

80 DAYS

Ein abenteuerliches Wettrennen um die Welt
von Emanuele Briano, inspiriert von Jules Verne



Tagebucheintrag vom 29. Dezember 1872: Soeben habe ich von dieser verrückten Wette des Mr. Phileas Fogg erfahren. Die brisante Neuigkeit verbreitet sich gerade in ganz London. Der Reformclub, die Robin Hood Society, alle reden davon... In nur 80 Tagen will er, dieser rätselhaft Mr. Fogg, einmal um den gesamten Globus reisen.

Was für eine wahnwitzige Idee, was für eine großartige Herausforderung! Angetrieben von diesem Ereignis bin ich regelrecht beflügelt, die Abenteuerlust hat mich gepackt, mein Ehrgeiz ist geschürt. Ich kann es schaffen! Ich werde dieses Unterfangen noch schneller, noch wagemutiger, noch spektakulärer zustande bringen! Schnell ein paar Kleidungsstücke in den Koffer packen. Ein Revolver kann nicht schaden, ein paar Münzen, hier noch der Hut... aber... wo ist nur mein Schirm? ...Albert!!

SPIELINHALT:

90 Karten, aufgeteilt in:



30 Abenteuerkarten

(Anmerkung: Die Abenteuerkarten in Französisch werden für das Spiel nicht benötigt.)



90 Münzen, aufgeteilt in:
75 graue Münzen mit dem Wert 1
10 gelbe Münzen mit dem Wert 5
5 weiße Fixmünzen



16 Linienplättchen



1 Schwarzmarkt-Würfel



1 Startmarker



8 Abenteuerkarten
„London“



10 Assistentenkarten



44 Gegenstandsplättchen,
aufgeteilt in:
12 Schuhe
8 Revolver
8 Hüte
8 Schirme
8 Mäntel



6 Passplättchen



4 Spielfiguren



3 Ankunftskarten



9 Zeitungskarten



4 Charaktertafeln



1 doppelseitiger
Spielplan (A+B)

SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, die meisten Siegpunkte zu erlangen. Dazu müsst ihr möglichst schnell um die Welt reisen, innerhalb von fünf Perioden wieder in London ankommen und währenddessen zahlreiche Abenteuer bestehen.



SPIELVORBEREITUNG:

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

1. Legt den **Spielplan** mit der gewünschten Seite nach oben in die Tischmitte (*Tipp: Für euer erstes Spiel empfehlen wir die Spielplan-Seite A*).

2. Legt den **Schwarzmarkt-Würfel** auf das gekennzeichnete Feld des Spielplans.

3. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, legt ihr die weißen **Fixmünzen** auf die folgenden Bereiche des Spielplans:

- Beim Spiel zu **zweit** legt ihr **jeweils 1 Fixmünze** auf die **Marktbereiche Boutique und Bazar** und auf **jeden Reisebereich** (Schiffs-, Zug- und Spezialfahrt).

- Beim Spiel zu **dritt** legt ihr **jeweils 1 Fixmünze** nur auf die **Marktbereiche Boutique und Bazar**.

- Beim Spiel zu **viert** benötigt ihr **keine Fixmünzen**.

Nicht benötigte Fixmünzen legt ihr zurück in die Schachtel.

4. Mischt alle **Zeitungskarten** und legt jeweils **1** auf jedes der fünf gekennzeichneten Felder auf dem Spielplan. Legt die restlichen Zeitungskarten zurück in die Schachtel.

5. Nehmt euch alle jeweils **1 Charaktertafel** eurer Wahl und die farblich dazu passende **Spielfigur**. Stellt die Spielfiguren auf den **Startort London** auf dem Spielplan. *Hinweis:* Der Ort London ist auf dem Spielplan zweimal abgebildet: Auf der linken Seite als **Startort** und auf der rechten Seite als **Zielort**.

Spielaufbau von Spielplan-Seite A für 3 Personen:



Variante mit Spielplan-Seite B:

Spielt ihr mit der Spielplan-**Seite B**, ist Folgendes zu berücksichtigen:

Mischt die **16 Linienplättchen** verdeckt und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf die gekennzeichneten Felder der Linien auf dem Spielplan. Dreht sie anschließend auf die Vorderseite um. *Hinweis:* Die Linienplättchen bleiben das gesamte Spiel über auf diesen Feldern liegen!



Legt das Passplättchen mit dem Startmarker-Symbol auf das gekennzeichnete Feld auf dem Spielplan. Mischt die restlichen 5 Passplättchen verdeckt und legt von diesen **ein Plättchen mehr** auf die gekennzeichneten Felder, **als Personen am Spiel teilnehmen**. Dreht die Passplättchen anschließend auf die Vorderseite um. Legt die restlichen Passplättchen zurück in die Schachtel.

Beispiel: Im Spiel zu dritt verwendet ihr 5 Passplättchen = 1x das Plättchen mit dem Startmarker-Symbol plus 4 weitere. Im Spiel zu viert verwendet ihr alle Passplättchen.

Modul - Die Assistenten:

Ihr könnt *Die Assistenten* sowohl beim Spiel mit der Spielplan-**Seite A**, als auch mit der Spielplan-**Seite B** einsetzen. Bereitet dafür Folgendes zusätzlich vor: Mischt die **10 Assistentenkarten**. Teilt allen jeweils 2 Karten verdeckt aus, von denen ihr euch **1 behaltet**. Legt sie offen neben eure Charakertafel. *Die Assistenten* ermöglichen euch zusätzliche Effekte und Aktionsmöglichkeiten im Spiel. Eine genaue Erklärung findet ihr im *Glossar* am Ende der Spielanleitung.

Tipp: Nehmt *Die Assistenten* erst dazu, wenn ihr mit dem Spiel besser vertraut seid.



SPIELABLAUF:

Ein Spiel verläuft über **fünf Perioden (I-V)**. Jede Periode besteht aus **drei Phasen**:

Phase 1: ZEITUNG AUFDECKEN

Phase 2: AKTIONEN DURCHFÜHREN

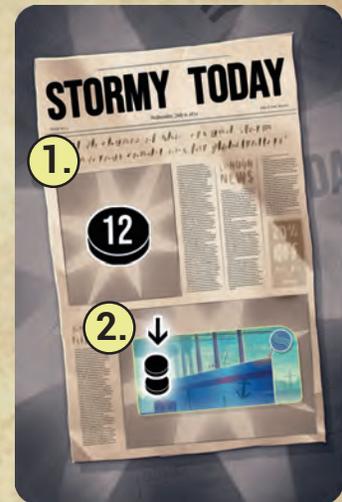
Phase 3: RUNDENENDE

Phase 1: ZEITUNG AUFDECKEN

*Extrablatt! Extrablatt! Erfahrt Neues und Brisantes aus aller Welt!
Was erwartet euch in dieser Periode?*

Deckt die **Zeitungskarte** auf, die der aktuellen Periode entspricht, und

1. nehmt euch **alle** jeweils **Münzen** im angegebenen Wert aus dem **allgemeinen Vorrat**.
2. Auf vielen Zeitungskarten ist ein **Effekt** oder eine **Sonderregel** angegeben, die sich auf die aktuelle Periode bezieht. Eine genaue Erklärung aller Effekte und Sonderregeln findet ihr im *Glossar* am Ende der Spielanleitung.



