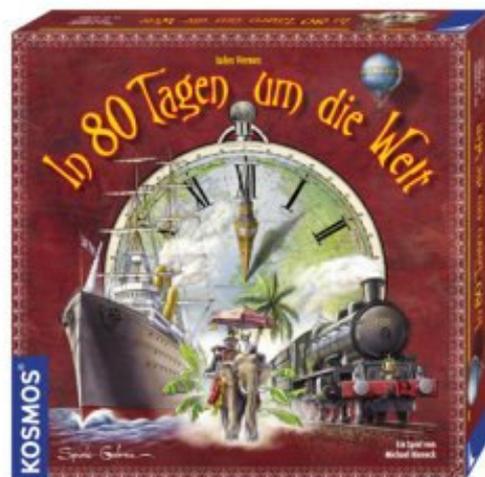


## IL GIRO DEL MONDO IN 80 GIORNI

Un gioco di Michael Rieneck  
per 2-6 giocatori



### STORIA

Come nel famoso romanzo di Jules Verne, il giro del Mondo in 80 giorni, i giocatori fanno una scommessa in un club Londinese all'inizio del 20 secolo: chi sarà capace di viaggiare intorno al mondo in meno di 80 giorni? Il successo dipenderà da come sapranno utilizzare i mezzi di trasporto come treni e navi, per viaggiare da una destinazione all'altra, al momento giusto. Occasionalmente una mongolfiera può rivelarsi il trasporto più veloce. Sfortunatamente un detective ambizioso vuole rendere la vita difficile, ogni volta, ai viaggiatori attraversandone i loro percorsi. Sporadici eventi porteranno delle opportunità inaspettate.

### COMPONENTI

60 carte di viaggio (30 carte Treno e 30 carte Nave)

15 carte evento

18 gettoni bonus (9 rossi e 9 blu)

24 monete d'oro

1 segnalino 1° Giocatore (orologio tascabile)

1 dado de sei

1 figura del Detective "nero"

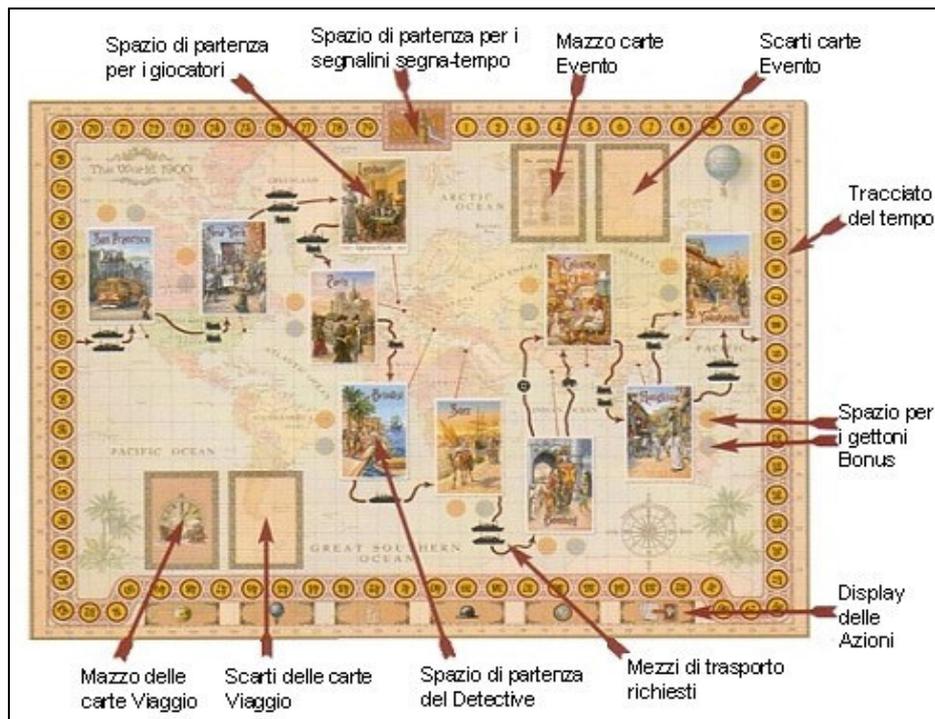
6 figure giocatore

6 segna-tempo

6 biglietti scommessa

1 mappa di gioco (spiegata sotto)

