Sehenswürdigkeit. Die Fotokarte mit dem 2 Punktesymbol sollte jeweils zuoberst liegen.
6. Verteilt jedem Spieler eine **Foto-Legetafel**. Diese zeigt in der Klammer mit dem Punktesymbol 5 P seine Spielerfarbe.
7. Setzt für jeden Spieler den **Punktemarker** seiner Farbe auf das Startfeld der Punkteleiste.
8. Jeder Spieler hat drei gleichfarbige, aber unterschiedlich aussehende **Reisende**. Setzt für jeden Spieler je eine seiner Figuren auf die roten Startfelder Basel, Genf und Mendrisio. Auf jedem der drei Startfelder sollten danach so viele gleiche Figuren in unterschiedlichen Farben stehen, wie Spieler mitspielen.
9. Legt die vier **Würfel** bereit.



SPIELZIEL

Mit einer kleinen Reisegruppe entdeckst du die Schweiz. Dabei starten deine drei Reisenden je an einem anderen Ort der Schweiz: einer in der Deutschschweiz (in Basel), einer im Tessin (in Mendrisio) und einer in der Westschweiz (in Genf). Du gewinnst das Spiel, wenn du mit deinen drei Reisenden **am meisten Punkte** sammelst. Dafür müssen deine Reisenden möglichst viele Zielorte erreichen, Entdeckungen machen und Sehenswürdigkeiten fotografieren.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler ist der Reiseleiter und ist verantwortlich für die Kalenderführung während des Spiels. Er beginnt das Spiel und hat einen Zug. Ein Zug besteht aus **1. Würfeln und Nachwürfeln** und **2. Würfelerggebnis ausführen**. Danach ist der nächste Spieler im Gegenuhrzeigersinn am Zug und so weiter. Immer wenn der Reiseleiter wieder an die Reihe kommt, beginnt ein neuer Reisetag. Der Reiseleiter setzt den Kalendermarker um einen Tag weiter.

1. Würfeln und Nachwürfeln

Wenn du am Zug bist, würfelst du mit allen Würfeln. Passt dir das Ergebnis, kannst du es gleich ausführen. Du darfst aber auch ein zweites oder drittes Mal würfeln. Dabei spielt es keine Rolle, ob du jeweils alle Würfel verwendest oder die passenden liegen lässt. Spätestens nach deinem dritten Wurf steht das Ergebnis aber fest.

2. Würfelerggebnis ausführen

Das Würfelerggebnis gibt dir die Aktionen für deinen Zug:



Zeigt ein Würfel einer der drei **Reisenden**, kannst du diesen Reisenden deiner Farbe um einen Ortspunkt auf dem Spielplan bewegen.



Zeigt ein Würfel ein **Fragezeichen**, kannst du einen beliebigen deiner drei Reisenden um einen Ortspunkt bewegen.



Zeigt ein Würfel das **Karten-Symbol**, kannst du vom verdeckten Nachziehstapel eine Karte ziehen und geheim ansehen. Ist es eine Zielkarte, kannst du diese Karte behalten. Wenn du die Zielkarte nicht behalten willst, legst du sie offen auf den Ablagestapel.

Ziehst du statt einer Zielkarte eine **Ereigniskarte**, **muss** diese **sofort gelesen werden**. Der Text auf der Ereigniskarte, sagt dir, was zu tun ist.

Nachher legst du die Karte auf den Ablagestapel. Anschliessend kannst du deine Reisenden gemäss Würfelergebnis weiterziehen. Ereigniskarten darfst du nie aufbewahren.

Es kann vorkommen, dass du bei einer Ereigniskarte auf einem Ortspunkt landest, auf dem bereits ein Reisender steht oder dass mehrere Reisende gleichzeitig auf einen Ortspunkt gezogen werden. Bei Ereigniskarten ist es erlaubt, dass mehrere Reisende auf einem Ortspunkt zu stehen kommen.

Zeigt ein Würfel das **Dreifach-Symbol**, kannst du damit ein anderes Würfel-Symbol verdreifachen.

Wenn du zum Beispiel diese beiden Würfel kombinierst, kannst du den abgebildeten Reisenden nicht nur einen Ortspunkt weit bewegen, sondern gleich drei Ortspunkte.



Du kannst den Dreifach-Würfel auch mit einem gewürfelten Karten-Symbol kombinieren. Dann darfst du statt einer Karte gleich drei Karten vom Nachziehstapel ziehen. Davon darfst du so viele behalten, wie du möchtest. Jene, die du nicht möchtest, legst du offen auf den Ablagestapel. Alle Ereigniskarten, die du ziehst, führst du sofort aus und legst sie danach beiseite.



Kombinierst du ein Fragezeichen-Würfel mit einem Dreifach-Würfel, musst du dich für einen Reisenden entscheiden, den du um drei Ortspunkte ziehst. Du kannst den Wurf nicht auf mehrere Reisende aufteilen.



Wichtig:

- Es ist nicht erlaubt mehrere Dreifach-Würfel zu kombinieren.
- Zeigen nach dem letzten Wurf drei Würfel ein Dreifach-Symbol, so verfallen davon zwei ersatzlos.



In welcher Reihenfolge du die Würfelergebnisse ausführst, ist dabei ganz dir überlassen. Es ist aber meistens sinnvoll, zuerst die Zielkarten-Würfel auszuführen. So weisst du vor dem Spielzug deiner Reisenden, wo deine nächsten Ziele liegen.

Die Würfel, die du bereits ausgeführt hast, legst du am besten beiseite. Dann hast du den Überblick, welche Spielzüge noch zu erledigen sind.

So bewegst du deine Reisenden richtig

Wenn du einen deiner Reisenden von einem Ortspunkt zu einem anderen bewegst, spielt es keine Rolle, wie der Ortspunkt aussieht. Es kann ein grauer, roter oder weisser Punkt sein, es kann ein Fotoapparat-Symbol (Sehenswürdigkeit) oder ein Entdeckungsplättchen sein.

Du kannst deine Reisenden in beliebiger Richtung bewegen. Es ist erlaubt, einen Reisenden im gleichen Zug vor- und zurückzubewegen.



Steht auf einem Ortspunkt bereits ein anderer Reisender, überspringst du den Ortspunkt einfach. Dasselbe gilt für die weissen Kreise, wo bereits jemand das Entdeckungsplättchen eingesammelt hat. Wenn du einen oder mehrere Ortspunkte überspringst, zählt dies als ein Schritt. Die dargestellte Spielsituation; Figur gelb zieht von Rapperswil direkt nach St. Gallen, da beim weissen Kreis kein Plättchen mehr vorhanden ist und der weisse Punkt durch die rote Spielfigur besetzt ist. Dies zählt als ein Schritt.