Phase 2: AKTIONEN DURCHFÜHREN

*Höchste Zeit, ein paar Meter zu machen – oder doch lieber zuvor noch auf den Märkten bummeln?
Mal sehen, was meine Mitstreiter so vorhaben...*

In dieser Phase kommt ihr reihum im Uhrzeigersinn so lange mit **genau 1 Aktion** an die Reihe, bis niemand mehr eine Aktion durchführen kann oder möchte. Es gibt unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten, aus denen ihr **eine beliebige** auswählt. Die Person mit dem **Startmarker** führt immer die erste Aktion in einer Periode durch.

Aktionsmöglichkeiten:

Spielplan-Seite A:

- A. Reisen
- B. Kaufen
- C. Jonglieren
- D. Passen

Spielplan-Seite B:

- A. Reisen
- B. Kaufen
- C. -
- D. Passen und Plättchen wählen

E. Optionale Zusatzaktionen

Du darfst **vor** oder **nach** deiner Aktion beliebig viele **Zusatzaktionen** durchführen (siehe *Abenteuer bestehen oder suchen*).

A. Reisen:

Der Spielplan zeigt die Weltkarte mit unterschiedlichen Orten sowie den *Start-* und *Zielort* London. Die Orte sind mit unterschiedlichen Arten von **Linien** verbunden. Es gibt drei **Reisebereiche**, die den verschiedenen Linien zugeordnet sind: **Schiffs-**, **Zug-** oder **Spezialfahrt**.



Möchtest du deine Spielfigur von einem Ort zum nächsten bewegen, musst du **Reisekosten** bezahlen. Dazu legst du eine bestimmte Anzahl deiner **Münzen** auf den entsprechenden *Reisebereich* auf dem Spielplan.

Hinweis: Platziert immer nur graue Münzen auf dem Spielplan! Sie haben den Wert 1. Verwendet gelbe Münzen (Wert 5) nur für euren persönlichen Vorrat. Ihr könnt sie jederzeit in graue Münzen umtauschen.



Wie viele Münzen musst du bezahlen?

Die Anzahl der Münzen beträgt immer um 1 mehr, als die letzte Person für diese Reismöglichkeit bezahlt hat. Folglich bezahlt die erste Person 1 Münze, die zweite 2 Münzen, usw.

Wichtig: Lege die Münzen immer in Form eines **Stapels** auf den entsprechenden *Reisebereich*, von links nach rechts aufsteigend. So ist immer ersichtlich, wie hoch die Kosten für die nächste Person sind.

Ziehe anschließend deine Spielfigur auf den nächsten Ort. Du darfst auf diese Weise auch „zurückreisen“. Während deiner Aktion darfst du immer nur eine Reise durchführen. In einem Ort dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.

Hinweis: Liegt eine weiße **Fixmünze** in einem *Reisebereich*, muss die erste Person bereits 2 Münzen für die Aktion bezahlen, usw.

Es dürfen beliebig viele Münzstapel in den Reisebereichen liegen!

Beispiel: Antonia möchte mit dem Zug reisen. Da bereits drei Stapel Münzen (1/2/3) auf dem Reisebereich „Zugfahrt“ liegen, muss sie 4 Münzen bezahlen. Sie legt sie als Stapel rechts dazu.



Linienkosten:



Auf manchen Linien fallen **Linienkosten** an, die du **zusätzlich** zu den Reisekosten bezahlen musst. Das können **Gegenstände** oder **Münzen** sein, die auf den Linien auf der Spielplan-**Seite A** abgebildet sind. Auf der Spielplan-**Seite B** sind die Linienkosten auf den *Linienplättchen* abgebildet.



Wichtig: Die Linienkosten legst du **immer** in den *allgemeinen Vorrat* zurück, nie auf einen Bereich auf dem Spielplan.

Beispiel: Um mit dem Zug reisen zu können, muss Antonia **zusätzlich** einen **Revolver** von ihrem Koffer in den *allgemeinen Vorrat* legen.

B. Kaufen:

Im Laufe des Spiels wirst du zahlreiche **Gegenstände** benötigen. Es gibt **fünf** verschiedene Gegenstände, die du in **zwei** verschiedenen **Märkten** kaufen kannst:



Schuhe, Hut und Mantel in der **Boutique**



Schuhe, Revolver und Schirm auf dem **Bazar**

Wichtig: Um einen Gegenstand kaufen zu dürfen, muss deine **Spielfigur** auf einem Ort mit **passendem Symbol** stehen!



Steht deine Spielfigur auf einem Ort mit **blauem Dreieck**, darfst du in der **Boutique** einkaufen.



Steht deine Spielfigur auf einem Ort mit **rotem Viereck**, darfst du auf dem **Bazar** einkaufen.



Steht deine Spielfigur auf einem Ort mit **zweifarbigen Kreis**, darfst du auf **beiden Märkten** einkaufen.

Darüber hinaus musst du eine bestimmte Anzahl **Münzen** bezahlen und auf den entsprechenden **Marktbereich** auf dem Spielplan legen. Auch hier gilt:

Die Anzahl der Münzen beträgt immer um 1 mehr, als die letzte Person für einen Gegenstand in diesem Marktbereich bezahlt hat. Folglich bezahlt die erste Person 1 Münze, die zweite 2 Münzen, usw.

Wichtig: Lege die Münzen in Form eines **Stapels** auf den entsprechenden **Marktbereich**, von links nach rechts aufsteigend. So ist immer ersichtlich, wie hoch die Kosten für die nächste Person sind.

Nimm dir anschließend den gewünschten Gegenstand aus dem *allgemeinen Vorrat* und lege ihn in deinen **Koffer** auf der Charakertafel. Während deiner Aktion darfst du immer nur einen Gegenstand kaufen.

Hinweis: Liegt eine weiße **Fixmünze** in einem **Marktbereich**, muss die erste Person bereits 2 Münzen für die Aktion bezahlen, usw.

Es dürfen beliebig viele Münzstapel in den Marktbereichen liegen!



Schwarzmarkt:

Als Alternative zu *Boutique* und *Bazar* darfst du dir auch Gegenstände vom **Schwarzmarkt** besorgen. Dabei ist der Standort deiner Spielfigur nicht relevant! Bezahle, wie zuvor beschrieben, indem du die entsprechende Anzahl Münzen in Form eines **Stapels** auf den Bereich *Schwarzmarkt* legst – aufsteigend von links nach rechts. Würfle anschließend mit dem Schwarzmarkt-Würfel **einmal** und lege den gewürfelten Gegenstand vom *allgemeinen Vorrat* in deinen Koffer. Würfelst du das Freilos , darfst du dir einen beliebigen Gegenstand aussuchen.

Dein Koffer:

Alle Gegenstände, die du erhältst, musst du in den Koffer auf deiner Charaktertafel legen. Dabei gilt:

-  Du darfst die Gegenstände drehen und wenden, wie du willst.
-  Die Gegenstände dürfen nicht über den Kofferrand hinausragen.
-  Die Gegenstände dürfen einander nicht überlappen, sondern müssen nebeneinander liegen.
-  Du darfst die Gegenstände in deinem Koffer jederzeit umsortieren.
-  Du darfst jederzeit Gegenstände aus deinem Koffer entfernen. Lege sie dafür zurück in den *allgemeinen Vorrat*.
-  Münzen legst du **nicht** im Koffer ab, sondern neben deiner Charaktertafel.



