

Le tour du monde en 80 jours

Une course pleine d'aventures, d'après Jules Verne



Quelle entreprise hasardeuse que cette course autour du monde!
Mais n'oublions pas qu'au temps des bateaux à vapeur il était déjà possible de faire le tour de la terre en 80 jours.
C'est un pari qui fut à l'origine du roman de Jules Verne. Phileas Fogg soutint en effet qu'il réussirait à contourner le globe terrestre en l'espace de 80 jours.

Dans ce jeu les joueurs endossent le rôle de Phileas Fogg. Et, comme dans le roman, ils prennent eux aussi le départ de la course autour du monde en choisissant les moyens de transport du siècle dernier, à savoir la diligence, le train et le bateau à vapeur. Et, en bout de piste, lorsque subitement s'arrêtent toutes les voies navigables, carrossables et ferroviaires, les joueurs poursuivent tout simplement leur voyage à dos d'éléphant!

La chance tourne à la manière du vent faisant avancer tantôt l'un tantôt l'autre des moyens de transport. Ayant constamment à leurs trousses le détective Fix, personnage débordant de zèle et brandissant mandat d'arrêt et menottes, les joueurs doivent user de toutes les finesses et de toutes les ruses pour regagner Londres. Le premier arrivant est proclamé vainqueur.

Le tour du monde en 80 jours

Une course pleine d'aventures, d'après Jules Verne

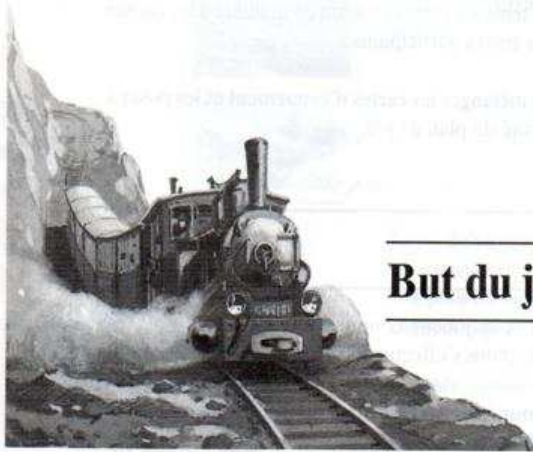
Jeux Ravensburger® n° 01103 2

Auteur: Wolfgang Kramer

Design: Klaus Buergele

Jeu de parcours et de stratégie pour 2 à 6 joueurs
dès 10 ans

Contenu: 1 plan de jeu
60 cartes d'action
40 cartes d'événement
1 rose des vents
6 pions



But du jeu

Les joueurs partent de Londres pour se livrer à une course aventureuse autour du monde. Le gagnant est celui qui, à l'aide de son pion, arrive à regagner Londres le premier en jouant adroitement ses cartes d'action.

Préparatifs

Poser les pions sur la case de départ (flèche)

Poser le plan de jeu au milieu de la table. Chaque joueur obtient un pion qu'il met sur la case de départ marquée d'une flèche.

Placer la rose des vents sur le moyen de transport de son choix

Placer la rose des vents sur l'une des 4 cases de moyen de transport figurant sur le bord de droite du plan de jeu.

Remettre 5 cartes à chaque joueur et empiler les cartes restantes à côté du plan de jeu

Mélanger les **cartes d'action** (cartes de voyage et cartes spéciales). Remettre **5 cartes** à chaque joueur et empiler à l'envers les cartes restantes à côté du plan de jeu. Chaque joueur doit tenir ses cartes en main de manière à les cacher à la vue des autres participants.

Egalement mélanger les **cartes d'événement** et les poser à l'envers à côté du plan de jeu.

Règle du jeu

Progression des pions à travers le jeu de cartes

Tirer au sort le joueur commençant la partie. La progression des pions s'effectue à travers le jeu de cartes.

Par tour de jeu 2 possibilités: – tirer 1 ou 2 nouvelles

A chaque tour de jeu, les participants peuvent choisir entre deux possibilités:

- cartes sans toucher à son pion ou
- soit tirer 1 ou 2 nouvelles cartes de la pile sans toucher au pion,
- jouer une carte et avancer son pion du nombre de cases indiqué
- soit jouer une carte et faire avancer le pion du nombre exact de cases indiqué sur la carte.

Selon les cases atteintes sur le plan de jeu, les participants peuvent jouer de nouvelles cartes (voir page 7 «signification des cases du plan de jeu») en les empilant à l'endroit, donc à la vue des autres joueurs, à côté du plan de jeu.



Rose des vents = moyen de transport – détermine la carte de voyage à jouer

Rose des vents

La rose des vents détermine le **moyen de transport** à emprunter par les joueurs en leur indiquant la **carte de voyage à jouer**.

Exemple:

Si la rose des vents se trouve sur la case du train, seules les cartes de voyage illustrées d'un train ou les cartes spéciales peuvent être jouées.



Carte de voyage = moyen de transport – avancer son pion du nombre de cases indiqué

Cartes de voyage

Les cartes de voyage montrent tour à tour une diligence, un train, un bateau à vapeur et un éléphant. Les joueurs doivent avancer leurs pions du nombre exact de cases indiqué sur les cartes de voyage.

