

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Michael Rieneck • 2004 • Kosmos

traduction "Superclodo" 1.0

2 à 6 joueurs

+ 10 ans

60 mn

CONTENU



Matériel :

60 cartes "transport" :
30 cartes "train"
et 30 cartes "bateau"

15 cartes "événement"

18 jetons "Bonus" :
9 rouge et 9 bleu

24 pièces d'or

1 marqueur "premier joueur"
(montre de poche)

1 dé

1 figurine noire (détective)

6 figurines "joueur" de
couleur différente

6 marqueurs "temps" de
couleur différente

6 certificats de pari de
couleur différente

1 plateau de jeu



Comme dans le célèbre roman de Jules Verne, l'action commence dans un club londonien au début du 20e siècle avec un pari insensé : qui sera capable de faire le tour du monde en moins de 80 jours ? C'est en empruntant judicieusement les bons trains ou bateaux que chacun parviendra à rejoindre chaque destination en un temps minimum. Il se peut également que voyager en ballon se révèle parfois le moyen de transport le plus rapide. Il faudra bien-sûr faire face à des événements imprévus et surtout ne pas croiser la route d'un détective ambitieux, qui cherchera à tous des complications.

Préparatifs

Chaque joueur prend une figurine, un marqueur "temps" et un certificat de pari de même couleur. La figurine est posée sur la ville de départ : Londres. Le marqueur est placé sur la case 80/0 de l'échelle de temps. Le certificat de pari est posé sur la table devant le joueur pour identifier sa couleur.

Mélangez les 18 jetons "Bonus", face cachée, et placez-les selon leur couleur sur les cercles rouges et bleus à côté de chaque destination (sauf Londres). Ensuite, tournez-les tous face visible.

Placez la figurine du détective sur Brindisi.

Mélangez les 60 cartes "voyage" et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche "Voyage" : elle est placée face cachée sur l'emplacement dédié (en bas du plateau).

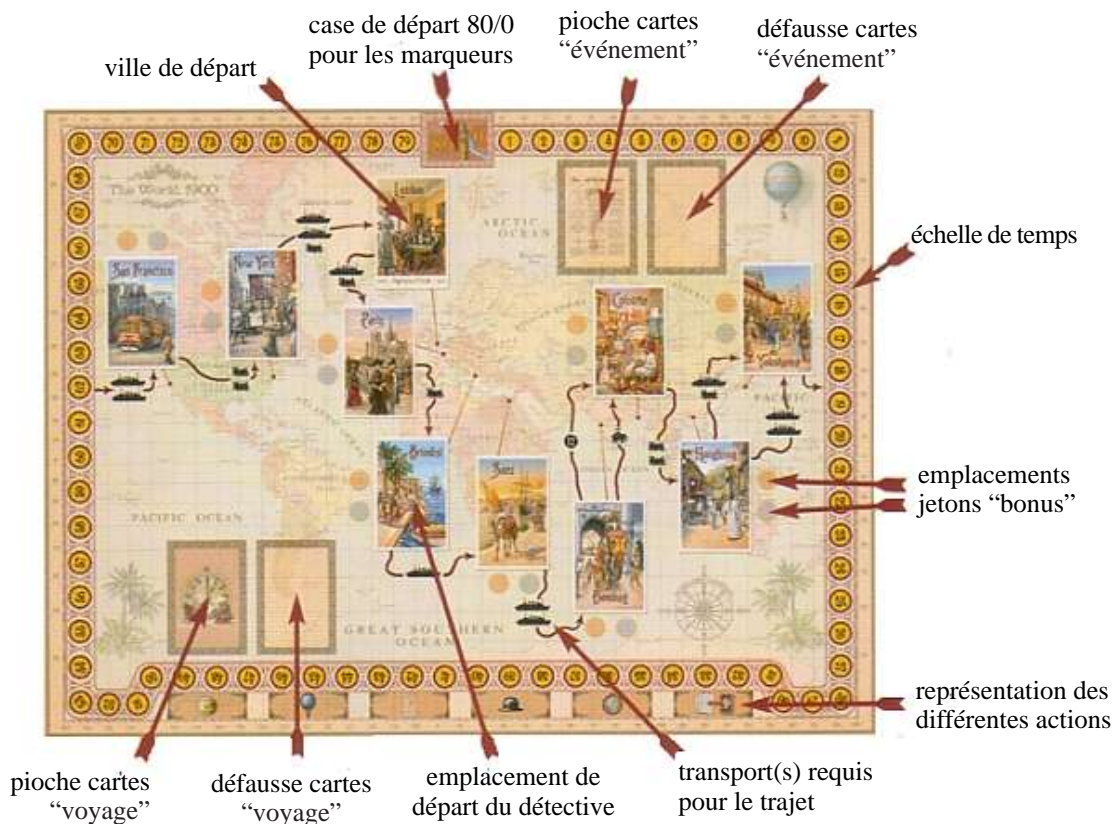
Mélangez les 15 cartes "événement" pour former une pioche, face cachée, sur l'emplacement réservé (en haut du plateau).