1 libretto delle regole



## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende un segnalino (figura), un segna-tempo ed 1 biglietto scommessa del proprio colore. Il segnalino del giocatore è piazzato nella casella iniziale LONDRA; il segnatempo è messo sullo spazio 80/0 della traccia del tempo; il biglietto della Scommessa è tenuto sul tavolo di fronte al giocatore per identificarne il suo colore.
- Mischiate i 18 gettoni Bonus, poneteli faccia in giù sugli spazi circolari rossi e blu di ogni destinazione (**eccetto Londra**). Poi girateli tutti a faccia in su.
- Mettete la figura del Detective su Brindisi.
- Mischiate le 60 carte Viaggio e date 3 carte ad ogni giocatore. Il resto è messo a faccia in giù sullo spazio apposito in basso a sinistra.
- Mischiate le 15 carte Evento e mettetele a faccia in giù sullo spazio apposito in alto a destra.
- Ogni giocatore riceve 1 moneta d'Oro. Il resto è tenuto accanto alla mappa.
- Il dado è tenuto accanto alla mappa.
- L'ultimo giocatore che è stato a Londra comincia il gioco.

## ROUND DI GIOCO

Un round è giocato in diversi turni. All'inizio di ogni round ci sono un certo numero di carte Viaggio, messe a faccia su immediatamente sotto ai 6 spazi in basso sulla mappa (action display). Le carte sono messe da sinistra a destra, così che ogni carta è direttamente sotto uno dei simboli azione.

Il numero di carte esposto è:

- con 3 giocatori: 4 carte
- con 4 giocatori: 5 carte
- con 5 o 6 giocatori: 6 carte

Colui che ha il segnalino primo giocatore inizia il gioco selezionando una carta Viaggio esposta e compie l'azione collegata. Poi il giocatore, può far viaggiare il suo segnalino alla prossima destinazione. Fatto questo, il giocatore alla sua sinistra effettua la sua mossa prendendo la carta viaggio tra quelle rimaste, e spostando il proprio segnalino, si prosegue così fino a che tutti non hanno effettuato il proprio turno. Il round è finito quando tutti hanno effettuato il proprio turno.



## TURNO DI GIOCO

Nel suo turno un giocatore compie le azioni seguenti **nell'ordine indicato**:

- Scelta delle carte Viaggio esposte;
- Compiere l'azione collegata;
- Viaggiare alla prossima destinazione o restare dov'è;
- Muovere in avanti di 2 giorni sul tracciato del tempo se il Detective è presente nella stessa località del giocatore;
- Scartare fino ad avere 6 carte max in mano.

## SCelta DELLE CARTE VIAGGIO

Il giocatore deve prendere una carta Viaggio all'inizio del suo turno.

Eccezione: il primo giocatore non può prendere la carta Viaggio sotto l'azione "Nuovo primo Giocatore del Prossimo Round."

## COMPIERE L'AZIONE COLLEGATA

Ogni carta Viaggio è connessa all'azione indicata dal simbolo direttamente sopra la carta. Un giocatore può compiere l'azione collegata o può decidere di non farla.



->Il giocatore riceve 1 moneta d'Oro dalla riserva.



->Il giocatore può usare un Mongolfiera quando viaggia per questo turno.



->Il giocatore può prendere la carta in cima al mazzo delle carte Evento.



->Il giocatore può trasportare il Detective in qualsiasi località (**eccetto Londra**).



->Il giocatore prende l'indicatore di primo giocatore e inizierà il prossimo Round come primo giocatore.



->Il giocatore può scambiare carte Viaggio scartando da 1 a 3 carte e pescandone lo stesso numero dal mazzo.



## REGOLE SPECIALI QUANDO SI GIOCA CON UN NUMERO DIVERSO DI GIOCATORI

5 o 6 giocatori: Tutte le 6 azioni sono disponibili solamente quando si gioca con 5 o 6 giocatori.

