Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

http://escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

40 Cartes évènement (voir détail en fin de page)

Dos des cartes évènement

Exemple de carte évènement

6 Pions en bois (un par joueur)

1 Palet rose des vents en bois

60 Cartes d'action répartie comme suit:

Dos des cartes évènement | 6 cartes bourse | 6 cartes menottes | 8 cartes rose des vents | 10 cartes diligence | 10 cartes bateau | 10 cartes train | 10 cartes éléphant

Pour chaque série de carte de transport (diligence, bateau, train, éléphant) les cartes sont numérotés de 1 à 5 et il y en a deux par numéro.

RÈGLE DU JEU:

BUT DU JEU

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. Cet 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, personnages 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.

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'actions.

PREPARATIF

- Posé 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 l'une des quatre cases de moyens de transport figurant sur le bord de droite du plan de jeu.
- Mélanger les cartes d'actions (carte de voyage et carte spéciale). 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'évènement et les poser à l'envers à coté du plan de jeu.

LA RÈGLE EN ELLE MÊME

Tirer au sort le joueur commençant la partie. La progression des pions s'effectue à travers le jeu de carte. À chaque tour de jeu, les participants peuvent choisir entre deux possibilités:
- Soit tirer 1 ou 2 nouvelles cartes de la pile sans toucher au pion,
- Soit jouer une carte et faire avancer le pion du nombre exact de cases indiquées sur la carte.

Selon les cases atteintes sur le plan de jeu, les participants peuvent jouer de nouvelles cartes (voir "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

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.

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 à case indiqué sur les cartes de voyage. 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

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

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.

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 trois 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 trois 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 !
Le participant jouant la carte de la bourse peut avancer son pion du nombre de cases de son choix, à savoir un, deux ou trois. 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 trois 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

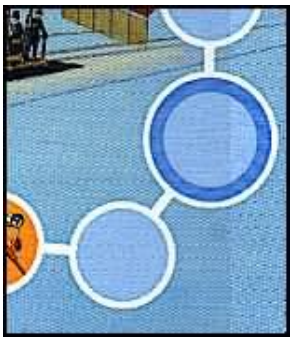
Plusieurs pions peuvent se trouver sur une seule et même case, sans pour autant se battre mutuellement.

cases de la rose des vents
Lorsqu'un pion échoué 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.

Cases 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.

Cases des menottes
Lorsqu'un pion échoue sur une case illustrée de menottes, le joueur doit reculer son pion de trois 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.



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 on 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.
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!

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

Indication 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:
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.

JEU POUR JOUEURS EXPERIMENTES

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.

TEXTE DES CARTES ÉVÉNEMENTS

Une agence de voyages vous conseille d'échanger vos cartes.
Echangez 1 à 2 cartes de votre jeu contre d'autres cartes tirées de la pile.

Vous avez découvert un nouvel itinéraire vous faisant avancer plus rapidement.
Vous pouvez déplacer la rose des vents et jouer une nouvelle carte.

Vous aimez l'aventure, même si elle présente certains risques.
Déposez 1 à 2 cartes (sans effet). S'il s'agit de vos dernières cartes, vous pouvez avancer votre pion de 5 cases et tirer 5 nouvelles cartes.

Vous avez bien préparé votre voyage autour du monde et gagné une longueur d'avance.
Avancez votre pion de 1 à 3 cases.

Le bateau à vapeur permet de progresser plus rapidement et plus sûrement. Il s'agit là d'un moyen de transport important, car les voies navigables figurent parmi les chemins les plus longs menant autour du monde.
Placez la rose des vents sur la case illustrée d'un bateau à vapeur.

Vous avez trouvé un chemin plus rapide après avoir cherché longuement.
Vous pouvez déplacer la rose des vents et jouer une nouvelle carte.

Vous changez de moyen de transport en espérant avancer plus rapidement.
Vous devez échanger 1 à 2 cartes contre d'autres cartes tirées de la pile ou tirer 1 à 2 nouvelles cartes de la pile ou encore déposer 1 à 2 cartes de votre jeu (sans effet).

Votre assurance et votre talent vous permettent de vous imposer dans les situations les plus critiques.
Avancez jusqu'au prochain pion. Si vous êtes en tête, inutile d'avancer.

Vous êtes prêt à courir un risque. Peut-être aurez-vous de la chance !
Déposez 1 à 2 cartes (sans effet). S'il s'agit de vos dernières cartes, vous pouvez avancer votre pion de 5 cases et tirer 5 nouvelles cartes.