Chaque joueur reçoit 1 pièce d'or. Les pièces restantes constituent la réserve et sont placées à côté du plateau de jeu, ainsi que le dé.

Le dernier joueur à avoir visité Londres prend le marqueur "premier joueur" et commence la partie

Le Clube

clube.free.fr



Note : Les règles les plus importantes sont expliquées dans un premier temps afin de donner une vue d'ensemble du jeu. Après le paragraphe "Vainqueur", un certain nombre de cas plus spéciaux ont été rassemblés sous le titre "règles complémentaires"

Aperçu

Une partie se joue en plusieurs tours. Au début de chaque tour, on place de gauche à droite une carte "voyage" (face visible) en dessous de chaque symbole "action" présent sur le bord inférieur du plateau.

Le nombre de cartes "voyage" révélées à chaque tour est de :

4 avec 3 joueurs

5 avec 4 joueurs

6 avec 5 ou 6 joueurs

Celui avec le marqueur "premier joueur" commence le tour en choisissant une des cartes "voyage" disponibles et réalise l'action qui est liée à la carte prise. Il peut ensuite déplacer sa figurine jusqu'à la destination suivante. Le joueur à sa gauche fait ensuite de même et ainsi de suite. Le tour est fini dès que chaque joueur a pris une carte, fait l'action associée et éventuellement fait un déplacement jusqu'à la prochaine ville.

Tour de Jeu

À son tour, un joueur exécute les actions suivantes dans cet ordre :

- 1 • il prend une des cartes "voyage" disponibles
- 2 • il réalise l'action associée (facultatif)
- 3 • il voyage jusqu'à la prochaine étape ou choisit de séjourner dans la même ville
- 4 • il avance son marqueur de 2 jours sur l'échelle de temps si le Détective est présent sur la même ville que sa figurine.
- 5 • si sa main est supérieure à 6 cartes, il se défait des cartes excédentaires de son choix .

1 • Choisir une carte “voyage”

Le joueur doit prendre une carte “voyage” au début de son tour.

Exception : le Premier joueur ne peut pas prendre la carte associée à l'action " Premier Joueur au prochain tour".

2 • Réaliser l'action associée

Chaque carte “voyage” est associée à une action. Le joueur peut décider de réaliser ou non l'action liée à la carte qu'il prend :



le joueur reçoit 1 pièce d'or de la réserve



le joueur peut voyager en ballon pendant ce tour.



le joueur peut prendre la carte supérieure de la pioche “événement”



le Détective peut être déplacé sur n'importe quelle ville (sauf Londres).



le joueur prend le marqueur “premier joueur” et sera le premier à jouer au tour suivant. (si cette action n'est pas choisie, le marqueur “premier joueur est automatiquement passé au joueur suivant, en respectant le sens horaire)



le joueur peut échanger des cartes “voyage” :
il peut défausser jusqu'à 3 cartes et piocher l'équivalent

Règles spéciales selon le nombre de joueurs :

A 5 ou 6 joueurs : les 6 actions sont seulement disponibles si on joue à 5 ou 6 joueurs.

A 6 joueurs : le dernier joueur peut piocher la première carte de la pioche “voyage” au lieu de prendre la dernière disponible sous les actions. Dans ce cas, le joueur ne bénéficiera d'aucune action associée.

A 3 joueurs : l'action “prochain premier joueur” est indisponible. À la fin de chaque tour, le marqueur “premier joueur” est simplement donné au joueur suivant (en sens horaire)

3a • Voyager

Pendant son tour, un joueur peut seulement voyager jusqu'à la prochaine destination.

Exception : en jouant la carte-événement "Beziehung", un joueur peut se déplacer une nouvelle fois

Quand un joueur souhaite rejoindre la prochaine étape, il doit emprunter le ou les moyens de transport indiqués sur la liaison fléchée : il se défausse en conséquence des cartes demandées, train et/ou bateau.