6 giocatori: Solamente in una partita con 6 giocatori, l'ultimo giocatore in un turno può scegliere di prendere la carta in cima dal mazzo delle carte Viaggio invece che dall'ultima carta esposta.

In questo caso il giocatore non ha un'azione collegata da compiere.



3 giocatori: In una partita con 3 giocatori **l'azione del primo giocatore non è disponibile**. Alla fine di ogni round l'indicatore di primo Giocatore è dato semplicemente al giocatore alla sua sinistra.

#### **VIAGGIARE ALLA PROSSIMA DESTINAZIONE**

Un giocatore può viaggiare ad **una sola destinazione** per turno.

**Eccezione:** Solamente giocando la carta Evento "Beziehung" (Collegamenti) un giocatore può continuare il suo viaggio ad una seconda località durante il suo turno.

Quando un giocatore desidera viaggiare, deve mettere il suo segnalino su una delle frecce che conducono fuori dalla località nella quale lui è, e poi deve giocare le carte Viaggio necessarie come indicato dalle figura nella freccia. Le carte sono messe sul mazzo degli scarti dopo l'uso.

*Esempio:* Hai bisogno di 1 carta Nave e 1 carta Treno per viaggiare da Londra a Parigi. Da New York a Londra hai bisogno invece, di 2 carte Nave e 1 carta Treno.

Per viaggiare da una località all'altra, il giocatore se vuole, può spendere molti giorni a seconda di quanti ne sono indicati sulle carte Viaggio che vuole usare. I giorni spesi, sono registrati sul tracciato del tempo, facendo avanzare il segnalino di tanti spazi quanti se ne sono spesi.

*Esempio:* un giocatore per viaggiare da Londra a Parigi gioca una carta "Nave" da 7 e gioca una carta "Treno" da 3, in totale usa 10 giorni (10+3), quindi il suo segna-tempo avanzerà di 10 spazi.

#### **RISPARMIARE TEMPO GIOCANDO 2 CARTE IDENTICHE**

Quando viaggiante su un percorso che richiede **2 Navi** o **2 Treni**, ed il giocatore gioca 2 carte con lo stesso valore, non si sommano i valori delle carte. Viene di fatto usato il valore di una sola carta. (risparmiando così alcuni giorni per fare un altro trasferimento).

*Esempio:* Un giocatore che vuole viaggiare da Suez a Bombay gioca 2 carte "Nave da 8" e spende così soltanto 8 giorni anziché 16 giorni, nel suo viaggio. Se lui avesse giocato una carta "Nave" del valore di 5 ed una carta "Nave" del valore di 4 lui avrebbe speso 9 giorni per mare.

Questo vantaggio **non** è disponibile quando si usano **due tipi diversi di trasporto**.

*Esempio:* Giocando una carta "Nave" del valore di 4 carta ed una carta "Treno" del valore di 4 spenderà comunque 8 giorni.

**Nota:** È possibile risparmiare tempo giocando 2 carte Nave identiche tra New York e Londra. La carta Treno necessaria, sarà aggiunta poi ad una delle 2 carte giocate.

#### **RIMANERE NELLA LOCALITÀ ATTUALE**

Un giocatore può decidere di restare nella località attuale invece di viaggiare. Il giocatore può decidere di fare questo perché non ha le carte adatte per viaggiare fino alla prossima località, ma può anche decidere di stare semplicemente fermo dov'è. Può voler tentare la fortuna aspettando di vedere se ci saranno carte identiche, o forse aspettare carte viaggio con dei valori più bassi per tentare di risparmiare giorni.

#### **PAGARE 2 GIORNI DI PENALITÀ PER IL DETECTIVE**

Un giocatore perderà 2 giorni, se il suo segnalino si trova nella stessa località dove si trova il Detective **alla fine del suo turno**. Muovere in avanti il segna-tempo di 2 spazi.

**Importante:** Questa penalità di tempo è espletata solamente alla fine del turno del giocatore. La penalità è data se il giocatore ha viaggiato in questo turno oppure no.



Il Detective non ha effetto se si trova nella stessa località del giocatore all'inizio del suo turno, e se il giocatore lascia la località **prima** della fine del suo turno.

Similmente il giocatore non perderà giorni se il Detective verrà nella sua località al di fuori del turno del giocatore.