C. Jonglieren (nur für Spielplan-Seite A!):

Du kannst dir beim *Jongleur* Münzen besorgen, indem du dir **einen** beliebigen **Münzstapel** von einem der drei Felder nimmst.

D. Passen:

Kannst oder willst du keine Aktion mehr ausführen, passt du und steigst somit aus der aktuellen Periode aus. Du darfst in dieser Periode keine weiteren Aktionen mehr durchführen.

Spielplan-Seite A:

Die erste Person, die passt, erhält den Startmarker.



Spielplan-Seite B:

Wer passt, nimmt sich ein beliebiges **Passplättchen** und eventuell darauf liegende Münzen (siehe *Rundenende*) vom Spielplan, legt es vor sich ab und führt den **Effekt sofort** aus. *Ausnahme*: In der letzten Periode (V) nehmt ihr euch **keine** Passplättchen!

Hinweis: Sollte niemand das **Startmarker-Passplättchen** nehmen, bleibt der Startmarker bei der aktuellen Person liegen.

Eine genaue Erklärung der Effekte aller Passplättchen findet ihr im *Glossar* am Ende der Spielanleitung.



E. Optionale Zusatzaktionen „Abenteuer bestehen oder suchen“:

Du darfst **vor** oder **nach** deiner Aktion beliebig viele *Abenteuer bestehen* oder *suchen*.

Aufbau der Abenteuerkarten:

Alle Abenteuerkarten haben den gleichen Aufbau.

a) Die linke Seite zeigt die **Bedingungen**, die du zum *Bestehen des Abenteurers* benötigst. Der obere Teil bestimmt den **Ort**, auf dem deine Spielfigur zum Zeitpunkt des Bestehens stehen muss. Der untere Teil zeigt die geforderten **Gegenstände** und/oder **Münzen**, die du dafür benötigst.

b) Die rechte Seite zeigt den **Reisetagebucheintrag**, die **Siegpunkte** und eventuell einen **Bonus**.



Beispiel: Um dieses Abenteuer zu bestehen, muss Antonias Spielfigur auf einem Ort mit blauem Dreieck stehen und die Gegenstände Mantel und Revolver aus ihrem Koffer abgeben. Sie erhält sofort den Bonus (einmal mit dem Schwarzmarkt-Würfel würfeln). Für das Spielende ist dieses Abenteuer 3 Siegpunkte wert.

Bestehen des Abenteurers:

Erfüllst du die **Bedingungen** auf deiner Abenteuerkarte, legst du alle dafür geforderten Gegenstände und/ oder Münzen zurück in den *allgemeinen Vorrat*. Führe anschließend die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Erhalte ggf. den **Bonus**. *Wichtig:* Du musst den Bonus immer **sofort** ausführen, wenn du kannst. (Die **Siegpunkte** hingegen sind nur für das *Spielende* relevant.)
2. Schiebe die Abenteuerkarte so unter deine Charaktertafel, dass nur die rechte Hälfte der Karte zu sehen ist. Bestehst du im Laufe des Spiels weitere Abenteuer, schiebst du die Karten auf dieselbe Weise unter deine bereits erfüllten Abenteuerkarten, sodass hier dein ganz persönliches **Reisetagebuch** entsteht (siehe Abbildung).
3. Ziehe danach **2 neue Abenteuerkarten** vom Stapel, sieh dir beide an und behalte dir **1** davon. Schiebe die andere wieder verdeckt unter den Stapel zurück.



Suchen neuer Abenteuer:

Bist du mit deiner aktuellen Abenteuerkarte nicht zufrieden, darfst du sie verdeckt unter den Nachziehstapel schieben. Lege anschließend **2 graue Münzen** in den *allgemeinen Vorrat*, um **2 neue Abenteuerkarten** vom Stapel zu ziehen. Behalte dir **1** davon und schiebe die andere verdeckt unter den Stapel zurück. Du darfst immer nur 1 Abenteuerkarte auf der Hand behalten.

Phase 3: RUNDENENDE

Sobald alle gepasst haben, endet die Aktionsphase. Führt am Ende der Perioden **I-IV** folgende Schritte der Reihe nach durch:

1. Legt alle Münzen von allen *Reise- und Markt*bereichen (inklusive *Schwarzmarkt*) zurück in den *allgemeinen Vorrat* - jedoch **nicht** die weißen Fixmünzen!
2. Entfernt die offen ausliegende Zeitungskarte aus dem Spiel.
3. Spielt ihr mit dem Modul *Die Assistenten*, dreht ihr eure Assistentenkarten ggf. wieder auf die Vorderseite um.

4. Spielplan-Seite A:

Füllt die freien Felder des Jongleurs mit grauen Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat* auf, sodass in diesem Bereich wieder drei Münzstapel (2/1/1) liegen.

Spielplan-Seite B:

Legt auf die zwei übrig gebliebenen *Passplättchen* jeweils **1 graue Münze** aus dem *allgemeinen Vorrat* (selbst wenn sich auf dem Plättchen bereits Münzen vorheriger Perioden befinden).

Legt nun eure *Passplättchen* wieder zurück auf die gekennzeichneten Felder auf dem Spielplan.

5. Beginnt die neue Periode mit *Phase 1*.

Die Ankunft in London:

Wichtig: Du benötigst **mindestens 4 bestandene Abenteuer** in deinem *Reisetagebuch*, um im *Zielort London* einreisen zu dürfen!



Sobald du den *Zielort London* erreichst, machst du Folgendes:

- Nimm dir die **Ankunftskarte** mit dem höchsten noch ausliegenden Siegpunktwert.
- Schiebe deine aktuelle Abenteuerkarte verdeckt unter den Nachziehstapel und ziehe stattdessen **2 Abenteuerkarten „London“**. Sieh dir beide an, behalte **1** davon und schiebe die andere zurück unter den Stapel.

Für das restliche Spiel darfst du die Aktion *Reisen* nicht mehr durchführen. Alle anderen Aktionen stehen dir aber weiterhin zur Verfügung. Am *Zielort London* darfst du auf allen Märkten einkaufen und weitere „London-Abenteuer“ bestehen.

SPIELLENDE & SCHLUSSWERTUNG:

Das Spiel endet, sobald in der **Periode V** alle gepasst haben. Führt nun die Schlusswertung durch:

1. *Reisetagebuch*: Zählt die Siegpunkte auf den Karten eurer **bestandenen Abenteuer** zusammen.
2. *Eintreffen in London*: Zählt die Siegpunkte eurer **Ankunftskarte** dazu, sofern ihr eine habt.
3. Spielt ihr mit dem Modul *Die Assistenten* erhaltet ihr ggf. weitere Siegpunkte.
4. *Nicht im Ziel?* Jede Person, die es bis zum Spielende **nicht** nach London geschafft hat, muss **5 Siegpunkte** für **jeden Ort abziehen**, den sie vom **Zielort London entfernt** steht. Wählt dafür den kürzesten Weg.

Beispiel: Antonias Spielfigur steht bei Spielende vier Orte von London entfernt. Sie muss 20 Siegpunkte abziehen.



Wer in Summe die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt die Person mit dem höchsten Wert an Münzen. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

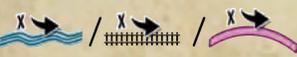
Autorenregel – Das Straßenfestival

An jeder Straßenecke entstehen neue Boutiquen und Bazare!