Zielkarten - Reiseziele erreichen

Deine Zielkarten zeigen dir, welche Orte du auf deiner Reise ansehen möchtest. Erreichst oder überspringst du mit einem deiner Reisenden einen Ortspunkt, von dem du die Zielkarte besitzt, hast du eines deiner Ziele geschafft. Setze zur Belohnung deinen Punktemarker auf der Punkteleiste um drei Punkte weiter. Die erfüllte Zielkarte legst du offen auf den Ablagestapel.

Ziehst du während des Spiels eine neue Zielkarte und einer deiner Reisenden steht zufälligerweise bereits am Zielort, hast du die Karte erfüllt und erhältst drei Punkte. Du bist schlicht und einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort!

Fotokarten - Sehenswürdigkeiten

Erreichst oder überspringst du mit einem deiner Reisenden das Fotoapparat-Symbol einer Sehenswürdigkeit, darfst du dir die oberste Fotokarte nehmen und auf ein freies Feld auf deiner Foto-Legetafel legen. Die Fotokarten zählen am Ende des Spiels einen oder zwei Punkte. Du darfst von jeder Sehenswürdigkeit nur eine Fotokarte einsammeln.



Entdeckungsplättchen

Erreichst oder überspringst du mit einem deiner Reisenden ein Entdeckungsplättchen, sammelst du dieses ein.

Die roten Entdeckungsplättchen zählen bei Spielende einen oder zwei Punkte. Du kannst sie verdeckt vor dir sammeln.



Die grauen Entdeckungsplättchen darfst du erst einsetzen, nachdem du alle deine Würfelaktionen ausgeführt hast. Du darfst die darauf abgebildeten Reisenden deiner Farbe um je einen Ortspunkt bewegen. Wenn du die grauen Plättchen nicht nutzen willst, verfallen sie sofort und du legst sie in die Schachtel zurück.

SPIELLENDE

Bei 4 Spielern endet die Schweizer Reise nach 7 Tagen. Bei 3 Spielern endet die Reise nach 9 Tagen und bei 2 Spielern nach 10 Tagen. Setzt der Reiseleiter den Kalendermarker auf den letzten Reisetag (7, 9 oder 10), wird die Runde noch fertig gespielt. Danach endet die Reise und es wird ausgewertet.

AUSWERTUNG

Geht folgende Liste durch und setzt jeweils euren Punktemarker um die erreichten Punkte auf der Punkteleiste vor.

- Jede **Sehenswürdigkeit** zählt so viele Punkte, wie auf der **Fotokarte** aufgedruckt sind.
- Habt ihr die **Foto-Legetafel vollständig** (5 Fotokarten), erhaltet ihr 5 Punkte zusätzlich.
- Jedes von euch gesammelte **rote Entdeckungsplättchen** gibt euch so viele Punkte wie aufgedruckt.
- Für jede **nicht erfüllte Zielkarte** verliert ihr 3 Punkte. Zieht euren Punktemarker um die verlorenen Punkte auf der Punkteleiste zurück.

Wer nach der Auswertung auf der Punkteleiste zuvorderst steht, gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten der gesammelten Fotokarten. Lässt sich immer noch kein eindeutiger Sieger ermitteln, gewinnen sie diese Spielrunde gemeinsam.

NO(H) FRAGEN?

Warum haben auf dem Spielplan einzelne Punkte unterschiedliche Farben?

Die Farben helfen euch, damit ihr euch besser in der Schweiz zurechtfindet:

- Die **grauen Ortspunkte** verweisen auf die Zielkarten.
- Die **roten Ortspunkte** verweisen auf die Ereigniskarten.
- Die **weissen Ortspunkte** haben keine spezielle Bedeutung. Beim Reisen müsst ihr diese Punkte aber trotzdem mitzählen.
- Auf den **weissen Kreisen** liegen die Entdeckungsplättchen. Sind die Plättchen eingesammelt, könnt ihr die Kreise einfach überspringen.
- Die **Fotoapparat-Symbole** verweisen auf Sehenswürdigkeiten. Wenn ihr das Fotoapparatfeld bereist oder überspringt, bekommt ihr die entsprechende Fotokarte.

Kann ich Zielkarten, die ich einmal genommen habe, einfach so auf den Ablagestapel legen?

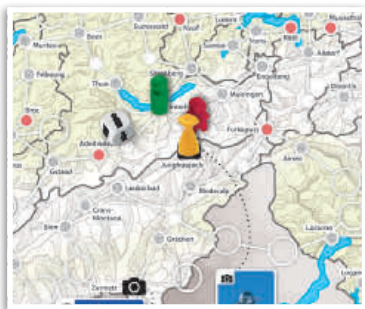
Nein. Wenn du dich entschieden hast, eine Zielkarte zu nehmen, darfst du diese während des Spiels nicht mehr abwerfen. Es sei denn, du erreichst den Zielort mit einem deiner Reisenden.

Kann ich beliebig viele Zielkarten auf der Hand haben?

Ja. Aber denke daran: Jede Zielkarte, die du nicht erfüllst, gibt bei Spielende drei Minuspunkte.

Kann ein Reisender einen Ort am Ende eines Weges bereisen, wenn dieser durch einen Reisenden besetzt ist?

Ja. Der Reisende zieht dann mit einem Zug hin und zurück, als ob er den Ort überspringen würde.



Ein Beispiel (siehe Bild): Der grüne Reisende steht in Interlaken und kann gemäss Würfel 1 Feld ziehen. Er beabsichtigt, die Fotokarte «Jungfrauoch» zu ergattern. Der Ort vor ihm ist mit einem roten Reisenden und das Fotoapparat-Symbol «Jungfrauoch» mit einem gelben Reisenden besetzt. Da beide Felder besetzt sind, kann der grüne Reisende die Fotokarte «Jungfrauoch» in einem Schritt holen: Er zieht gemäss Würfelerggebnis 1 Schritt über das Fotoapparat-Symbol «Jungfrauoch» hinweg bis Meiringen oder wieder zurück nach Interlaken.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

Autor: ©Daniel Fehr, www.danielfehr.ch
©2020 Carlit + Ravensburger AG, Würenlos 58.403.149



VOYAGE EN SUISSE

Un vent glacial balaie ton visage. La neige crisse sous tes pieds. Le panorama est tout simplement à couper le souffle. Tu te trouves sur la Jungfrauoch et la Suisse est à tes pieds. Une sensation exceptionnelle! Prends vite une photo, puis poursuis ton voyage en Suisse. Il y a tant à découvrir! A Broc, tu peux visiter la Maison Cailler, la célèbre chocolaterie suisse, et à Lausanne le Musée Olympique. Et peut-être auras-tu la chance de pouvoir photographier un bouquetin dans le parc national! Mais hélas, tes vacances seront bientôt terminées. Seuls ceux qui ont bien planifié leur séjour pourront voir le plus de choses possibles en Suisse avant la fin de leur séjour. Bien sûr, il faut un peu de chance pour un voyage comme celui-ci. Un jeu captivant pour tous les fans de la Suisse.

