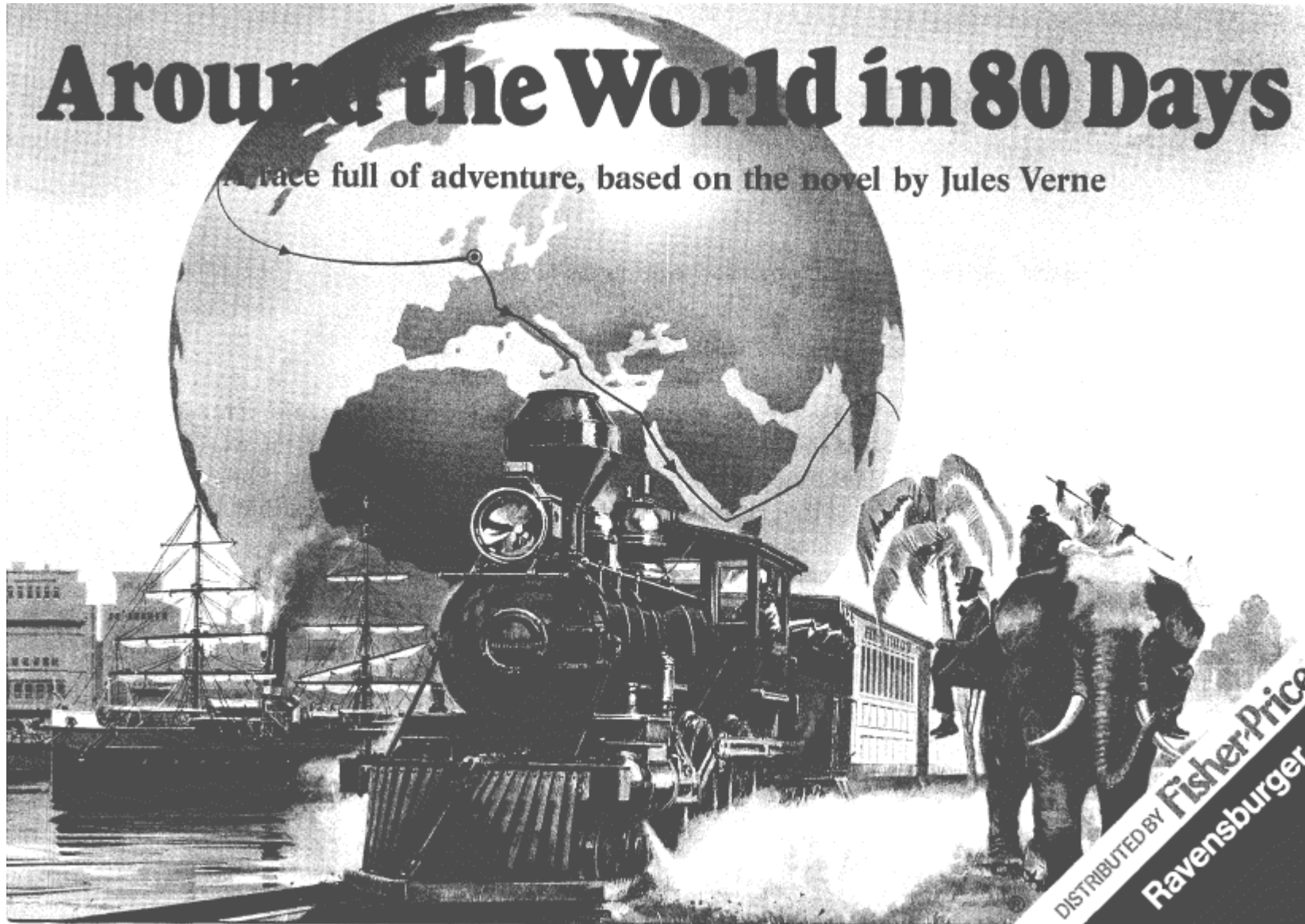


Around the World in 80 Days

A race full of adventure, based on the novel by Jules Verne



Un'impresa avventurosa, una corsa intorno al mondo. In quei giorni era possibile viaggiare intorno al mondo in 80 giorni tramite i battelli a vapore. La famosa storia di Jules Verne inizia con una scommessa. Phileas Fogg sosteneva che poteva fare il giro di tutto il mondo entro 80 giorni.

In questo gioco i giocatori hanno il ruolo di Mr. Fogg – tutti sono in viaggio intorno al mondo. Come nel libro, essi possono scegliere i vari mezzi di trasporto in uso nell'ultimo secolo; carrozze, treni e battelli a vapore e dove finiscono le strade e le rotaie, allora c'è sempre l'elefante!

Lo zelante detective Fix e i suoi mandati di arresto sono sempre alle calcagna dei giocatori, così che essi avranno bisogno di ogni tipo di astuzia possibile per tornare a Londra il più velocemente possibile.