Valable uniquement si la rose des vents occupe la case correspondante

Mais, pour pouvoir être jouées, les cartes de voyage doivent présenter la même illustration que celle figurant sur la case occupée par la rose des vents.

Cartes spéciales

Cartes spéciales pouvant être jouées à tout moment

Les cartes spéciales peuvent **toujours** être jouées, indépendamment de la case sur laquelle se trouve la rose des vents.



Déplacer la rose des vents et jouer une nouvelle carte

Carte de la rose des vents

Le vent brouille les pistes et anime la course!

Le participant jouant la carte de la rose des vents **peut – sans aucune obligation –** déplacer la rose des vents et la mettre sur la case du moyen de transport de son choix et **jouer ensuite une nouvelle carte**.



**Joueur suivant obligé de reculer de 3 cases
Défense = carte de la bourse**

Carte des menottes

Le détective Fix, personnage débordant de zèle et brandissant mandat d'arrêt et menottes, talonne constamment les joueurs et menace de les freiner dans leur course.

Le participant jouant la carte des menottes doit **reculer le pion du joueur suivant de 3 cases** sans toucher à son propre pion.

Si le pion du joueur suivant aboutit sur une case illustrée de menottes, il doit à nouveau reculer de 3 cases.

Les autres cases du plan de jeu ne comptent pas.

Carte de la bourse

Les réserves d'argent amassées par Phileas Fogg peuvent aider à accélérer la course. C'est ainsi que les joueurs précèdent parfois le détective!



**Avancer de 1, 2 ou 3 cases
ou
se défendre contre la
carte des menottes**

Le participant jouant la carte de la bourse peut **avancer son pion du nombre de cases de son choix, à savoir 1, 2 ou 3**. La carte de la bourse permet également de se défendre contre la carte des menottes avancée par le joueur précédent. Le fait de jouer la carte de la bourse libère ainsi de l'obligation de reculer son propre pion de 3 cases et ne compte pas comme tour de jeu.

Mais la carte de la bourse sert aussi à annuler l'ordre de recul éventuellement dicté par une carte d'événement.

Signification des cases du plan de jeu

Plusieurs pions peuvent se trouver sur une seule et même case, sans pour autant se battre mutuellement.



**Déplacer la rose des vents
et jouer une nouvelle carte**

Case de la rose des vents

Lorsqu'un pion échoue sur une case illustrée d'une rose des vents, le joueur **peut – sans aucune obligation –** déplacer la rose des vents et la mettre sur la case d'un autre moyen de transport et **jouer ensuite une nouvelle carte**.



Tirer une carte d'événement

Case de la longue-vue

Lorsqu'un pion échoue sur une case illustrée d'une longue-vue, le joueur **doit tirer une carte d'événement** et exécuter l'ordre donné.



Reculer de 3 cases

Case des menottes

Lorsqu'un pion échoue sur une case illustrée de menottes, le joueur **doit reculer son pion de 3 cases**. S'il atterrit ainsi sur une case spéciale du plan de jeu, il ne doit pas tenir compte de la signification particulière de la case.



**2 possibilités:
– jouer une nouvelle carte
ou
– tirer 1 ou 2 cartes**

Grande case d'étape

Cette case signifie que, dans sa course autour du monde, le joueur a atteint une étape particulièrement importante. En guise de récompense, il lui est alors permis de jouer une nouvelle carte. S'il ne possède pas de carte adéquate, il peut tirer 1 ou 2 cartes de la pile.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue une ou plusieurs cartes à tour de rôle et fait avancer son pion du nombre de cases correspondant **ou** reste sur place et tire chaque fois 1 à 2 nouvelles cartes.

**12 cartes
ou davantage =
échanger 2 cartes**

Si un joueur dispose de 12 cartes ou davantage, il peut aussi, au lieu de cela, échanger 2 cartes en posant 2 cartes de son choix sur la pile découverte et en tirant 2 nouvelles cartes de la pile couverte.

En cas d'épuisement des cartes de la pile couverte, mélanger les cartes de la pile découverte, qui deviennent ainsi la nouvelle pile de jeu.

Le tour de jeu s'achève lorsque le pion échoue sur une case de voyage ordinaire et non sur une case spéciale du plan de jeu.

Grand bond en avant – toutes les cartes sont jouées!

Toutes les cartes jouées = avancer de 5 cases et tirer 5 nouvelles cartes

Si un participant arrive à jouer toutes ses cartes, il peut avancer son pion de 5 cases et tirer 5 nouvelles cartes en guise de récompense.

Parmi les cases du plan de jeu, sur lesquelles le pion échoue **avant le grand bond en avant, seul compte la case de la longue-vue et la case des menottes.**

Si la case, sur laquelle échoue le pion **après le grand bond en avant**, présente une signification particulière, **le joueur doit en tenir parfaitement compte.** Si le pion atterrit par exemple sur une case illustrée d'une rose des vents, le joueur peut déplacer la rose des vents sur une autre case de moyen de transport et jouer une nouvelle carte.