Für alle, die sich einen einfacheren Spielablauf wünschen, empfiehlt Emanuele folgende Regel: Für die Aktion *Kaufen* müssen eure Spielfiguren **nicht** auf Orten mit passendem Symbol stehen – ihr dürft immer auf allen Orten alle Gegenstände einkaufen. Der gesamte restliche Spielablauf bleibt unverändert.

GLOSSAR:

Allgemeine Symbole (auf Abenteuerkarten & Würfeln)

	Würfle einmal mit dem Schwarzmarkt-Würfel und lege den gewürfelten Gegenstand aus dem <i>allgemeinen Vorrat</i> in deinen Koffer.
	Nimm dir 1 beliebigen Gegenstand aus dem <i>allgemeinen Vorrat</i> und legen ihn in deinen Koffer.
	Nimm dir die angegebene Anzahl grauer Münzen aus dem <i>allgemeinen Vorrat</i> .
	Reise kostenlos mit einer <i>Schiffsfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .
	Reise kostenlos mit einer <i>Zugfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .
	Reise kostenlos mit einer <i>Spezialfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .
	Reise kostenlos mit <i>Schiffs-, Zug- oder Spezialfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .

Zeitungskarten



Stormy Today

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Legt zwei graue Münzen in Form eines Stapels auf den Reisebereich *Schiffsfahrt*. Die Kosten für die Schiffsfahrt starten in dieser Periode bei 3 Münzen.



The Broken Mirror

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Legt zwei graue Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat* in Form eines Stapels auf den Reisebereich *Zugfahrt*. Die Kosten für die Zugfahrt starten in dieser Periode bei 3 Münzen.



The Foggy Journal

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 13 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Legt zwei graue Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat* in Form eines Stapels auf den Reisebereich *Spezialfahrt*. Die Kosten für die Spezialfahrt starten in dieser Periode bei 3 Münzen.



Good Times

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 14 aus dem *allgemeinen Vorrat*.



Santa Express

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 11 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Alle dürfen einmal den Schwarzmarkt-Würfel würfeln und den Gegenstand in den eigenen Koffer legen.



The Independent

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Die Kosten, um Gegenstände auf dem *Schwarzmarkt* zu besorgen, betragen in dieser Periode immer genau 2 graue Münzen.



Sunday Express

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 11 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Ihr dürft den Reisebereich *Spezialfahrt* in dieser Periode auch für Reisen mit dem Zug oder Schiff verwenden. *Linienkosten* müssen wie gewohnt bezahlt werden.



The Guardian

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Um eine *Zugfahrt* anzutreten, benötigt ihr einen Revolver im Koffer. Diesen müsst ihr beim Reisen nicht abgeben. Ihr dürft in dieser Periode in beiden Märkten Revolver kaufen.



The Observer

Jede Person darf sich entscheiden:

a) Nimm Münzen im Wert von 13 aus dem *allgemeinen Vorrat* und gib einen beliebigen Gegenstand aus deinem Koffer in den *allgemeinen Vorrat* zurück.

ODER:

b) Nimm Münzen im Wert von 10 aus dem *allgemeinen Vorrat*, ohne einen Gegenstand abzugeben.

Hast du keinen Gegenstand in deinem Koffer, musst du b) wählen.

Die Assistenten (Modul)

Hinweis: „Als Aktion“ ersetzt deine normale Aktion.



Paul, der sensible Hutmacher

Als Aktion: Du darfst 2 graue Münzen in den *allgemeinen Vorrat* zahlen und dir 1 Hut in deinen Koffer legen.



Leonard, der erfahrene Weltenbummler

Als Aktion: Du darfst 3 graue Münzen in den *allgemeinen Vorrat* zahlen, um eine Reiseaktion durchzuführen. *Linienkosten* müssen bezahlt werden!



Mary, das magische Kindermädchen

1x pro Periode, als Aktion: Lege 1 Schirm aus deinem Koffer in den *allgemeinen Vorrat*, um eine Reiseaktion durchzuführen. *Linienkosten* müssen nicht bezahlt werden. Drehe die Assistentenkarte Mary danach auf die Rückseite um.



Jill, die kühne Zauberkünstlerin

1x pro Periode, als Zusatzaktion: Tausche 1 beliebigen Gegenstand aus deinem Koffer mit 1 beliebigen Gegenstand aus dem *allgemeinen Vorrat*. Drehe die Assistentenkarte Jill danach auf die Rückseite um.



Luigi, der flinke Sportsmann

1x pro Periode, als Zusatzaktion: Du darfst sofort eine zweite Aktion durchführen. Drehe die Assistentenkarte Luigi danach auf die Rückseite um.



Albert, der raffinierte Pokerspieler

Am Schwarzmarkt darfst du **bis zu dreimal** würfeln, um 1 Gegenstand zu erhalten. Nach jedem Würfeln musst du dich entscheiden, ob du den soeben gewürfelten Gegenstand nimmst oder weiterwürfelst. Du darfst immer nur den Gegenstand nehmen, der **zuletzt** gewürfelt wurde.



Alex, die neugierige Kundschafterin

Jedes Mal, wenn du neue Abenteuerkarten vom Nachziehstapel ziehen darfst, ziehst du **3** (statt 2) und behältst 1 davon.



Amelie, die verträumte Poetin

Am Spielende erhältst du **zusätzliche Siegpunkte** für die Anzahl *bestandener Abenteuer* in deinem *Reisetagebuch*: 1 Siegpunkt für 3 Abenteuer, 2 für 4, 4 für 5, usw.



Jean, der starke Helfer

Du hast einen zweiten Koffer zur Verfügung, der dir zusätzlichen Platz für Gegenstände bietet.



Matilda, die kaltschnäuzige Revolverheldin

Zu Spielbeginn erhältst du **2 Revolver**, die du auf der Assistentenkarte ablegst. Du darfst sie im Spiel so verwenden, als wären sie in deinem Koffer. Lege die Assistentenkarte *Matilda* zurück in die Schachtel, nachdem du beide Revolver verwendet hast. Sie steht dir für das restliche Spiel nicht mehr zur Verfügung.

Passplättchen (nur für Spielplan-Seite B)



Ich zuerst!

Nimm dir den Startmarker. Du beginnst in der nächsten Periode.



Auf zu neuen Abenteuern!

Schiebe deine aktuelle Abenteuerkarte verdeckt unter den Nachziehstapel. Ziehe 3 neue Abenteuerkarten vom Stapel. Sieh sie dir an, behalte dir 1 davon und schiebe alle anderen wieder verdeckt unter den Nachziehstapel.



Und tschüss!

Reise kostenlos mit einer *Spezialfahrt* in den nächsten Ort. Du bezahlst auch keine *Linienkosten*.



Her mit den Moneten!

Nimm dir 2 graue Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat*.



Was haben Sie im Angebot?

Würfle einmal den Schwarzmarkt-Würfel und lege den gewürfelten Gegenstand aus dem *allgemeinen Vorrat* in deinen Koffer.



Zeit für einen Tausch!

Tausche einen beliebigen Gegenstand aus deinem Koffer mit einem beliebigen Gegenstand aus dem *allgemeinen Vorrat*.