Exemple : vous avez besoin d'1 carte “bateau” et d'1 carte “train” pour voyager de Londres à Paris. De New York à Londres, vous avez besoin de 2 cartes “bateau” et d'1 carte “train”.

La durée d'un voyage entre 2 villes est équivalent à la valeur de la ou des cartes défaussées. Le marqueur d'un joueur sera avancé sur l'échelle de temps du nombre de jours utilisés à rejoindre une destination.

Exemple : un joueur voyageant de Londres à Paris joue un "Bateau" de valeur 7 et un "train" de valeur 3. Son voyage dure 10 jours (7+3) et son marqueur est avancé de 10 cases sur l'échelle de temps

Économiser du temps en jouant 2 cartes identiques

Certains itinéraires réclament 2 Bateaux ou 2 Trains. Si un joueur utilise 2 cartes de même valeur, on considère qu'il économise quelques jours en ne faisant pas de transfert : on ne décompte alors qu'1 seule carte.

Exemple : de Suez à Bombay, il utilise deux bateaux de valeur 8. Il dépense donc 8 jours au lieu de 16 pour ce voyage. S'il avait utilisé un bateau de valeur 5 et un autre de valeur 4, il aurait passé 9 jours en mer.

Cet avantage n'est pas possible en employant deux types différents de transport.

Exemple : un bateau 4 et un train 4 prendra 8 jours comme d'habitude

Note : Il est possible d'économiser du temps en jouant deux cartes "bateau" identiques entre New York et Londres. La valeur de la carte "train" sera ensuite ajoutée à la valeur commune des "cartes bateau".

3b • Séjourner

Un joueur peut rester sur l'emplacement qu'il occupe au lieu de voyager, soit parce qu'il n'a pas les cartes nécessaires pour voyager jusqu'à la prochaine ville, soit parce qu'il cherche à récupérer de meilleures cartes pour rejoindre la prochaine destination .

4 • Perdez 2 jours à cause du Détective

Qu'il ait voyagé ou non, un joueur perdra deux jours si sa figurine se trouve sur le même emplacement que le Détective à la fin de son tour. Avancez alors le marqueur de temps de 2 cases.

Important : la pénalité est valable uniquement à la fin du tour du joueur. Si le détective est déplacé sur un emplacement qu'occupe un joueur ayant déjà joué, il ne peut donc pas y avoir de pénalité.

De ce fait, en début du tour d'un joueur, le détective n'a aucun effet. Il faudra cependant que le joueur se déplace ou déplace le détective avant la fin du tour pour n'avoir aucune pénalité.

5 • Défausser des cartes

À la fin de son tour, un joueur doit vérifier s'il a en main plus de 6 cartes. Si le total de cartes "voyage" et "événement" est supérieur à 6, le joueur doit se défausser des cartes excédentaires de son choix.

C'est maintenant au tour du joueur suivant - en sens horaire - de choisir l'une des cartes "voyage" encore disponibles.

Fin d'un tour

À la fin du tour, les cartes “voyage” inutilisées sont défaussées et de nouvelles cartes sont disposées sous les symboles “action”.

Lorsque la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Fin de Jeu

A 3, 4 ou 5 joueurs, la partie se termine à la fin du tour où l'avant-dernier joueur est de retour à Londres. Si le dernier joueur parvient à rejoindre Londres dans le même tour que l'avant dernier joueur, son score est validé. Sinon, il est déclaré hors course, quelque soit le nombre de jours employés jusque là.

A 6 joueurs, la partie prend fin à la fin du tour où le 4e joueur atteint Londres. Le score du dernier et avant-dernier joueurs seront validés s'ils parviennent à rejoindre Londres dans le même tour que le 4e joueur.

Vainqueur

De tous les joueurs qui ont réussi à rejoindre Londres en maximum 80 jours, c'est celui qui aura dépensé le moins de jours de voyage qui est déclaré gagnant. En cas d'égalité, c'est celui qui a rejoint Londres en premier qui est désigné vainqueur.

Si tous les joueurs ont atteint Londres en plus de 80 jours, le gagnant est celui qui est arrivé en premier (peu importe combien de jours il a employé).

Règles complémentaires

Voyage en Ballon

Quand un joueur prend une carte “voyage” au-dessous de l'action "ballon", il peut voyager en ballon pendant ce tour. Il existe également une carte “événement” qui permet à un joueur de voyager en ballon.