#### **SCARTARE FINO AD AVERE MAX 6 CARTE**

Alla fine del suo turno il giocatore dovrà controllare quante carte ha in mano. Se il numero totale delle carte Viaggio e delle carte Evento è **più alto di 6**, il giocatore deve decidere quale scartare.

Il giocatore alla sinistra ora inizierà il suo turno, cominciando a selezionare una carta Azione tra quelle esposte.

#### **FINE DEL ROUND**

Alla fine del round le carte Viaggio non usate vengono rimosse “dall’esposizione”, e nuove carte Viaggio vengono pescate e mostrate sotto il tabellone.

*Nota: Non ci possono essere carte scartate in una partita con 6 giocatori.*

#### **Mischiare il mazzo degli scarti appena l'ultima carta è presa dal mazzo delle carte Viaggio**

#### **FINE DEL GIOCO**

Con **3, 4 o 5 giocatori**, la fine della partita avviene **dopo il round** nel quale il **penultimo** giocatore è arrivato a Londra. L'ultimo giocatore dovrebbe raggiungere Londra durante lo stesso round, e il suo punteggio sarà considerato ai fini della determinazione del vincitore. Se così non accade, lui sarà fuori dalla corsa, non importa quanti giorni ha impiegato.

Un partita in 6 giocatori, finisce dopo il round nel quale il 4° (quarto) giocatore ha raggiunto Londra.

#### **VINCITORE**

Di tutti i giocatori che arriveranno a Londra **in 80 giorni o meno**, il vincitore sarà il giocatore che ha **usato meno giorni di tutti**. Se c'è un pareggio, il vincitore è quello che ha raggiunto **Londra per primo**.

Se tutti i giocatori che sono arrivati a Londra dovessero aver passato più di 80 giorni, il vincitore è il giocatore che è **arrivato a Londra per primo** – non importa quanti giorni ha usato.



## ULTERIORI REGOLE

### VIAGGI CON LA MONGOLFIERA

Quando un giocatore prende la carta Viaggio che si trova sotto l'azione "Mongolfiera", può usare la Mongolfiera quando viaggia in questo turno.

*Nota: C'è anche una carta Evento che permette ad un giocatore di viaggiare con la "Mongolfiera".*

Solamente **una Mongolfiera** può essere usata per viaggiare tra due località, **o con l'azione o con la carta Evento**.

Un giocatore deve giocare comunque tutte le carte Viaggio richieste quando viaggia con la Mongolfiera.

Il valore di **una** delle carte Viaggio sarà sostituito dal valore della Mongolfiera che è determinato dal tiro del dado. (Viaggi con la Mongolfiera quindi costeranno da 1 a 6 giorni).

Il giocatore può decidere di ritirare il dado pagando 1 moneta d'Oro. Il dado può essere ritirato molte volte pagando 1 oro ogni volta. L'ultimo risultato tirato è quello valido.

*Esempio: Sul percorso da Hong Kong a Yokohama il giocatore gioca una carta "Treno" del valore di 4 ed una carta "Nave" del valore di 7. Siccome il giocatore seleziona l'azione "Mongolfiera", decide di usare la carta Nave con il valore più alto.*

*Tira un "5." E' troppo, quindi paga 1 oro e tira di nuovo il dado. Questa volta è un "6." E' ancora alto, decide di tirare ancora una volta il dado e paga un altro oro. Questa volta è fortunato ed è un "2!" Il giocatore ora avanza il suo segna-tempo di 6 giorni (4+2).*

Quando la Mongolfiera è usata su un percorso che necessita di 2 Navi o 2 Treni, se il giocatore vuole, la Mongolfiera può sostituire una delle due carte.

*Esempio: Sul percorso da Suez a Bombay sono necessarie 2 Navi. Il giocatore gioca una carta "Nave" del valore di 5, ed una carta "Nave" del valore di 8. Usa la Mongolfiera per sostituire la "Nave da 8" e tira un "5." Spenderà perciò 10 giorni (5+5) per il viaggio.*

**Nota:** Quando si tira il dado su un percorso di viaggio dove sono richieste due carte Viaggio identiche, dovranno essere conteggiate entrambe i valori delle carte giocate - anche se lo stesso numero è tirato con il dado. Quindi nell'esempio (carta 5, dado 5) non spenderà 5 giorni, ma 10 giorni per viaggiare fino alla località.