Wenn ihr zu „80 DAYS“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,
oder an info@piatnik.com



Achtung!
Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickengefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:  [Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[Youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://www.youtube.com/c/PiatnikSpiele)

Tuiles Passe (uniquement pour la face B du plateau)

<p><u>En route vers de nouvelles aventures !</u> Défaussez votre carte Aventure et piochez en 3 nouvelles dans la pile. Après les avoir regardées, gardez-en 1 et remettez les autres, face cachée, sous la pioche.</p> 	<p><u>Prems !</u> Prenez le pion Premier joueur. C'est vous qui commencerez à la prochaine période.</p> 
<p><u>Par ici la monnaie !</u> Prenez 2 pièces dans la réserve générale.</p> 	<p><u>À la revoyure !</u> Rendez-vous gratuitement dans la ville suivante en utilisant un véhicule spécial. Ne payez aucuns frais de voyage ni frais de trajet.</p> 
<p><u>Je souhaite faire un échange !</u> Prenez l'objet de votre choix dans votre valise et échangez-le avec l'objet de votre choix de la réserve générale.</p> 	<p><u>Qu'avez-vous en stock ?</u> Lancez une fois le de Marché noir, puis prenez l'objet obtenu dans la réserve générale et mettez-le dans votre valise.</p> 

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Adresse à conserver.



Pour toute question ou suggestion concernant « 80 Days », contactez-nous à l'adresse suivante :
 Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, ou sur info@piatnik.com

Retrouvez-nous aussi ici : [Facebook.com/WilsonJeuX](https://www.facebook.com/WilsonJeuX) [Instagram.com/WilsonJeuX](https://www.instagram.com/WilsonJeuX) [YouTube.com/c/WilsonJeuX](https://www.youtube.com/c/WilsonJeuX)

<p><i>Albert, le joueur de poker rusé</i> Au marché noir : vous pouvez lancer le dé jusqu'à 3 fois et obtenir 1 objet. Après chaque lancé, vous devez choisir entre garder l'objet que vous avez obtenu ou relancer le dé. Si vous décidez de garder l'objet, vous ne pouvez plus relancer le dé.</p>	
<p><i>Alex, l'exploratrice curieuse</i> Dès que vous prenez des <i>cartes Aventure</i> dans la pioche, tirez-en 3 (au lieu de 2) et gardez-en 1.</p>	
<p><i>Amélie, la poétesse rêveuse</i> À la fin de la partie : recevez des points bonus en fonction du nombre d'aventures validées de votre journal de bord : 1 point de victoire supplémentaire pour 3 aventures, 2 pour 4, 4 pour 5, etc.</p>	
<p><i>Jean, l'assistant musclé</i> Vous obtenez une deuxième valise pour y ranger des objets supplémentaires.</p>	
<p><i>Matilda, l'impitoyable as de la gâchette</i> Au début de la partie, vous recevez 2 revolvers. Vous pouvez les utiliser au cours de la partie comme s'ils étaient dans votre valise. Une fois que vous avez utilisé les deux revolvers, remettez la carte Assistant « Matilda » dans la boîte. Vous ne pourrez plus l'utiliser pour le reste de la partie.</p>	

<p><i>Paul, le chapelier sensible</i> Comme une action : après avoir placé 2 pièces dans la réserve générale, prenez 1 chapeau et mettez-le dans votre valise.</p>	
<p><i>Léonard, le globe-trotteur confirmé</i> Comme une action : mettez 3 pièces dans la réserve générale pour déplacer votre pion de la ville où il se trouve actuellement à une ville voisine. Elles remplacent les frais de transport, mais vous devez quand même payer les éventuels frais de trajet !</p>	
<p><i>Mary, la nourrice aux pouvoirs magiques</i> 1x maximum par période, comme une action : prenez 1 parapluie dans votre valise et mettez-le dans la réserve générale pour réaliser une action « Voyager ». Vous n'avez pas à payer de frais supplémentaires (frais de trajet, etc.). Puis, retournez la carte Assistant « Mary » face verso.</p>	
<p><i>Jill, la magicienne intrépide</i> 1x maximum par période : prenez l'objet de votre choix dans votre valise et échangez-le avec l'objet de votre choix de la réserve générale. Puis, retournez la carte Assistant « Jill » face verso.</p>	
<p><i>Luigi, le sportif rapide comme l'éclair</i> 1x maximum par période : vous pouvez réaliser immédiatement une deuxième action. Puis, retournez la carte Assistant « Luigi » face verso.</p>	

Les Assistants (Module)
 A noter : « comme une action » signifie que l'action fonctionne comme une action normale.



Good Times

Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 14.



Santa Express

Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 11.
Chaque joueur peut lancer une fois le dé Marché noir et placer l'objet obtenu dans sa valise.



The Independent

Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 12.
Pendant la période en cours, acheter un objet au marché noir coûtera toujours 2 pièces, pas une de plus, pas une de moins.



Sunday Express

Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 11.
Pendant la période en cours, vous pouvez aussi utiliser la zone de voyage en *véhicule spécial* pour voyager en train ou en bateau. Les frais de voyage et de trajet doivent être payés comme d'habitude.



The Guardian

Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 12.
Pour voyager en train, vous devez avoir un revolver dans votre valise. Vous n'avez pas besoin de le donner pour voyager. Vous pouvez acheter des revolvers dans les deux marchés pendant la période en cours.



The Observer

Chaque joueur doit choisir entre :
a) prendre des pièces pour une valeur de 13 et mettre un objet de sa valise dans la réserve générale,
OU :
b) prendre des pièces pour une valeur de 10 sans céder d'objet en échange.
Si vous n'avez aucun objet dans votre valise, vous devez choisir l'option b).

GLOSSAIRE :

Symboles généraux (figurant sur les cartes Aventure et sur le dé)

Lancez une fois le dé Marché noir, puis prenez l'objet obtenu dans la réserve générale et mettez-le dans votre valise.	
Prenez l'objet de votre choix dans la réserve générale et mettez-le dans votre valise.	
Prenez le nombre de pièces indiqué dans la réserve générale.	
Rendez-vous gratuitement dans la ville suivante en bateau. Ne payez aucuns frais de voyage ni frais de trajet.	
Rendez-vous gratuitement dans la ville suivante en train. Ne payez aucuns frais de voyage ni frais de trajet.	
Rendez-vous gratuitement dans la ville suivante en utilisant un véhicule spécial. Ne payez aucuns frais de voyage ni frais de trajet.	
Rendez-vous gratuitement dans la ville suivante en bateau, en train ou en utilisant un véhicule spécial. Ne payez aucuns frais de trajet.	

Cartes Journal

<p><i>Stormy Today</i></p> <p>Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 12. Empilez deux pièces sur la zone <i>Voyage en bateau</i>. Pour la période en cours, le coût du voyage en bateau commence à 3 pièces.</p>	
<p><i>The Broken Mirror</i></p> <p>Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 12. Empilez deux pièces sur la zone <i>Voyage en train</i>. Pour la période en cours, le coût du voyage en train commence à 3 pièces.</p>	
<p><i>The Foggy Journal</i></p> <p>Chaque joueur reçoit des pièces pour une valeur de 13. Empilez deux pièces sur la zone <i>Voyage en véhicule spécial</i>. Pour la période en cours, le coût du voyage en véhicule spécial commence à 3 pièces.</p>	

FIN DU JEU & CLASSEMENT FINAL :

La partie s'arrête une fois la **période V** terminée. Procédez alors au décompte final des points :

1. *Journal de bord* : additionnez les **points de victoire** de toutes vos *cartes aventures validées*.
2. *Carte Arrivée* : si vous êtes parvenu à Londres et que vous possédez une **carte Arrivée**, additionnez ses points de victoire et ceux de vos *cartes aventures validées*.
3. Si vous jouez avec le module « *Les Assistants* », vous pouvez recevoir des points de victoire supplémentaires.