Le dernier joueur a perdu un jour de voyage. Mais la chance lui sourit. Le moyen de transport suivant, ayant subi une réparation d'urgence, a lui aussi été retardé. Ceci permit au joueur de prendre sa correspondance.
Le dernier joueur avance son pion de 3 cases. Si plusieurs pions sont en queue, tous avancent de 3 cases.

Le détective Fix vous fait des difficultés. Il essaie de vous accuser de vol et ordonne une enquête.
Vous devez reculer votre pion de 2 cases.

Vous avez généreusement prêté assistance, ce qui vous a retardé. Mais les autres vous viennent en aide, vous permettant ainsi de rattraper le temps perdu.
Le dernier joueur avance son pion de 3 cases. Si plusieurs pions sont en queue, tous avancent de 3 cases.

Vous pouvez poursuivre votre voyage plus tôt que prévu.
Jouez une nouvelle carte.

Vous éprouvez un réel plaisir à voyager par beau temps.
Tirez 2 nouvelles cartes de la pile.

Vous avez délivré Mrs. Aouda, jeune femme en danger de mort. Cet acte héroïque et votre disposition à consacrer tout le temps nécessaire à cette délivrance vous valent des compliments de toute part.
Vous pouvez .iouer le nombre désiré de cartes correspondant au moyen de transport actuel et avancer votre pion d'un seul coup du nombre total de points ainsi obtenu.

Le joueur suivant tombe malade. Il doit se reposer un jour.
Il doit laisser passer un tour de jeu.

Vous avez découvert une nouvelle route sans toutefois savoir si elle est plus directe. Vous tentez malgré tout votre chance.
Vous devez échanger 1 à 2 cartes contre d'autres cartes tirées de la pile ou tirer 1 à 2 nouvelles cartes de la pile ou encore déposer 1 à 2 cartes de votre jeu (sans effet).

Vous détenez un vieil horaire. Le prochain moyen de transport est déjà parti. Vous perdez ainsi un temps précieux.
Vous devez reculer votre pion de 2 cases.

Après un arrêt imprévu, vous avez trouvé un nouveau moyen de transport vous permettant de poursuivre votre voyage sans délai.
Vous pouvez déplacer la rose des vents et jouer une nouvelle carte.

Vous vous êtes rendu au consulat pour obtenir des renseignements de voyage.
Avancez votre pion de 2 cases.

Vous avez un jour d'avance par rapport à l'horaire prévu, ce qui vous permet de forger des plans plus ambitieux.
Avancez votre pion de 1 à 3 cases.

Vous avez fait jouer vos moyens financiers et dépensé 100 livres pour avancer plus rapidement.
Jouez une nouvelle carte.

Votre abord agréable attire autour de vous toute une équipe de compagnons de voyage vous aidant à poursuivre votre route.
Avancez jusqu'au prochain pion. Si vous êtes en tête, inutile d'avancer.

Vous avez réussi à prendre la correspondance pour poursuivre votre voyage.
Jouez une nouvelle carte.

Le mauvais temps gêne la poursuite du voyage.
Vous devez laisser passer un tour de Jeu.

Le calme avec lequel vous abordez les situations les plus difficiles vous permet de maîtriser parfaitement la plupart des problèmes.
Avancez jusqu'au prochain pion. Si vous êtes en tête, inutile d'avancer .

Votre serviteur Passe-partout a été enlevé. Oubliant votre horaire, vous partez il sa recherche avec une équipe de poursuivants et le retrouvez.
Vous pouvez jouer le nombre désiré de cartes correspondant au moyen de transport actuel et avancer votre pion d'un seul coup du nombre total de points ainsi obtenu.

Un accident occasionne un imprévu.
Le premier joueur doit reculer son pion de 3 cases. Si plusieurs pions sont en tête, tous doivent reculer de 3 cases.

Le joueur suivant a manqué sa correspondance.

Il doit laisser passer un tour de jeu.

Le premier joueur a violé la loi du pays. Il est arrêté dans les plus brefs délais.
Le premier joueur doit reculer son pion de 3 cases. Si plusieurs pions sont en tête, tous doivent reculer de 3 cases.

Vous vous trouvez à l'intérieur du pays dépourvu de toute liaison ferroviaire. Le seul moyen de transport à votre disposition est la diligence.
Placez la rose des vents sur la case illustrée d'une diligence.

Vous êtes mêlé à une dispute engagée avec un voyageur, et la querelle se transforme en duel.
Reculez sur la case du pion qui vous suit. Si vous êtes en queue, inutile de reculer.

Le train emprunte à grande vitesse un pont fissuré s'écroulant peu après ce passage périlleux. Mais le convoi poursuit malgré tout son chemin à pleine vapeur.
Placez la rose des vents sur la case illustrée d'un train.