Around the World in 80 Days

Una gara piena di avventure, basata sul racconto di Jules Verne.

Età – da 10 anni in su

Per 2-6 giocatori

Contenuto:

1 tabellone da gioco

60 carte azione

40 carte probabilità
1 rosa dei venti
6 segnalini giocatori
1 regolamento

Obiettivo del gioco

I giocatori partono da Londra in un avventuroso viaggio intorno al mondo. Dal sapiente uso delle proprie carte ogni giocatore cerca di essere il primo a fare ritorno a Londra.

Preparazione

Il tabellone viene posizionato al centro del tavolo. I giocatori scelgono il proprio segnalino e lo posizionano nello spazio contrassegnato dalla freccia.

La rosa dei venti viene posizionata in alto a destra su uno degli spazi trasporto del tabellone.

Le carte azione vengono mescolate e ciascun giocatore riceve 5 carte. Le restanti vengono posizionate in pila sul tabellone. Un giocatore non deve vedere le carte degli altri giocatori.

Le carte probabilità vengono mescolate e posizionate a faccia in giù vicino il tabellone.

Gioco

I giocatori decidono il primo giocatore. Muovono il loro segnalino a seconda della scelta della carta azione.

Nel turno ogni giocatore ha 2 possibilità – o pesca 1 o 2 nuove carte azione dalla pila e non muovono il segnalino – oppure gioca una delle sue carte e muove il segnalino del corrispondente numero di spazi definito sulla carta.

A seconda del luogo dove “arriva” il giocatore, egli potrebbe avere la possibilità di giocare ulteriori carte. Non c’è un limite al numero di carte che si possono giocare in un turno, purché gli spazi e/o le carte permettano di tirare un’altra carta. Le carte giocate vengono posizionate in una pila a parte.

Idea di Gioco

Un gioco d’azione senza dadi.

Una gara contro gli altri usando le carte. Usa tutti i tipi di trasporto per arrivare vicino, sempre più vicino e raggiungere il tuo obiettivo.

Rosa dei venti

Il segnalino Rosa dei venti determina quale tipo di trasporto può essere utilizzato, quali carte azione movimento possono essere utilizzate.

Esempio: La rosa dei venti è sullo spazio con il treno. Conseguentemente in questo momento le uniche carte che possono essere giocate sono quelle con il treno o le carte speciali.

Carte azione movimento

Le carte movimento possono avere rappresentato un treno, un battello, una carrozza od un elefante. I giocatori devono muovere il proprio segnalino di un numero di spazi pari al numero rappresentato sulla carta giocata. La carta è valida solo se la rosa dei venti è sul corrispondente spazio indicante la tipologia di trasporto ammessa.

Carte speciali

Le carte speciali, indipendentemente dalla posizione della rosa dei venti, possono essere sempre giocate.

Carte “Rosa dei Venti”

La carta Rosa dei venti può essere giocata permettendo a un giocatore di giocare una aggiuntiva carta con un mezzo di trasporto differente da quanto indicato dal segnalino Rosa dei venti.

Carte “Manette”

Lo zelante detective Fix con i suoi mandati di arresto e le manette è sempre alle calcagna dei giocatori e cerca di ostacolare i loro movimenti. Quando un giocatore gioca una carta manette egli deve muovere il segnalino del giocatore successivo (del turno successivo) indietro di 3 caselle. Il giocatore che ha giocato la carta non muove il proprio segnalino. Se il segnalino del giocatore avversario arriva su una casella con il simbolo manette, questo dovrà essere mosso di ulteriori 3 spazi indietro. Le altre caselle non comportano alcuna altra azione da compiere.

Carte “Borsa di monete”

Le riserve di soldi di Mr. Fogg possono aiutare ad accelerare il viaggio e tenere i giocatori uno step avanti al detective. Quando viene giocata una tale carta il giocatore ha 2 possibilità: o muove il suo segnalino avanti di 1, 2 o 3 spazi, a prescindere da dove sia posizionato il segnalino Rosa dei venti, oppure usa la carta per difendersi da una carta manette – il suo segnalino non deve indietreggiare di 3 caselle. Usare la carta per difendersi non conta come un turno di gioco. Una carta Borsa di monete può essere anche usata per bloccare l'arretramento di un segnalino causato da una carta probabilità.

Guida alle varie caselle

I segnalini dei giocatori possono trovarsi contemporaneamente sulla stessa casella.

Casella Rosa dei venti

Se un giocatore arriva su una tale casella allora può scegliere di spostare il segnalino Rosa dei venti su un altro tipo di trasporto, ma non è obbligato. Comunque sia può giocare un'altra carta azione movimento.

Casella telescopio

Se un giocatore arriva su una tale casella allora può pescare una carta probabilità ed eseguirne le istruzioni.