4. *Vous n'êtes pas revenu à temps* ? Chaque joueur qui n'a pas atteint la ville d'*arrivée* « Londres » avant la fin de la partie doit **retirer 5 points de victoire par ville** qui le **sépare de Londres**. Choisissez le trajet le plus court.

Exemple : Le joueur bleu se trouve à une distance de quatre villes de Londres, il doit donc retirer 20 points à son score (4 x 5 points).



Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de points de victoire au total. En cas d'égalité, la personne ayant le plus de pièces gagne. Si certains joueurs sont toujours à égalité, alors ils se partagent la victoire.

Règle de l'auteur : le « festival de rue »

De nouvelles zones de vente apparaissent à chaque coin de rue !

Pour une version simplifiée du jeu, Emanuele propose la règle suivante :

Pour l'action « Acheter », vos pions n'ont pas besoin de se trouver sur une ville en particulier. Vous pouvez acheter tous les types d'objets, quelle que soit la ville. La procédure à suivre pour valider une aventure et le déroulement du jeu ne changent pas.



Piocher une nouvelle aventure :

Si vous n'êtes pas satisfait de votre *carte Aventure*, vous pouvez la remettre, face cachée, sous la pioche. Puis, mettez **2 pièces** dans la *réserve générale* et piochez **2 nouvelles cartes Aventure** dans la pile. Gardez-en **1** et remplacez l'autre, face cachée, sous la pile. Vous devez toujours n'avoir qu'une seule *carte Aventure* dans votre main.

Phase 3: FIN DE LA PÉRIODE

- Après toutes ces étapes, la phase d'actions se termine. À la fin des périodes I. à IV., faites ce qui suit :
1. Remettez toutes les pièces des zones de voyage et de marché (incluant le marché noir) dans la réserve générale (sauf les pièces fixes blanches i).
 2. Retirez du jeu la carte Journal face visible.
 3. Si vous jouez avec le module « Les Assistants », retournez face visible vos cartes Assistant si nécessaire.

Face A du plateau :

Prenez des pièces grises dans la réserve générale et placez-les sur les cases vides de la zone du *jongleur* pour reformer trois piles (2/1/1).

Face B du plateau :

Placez **1 pièce grise** de la réserve générale sur chacune des deux tuiles *Passe* restantes (même si la tuile contient déjà des pièces posées au cours des périodes précédentes).
Puis, remettez vos tuiles *Passe* sur les cases indiquées sur le plateau.

5. La **Phase 1** d'une nouvelle période peut alors commencer.

L'arrivée à Londres :

Important : vous devez avoir au moins **4 aventures validées** dans votre *Journal de bord* pour pouvoir vous rendre dans la ville d'arrivée Londres !

Une fois que vous avez atteint la ville d'arrivée Londres, vous devez :

- Prendre la **carte Arrivée** encore disponible à côté du plateau (celle qui vaut le plus de points de victoire).

Glissez votre *carte Aventure* actuelle, face cachée, sous la pioche, puis piochez **2 cartes Aventure** « **Londonienne** ». Après les avoir regardées, gardez-en **1** et remplacez l'autre sous la pile.

Vous ne pourrez plus utiliser l'action *Voyager* pour le reste de la partie, mais vous pouvez réaliser toutes les autres actions. Une fois arrivé à Londres, vous pouvez acheter des objets dans les **deux marchés** et valider d'autres aventures « Londoniennes ».





1. Recevez un éventuel **bonus**. **Important** : vous devez toujours appliquer **immédiatement** le bonus ! (En revanche, les **points de victoire** ne sont comptabilisés qu'à la fin de la partie.)
 2. Glissez la **carte Aventure** sous votre plateau personnage en ne laissant dépasser que la partie droite de la carte. Si vous validez d'autres aventures au cours de la partie, glissez ces cartes de la même manière sous les cartes Aventure déjà validées pour constituer votre propre **journal de bord** (voir l'illustration ci-dessous).
 3. Puis, piochez **2 cartes Aventure** dans la pile, regardez-les et gardez-en 1. Replacez l'autre, face cachée, sous la pile.
- Si vous remplissez les **conditions** indiquées sur votre **carte Aventure**, placez tous les objets et/ou pièces demandés dans la **réserve générale**. Puis, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

Valider une aventure :

Exemple : pour valider cette aventure, votre pion doit se trouver sur une ville dotée d'un triangle bleu et vous devez donner les objets « manteau » et « revolver ». Appliquez **immédiatement** le bonus (lancer 1x le dé Marché noir). À la fin de la partie, cette aventure vaut 3 points de victoire dans votre journal de bord.



b) Sur la partie droite figurent un **extrait du journal de bord**, les **points de victoire** et un éventuel **bonus**.

a) La partie gauche expose les **conditions** à remplir pour valider l'aventure. La partie supérieure indique la **ville** où votre pion doit se trouver au moment où vous souhaitez valider l'aventure. La partie inférieure montre les **objets** et/ou les **pièces** nécessaires pour réussir.

façon.

Toutes les cartes Aventure se présentent de la même façon.

Présentation des cartes Aventure :

Vous pouvez valider ou piocher autant d'aventures que vous voulez, **avant** ou **après** avoir réalisé votre action obligatoire.

E. Actions bonus « Valider ou piocher une aventure » :

Vous trouverez une explication détaillée de tous les effets et de toutes les règles spéciales dans le *glossaire* à la fin du livret de règles



Le joueur qui passe son tour prend une **tuile Passe** de son choix placée face visible sur le plateau et les éventuelles pièces qui s'y trouvent (voir fin de la période). Il pose la tuile Passe devant lui et applique **immédiatement** son effet. *Exception* : pendant la dernière période (V), ne prenez **plus** de tuile Passe !

Face B du plateau :

Si vous ne pouvez plus ou ne voulez plus réaliser d'action, vous pouvez passer votre tour. La période en cours se termine alors pour vous et vous ne pourrez plus effectuer d'autres actions durant cette

D. Passer son tour :

Vous pouvez récupérer des pièces auprès du *jongleur* en prenant la **pile de pièces** de votre choix sur l'une des trois cases correspondantes.

C. Jongler (uniquement pour la face A du plateau) :

Vous ne devez **pas** mettre les pièces dans votre valise. Il faut les poser à côté de votre plateau personnage.

Vous pouvez retirer des objets de votre valise à tout moment. Il suffit de les remettre dans la *réserve générale*. Vous pouvez aussi rejeter l'objet que vous venez de piocher.

Vous pouvez réorganiser les objets de votre valise à tout moment.

chevaucher.

Les objets doivent être placés les uns à côté des autres sans se

Les objets ne doivent pas dépasser des bords de la valise.

Vous pouvez disposer et faire pivoter les objets comme vous voulez.

