



Une traduction libre  
de Nicolas Maréchal  
© Jeux de NIM

v1.1 Septembre 2005

In 80 Tagen um die Welt  
Publié par Kosmos (2004)  
Auteur : Michael Rieneck  
Illustrateur : Bernd Wagenfeld

# Le Tour du Monde en 80 Jours

2-6 joueurs – à partir de 8 ans

## Le matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 6 figurines joueurs de couleurs différentes
- 6 marqueurs temps de couleurs différentes (1 par joueur)
- 6 certificats de pari de couleurs différentes (1 par joueur)
- 1 figurine noire détective
- 60 cartes transport, dont 30 cartes bateau (de valeur 4 à 8) et 30 cartes train (de valeur 2 à 6)
- 15 cartes événement
- 18 jetons bonus, dont 9 rouges et 9 bleus
- 24 pièces d'or
- 1 marqueur premier joueur de la forme d'une montre de poche
- 1 dé

## Préparation de la partie

### Préparation du jeu

- Placer le plateau au centre de la table.
- Placer la figurine détective sur la ville de « Brindisi ».
- Mélanger les cartes transport et les placer sur l'emplacement réservé du plateau, faces cachées.
- Mélanger les cartes événement et les placer sur l'emplacement réservé du plateau, faces cachées.
- Placer au hasard les jetons bonus sur les emplacements de couleur correspondante situés à côté de chaque ville excepté « Londres ».
- Placer les pièces d'or et le dé à côté du plateau.
- Choisir le joueur qui prendra le marqueur premier joueur.

## Le matériel de chaque joueur

- Chaque joueur choisit sa couleur et prend la figurine joueur, le marqueur temps et le certificat de pari correspondant.
- Placer la figurine joueur sur la ville de départ : « Londres ».
- Placer le marqueur temps sur le « 0 » de la ligne du temps.
- Garder le certificat de pari devant soi pour rappeler sa couleur.
- Piocher 3 cartes transport, que chaque joueur peut consulter secrètement.
- Prendre 1 pièce d'or et la garder visible devant soi.

## Le tour de jeu

### Préparation du tour de jeu

- Si au moins un joueur a terminé son tour du monde et rejoint la ville de « Londres », tous les autres joueurs avancent leur marqueur temps d'un jour.
- Piocher des cartes transport et les placer sous les symboles action de la partie inférieure du plateau, en commençant par la gauche. Le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs encore actifs (c'est-à-dire qui n'ont pas encore terminé le tour du monde)

Nombre de joueurs encore actifs	Nombre de cartes <u>transport</u> et d'actions disponibles
3	4
4	5
5 ou 6	6

### Le tour de chaque joueur

En commençant par le joueur qui possède le marqueur premier joueur, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- Prendre une carte transport disponible.
- Réaliser l'action associée (optionnel).
- Voyager jusqu'à la prochaine étape (optionnel).
- Avancer son marqueur temps de 2 jours si le détective se trouve dans la même ville que la figurine joueur.
- Si sa main contient plus de 6 cartes, défausser les cartes excédentaires de son choix.

A tout moment pendant son tour, le joueur peut dépenser 2 pièces d'or pour piocher une carte transport ou événement.

#### Prendre une carte transport disponible.

Le joueur pioche une des cartes transport disponibles sous les symboles action du plateau.

**Exception** : le premier joueur ne peut pas prendre la carte transport associée à l'action « Premier joueur ».

**Exception** : à 6 joueurs, le dernier joueur peut soit prendre la dernière carte transport disponible soit piocher une carte transport sans réaliser d'action.

## Réaliser l'action associée (optionnel)

Le joueur peut réaliser l'action associée à la carte transport qu'il a choisie. Les actions possibles sont :

- « **Pièce d'or** ». Le joueur prend une pièce d'or dans la réserve.
- « **Montgolfière** ». Le joueur pourra voyager en ballon pour ce tour (voir explication dans la rubrique « voyager jusqu'à la prochaine étape »).
- « **Carte événement** ». Le joueur pioche une carte événement qu'il réalise immédiatement ou conserve, selon la carte piochée.
- « **Détective** ». Le joueur déplace le détective sur n'importe quelle ville sauf « Londres ».
- « **Premier joueur au prochain tour** ». Le joueur prend le marqueur premier joueur pour le tour suivant.
- « **Echange de cartes transport** ». Le joueur défausse jusqu'à 3 cartes transport et en pioche autant.