Vous avez visité une pagode et commis un sacrilège. La foule manifeste.
Reculez sur la case du pion qui vous suit. Si vous êtes en queue, inutile de reculer.

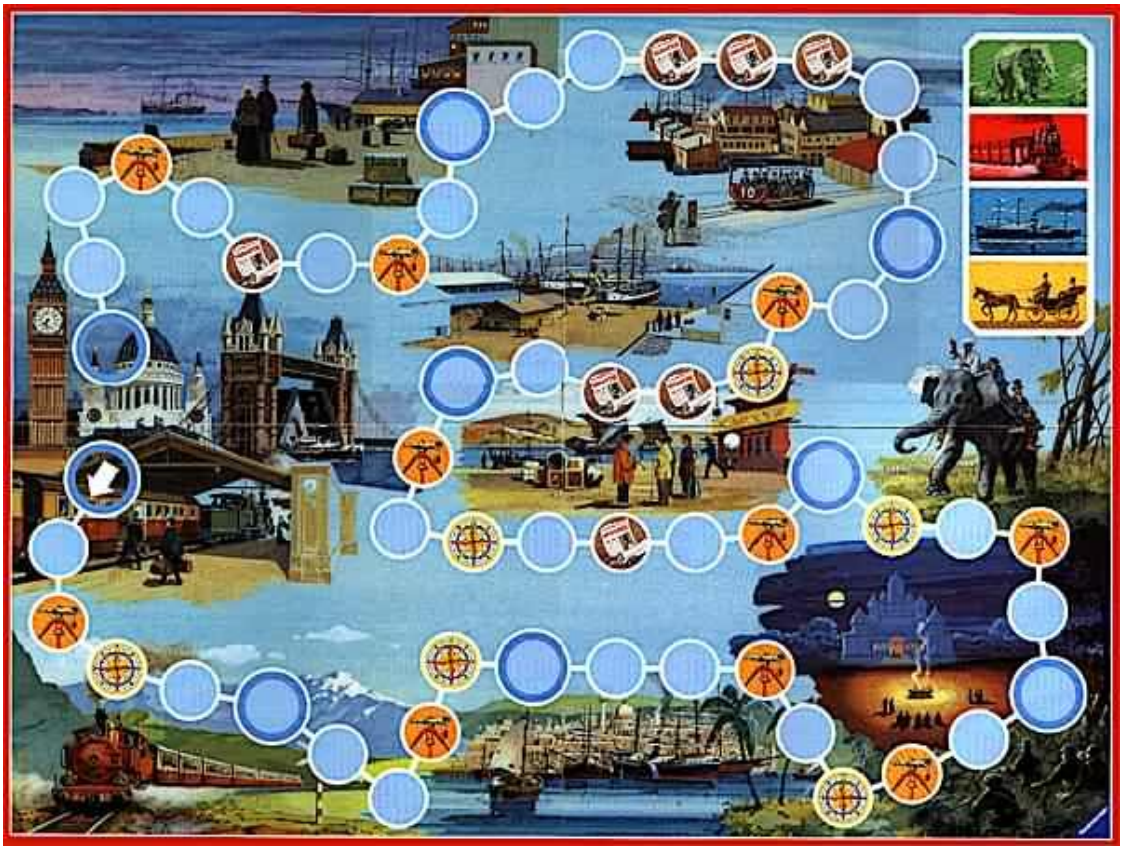
Le détective Fix a réussi il arrêter le premier joueur. Jusqu'à preuve de son innocence, il s'écoule un temps précieux.
Le premier joueur doit reculer son pion de 3 cases. Si plusieurs pions sont en tête, tous doivent reculer de 3 cases.

Votre voyage vous a conduit dans une situation compliquée vous ayant retardé. Mais votre serviteur Passe-partout vous aide à sortir de ce guêpier .
Le dernier .joueur avance son pion de 3 cases. Si plusieurs pions sont en queue, tous avancent de 3 cases.

Votre serviteur Passe-partout a été mêlé à un trafic de drogues. Il a manqué sa correspondance.
Reculez sur la case du pion qui vous suit. Si vous êtes en queue, inutile de reculer.

Vous découvrez enfin deux bonnes correspondances, après avoir longuement cherché la solution la meilleure.
Tirez 2 nouvelles cartes de la pile.

Des obstacles retardent votre voyage.
Vous devez reculer votre pion de 2 cases.

Le terrain est devenu impraticable et la voie ferrée a été interrompue. Mieux vaut poursuivre le voyage à dos d'éléphant.
Placez la rose des vents sur la case illustrée d'un éléphant.

Plateau de jeu (taille réelle = 66 x 50 cm)