### PARTICOLARI PERCORSI DI VIAGGIO

Non c'è bisogno di alcuna carta Viaggio **da Bombay a Calcutta**. Invece si hanno due scelte:

- Spendere 12 giorni per viaggiare senza Elefante.
- Giocare la carta Evento "**Elefante**" spendendo 6 giorni + il tiro del dado.

Il totale (7-12 giorni) è quanto tempo serve per viaggiare attraverso l'India sull' Elefante.



Come con la "Mongolfiera", il giocatore può tirare di nuovo il dado pagando 1 oro se non è contento del risultato ottenuto.

Le carte Evento "Angebot" (Offerta) e "Beziehung" (Collegamenti) **non possono** essere usate quando viaggiate tra Bombay e Calcutta.

**Non è** permesso usare una **Mongolfiera** sul percorso di viaggio da Bombay a Calcutta.

Da Hong Kong a Yokohama se vuole il giocatore può scegliere tra due percorsi di viaggio. Può usare 2 carte Nave o 1 Treno e 1 Nave.

Da **Yokohama** a **San Francisco** il percorso di viaggio **prosegue**, non è interrotto.

### GETTONI BONUS

All'inizio del gioco ci sarà un gettone bonus rosso ed un gettone bonus blu su ogni località (**eccetto Londra**).

**Il primo** giocatore che arriva in una località prenderà il gettone Bonus rosso. Il gettone Bonus blu lo prenderà **l'ultimo** giocatore che arriverà nella località.

Il giocatore rivelerà il gettone Bonus immediatamente e compirà l'azione indicata:



-> Il giocatore riceve 1 moneta di Oro dalla riserva



-> Il giocatore può prendere la carta Viaggio in cima al mazzo delle carte Viaggio



-> Il giocatore può prendere la carta Evento in cima al mazzo delle carte Evento



-> Tutti gli altri giocatori (non il giocatore che riceve il gettone Bonus) perde 1 giorno e deve portare in avanti il segna-tempo di 1 spazio sul tracciato del tempo

### CARTE EVENTO

Un giocatore che prende la carta Viaggio dell'azione seguente "Prendi la carta in cima al mazzo delle carte Evento", o che rivela il gettone Bonus corrispondente può prendere la carta in cima al mazzo delle carte Evento e può tenerla (**a meno che non è una carta grigia**) in mano.

Un giocatore può giocare qualsiasi numero di carte Evento durante il suo turno. Il giocatore può giocare anche immediatamente la carta dopo averla pescata, o può tenerla in mano per usarla più tardi. Le carte usate sono messe sul mazzo degli scarti.

Quasi tutti gli Eventi sono positivi. Ma la maggior parte è utile soltanto in determinate situazioni, così mentre c'è un piccolo rischio nel prendere una carta, altrettanto può essere rischioso tenerle in mano.

Nascoste fra le carte Evento ci sono **2 carte grigie** ("Verzögerung" (Ritardo) e "Unwetter"(Cattivo Tempo)). Queste carte non possono essere tenute in mano, ma immediatamente giocate.



- Queste carte costringono ognuno (incluso il giocatore che ha preso la carta) a perdere 1 o 2 giorni.
- Ogni giocatore con carte Evento in mano, adesso deve scartare tutte le carte senza ripescarne.
- **Tutte le 15 carte Evento** sono mischiate e messe in un nuovo mazzo di carte Evento.

*Nota: Tenere carte Evento in mano per troppo tempo è un rischio, perchè c'è la possibilità che vengano perse prima di utilizzarle.*

## COMMENTI AD ALCUNE CARTE EVENTO

"Propellerzug" e "Unterseeboot" (Treno a Propulsore e Sottomarino) può essere usato su percorsi di viaggio dove si ha bisogno di più di una carta Viaggio, comunque loro sostituiranno solamente il valore di **una** carta Viaggio.