Nombre de joueurs 2-4
Age 8+
Durée 30-40 minutes

Contenu:



1 plateau de jeu



4 tableaux photo



20 cartes photo
(4 par attraction)



12 figurines



4 marqueurs
de points



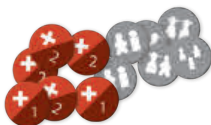
4 dés



60 cartes de destination



1 marqueur de
calendrier
«drapeau rouge»



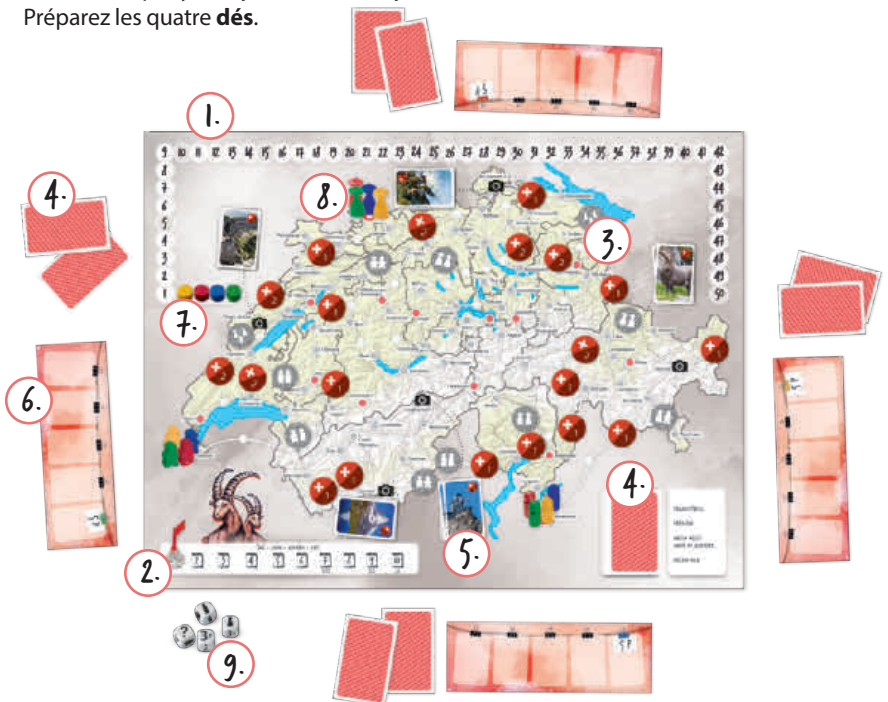
31 plaquettes de découverte



48 cartes événement
(12 par langue:
allemand, français,
italien, anglais)

PRÉPARATION

1. Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
2. Placez le **marqueur de calendrier** «drapeau rouge» sur le premier jour du voyage: Champ 1 sur le calendrier.
3. Placez toutes les **plaquettes de découverte** sur les cercles blancs du plateau de jeu. Vous pouvez également mélanger les plaquettes (face cachée), puis les placer sur les cercles blancs et enfin les retourner.
4. Mélangez toutes les **cartes de destination** et donnez à chaque joueur deux cartes de destination face cachée. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes de destination. Mélangez les cartes de destination restantes avec les **cartes événement** et placez-les face cachée sur le champ prévu pour la pioche.
5. Placez quatre **cartes photo** de la vue correspondante sur chacun des cinq champs du plateau de jeu. La carte photo avec le symbole de 2 points doit être placée au-dessus.
6. Distribuez à chaque joueur un **tableau photo**. Ce tableau montre la couleur du joueur entre parenthèses avec le symbole de points 5 P.
7. Pour chaque joueur, placez le **marqueur de points** de sa couleur sur la case de départ du ruban de points.
8. Chaque joueur a trois **voyageurs** de la même couleur, mais de différentes en apparence. Pour chaque joueur, placez une de ses figurines sur les cases de départ rouges Bâle, Genève et Mendrisio. Chacune des trois cases de départ doit alors comporter autant de figurines identiques de couleurs différentes qu'il y a de joueurs dans le jeu.
9. Préparez les quatre **dés**.



BUT DU JEU

Vous partez à la découverte de la Suisse avec un petit groupe de voyageurs. Vos trois voyageurs partiront chacun d'un endroit différent en Suisse: un en Suisse alémanique (à Bâle), un au Tessin (à Mendrisio) et un en Suisse romande (à Genève). Vous gagnez le jeu lorsque vous accumulez **le plus de points** avec vos trois voyageurs. Pour ce faire, vos voyageurs doivent atteindre le plus grand nombre de destinations possibles, faire des découvertes et photographier des attractions.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur est le guide touristique et est responsable de la tenue du calendrier pendant la partie. Il commence la partie avec son tour de jeu. Un tour de jeu consiste à **1. lancer les dés et les relancer** et **2. exécuter le résultat des dés**. C'est ensuite au tour du joueur suivant (on joue dans le sens anti-horaire). A chaque fois que c'est au tour du guide touristique, une nouvelle journée de voyage commence. Le guide touristique déplace le marqueur de calendrier sur le jour suivant.

1. Lancer les dés et les relancer

Lorsque c'est ton tour, tu lances tous les dés. Si le résultat te convient, tu peux exécuter les actions en fonction des dés. Mais tu peux aussi lancer les dés une deuxième ou une troisième fois. Dans ce cas, cela n'a pas d'importance si tu lances tous les dés ou seulement une partie. Mais au plus tard après le troisième lancer de dés, le résultat est définitif.

2. Exécuter le résultat des dés

Le résultat du jet de dés te dicte les actions pour ton tour:



Si un dé montre l'un des trois **voyageurs**, tu peux déplacer ce voyageur de ta couleur vers un point de localisation sur la carte.



Si le dé montre un **point d'interrogation**, tu peux déplacer n'importe lequel de tes trois voyageurs d'un point de localisation.



Si un dé montre le **symbole de carte**, tu peux tirer une carte de la pioche (face cachée) et la regarder sans la montrer aux autres joueurs. Si c'est une carte de destination, tu peux la garder. Si tu ne veux pas la garder, place-la – face visible – sur la pile de défausse.

Si tu tires une **carte événement** au lieu d'une carte de destination, tu dois la **lire immédiatement**. Le texte de la carte événement t'indique ce qu'il faut faire. Ensuite, tu déposes la carte sur la défausse. Ce n'est qu'après que tu peux déplacer tes voyageurs selon le résultat du dé. Tu ne peux jamais conserver les cartes événement.

Il peut arriver que tu tombes sur un lieu de la carte où se trouve déjà un autre voyageur (ou plusieurs) à cause d'une carte événement: avec les cartes événement, il est permis à plusieurs voyageurs de se retrouver au même endroit.

Si un dé montre le **symbole 3x**, tu peux tripler un autre résultat du dé.

Par exemple, si tu combines ces deux dés, tu peux déplacer le voyageur indiqué de trois points de localisation à la fois au lieu de seulement un point.