Casella manette

Se un giocatore arriva su una tale casella allora deve muovere il proprio segnalino indietro di 3 caselle (se arriva su una casella speciale, l'effetto di questa casella non viene applicato).

Caselle Stop

Sono caselle più larghe delle altre ed hanno un colore più scuro, blu. Se un giocatore arriva su una tale casella allora può giocare una ulteriore carta, come ricompensa. Se non è in grado di giocare carte, può comunque pescarne 1 o 2 dal mazzo.

Svolgimento del gioco

A turno i giocatori giocano una o più carte, a seconda della casella dove si trovano e muovono di conseguenza il proprio segnalino. Possono decidere di non muoversi e pescare 1 o 2 carte dal mazzo. Se un giocatore ha 12 o più carte ha un'ulteriore possibilità: scartare 2 carte e pescarne altre 2 dal mazzo. In questo caso non muove il segnalino ed il suo turno termina. Quando il mazzo delle carte è stato completamente utilizzato, vengono mescolati gli scarti e ricreato un nuovo mazzo. Il turno di un giocatore termina quando il segnalino arriva su una casella normale, e non speciale.

Bonus di gioco per aver giocato tutte le carte

Se un giocatore riesce a giocare tutte le carte nella sua mano, il suo segnalino viene avanzato come premio di ulteriori 5 spazi, e lui può pescare dal mazzo altre nuove 5 carte. In questo caso, prima di avanzare di 5 caselle si verifica la casella sulla quale è posizionato il segnalino: solo le caselle telescopio e le casella manette mantengono la loro funzionalità.

Se la casella di arrivo dopo il salto di 5 spazi è una casella speciale, allora il giocatore può effettuare l'azione prevista sulla casella. Se il giocatore raggiunge Londra con il suo salto non deve ovviamente pescare 5 nuove carte.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo raggiunge Londra è il vincitore. L'ultima casella sul tabellone è l'obiettivo finale. I giocatori non devono arrivare esattamente sull'ultima casella, ma possono superarla; i punti extra non vengono contati.

Ogni giocatore che voglia tornare a Londra non dovrà avere alla fine più di 2 carte. Dopo che saranno attraversate le ultime 3 caselle manette, il giocatore potrà decidere al proprio turno di non muoversi e scartare 1 carta. Questa operazione potrà essere effettuata quante volte si renda necessario, una volta per turno, finché il giocatore non rimanga con 2 carte in mano. Dopo questa operazione il gioco prosegue con le regole normali di gioco.

Suggerimenti

Il giocatore prima di giocare il turno dovrebbe cercare di pianificare le proprie azioni in modo da prolungare il più possibile il proprio turno. Dall'abile uso delle carte azione movimento e delle carte speciali, e raggiungendo particolari caselle, un giocatore può compiere un lungo tragitto sul tabellone.

Esempio:

un giocatore ha le seguenti carte:

treno val.4, battello val.3 , elefante val.1, carta speciale Rosa dei venti e carta Borsa di monete. La rosa dei venti indica il mezzo di trasporto Treno; il migliore ordine in cui è possibile giocare le carte in possesso, per muoversi il maggior numero di caselle possibile sul tabellone è il seguente:

1. cambiare la modalità di trasporto in battello (giocando la carta Rosa dei venti – può giocare una ulteriore carta)
2. muovere il segnalino di 3 spazi, fino alla casella Rosa dei venti (qui cambia di nuovo il mezzo di trasporto in Treno e gioca un'altra carta)
3. muovere il segnalino di 2 spazi fino alla prima importante casella; gioca un'altra carta
4. muovere di 4 caselle fino alla casella Rosa dei venti; selezionare il mezzo di trasporto elefante e giocare un'altra carta
5. muovere avanti di una casella
6. avendo giocato tutte le carte effettuerà l'azione bonus saltando in avanti di ulteriori 5 caselle
7. dopo avere pescato di nuovo 5 carte potrà cambiare il mezzo di trasporto e giocare un'altra carta

Suggerimenti per esperti giocatori

Per rendere il gioco più interessante e difficile i giocatori possono decidere di utilizzare le seguenti regole extra:

- a) un giocatore può scegliere di muovere il proprio segnalino sia in avanti che indietro
- b) i giocatori non devono avere carte al ritorno a Londra
- c) i giocatori possono decidere di tenere nella propria mano o giocare immediatamente le carte possibilità; potrebbero essere utilizzate prima o dopo una carta azione

- d) alla fine del gioco non si possono tenere in mano carte possibilità, ma vanno utilizzate prima; ogni giocatore può tenere durante il gioco 1 sola carta possibilità
- e) se un giocatore a seguito di una carta possibilità arriva su una casella speciale deve agire di conseguenza. Se i segnalini degli avversari vengono mossi dalla carta possibilità, allora solo la carta manette mantiene la propria caratteristica e viene applicata