Il "Prinzessin" (la Principessa) adotterà l'effetto della carta (visibile) del mazzo degli scarti delle carte Evento per il turno.

Puoi decidere di giocare la carta Evento "Beziehung" (Collegamenti) dopo che hai fatto il primo viaggio ad una località, per viaggiare ad una seconda località nello stesso turno.

## MONETE D'ORO

Ogni giocatore inizia il gioco con 1 moneta d'oro. Ulteriori monete possono essere acquisite attraverso l'azione "Ricevi monete d'Oro" o trovando il gettone Bonus adatto. Se non usi la carta Evento "Elefant" (l'Elefante) per viaggiare da Bombay a Calcutta, scarta la carta per ricevere 1 moneta d'oro dalla riserva.

**Nota:** un giocatore non può ricevere 1 moneta d'Oro se la riserva è esaurita.

Le monete d'oro possono essere usate per ritirare il dado quando viaggiate in Mongolfiera o in Elefante.

Ciascun tiro aggiuntivo costa 1 moneta d'Oro.

Un giocatore può spendere 2 Ori per comprare una carta in ogni momento del proprio turno. Egli può pescare poi la carta dalla cima del mazzo di carte Viaggio o da quello delle carte Evento. La carta può usata nello stesso turno o tenuta per essere usata più tardi.

## ARRIVO A LONDRA

Non appena il primo giocatore raggiunge Londra con il suo segnalino, gli altri giocatori cominceranno a sentire la pressione del tempo.

Nei round successivi ogni giocatore che non ha ancora raggiunto Londra perderà 1 giorno.

All'inizio di ogni turno il giocatore che per primo ha raggiunto Londra, muoverà di uno spazio avanti sul tracciato del tempo tutti i segna-tempo degli altri giocatori, che ancora non hanno raggiunto Londra.

Anche quando più giocatori avranno raggiunto Londra, il tempo perso sarà solamente di 1 giorno per round.

Quando un giocatore raggiunge Londra posizionerà il suo biglietto scommessa su Londra.

Tutti i giocatori che raggiungono Londra piazzeranno il loro biglietto scommessa sotto il primo. Ogni carta rimasta in mano viene scartata e posizionata sotto il suo rispettivo mazzo degli scarti.

Un giocatore a Londra non perderà giorni a causa di carte Evento o di gettoni Bonus. Il suo segna-tempo sul tracciato del tempo, indicherà quanto ne ha usato per viaggiare intorno al mondo, e determinerà il suo punteggio finale.



Se un giocatore ha utilizzato più di 80 giorni continuerà a muovere ad oltranza il suo segna-tempo, ad indicare il numero di giorni che ha impiegato.

Nei round successivi il numero di carte Viaggio sarà ridotto in base al numero di giocatori attivi:

2 giocatori rimasti: 3 carte

3 giocatori rimasti: 4 carte

4 giocatori rimasti: 5 carte

5 giocatori rimasti: 6 carte

**Nota:** Quando rimangono soltanto 2 giocatori che devono raggiungere Londra, il Detective può essere mosso solamente utilizzando le carte Evento, in quanto potrebbero non bastare le carte Viaggio relative alle corrispondenti azioni.

Distribuzione delle carte viaggio:

<b>Treni:</b> 5x2 - 6x3 - 7x4 - 8x5 - 4x6	<b>Navi:</b> 4x4 - 6x5 - 7x6 - 8x7 - 5x8
---	--

### IL GIOCO PER 2 GIOCATORI

2 giocatori possono fare il giro del mondo in 80 giorni, cambiando le seguenti regole:

- Rimuovere la carta Evento “Beziehung” (Collegamenti) dal gioco;
- Utilizzare soltanto i primi 3 spazi delle azioni in ogni round (3 carte Viaggio).
- Il gioco finisce dopo il turno in cui il primo giocatore raggiunge Londra.
- Il primo giocatore che raggiunge Londra vince il gioco, a meno che entrambi i giocatori arrivino a Londra nel medesimo turno. In questo caso il vincitore sarà colui che avrà impiegato meno giorni. In caso di parità vincerà il giocatore che possiede più monete d'oro.

**TRADUZIONE CURATA DA GNOCCARELLO**