Tu peux également combiner le dé 3x avec un symbole de carte sur les dés. Tu peux alors tirer trois cartes au lieu d'une seule. Tu peux en garder autant que tu le veux. Pose celles que tu ne souhaites pas garder sur la pile de défausse. Toutes les cartes événement que tu tires doivent être exécutées immédiatement avant d'être mises de côté.



Si tu combines un point d'interrogation avec un dé 3x, tu dois choisir un voyageur qui se déplace de trois points de localisation. Tu ne peux pas répartir les points sur plusieurs voyageurs.



Important:

- Il n'est pas permis de combiner plusieurs dés 3x.
- Si trois dés montrent un symbole 3x, après le dernier lancer, tu perds deux dés 3x sans remplacement.



L'ordre dans lequel tu exécutes le résultat des dés dépend entièrement de toi. Toutefois, il est généralement judicieux d'exécuter d'abord les dés des cartes de destination. Ainsi, tu sais où se trouvent les prochaines destinations avant que tes voyageurs ne se déplacent.

Mets de côté les dés que tu as déjà exécuter le résultat. Tu auras alors une vue d'ensemble des déplacements qui doivent encore être effectués.

Déplacer les voyageurs

Lorsque tu déplaces un de tes voyageurs d'un point à un autre, peu importe la couleur du point de départ. Il peut s'agir d'un point gris, rouge ou blanc, d'une icône de caméra (attraction) ou d'une plaquette de découverte.

Tu peux déplacer tes voyageurs dans n'importe quelle direction. Il est permis de faire avancer ou reculer un voyageur au sein d'un seul tour de jeu.



Si un autre voyageur se trouve déjà sur un point, il suffit de sauter ce point. Il en va de même pour les cercles blancs où quelqu'un a déjà recueilli la plaquette de découverte. Si tu sautes un ou plusieurs points de localisation, cela compte comme un déplacement d'un seul champ.

La situation de jeu représentée: la figurine jaune se déplace directement de Rapperswil à Saint-Gall, car il n'y a plus de plaquette sur le cercle blanc et le point blanc est occupé par la figurine rouge. Cela compte comme un déplacement.

Cartes de destination – atteindre des destinations

Tes cartes de destination t'indiquent les endroits que tu souhaites voir au cours de ton voyage. Lorsque tu atteins ou tu sautes un lieu avec un de tes voyageurs, tu as atteint une de tes destinations. En récompense, tu peux avancer ton marqueur de points de trois points sur le ruban de points. Place la carte de destination atteinte, face visible, sur la défausse.

Si tu tires une nouvelle carte de destination pendant le jeu et qu'un de tes voyageurs se trouve à cette destination, tu as rempli l'exigence de la carte et tu reçois trois points. Tu es tout simplement déjà au bon endroit au bon moment!

Cartes photo – attractions

Si tu atteins ou tu sautes le symbole d'un appareil photo avec un de tes voyageurs, tu peux prendre la carte photo et la placer sur un champ libre de ton tableau sur lequel tu poses les photos. À la fin de la partie, les cartes photo comptent pour un ou deux points. Tu ne peux prendre qu'une seule carte photo par attraction.



Plaquettes de découverte

Si tu atteins ou tu sautes une plaquette de découverte avec un de tes voyageurs, tu peux la prendre.

Les plaquettes de découverte rouges comptent pour un ou deux points à la fin de la partie. Tu peux les garder devant toi, face cachée.

Tu ne peux utiliser les plaquettes de découverte grises qu'après avoir exécuté toutes les actions des dés. Tu peux alors déplacer les figurines de ta couleur qui y sont représentées d'un point de localisation. Si tu ne veux pas utiliser les plaquettes grises, elles ne servent à rien et tu peux les remettre dans la boîte.



FIN DE LA PARTIE

Pour une partir à 4 joueurs, le voyage en Suisse se termine au bout de 7 jours. Pour une partir à 3 joueurs, le voyage se termine au bout de 9 jours et pour 2 joueurs au bout de 10 jours. Lorsque le guide touristique fixe le marqueur du calendrier au dernier jour du voyage (7, 9 ou 10), on termine le tour en cours. Ensuite, le voyage se termine et les joueurs font les comptes.

DÉCOMPTE DES POINTS

Parcourez la liste suivante et placez votre marqueur de points autour des points que vous avez obtenus sur le ruban de points.

- Chaque **attraction** compte autant de points que ce qui figure sur la **carte photo**.
- Si vous avez entièrement **rempli votre tableau photo** (5 cartes photo), vous recevrez 5 points supplémentaires.
- Chaque **plaquette de découverte rouge** collectée vous donnera autant de points que ce qui figure sur la plaquette.
- Pour **chaque carte de destination non remplie**, vous perdez 3 points. Déplacez votre marqueur de points en fonction du nombre de points perdus sur le ruban de points.

Le joueur ayant le plus de points après ce décompte, gagne la partie. Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de points, le joueur qui a le plus de points parmi les cartes photo collectées est le vainqueur.

S'il y a toujours égalité de points, les deux joueurs sont les vainqueurs.

DES QUESTIONS?

Pourquoi certains points sur le plateau de jeu sont-ils de couleurs différentes?

Les couleurs vous aident à mieux vous repérer en Suisse:

- Les **points gris** se réfèrent aux cartes de destination.
- Les **points rouges** se réfèrent aux cartes événement.
- Les **points blancs** n'ont pas de signification particulière. Pendant votre voyage, les points blancs comptent aussi.
- Les plaquettes de découverte sont posées sur les **cercles blancs**. Une fois que vous avez rassemblé les plaquettes, vous pouvez simplement sauter ces cercles.
- Les **symboles de l'appareil photo** font référence à des attractions. Si vous vous arrêtez ou sautez un champ appareil photo, vous recevrez la carte photo correspondante.

Puis-je poser sur la pile de défausse des cartes de destination que j'ai prises une fois?

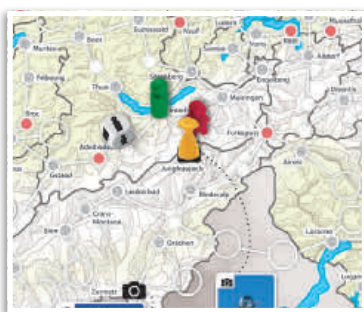
Non. Une fois que tu as décidé de prendre une carte de destination, tu ne peux pas t'en débarrasser pendant la partie. À moins que tu n'atteignes la destination avec un de tes voyageurs.

Puis-je avoir un nombre quelconque de cartes de destination en main?

Oui. Mais attention: chaque carte de destination que tu n'as pas remplie vaudra trois points de moins à la fin du jeu.

Un voyageur peut-il se rendre à un endroit situé au bout d'un chemin si celui-ci est occupé par un voyageur?

Oui. Pendant son tour, le voyageur se déplace en avant et en arrière comme s'il sautait ce lieu.