Un seul voyage en ballon est autorisé entre 2 destinations : il est donc impossible d'utiliser l'action “ballon” avec la carte événement “ballon” pour le même trajet.

Un joueur doit toujours se défausser de toutes les cartes “voyage” exigées, même en voyageant en ballon : la valeur d'une des cartes utilisées sera remplacée par la valeur du ballon, qui est déterminé par un jet de dé. Le voyage en ballon prendra donc de 1 à 6 jours.

Le joueur peut décider de relancer le dé en payant 1 pièce d'or. Le dé peut être relancé plusieurs fois pendant le même tour, si le joueur paie une pièce d'or pour chaque nouveau jet. Seul le dernier résultat est valable.

Exemple : *Sur l'itinéraire de Hong-Kong à Yokohama, le joueur joue un train 4 et un bateau 7. Comme le joueur a choisi l'action "ballon", le joueur décide de l'utiliser sur la carte la plus élevée (le bateau). Il lance le dé et obtient "5". Le joueur estime que c'est encore trop et paye 1 or pour relancer le dé : il obtient "6". Cela ne lui convient bien-sûr toujours pas et relance le dé contre une autre pièce : cette fois il est plus chanceux puisque le dé affiche "2". Il garde ce résultat et déplace son marqueur de temps de 6 jours (4+2).*

Quand le ballon est employé sur un itinéraire avec 2 Bateaux ou 2 Trains, le ballon remplace seulement une des deux cartes.

Exemple : 2 Bateaux sont nécessaires pour aller de Suez à Bombay. Le joueur joue un bateau "5" et un autre de valeur "8". Il emploie le ballon pour remplacer la valeur la plus haute ("8") et obtient "5" avec le dé. Le voyage dure au total 10 jours (5+5). **Note :** bien que les 2 valeurs soient identiques grâce au jet de dé, le voyage ne dure pas 5 jours mais bien 10 jours car le joueur emprunte 2 transports différents (bateau + ballon). La règle (transports strictement identiques) permettant d'économiser des jours ne peut donc pas être appliquée.

Itinéraires Particuliers

Vous n'avez pas besoin de cartes pour voyager entre Bombay et Calcutta. Au lieu de cela vous avez deux options :

- Vous pouvez dépenser 12 jours pour voyager sans éléphant.
- Si vous jouez une carte-événement "elefant", vous dépensez 6 jours + 1 jet de dé. Le total (7-12 jours) correspond à votre traversée de l'Inde à dos d'éléphant. Comme lorsque vous voyagez en ballon, vous pouvez relancer le dé en payant 1 pièce d'or.

Les cartes-événement "Angebot" et "Beziehung" ne peuvent pas être employées en voyageant entre Bombay et Calcutta. Il est également impossible d'utiliser sur ce trajet un ballon (action ou carte)

De Hongkong à Yokohama, deux itinéraires sont proposés, au choix des joueurs. (2 bateaux ou 1 train + 1 bateau).

L'itinéraire après Yokohama passe par San Francisco

Les bonus

Chaque ville du plateau de jeu (excepté Londres) dispose de 2 bonus '1 rouge et 1 bleu.

- Le premier joueur à atteindre une ville prendra le bonus rouge
- Le dernier joueur à atteindre un lieu prendra le bonus bleu

Le joueur exécute immédiatement l'action indiquée par le bonus obtenu :



Le joueur reçoit 1 pièce d'or de la réserve



Le joueur peut prendre la carte supérieure de la pioche "transport"



Le joueur peut prendre la carte supérieure de la pioche "événement"



Tous les joueurs (sauf celui qui a reçu le bonus) perdent 1 jour et doivent avancer d'une case leur marqueur sur l'échelle de temps.

Cartes d'événement

Un joueur qui prend la carte "voyage" en dessous de l'action "événement" ou qui obtient le bonus "événement" peut prendre la carte supérieure de la pioche "événement".

Un joueur peut jouer n'importe quel nombre de cartes "événement" pendant son tour. Il peut jouer une carte immédiatement après l'avoir piochée ou l'ajouter à sa main (tant que ce n'est pas une carte grise) pour une utilisation ultérieure.

Les cartes "événement" utilisées doivent être défaussées sur l'espace réservé, en haut du plateau de jeu à côté de la pioche "événement".