Vous devez placer tous les objets que vous obtenez dans la valise qui figure sur votre plateau personnage en respectant les principes suivants :

Votre valise :

En dehors de la *boutique* et du *bazar*, vous pouvez également acheter des objets au **marché noir**. L'emplacement de votre pion n'a alors aucune importance ! Pour payer, procédez comme pour les autres marchés : empliez le nombre de pièces demandé sur la zone du *marché noir* de gauche à droite et dans l'ordre croissant. Ensuite, lancez **une fois** le dé *Marché noir*, puis prenez l'objet obtenu dans la *réserve générale* et mettez-le dans votre valise. Si vous tombez sur la face « joker » , vous pouvez prendre l'objet de votre choix.



Le marché noir :

Face A du plateau :

La première personne qui passe son tour récupère le pion Premier joueur.



Frais de trajet :



Sur certains trajets, vous devez payer des **frais de trajet en plus des frais de voyage**. Ce sont des **objets** ou des **pièces** représentés sur les lignes du plateau (**face A**). Sur la **face B** du plateau, les frais de trajet sont indiqués sur les **tuyaux Trajet**.
Important : vous devez **toujours** remettre les éléments qui vous servent à payer les frais de trajet dans la **réserve générale**. Il ne faut jamais les poser sur le plateau.
Suite de l'exemple : pour pouvoir voyager en train, Antonia doit également prendre un revolver de sa valise et le mettre dans la réserve générale.

B. Acheter :

Au cours de la partie, vous aurez besoin de nombreux **objets**. Il existe **cinq** types d'objets que vous pouvez acheter dans deux **marchés** différents :



Chaussure, chapeau et manteau dans la boutique



Chaussure, revolver et parapluie au bazar

Important : pour acheter un objet, votre **pion** doit se trouver sur une ville dotée du **symbole adéquat**.



*Si votre pion est placé sur une ville dotée d'un **triangle bleu**, vous pouvez faire des achats dans la boutique.*



*Si votre pion est placé sur une ville dotée d'un **carre rouge**, vous pouvez faire des achats au bazar.*



*Si votre pion est placé sur une ville dotée d'un **rond bicolore**, vous pouvez faire des achats dans les deux marchés !*

De plus, vous devez payer un certain nombre de **pièces** et les poser dans la **zone de vente** correspondante sur le plateau. Ici aussi, **le nombre de pièces doit toujours être supérieur d'une unité à ce que le dernier joueur a payé pour un objet de cette zone de vente**. Le premier joueur paye donc 1 pièce, le deuxième joueur 2 pièces, et ainsi de suite.
Important : empilez toujours les pièces sur la **zone de vente** correspondante de gauche à droite et dans l'ordre croissant. Ainsi, vous saurez toujours combien de pièces le joueur suivant devra payer.
 Puis, prenez l'objet de votre choix dans la **réserve générale** et placez-le dans votre **valise** sur votre plateau personnel. Vous ne pouvez obtenir qu'un **seul** objet par action « Acheter ».
À noter : si une **pièce blanche fixe** se trouve sur une **zone de vente**, le premier joueur doit payer 2 pièces pour réaliser son action, et ainsi de suite.

Vous pouvez poser autant de piles de pièces que vous voulez sur une zone de vente !



Exemple : Antonia veut voyager en train. Comme il y a déjà trois piles de pièces (1/2/3) sur la zone « Voyage en train », elle doit payer 4 pièces. Elle pose sa pile de 4 pièces à droite.

Vous pouvez poser autant de piles de pièces que vous voulez sur une même zone de voyage !

À noter : si une **pièce fixe** se trouve sur une zone de voyage, le premier joueur devra payer 2 pièces pour voyager, et ainsi de suite.

Puis, déplacez votre pion vers la ville suivante. Vous pouvez aussi « repartir en arrière » en procédant de la même manière. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul trajet par action « Voyager ». Vous pouvez poser autant de pions que vous voulez sur une même ville.

Important : empilez toujours les pièces sur la zone de voyage correspondante de gauche à droite et dans l'ordre croissant. Ainsi, vous saurez toujours combien de pièces le joueur suivant devra payer.

Le nombre de pièces est toujours supérieur d'une unité à ce que le dernier joueur a payé pour ce mode de transport. Le premier joueur va donc payer 1 pièce, le deuxième joueur 2 pièces, et ainsi de suite.

Combien de pièces faut-il payer ?



Remarque : placez uniquement vos pièces grises sur le plateau de jeu ! Elles ont une valeur de 1. Les pièces jaunes (de valeur 5) sont à utiliser pour votre réserve personnelle. Vous pouvez les échanger avec des pièces grises à tout moment.

Pour déplacer votre pion d'une ville à une autre, vous devez payer des **trais de voyage**. Pour ce faire, il faut placer un certain nombre de vos **pièces** dans la zone de voyage correspondante sur le plateau.



Le plateau de jeu représente une carte du monde avec différentes villes, ainsi que les **villes de départ et d'arrivée**, à savoir Londres. Ces villes sont reliées par différents **trajets**. Il y a trois **zones de voyage** qui correspondent aux moyens de transport suivants : le **bateau**, le **train** ou un **véhicule spécial**.

A. Voyager :

Avant ou après avoir accompli votre action obligatoire, vous pouvez réaliser autant d'actions bonus que vous le souhaitez (voir la section E. Actions bonus « Valider ou piocher une aventure », page 9)

E. Actions bonus facultatives :

- A. Voyager
- B. Acheter
- C. /
- D. Passer son tour et choisir une tuile Passe

- A. Voyager
- B. Acheter
- C. Jongler
- D. Passer son tour

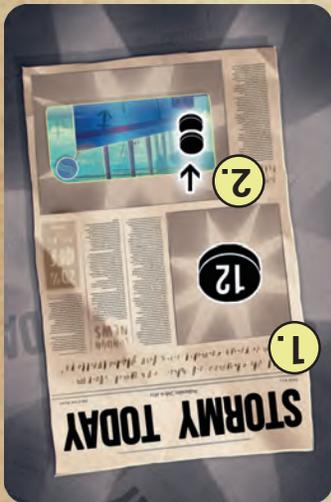
Face B du plateau :

Face A du plateau :

Types d'action :

Il est grand temps de poursuivre ma route... Mais peut-être devrais-je d'abord faire un tour au marché ?
 Voyons ce que mes compagnons de route ont en tête...
 Au cours de cette phase, les joueurs réaliseront une seule action à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que plus personne ne puisse ou ne veuille exécuter d'action. Les joueurs pourront donc effectuer plusieurs tours d'actions au cours d'une même période. Il existe différents types d'actions : choisissez celle qui vous convient le mieux. La personne qui détient le pion Premier joueur réalise toujours la première action d'une période.

Phase 2 : RÉALISATION DES ACTIONS



- 1. Chaque joueur prend la valeur des pièces indiquée dans la réserve générale.
 - 2. Sur de nombreuses cartes Journal figure un effet ou une règle spéciale à appliquer pendant la période en cours. À noter : vous trouverez une explication détaillée de tous les effets et de toutes les règles spéciales dans le glossaire à la fin du livret de règles.
- Retournez la carte Journal correspondant à la période en cours, puis :
- Édition spéciale ! Édition spéciale ! Dernières nouvelles des quatre coins du monde ! Que vous réserve cette période ?