Un exemple (voir illustration): le voyageur vert se trouve à Interlaken et peut se déplacer d'un point selon le résultat du dé. Il a l'intention de collecter la carte photo du «Jungfrauoch». Le lieu devant lui est occupé par un voyageur rouge et le symbole de l'appareil photo «Jungfrauoch» par un voyageur jaune. Comme les deux champs sont occupés, le voyageur vert peut se procurer la carte photo du «Jungfrauoch» en une seule étape: selon le résultat des dés, il se déplace d'un point par-dessus le symbole de la caméra «Jungfrauoch» jusqu'à Meiringen ou revient à Interlaken.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

Autor: ©Daniel Fehr, www.danielfehr.ch
©2020 Carlit + Ravensburger AG, Würenlos 58.403.149



VIAGGIO IN SVIZZERA

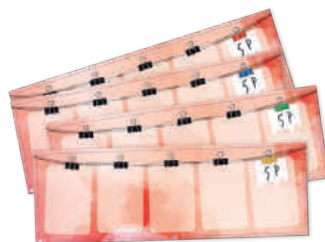
L'aria gelida ti sferza il viso, la neve scricchiola sotto i piedi. Il panorama è mozzafiato: ti trovi sullo Jungfrauoch e ammiri la Svizzera dall'alto; una sensazione straordinaria! Forza, scatta subito una foto e poi continua il tuo viaggio attraverso la Svizzera! C'è ancora molto da scoprire. Visiterai la Maison Cailler, la famosa fabbrica di cioccolato svizzero che si trova a Broc, e il Museo Olimpico di Losanna. Con un po' di fortuna, nel Parco Nazionale potrai persino scattare una foto a uno stambecco! Purtroppo però, le tue vacanze sono ormai agli sgoccioli. Solo chi riuscirà a programmarle bene, potrà vedere il maggior numero di attrazioni di questo Paese. Ovviamente, ci vuole anche un pizzico di fortuna. Un divertente gioco per tutti i fan della Svizzera.

Numero giocatori	2-4
Età	8+
Durata della partita	30-40 minuti

Contenuto:



1 tabellone



4 cartelle-foto
(album fotografici)



20 carte-foto
(4 per ogni attrazione)



12 pedine



4 segnapunti



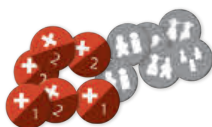
4 dadi



60 carte-obiettivo



1 segnalino per il
calendario
„bandierina rossa“



31 tessere-scoperta



48 carte-evento
(12 per ogni lingua:
tedesco, francese, italia-
no, inglese)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Appoggiate il **tabellone** al centro del tavolo.
2. Mettete il **segnalino del calendario** „bandierina rossa” sul primo giorno di viaggio: casella 1° giorno nel calendario.
3. Disponete a caso tutte le **tessere-scoperta** sui cerchi bianchi del tabellone. Prima potete anche riunirle in un mazzo e mescolarle, tenendole coperte, per poi disporle sui vari cerchi bianchi e, infine, voltarle.
4. Mescolate tutte le **carte-obiettivo**, poi distribuitene, coperte, due a ogni giocatore. Ognuno può guardare le proprie in segreto. Mescolate le restanti carte-obiettivo insieme alle **carte-evento** e poi mettete il mazzo, coperto, sulla casella “mazzo delle carte da pescare”.
5. Mettete su ognuna delle cinque caselle del tabellone quattro **carte-foto** dell'attrazione corrispondente. La carta-foto con il simbolo dei 2 punti deve sempre trovarsi in cima.
6. Distribuite a ogni giocatore un **album fotografico**. Il simbolo punti 5 P tra parentesi indica il colore di gioco.
7. Ogni giocatore mette il **segnapunti** del proprio colore sulla casella iniziale della lista dei punti.
8. Ogni giocatore possiede tre **viaggiatori** dello stesso colore, ma dall'aspetto diverso. Ogni giocatore suddivide le proprie pedine su ciascuna casella rossa di partenza: Basilea, Ginevra e Mendrisio. Su ognuna delle tre caselle di partenza devono quindi trovarsi tante pedine uguali (ma di colori diversi) quanti sono i giocatori.
9. Tenete pronti i quattro **dadi**.



SCOPO DEL GIOCO

Ti avventuri alla scoperta della Svizzera insieme a un piccolo gruppo di viaggiatori. I tuoi tre viaggiatori partono ognuno da un luogo diverso del Paese: uno dalla Svizzera tedesca (a Basilea), uno dal Ticino (a Mendrisio) e uno dalla Svizzera francese (a Ginevra). Vinci la partita se conquisti il **maggior numero di punti** con i tuoi tre viaggiatori. A questo scopo, i tuoi viaggiatori devono raggiungere il maggior numero di luoghi-obiettivi, fare scoperte e fotografare le attrazioni.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane è la guida turistica, perciò gestisce il calendario durante tutta la partita ed è lui a iniziare subito con il primo turno. Un turno è composto da: **1. lancio e rilancio dei dadi** e **2. azione da compiere** in base al **risultato ottenuto con il lancio dei dadi**. Il turno passa poi al giocatore successivo, in senso antiorario, e così via. Ogni volta che il turno tocca di nuovo alla guida turistica, inizia una nuova giornata di viaggio, quindi la guida turistica deve spostare il segnalino del calendario avanti di un giorno.

1. Lancio e rilancio dei dadi

Al tuo turno, lancia tutti i dadi. Se il risultato ottenuto ti soddisfa, puoi passare subito all'azione. Altrimenti puoi rilanciare i dadi una seconda volta ed eventualmente anche una terza. In questi casi, puoi decidere ogni volta se rilanciarli tutti oppure solo alcuni, lasciando sul tavolo quelli che ti hanno dato un risultato per te soddisfacente. In ogni caso, dopo il terzo lancio, il risultato resta fisso, non puoi più cambiarlo.

2. Il risultato dei dadi e l'azione da compiere

Il risultato ottenuto con il lancio dei dadi ti indica le azioni da compiere durante il tuo turno:



Se su un dado vedi uno dei tre **viaggiatori**, puoi spostare il viaggiatore corrispondente (del tuo colore) di esattamente un punto-luogo sul tabellone.



Se su un dado vedi un **punto interrogativo**, puoi scegliere quale dei tuoi tre viaggiatori spostare di esattamente un punto-luogo.



Se su un dado vedi il **simbolo-carte**, puoi prendere dal mazzo coperto di carte da pescare una carta e guardarla in segreto. Se si tratta di una carta-obiettivo, puoi conservarla. Se decidi di non tenerla, scartala, scoperta, sul mazzo degli scarti.

Se al posto di una carta-obiettivo peschi una **carta-evento**, devi occuparti subito di questa carta. **Leggi immediatamente** il testo e scopri quello che devi fare. Dopo scarta la carta sul mazzo degli scarti. Solo in seguito puoi far avanzare uno dei tuoi viaggiatori in modo corrispondente al risultato dei dadi. Le carte-evento non si possono mai conservare.