Si le joueur atteint le but d'un seul bond, il ne doit pas tirer 5 nouvelles cartes.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui regagne Londres le premier

Le joueur, dont le pion est le premier à regagner Londres, a gagné la course. Le but est la dernière case du plan de jeu.

Points excédentaires perdus

Inutile de disposer d'un nombre exact de points pour regagner Londres, les points excédentaires étant tout simplement perdus.

Phileas Fogg réussit à faire le tour du monde en 80 jours en dépensant ses dernières énergies. A la fin, il fit même du petit bois avec le bateau à vapeur qui le transportait en Europe!

Nécessité de posséder moins de 2 cartes

Pour arriver à destination, le joueur doit de ce fait posséder moins de 2 cartes.

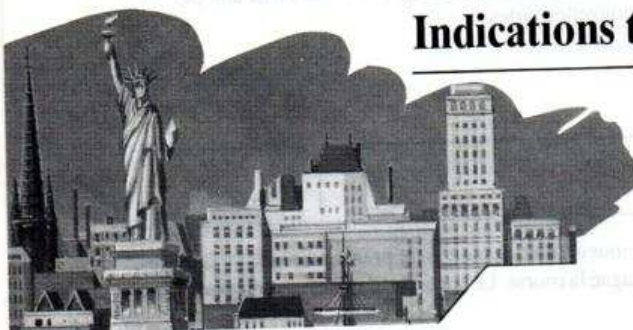
Après avoir traversé les 3 cases des menottes, le joueur peut soit avancer son pion normalement soit rester sur place et **déposer 1 carte à chaque tour de jeu.** Le joueur peut répéter cette opération jusqu'au moment où il ne dispose plus que de 2 cartes. Et par la suite s'appliquent de nouveau les règles normales.

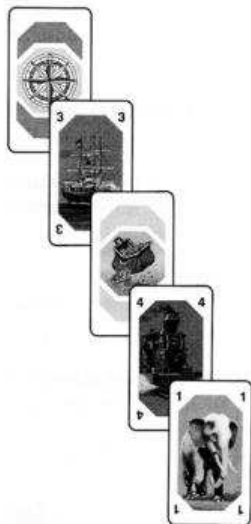
Indications tactiques

Avant de jouer ses cartes, le joueur doit donc imaginer une stratégie favorable. En jouant adroitement ses cartes de voyage et ses cartes spéciales et en échouant sur certaines cases du plan de jeu, le participant peut en effet effectuer de grands bonds en avant.

Exemple:

Supposons qu'en début de jeu le joueur dispose des cartes suivantes:





Première carte jouée:
rose des vents

Deuxième carte jouée:
bateau 3

Troisième carte jouée:
bourse

Quatrième carte jouée:
train 4

Cinquième carte jouée:
éléphant 1

Cartes de voyage train 4, bateau 3, éléphant 1
Cartes spéciales rose des vents et bourse

La rose des vents est placée sur la case rouge illustrée d'un train.

La stratégie la plus favorable (permettant au joueur d'avancer d'un seul coup son pion de 15 cases au moins!) est la suivante:

Déplacer la rose des vents sur la case illustrée d'un **bateau**. Jouer une nouvelle carte.

Avancer le pion de 3 cases sur la case de la **rose des vents**. Déplacer la rose des vents sur la case illustrée d'un **train**. Jouer une nouvelle carte.

Avancer le pion de 2 cases sur la première **case d'étape**. Jouer une nouvelle carte.

Avancer le pion de 4 cases sur la prochaine case de le **rose des vents**. Déplacer la rose des vents sur la case illustrée d'un **éléphant**. Jouer une nouvelle carte.

Avancer le pion de 2 cases

Etant donné qu'il s'agit là de sa dernière carte, le joueur peut effectuer un grand bond en avant. Son pion échoue ainsi sur une grande case d'étape. Après avoir tiré 5 nouvelles cartes, le joueur peut jouer une nouvelle carte.

11

Jeu pour voyageurs expérimentés



Pour rendre le jeu encore plus captivant et complexe, les joueurs peuvent convenir d'appliquer les règles supplémentaires suivantes avant de commencer la partie.

- 1 Chaque joueur peut soit avancer soit reculer son pion du nombre de cases indiqué sur la carte de voyage. Ce procédé présente l'avantage d'offrir plus de possibilités stratégiques encore à chaque tour de jeu.
- 2 Lors de son arrivée au but, le joueur ne doit plus posséder de cartes dans son jeu.
- 3 Le joueur peut jouer immédiatement la carte d'événement ou la réserver pour un prochain tour. La carte d'événement peut être jouée avant ou après une carte d'action.
- 4 Il est interdit de conserver plus d'une carte d'événement dans son jeu. Le joueur doit se démunir des cartes d'événement avant d'atteindre le but.
- 5 Si, en jouant une carte d'événement, le joueur échoue sur une case spéciale du plan de jeu, celle-ci compte parfaitement. Si, par contre, la carte d'événement déplace les pions d'autres joueurs, la case des menottes est seule à compter.