Phase 1 : LECTURE DU JOURNAL

Phase 1 : LECTURE DU JOURNAL
 Phase 2 : RÉALISATION DES ACTIONS
 Phase 3 : FIN DE LA PÉRIODE

Une partie se déroule en cinq périodes (de 1. à 5.). Chaque période comprend trois phases :

DÉROULEMENT DU JEU :



Variante à utiliser avec la face B du plateau :

Si vous jouez avec la face B du plateau, la mise en place est légèrement modifiée :



Mélangez les **16 tuiles Trajet** sans les regarder et placez-les dans l'ordre de votre choix sur les cases correspondantes du plateau. Puis, retournez-les pour qu'elles soient posées face visible. À noter : les tuiles Trajet resteront sur ces cases pendant toute la partie !



Module « Les Assistants » :

Vous pouvez utiliser le module « Les Assistants » avec la face A ou la face B du plateau. Si vous jouez avec ce module, vous devez également faire ce qui suit :

👉 Mélangez les **10 cartes Assistant**.

👉 Distribuez **2 cartes** à chaque joueur sans les regarder et **gardez-en 1** chacun.

👉 Placez-les, face visible, à côté de votre plateau personnage.

Les assistants permettent d'appliquer des effets bonus et de réaliser des actions supplémentaires au cours de la partie. Vous trouverez une explication détaillée de tous les effets et de toutes les règles spéciales dans le *glossaire* à la fin du livret de règles.

Conseil : attendez de bien savoir jouer pour utiliser le module « Les Assistants ».



Placez la **tuile Passe Premier joueur** #1 sur la case indiquée du plateau. Mélanguez les 5 tuiles Passe restantes sans les regarder et placez-les sur les cases indiquées de sorte qu'il y ait une tuile de plus qu'il y a de joueurs. Enfin, retournez-les pour qu'elles soient posées face visible. Vous pouvez remettre les tuiles Passe non utilisées dans la boîte.

Exemple : Si vous jouez à trois, vous utiliserez 5 tuiles Passe = 1 x tuile Passe Premier joueur + 4 autres tuiles Passe. Si vous jouez à quatre, vous utiliserez toutes les tuiles Passe.

6. Mélangez soigneusement les 30 cartes **Adventure** et empilez-les, face cachée, à côté du plateau pour constituer la pioche. Distribuez 2 cartes **Adventure** à chaque joueur sans les regarder et **gardez-en 1** chacun. Mettez les cartes **Adventure** non sélectionnées sous la pioche.

7. Mélangez les 8 cartes **Adventure** « **Londonienne** » et empilez-les, face cachée, à côté du plateau (près de la ville d'arrivée *London*).

8. Placez les 3 cartes **Arrivée**, face visible, à côté du plateau (près de la ville d'arrivée *London*).

9. Placez les 44 tuiles **Objet** jaunes à côté du plateau pour et toutes les pièces grises et constituez la réserve générale.

10. Prenez quatre pièces grises dans la réserve

générale et placez trois piles (2/1/1) sur les cases prévues à cet effet, dans la zone du **Jongleur** sur le plateau.

11. Choisissez le joueur qui va commencer. Il reçoit le **Pion Premier Joueur** (nuage). Dans le sens des aiguilles d'une montre, distribuez 1 pièce grise de la réserve générale au deuxième joueur, 2 pièces grises au troisième joueur, et ainsi de suite.

2.

8.

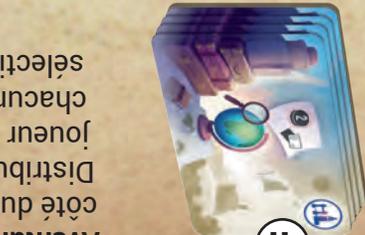
2.

5.

10.

9.

3.



MISE EN PLACE :

Avant la première partie, détachez avec précaution les éléments en carton prédécoupés de leur support.

1 Placez le plateau au milieu de la table de sorte que la face sur laquelle vous allez jouer soit visible. (Conseil : pour la première partie, nous vous recommandons de jouer sur la face A du plateau.)



2 Placez le **de Marché noir** sur la case indiquée sur le plateau.

3 En fonction du nombre de jours, placez les **pièces fixes blanches** sur les emplacements indiqués sur le plateau :

- Si vous jouez à **deux**, placez **1 pièce fixe** sur les **zones de vente boutique et bazar**, ainsi que sur chaque **zone de voyage** (en bateau, en train et en véhicule special).

- Si vous jouez à **trois**, placez **1 pièce fixe** sur les **zones de vente boutique et bazar**.
- Si vous jouez à **quatre**, vous n'avez pas besoin de pièces fixes.

Vous pouvez remettre les pièces blanches non utilisées dans la boîte.

4 Mélangez les **9 cartes Journal** et placez-en **5**, face cachée, sur les cases correspondantes du plateau. Vous pouvez remettre les cartes Journal non utilisées dans la boîte.

5 Chaque joueur doit choisir **1 pion** de la couleur correspondante. Placez les pions sur la ville de départ Londres sur le plateau. (A noter : l'emplacement « Londres » figure deux fois sur le plateau, sur le côté gauche comme ville de départ et sur le côté droit comme ville d'arrivée.)



Mise en place du jeu sur la face A du plateau, pour 3 joueurs :

80 DAYS

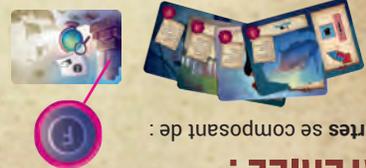
Une course folle autour du monde
 Jeu d'Emanuele Briano, inspiré de Jules Verne.



Journal de bord, 29 décembre 1872 : Je viens d'apprendre le pari insensé de M. Phileas Fogg. Cette incroyable nouvelle se répand en ce moment même dans tout Londres. Le Reform Club, la Robin Hood Society... Tout le monde en parle ! L'énigmatique M. Fogg affirme qu'il va faire le tour du monde en seulement quatre-vingts jours. Quelle idée folle, quel formidable défi ! Exalté par cet événement, je me sens pousser des ailes, l'aventure m'appelle, je brûle soudain de remporter la victoire. Je peux y arriver ! Je vais aller encore plus vite et rivaliser d'audace et de panache ! Vite ! Il faut que je mette quelques vêtements dans ma valise. Un revolver ne sera pas de trop. Une poignée de pièces et mon chapeau... Mais... où est mon parapluie ? ... Albert !!

MATÉRIEL :

90 cartes se composent de :



30 cartes Aventure (Remarque : les cartes Aventure en allemand ne seront pas nécessaires pour le jeu.)



8 cartes Aventure « Londonnienne »



10 cartes Assistant



3 cartes Arrivée



9 cartes Journal



44 tuiles Objet

se composent de :
 12 tuiles Chaussure
 8 tuiles Revolver
 8 tuiles Chapeau
 8 tuiles Parapluie
 8 tuiles Manteau

90 pièces se composent de :
 75 pièces grises d'une valeur de 1
 10 pièces jaunes d'une valeur de 5
 5 pièces blanches fixes



16 tuiles Trajet



1 de Marché noir



1 pion Premier joueur



4 pions en bois



6 tuiles Passe



4 plateaux personnage



1 plateau de jeu double-face (A+B)

PRINCIPE DU JEU :

Le but est de gagner le plus de points de victoire. Pour cela, vous devez faire le tour du monde le plus rapidement possible, être revenu à Londres à la fin des cinq périodes que dure une partie et avoir validé le plus d'aventures possible.