Presque tous les événements sont positifs mais ne sont utiles que dans certaines situations. Si piocher une carte événement comporte très peu de risques, elle ne sera pas systématiquement utile.

Parmi les cartes "événement" se trouvent deux cartes grises : "Verzögerung" et "Unwetter". Ces cartes ne peuvent pas être conservées par les joueurs et leur effet est appliqué immédiatement :

- Elles font perdre 1 ou 2 jours à chaque joueur, y compris celui qui a pioché la carte.
- N'importe quel joueur en possession d'une ou plusieurs cartes "événement" doit immédiatement les défausser sans compensation.
- Toutes les 15 cartes "événement" sont alors mélangées pour former une nouvelle pioche.

Note : il est conseillé d'utiliser assez rapidement les cartes "événement", afin d'éviter leur défausse après qu'une carte grise ait été révélée.

Précisions sur certaines des cartes "événement"

"Propellerzug" et "Unterseeboot" peuvent être employés sur des itinéraires où plus d'une carte "transport" est nécessaire. Ces cartes ne pourront cependant remplacer la valeur que d'une seule carte.

"Prinzessin" vous permet d'appliquer l'effet de la dernière carte événement défaussée.

Vous pouvez décider de jouer la carte "Beziehung" après vous être déplacé, afin de rejoindre la prochaine ville (en vous acquittant des cartes nécessaires).

Pièces d'or

Chaque joueur commence le jeu avec 1 pièce d'or. Au cours de la partie, de nouvelles pièces pourront être acquises en choisissant la carte "voyage" placée sous le symbole "monnaie" ou en obtenant le bonus équivalent. Si vous n'utilisez pas la carte d'événement "Elefant" pour voyager de Bombay à Calcutta, vous pouvez défausser cette carte en échange d'une pièce d'or prise dans la réserve.

Note : un joueur ne peut pas recevoir une pièce de monnaie si la réserve est épuisée.

Les pièces peuvent être employées pour relancer le dé lors d'un voyage en ballon ou à dos d'éléphant.

Chaque nouveau jet coûte 1 pièce.

Un joueur peut dépenser 2 pièces d'or pour acheter une carte à tout moment pendant son tour. Il peut alors prendre la carte supérieure de la pioche "voyage" ou "événement". La carte peut être employée dès qu'elle a été piochée ou conservée pour une utilisation ultérieure.

Arrivée à Londres

En arrivant en premier à Londres, un joueur mettra la pression aux autres joueurs puisqu'au cours des tours suivants, chaque joueur qui n'a pas rejoint Londres perd 1 jour.

Au début de chaque tour, le joueur qui a atteint Londres avance d'un jour tous les marqueurs des joueurs qui n'ont pas encore rejoint Londres. Même si plusieurs joueurs sont arrivés à Londres, la pénalité reste de 1 jour.

Quand le premier joueur arrive à Londres, il y place son certificat de pari. Le prochain joueur à rejoindre Londres fera de même en plaçant son certificat en dessous du premier, afin de faire une seule pile. Tous les joueurs feront ainsi à leur arrivée. Cette pile indique l'ordre d'arrivée et permettra de départager les éventuels ex aequo.

Lorsqu'un joueur arrive à Londres, il doit se défausser de toutes ses cartes sur les espaces réservés et placer sa figurine à la place de son marqueur afin d'indiquer son score final. Les cartes "événement" ou "bonus" joués par les joueurs encore en course n'ont aucun effet sur les joueurs arrivés à Londres.

Si un joueur a employé plus de 80 jours, son marqueur continue de l'autre côté de la case 80/0 afin d'indiquer la durée exacte de son tour du monde.

Pour les tours suivants, le nombre de cartes "transport" révélées doit être réajusté en fonction du nombre de joueurs actifs :

2 joueurs restants : 3 cartes

3 joueurs restants : 4 cartes

4 joueurs restants : 5 cartes

5 joueurs restants : 6 cartes

Note : Quand il ne reste plus que deux joueurs en lice pour rejoindre Londres, le Détective ne pourra être déplacé qu'en jouant la carte événement correspondante.