Può capitare che con una carta-evento tu arrivi in un punto-luogo sul quale si trova già un viaggiatore, oppure sul quale vengono spostati contemporaneamente più viaggiatori: le carte-evento permettono a più viaggiatori di ritrovarsi nello stesso punto-luogo.

Se un dado mostra il **simbolo-triplo**, puoi triplicare il risultato di un altro dado.

Se, ad esempio, combini questi due dadi, puoi muovere subito il viaggiatore raffigurato di tre punti-luogo invece che di un solo punto-luogo.



Puoi combinare il dado-triplo anche con il simbolo-carte ottenuto tramite il lancio del dado. In questo caso, puoi prendere subito dal mazzo delle carte da pescare tre carte invece di una. Di queste, puoi tenerne quante ne vuoi. Metti quelle che invece non vuoi conservare sul mazzo degli scarti, scoperte. Occupati subito di tutte le carte-evento che peschi e poi scartale.



Se combini un dado con punto interrogativo con un dado-triplo, devi scegliere un viaggiatore da spostare di tre punti-luogo. Non puoi suddividere la mossa su più viaggiatori.



Importante:

- Non è consentito combinare più dadi-tripli.
- Se tre dadi mostrano un simbolo-triplo dopo l'ultimo lancio, due di quei dadi non valgono e non è possibile sostituirli.



Sei libero di decidere in quale sequenza eseguire le indicazioni dei dadi, però, di solito, è più sensato eseguire subito i dadi carte-obiettivo, così, prima di muovere i tuoi viaggiatori, sai dove si trovano i tuoi prossimi obiettivi.

Metti da parte i dadi già eseguiti, così riesci a vedere meglio quali mosse devi ancora da fare durante il tuo turno.

Come si spostano i viaggiatori

Quando sposti uno dei tuoi viaggiatori da un punto-luogo a un altro, non è importante il tipo di luogo: può trattarsi di un punto grigio, rosso, oppure bianco, può essere il simbolo di una macchina fotografica (attrazione) oppure una tessera-scoperta.

Puoi spostare il tuo viaggiatore nella direzione che preferisci. E' possibile anche farlo avanzare e retrocedere durante lo stesso turno.



Se su un punto-luogo si trova già un altro viaggiatore, basta semplicemente saltarlo. Lo stesso vale per i cerchi bianchi dove è già stata presa la tessera-scoperta. Se con una mossa salti uno o più punti-luogo, vale come una mossa. Nell'esempio raffigurato, la pedina gialla si sposta da Rapperswil direttamente a San Gallo, perché sul cerchio bianco non c'è più la tessera-scoperta e la pedina rossa occupa il punto bianco: questa vale come un'unica mossa.



Carte-obiettivo: raggiungere una meta

Le tue carte-obiettivo indicano i luoghi che desideri visitare durante il viaggio. Se con uno dei tuoi viaggiatori raggiungi o salti il punto-luogo corrispondente alla tua carta-obiettivo, hai conquistato la meta. Come ricompensa, fai avanzare il tuo segnapunti di tre punti sulla lista. Scopri la carta dell'obiettivo raggiunto e scartala sul mazzo degli scarti.

Se durante la partita peschi una nuova carta-obiettivo e, per caso, uno dei tuoi viaggiatori si trova già sul luogo corrispondente, allora hai raggiunto l'obiettivo indicato dalla carta e conquisti tre punti. Questo significa semplicemente: trovarsi nel posto giusto al momento giusto!



Carte-foto: le attrazioni

Se con uno dei tuoi viaggiatori raggiungi, oppure salti, il simbolo della macchina fotografica di un'attrazione, puoi prendere la carta-foto che si trova in cima e metterla nella casella libera del tuo album fotografico. Alla fine della partita, le carte-foto valgono uno o due punti.

Puoi prendere solamente una carta-foto per ogni attrazione.



Tessere-scoperta

Prendi la tessera-scoperta che raggiungi o salti con uno dei tuoi viaggiatori.

Alla fine della partita, le tessere-scoperta rosse valgono uno o due punti. Puoi conservarle, coperte, davanti a te.

Puoi utilizzare le tessere-scoperta grigie solo dopo aver eseguito tutte le azioni dei tuoi dadi. Puoi fare avanzare di un punto-luogo ognuno dei viaggiatori (del tuo colore) raffigurati sulla tessera. Se non vuoi utilizzare le tessere grigie, devi scartarle immediatamente, riponendole nella scatola, perché non valgono più.



FINE DELLA PARTITA

Se giocate in 4, Viaggio in Svizzera termina dopo 7 giorni. Se giocate in 3, il viaggio termina dopo 9 giorni. Se siete in 2 giocatori, dopo 10 giorni. Quando la guida turistica sposta il segnalino del calendario sull'ultimo giorno di viaggio (7, 9 oppure 10), si gioca ancora l'ultimo giro, poi si passa all'assegnazione dei punti.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Seguite il seguente elenco: ogni giocatore deve spostare di volta in volta sulla lista dei punti il proprio segnapunti in modo corrispondente ai punti ottenuti.

- Ogni **attrazione** vale tanti punti quanti sono quelli indicati sulla **carta-foto**.
- Chi ha **completato l'album fotografico** (5 carte-foto), riceve 5 punti in più.
- Ogni **tessere-scoperta rossa** conquistata vale tanti punti quanti quelli indicati sulla tessera stessa.
- Per **ogni carta-obiettivo non raggiunto** ci sono 3 punti di penalità. Il segnapunti va fatto retrocedere sulla lista dei punti per corrispondenti punti persi.

Alla fine dell'assegnazione del punteggio, vince la partita chi si trova più avanti sulla lista dei punti. Nel caso in cui due o più giocatori si trovino in testa, ognuno di loro deve sommare i punti delle proprie carte-foto: vince chi ottiene il punteggio più alto. Se anche in questo caso si verifica una situazione di pareggio, allora, in questa partita, ci sarà più di un vincitore.

DOMANDE?

Perché sul tabellone ci sono punti dai colori diversi?

I colori servono a orientarvi meglio all'interno della Svizzera:

- I **punti-luoghi grigi** si riferiscono alle carte obiettivo.
- I **punti-luoghi rossi** si riferiscono alle carte-evento.
- I **punti-luoghi bianchi** non hanno un particolare significato. Durante il viaggio però si devono contare anche questi.
- Sui **cerchi bianchi** si trovano le tessere-scoperta. Se le tessere sono già state raccolte, potete semplicemente saltarli.
- I **simboli della macchina fotografica** si riferiscono alle attrazioni. Quando arrivate su una casella con la macchina fotografica, oppure quando la saltate, conquistate la carta-foto corrispondente.

Posso scartare le carte-obiettivo che ho preso in precedenza?

