

# In 80 Tagen um die Welt

## MISE EN PLACE

Par joueur {  
1 personnage → Londres  
1 marqueur de temps → 0/80  
1 certificat de pari  
1 pièce d'or  
3 cartes voyages

Détective sur Brindisi



## TOUR DE JEU

- Le 1<sup>er</sup> joueur retourne Nb joueurs +1 cartes voyage (ou 6 à 6 j).

- Choisir 1 carte (sauf pendule si 1<sup>er</sup> joueur)
- Effectuer l'action
- Voyager 1 fois (en payant le prix)
- +2 jours si le personnage termine son tour dans la même ville que le détective
- Réduire sa main à 6 cartes

- Nouveau 1<sup>er</sup> joueur – Défausse des cartes non choisies.

- A 6 joueurs le dernier peut choisir la 1<sup>ère</sup> carte de la pile de cartes voyage plutôt que la dernière carte retournée.
- Achat de cartes = 2 ors (uniquement pendant son tour)

## FIN DE PARTIE

Lorsque l'avant dernier joueur est arrivée (ou le 4<sup>ème</sup> / 6 ).

Le gagnant est le joueur ayant mis le moins de jours, parmi ceux arrivés en moins de 80 jours.

**Gagner du temps** : Si le voyage s'effectue avec 2 bateaux ou 2 train identiques, 1 seul compte.

**Ballon** : La valeur d'une des cartes bateau ou train est déterminée par le dé\*.

**Bonus** : Le 1<sup>er</sup> joueur qui arrive dans une ville gagne le bonus rouge, le dernier gagne le bonus bleu.

## Lorsqu'un joueur est de retour à Londres...

- chaque tour supplémentaire = +1 jour pour les joueurs encore en course.
- le nombre de cartes voyage retournées en début de tour est adapté au nombre de joueurs restant en course.

## CARTES EVÉNEMENTS

### Jouées pendant son tour (n'importe quand)

**Ablenkung** : Jouez cette carte à la fin de votre tour, si vous êtes dans la même ville que le détective. Vous ne perdez aucun jour.

**Angebot** : Vous pouvez effectuer un trajet sans carte voyage, mais il vous coûtera 10 jours.

**Wechsel** : Avant de choisir votre carte voyage vous pouvez en permuter 2.

**Elefant** : Bombay-Calcutta vous coûtera 6 + 1dé\* jours. Peut être revendue contre 1 or.

**Detektiv** : Placez le détective sur la ville de votre choix, à l'exception de Londres.

**Prinzessin** : Vous permet de reproduire l'effet de la carte événement du sommet de la pile de défausse.

**Gelegenheit** : Pour un trajet nécessitant 2 trains ou 2 bateaux, vous ne compterez que le coût du transport le plus élevé des 2.

**Ballon** : La valeur d'une des cartes voyage est jouée au dé\*.

**Beziehung** : Vous pouvez effectuer 2 trajets au lieu d'1.

**Unterseeboot** : Si vous voyagez en bateau, comptez seulement 3 jours au lieu de la valeur de la carte.

**Propellerzug** : Si vous voyagez en train, comptez seulement 1 jour au lieu de la valeur de la carte.

### Effet immédiat pour tous les joueurs

**Unwetter** : + 2 jours

**Verzögerung** : +1 jour

*Les 15 cartes événements sont mélangées et forment une nouvelle pile (tous les joueurs rendent leur cartes).*

## RÉPARTITION DES CARTES

**Trains** : 2 (5), 3 (6), 4 (7), 5 (8), 6 (4)

**Bateaux** : 4 (4), 5 (6), 6 (7), 7 (8), 8 (5)



\* **Lancé de dé** : En payant 1 or vous pouvez relancer le dé. Seul le dernier lancé compte.