Distribution de cartes de Voyage :

Trains : 5x2 - 6x3 - 7x4 - 8x5 - 4x6

Bateaux : 4x4 - 6x5 - 7x6 - 8x7 - 5x8

Le Jeu à 2 joueurs

Voici les ajustements des règles afin de pouvoir jouer à 2 :

- Enlever du jeu la carte d'événement "Beziehung".
- Seulement 3 cartes "voyage" seront révélées à chaque tour et placées sous les 3 premières actions.
- les 2 joueurs sont "premier joueur" chacun leur tour.
- La partie se termine à la fin du tour où le premier joueur est arrivé à Londres.
- Le premier joueur à atteindre Londres gagne le jeu, à moins que les deux joueurs n'arrivent pendant le même tour. Dans ce cas, le gagnant est celui qui a fait le tour du monde en moins de jours possible. En cas de nouvelle égalité, celui avec le plus de pièces d'or est déclaré vainqueur.
- Si le premier joueur arrivé a mis plus de 80 jours, il est éliminé et c'est le second joueur qui est vainqueur, même s'il n'est pas encore arrivé à Londres.

Note : le jeu à 2 joueurs est un jeu de vitesse. Il sera donc difficile pour un joueur avec plus d'une ville de retard de gagner.

Traduction par Supercloco- décembre 2004

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>

In 80 Tagen um die Welt

MISE EN PLACE

Par joueur {
1 personnage → Londres
1 marqueur de temps → 0/80
1 certificat de pari
1 pièce d'or
3 cartes voyages

Détective sur Brindisi



TOUR DE JEU

- Le 1^{er} joueur retourne Nb joueurs +1 cartes voyage (ou 6 à 6 j).

- Choisir 1 carte (sauf pendule si 1^{er} joueur)
- Effectuer l'action
- Voyager 1 fois (en payant le prix)
- +2 jours si le personnage termine son tour dans la même ville que le détective
- Réduire sa main à 6 cartes

- Nouveau 1^{er} joueur – Défausse des cartes non choisies.

- A 6 joueurs le dernier peut choisir la 1^{ère} carte de la pile de cartes voyage plutôt que la dernière carte retournée.
- Achat de cartes = 2 ors (uniquement pendant son tour)

FIN DE PARTIE

Lorsque l'avant dernier joueur est arrivée (ou le 4^{ème} / 6).

Le gagnant est le joueur ayant mis le moins de jours, parmi ceux arrivés en moins de 80 jours.

Gagner du temps : Si le voyage s'effectue avec 2 bateaux ou 2 train identiques, 1 seul compte.

Ballon : La valeur d'une des cartes bateau ou train est déterminée par le dé*.

Bonus : Le 1^{er} joueur qui arrive dans une ville gagne le bonus rouge, le dernier gagne le bonus bleu.

Lorsqu'un joueur est de retour à Londres...

- chaque tour supplémentaire = +1 jour pour les joueurs encore en course.
- le nombre de cartes voyage retournées en début de tour est adapté au nombre de joueurs restant en course.

CARTES EVÉNEMENTS

Jouées pendant son tour (n'importe quand)

Ablenkung : Jouez cette carte à la fin de votre tour, si vous êtes dans la même ville que le détective. Vous ne perdez aucun jour.

Angebot : Vous pouvez effectuer un trajet sans carte voyage, mais il vous coûtera 10 jours.

Wechsel : Avant de choisir votre carte voyage vous pouvez en permutter 2.

Elefant : Bombay-Calcutta vous coûtera 6 + 1dé* jours. Peut être revendue contre 1 or.

Detektiv : Placez le détective sur la ville de votre choix, à l'exception de Londres.

Prinzessin : Vous permet de reproduire l'effet de la carte événement du sommet de la pile de défausse.

Gelegenheit : Pour un trajet nécessitant 2 trains ou 2 bateaux, vous ne compterez que le coût du transport le plus élevé des 2.

Ballon : La valeur d'une des cartes voyage est jouée au dé*.

Beziehung : Vous pouvez effectuer 2 trajets au lieu d'1.

Unterseeboot : Si vous voyagez en bateau, comptez seulement 3 jours au lieu de la valeur de la carte.

Propellerzug : Si vous voyagez en train, comptez seulement 1 jour au lieu de la valeur de la carte.

Effet immédiat pour tous les joueurs

Unwetter : + 2 jours

Verzögerung : +1 jour

Les 15 cartes événements sont mélangées et forment une nouvelle pile (tous les joueurs rendent leur cartes).

RÉPARTITION DES CARTES

Trains : 2 (5), 3 (6), 4 (7), 5 (8), 6 (4)

Bateaux : 4 (4), 5 (6), 6 (7), 7 (8), 8 (5)

* **Lancé de dé** : En payant 1 or vous pouvez relancer le dé. Seul le dernier lancé compte.