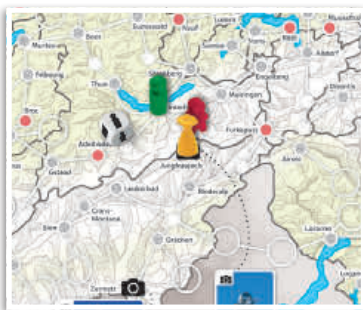
No. Quando decidi di tenere una carta-obiettivo, non puoi più scartarla durante la partita, a meno che tu non raggiunga il luogo-obiettivo con uno dei tuoi viaggiatori.

Posso tenere in mano tutte le carte-obiettivo che voglio?

Sì. Ricordati però che, alla fine della partita, riceverai tre punti di penalizzazione per ogni carta-obiettivo non raggiunto.

Un viaggiatore può visitare un luogo alla fine di un percorso, se questo è occupato da un altro viaggiatore?

Sì. Il viaggiatore si sposta avanti e indietro con una mossa, come per saltare il luogo.



Esempio (vedi immagine): il viaggiatore verde si trova a Interlaken e, in base al dado, può avanzare di 1 casella. Ha intenzione di prendere la carta-foto «Jungfrauoch». Il luogo davanti a lui è occupato da un viaggiatore rosso e il simbolo della macchina fotografica «Jungfrauoch» da un viaggiatore giallo. Poiché entrambe le caselle sono occupate, il viaggiatore verde può prendere la carta-foto «Jungfrauoch» in una mossa: in base al risultato ottenuto con il lancio dei dadi, con 1 mossa oltrepassa il simbolo della macchina fotografica «Jungfrauoch» fino a Meiringen oppure ritorna di nuovo a Interlaken.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

Autor: ©Daniel Fehr, www.danielfehr.ch
©2020 Carlit + Ravensburger AG, Würenlos 58.403.149



TOUR OF SWITZERLAND

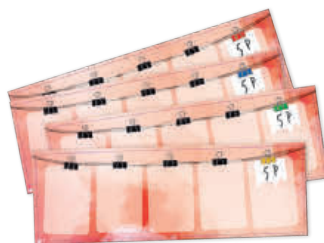
You can feel the ice-cold wind on your face. Snow is crunching under your feet. The panorama is simply amazing. You are standing on Jungfrauoch and looking out over Switzerland – it is a feeling like no other! You quickly take a picture before continuing on with your tour of Switzerland. There is so much to discover. In Broc you want to see Maison Cailler, the famous Swiss chocolaterie, and you plan to visit the Olympic Museum in Lausanne. And perhaps you will be lucky enough to snap a picture of an ibex in the national park! But unfortunately your holidays will soon be over. Only those who plan well manage to see as much of Switzerland as they can before the holidays officially come to an end. You obviously also need a bit of luck on this kind of trip. An exciting game for all Switzerland enthusiasts.

Players 2-4
Age 8+
Duration 30-40 minutes

Contents:



1 game board



4 photo boards



20 photo cards
(4 for each attraction)



12 figurines



4 point markers



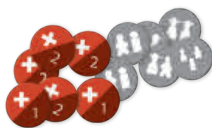
4 dice



60 destination cards



1 calendar marker
"Red flag"



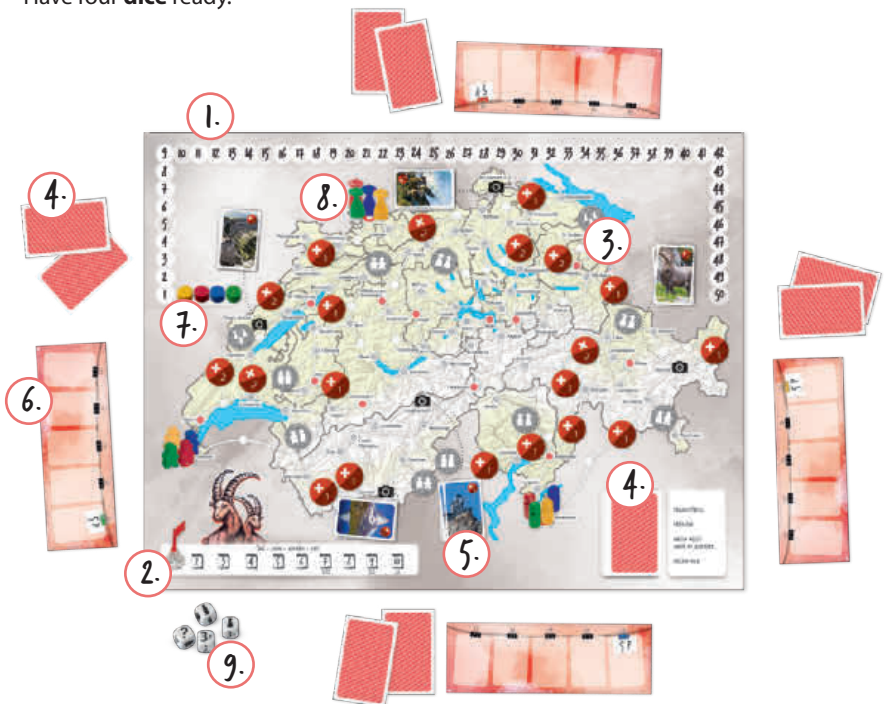
31 discovery tiles



48 adventure cards
(12 in each language:
German, French, Italian,
English)

PREPARING TO PLAY

1. Put the **game board** in the middle of the table.
2. Place the **calendar marker** "Red flag" on the first day of travel on the calendar.
3. Place all of the **discovery tiles** on the white circles on the game board as you please. Another option is to shuffle the tiles first, place them on the white circles and then turn them right-side up.
4. Shuffle all of the **destination cards** and deal each player two destination cards face down. Each player is allowed to look at their own destination cards. Shuffle the remaining destination cards with the **adventure cards** and place them face down as a deck of cards on the draw pile space.
5. On each of the five spaces on the game board, place four **photo cards** on each of the corresponding attractions. The photo card with the 2 point symbol should always be on the top of the pile.
6. Give each player one **photo board**. Each board has a player colour in brackets with the point symbol 5 P.
7. Each player places the **point marker** in their colour on the starting spot of the point scale.
8. Each player has three **travellers** in the same colour but in three different shapes. Each player places one of their traveller figurines on the red starting spaces Basel, Geneva and Mendrisio. That means there should be the same number of figurines, in the same shape but different colours, on each of the three starting spaces as there are people playing the game.
9. Have four **dice** ready.



AIM OF THE GAME

You are exploring Switzerland with a small group of travellers. Your three travellers start in different cities in Switzerland: one starts in German-speaking Switzerland (in Basel), one starts in Ticino (in Mendrisio) and one starts in Western Switzerland (in Geneva). You win the game if you score **the most points** with your three travellers. To earn points, your travellers have to reach as many destinations as possible, go on discovery tours and take pictures of attractions.