## Voyager jusqu'à la prochaine étape (optionnel)

Le joueur peut décider de rejoindre la prochaine étape du voyage. Lorsque c'est le cas, le joueur doit :

- **Défausser les cartes transport** train et/ou bateau indiquées sur la liaison.
- **Avancer le marqueur temps** du nombre total de jours indiqués sur les cartes transport.
- **Economie de temps** : sur les itinéraires où 2 bateaux ou 2 trains sont nécessaires, le joueur peut jouer des cartes de moyen de transport et de valeur identiques et n'avancer le marqueur temps que de la valeur d'une seule carte.
- **Choix de l'itinéraire** : certaines villes sont reliées par 2 liaisons et dans ce cas le joueur peut choisir la liaison qu'il emprunte.
- **Voyage en montgolfière** : lorsque le joueur a choisi l'action « montgolfière », il peut remplacer la valeur d'une des cartes transport jouées par le résultat d'un lancer de dé. Si le joueur n'est pas satisfait du résultat du dé, il peut payer une pièce d'or pour le relancer. Le joueur peut payer plusieurs fois tant que le résultat du dé ne le satisfait pas. Il ne peut par contre pas renoncer au voyage en montgolfière après avoir constaté le résultat du dé.
- **Liaison « Bombay » - « Calcutta »** :
  - **Voyage de durée fixe** : le joueur peut parcourir la liaison en 12 jours sans dépenser la moindre carte.
  - **Voyage à dos d'éléphant** : le joueur peut parcourir la liaison en défaussant une carte événement « Eléphant » et en dépensant 6 jours + le résultat d'un lancer de dé. Le joueur peut choisir de relancer le dé comme dans le voyage en montgolfière.
  - Le joueur ne peut pas voyager en montgolfière ni jouer les cartes événement « Promotion » et « Correspondance » sur cette liaison.

**Lorsque le joueur rejoint une étape :**

- S'il est le premier joueur à rejoindre l'étape, il gagne le jeton bonus rouge.
- S'il est le dernier joueur à rejoindre l'étape, il gagne le jeton bonus bleu.
- Les cartes bonus possibles sont :
  - « **Pièce d'or** ». Le joueur prend une pièce d'or dans la réserve.
  - « **Carte transport** ». Le joueur pioche une carte transport.
  - « **Carte événement** ». Le joueur pioche une carte événement qu'il réalise immédiatement ou conserve, selon la carte piochée.
  - « **Jour de retard** ». Tous les autres joueurs avancent leur marqueur temps d'un jour.

**Si le joueur a rejoint « Londres » :**

- Il place son certificat de pari sur la ville de « Londres ». Les certificats sont empilés de manière à retenir l'ordre d'arrivée des joueurs.
- Il place sa figurine à la place de son marqueur temps pour indiquer son score.
- Il défausse toutes ses cartes transport et événement.
- Les cartes événement et bonus ne l'affectent plus désormais.
- Désormais, tous les joueurs qui ne sont pas encore arrivés à « Londres » perdront un jour au début de chaque nouveau tour de jeu.

## Perdre 2 jours à cause du détective

Qu'il ait voyagé ou non, le joueur doit avancer son marqueur temps de 2 jours si sa figurine se trouve dans la même ville que le détective à la fin de son tour.

## Défausser ses cartes excédentaires

Si le joueur a plus de 6 cartes transport + événement en main, il doit défausser les cartes excédentaires de son choix.

## Fin du tour de jeu

- Défausser les cartes transport inutilisées sous les symboles « action », s'il en reste. Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.
- Si aucun joueur n'a réalisé l'action « Premier joueur », le marqueur premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire.

## Fin de la partie

- **A 3, 4 ou 5 joueurs**, la partie se termine à la fin du tour où l'avant-dernier joueur rejoint « Londres ». Si le dernier joueur parvient à rejoindre « Londres » dans le même tour, son résultat sera validé. Si pas, il sera déclaré hors course.
- **A 6 joueurs**, la partie se termine à la fin du tour où le 4<sup>ème</sup> joueur rejoint « Londres ». De la même manière, le résultat des 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> joueurs ne sera valide que s'ils parviennent à rejoindre « Londres » dans le même tour.

## Déclaration du vainqueur

- Si au moins un joueur est parvenu à rejoindre « Londres » en moins de 80 jours, alors c'est le joueur qui a dépensé le moins de jours qui gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a rejoint « Londres » le premier.
- Si tous les joueurs ont rejoint « Londres » en plus de 80 jours, alors c'est le joueur qui est arrivé le premier qui gagne la partie, quelque soit le nombre de jours employés.

## Variante pour 2 joueurs

- Retirer la carte événement « Correspondance ».
- Révéler 3 cartes transport à chaque tour de jeu.
- Les 2 joueurs sont « premier joueur » chacun leur tour.
- La partie se termine à la fin du tour où un premier joueur a rejoint « Londres » :
  - Si le premier joueur est arrivé à « Londres » en plus de 80 jours, il perd immédiatement la partie et l'autre joueur gagne, qu'il soit arrivé à « Londres » ou pas et quel que soit son nombre de jours.
  - Si le premier joueur est arrivé à « Londres » sans dépasser les 80 jours :
    - S'il est arrivé seul dans le tour, il gagne immédiatement la partie.
    - Si les 2 joueurs sont arrivés dans le même tour, c'est celui qui a dépensé le moins de jours. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de pièces d'or.