HOW TO PLAY

The youngest player is the tour guide and is responsible for managing the calendar during the game. The youngest player begins the game and takes a turn. A turn means they **1) roll the dice and reroll** and **2) perform the roll results**. After a turn, the next player takes their turn going anticlockwise, and so on. Every time the tour guide takes their turn, a new day of travel begins. The tour guide moves the calendar marker forward to the next day.

1) Rolling and rerolling

When it's your turn, roll all of the dice. If you are happy with the results, you can immediately perform them. You are also allowed to roll the dice a second time or third time. Whether or not you use all of the dice or leave the ones you want on the table is up to you. However after the third roll at the latest, the results can no longer be changed.

2) Performing the roll results

The rolled results determine what you do during your turn:



If a die shows one of the three **travellers**, you can move that traveller in your colour to the next location on the game board.



If a die shows a **question mark**, you can move any one of your three travellers to the next location.



If the die shows a **card symbol**, you can draw a card face down from the draw pile and look at it without showing the other players. If it's a destination card, you can keep it. If you would rather not keep the destination card, put it face up in the discard pile.

If you draw an **adventure card** instead of a destination card, it must be **read immediately**. The text on the adventure card lets you know what needs to be done.

Afterwards, you put the card in the discard pile. Once you have done so, you can move your travellers based on your roll results. You can never keep adventure cards.

Sometimes when you have an adventure card, you might land on a location that is already occupied by a traveller or several travellers might move to the same location at the same time: with adventure cards, several travellers are allowed to land on the same location.

If a die shows a **threefold symbol**, you can use it to triple another roll result.

For example, if you combine these two dice, you can move the depicted traveller not just to the next location but rather three locations forward.



You can also combine the threefold die with a rolled card symbol. Instead of just one card, you may draw three cards from the draw pile. You may keep as many of these cards as you wish. Place the cards you do not want face up in the discard pile. Perform all of the adventure cards that you draw immediately and then put them aside.



If you combine a question mark die with a threefold die, you must select one traveller that you move forward three locations. Splitting the roll among several travellers is not allowed.



Important:

- It is not allowed to combine multiple threefold dice.
- If three dice show the threefold symbol after the last roll, you lose two of them and they are not replaced.



The sequence in which you perform the roll results is entirely up to you. It usually makes most sense, however, to perform the destination card dice first. Then you know where your next destinations will be before moving your travellers.

It is best to put aside the dice that you have already performed. Then you know which moves still need to be performed.

Moving your travellers properly

When you move one of your travellers from one location to another, the appearance of the location does not matter. It can be a grey, red or white dot, it can be a camera symbol (attractions) or a discovery tile.

You can move your travellers in any direction you wish. You are allowed to move a traveller forwards and backwards in the same turn.



If another traveller is already on a location, simply skip over that location. The same applies to white circles where someone has already collected the discovery tile. If you skip over one or more locations during a move, it still only counts as one move. The depicted example: the yellow figurine moves directly from Rapperswil to St Gallen because there is no longer a tile on the white circle and the white dot is occupied by the red figurine. This counts as one move.



Destination cards – reaching travel destinations

Your destination cards determine which locations you would like to visit during your trip. If you land on or skip over a location that you have a destination card for with one of your travellers, you have reached one of your destinations. As a reward, move your score marker three spots forward on the score scale. Place the performed destination card face up in the discard pile.

If you draw a new destination card during the game and one of your travellers just happens to be on that location, you have performed the card and score three points. You just happened to be in the right place at the right time!



Photo cards – attractions

If you land on or skip over the camera symbol of an attraction with one of your travellers, you may draw the top photo card and place it on the free space on your photo board. At the end of the game, the photo cards count as one or two points.

You are only allowed to collect one photo card from each attraction.



Discovery tiles

If you land on or skip over a discovery tile with one of your travellers, collect the tile.

The red discovery tiles count as one or two points at the end of the game. You can collect them face down on the table.

You may only use the grey discovery tiles after you have performed all of the actions on your dice. You may move the depicted traveller in your colour forward one location. If you do not want to use the grey tiles, they immediately become invalid and you put them back in the box.



END OF THE GAME

If playing with four players, the tour of Switzerland ends after seven days. If playing with three players, the trip ends after nine days. With two players, it ends after ten days. Once the tour guide has placed the calendar marker on the last day of travel (seven, nine or ten), play that round to finish the game. After that round, the trip is over and points are counted.

SCORING

Go through the following list and move your point marker forward to the number of points obtained on the point scale.

- For every **attraction**, count as many points as are printed on the **photo card**.
- If you have a **complete photo board** (five photo cards), you score an additional five points.
- For every one of the **red discovery tiles** you collect, you score the number of points printed on the tile.
- For every **destination card you did not perform**, you lose three points. Move your point marker backwards on the point scale to account for the lost points.

The player who is furthest ahead on the point scale after calculating the scores wins the game. If two or more players have the same number of points, the player with the most points from their collected photo cards wins.

If it still is not possible to determine a clear winner, multiple players win the round.

ANY QUESTIONS?

Why are some of the dots on the game board in different colours?

The colours help you find your way through Switzerland:

- The **grey location dots** stand for destination cards.
- The **red location dots** stand for adventure cards.
- The **white location dots** do not have a special meaning. While travelling, however, you still have to count the white dots.
- The discovery tiles are placed on the **white circles**. If the tiles have already been collected, you can simply skip over the circles.
- The **camera symbols** stand for attractions. If you land on or skip over a camera space, you receive the corresponding photo card.

Can I simply put destination cards that I drew at some point back in the discard pile?

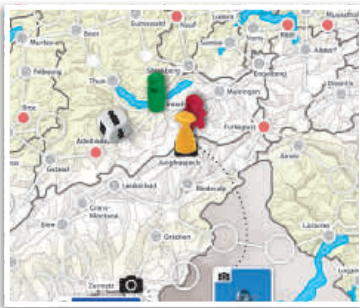
No. If you have decided to keep a destination card, it is no longer possible to discard it during the game, unless you reach that destination with one of your travellers.

Can I have any number of destination cards in my hand?

Yes. But remember, every destination card that you do not perform counts as three minus points at the end of the game.

Can a traveller go to a location at the end of a route if it is already occupied by another traveller?

Yes. The traveller simply moves back and forth during a move as if they are skipping over that location.



For example (see picture): the green traveller is on Interlaken and can move forward one space according to the dice. The traveller intends to collect the “Jungfrauoch” photo card. The location in front of the traveller is occupied by a red traveller and the camera symbol “Jungfrauoch” is occupied by a yellow traveller. Because both spaces are occupied, the green traveller can collect the “Jungfrauoch” photo card in one move: based on the results of the dice, they move one space over the camera symbol “Jungfrauoch” to Meiringen or move back to Interlaken.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

Autor: ©Daniel Fehr, www.danielfehr.ch
©2020 Carlit + Ravensburger AG, Würenlos 58.403.149



©2020
Carlit+Ravensburger AG
Grundstrasse 9
CH-5436 Würenlos

www.carlit.ch



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi

