

# W 80 dni dookoła świata

## I N S T R U K C J A

Gra dla 3-6 podróżników w wieku od 10 lat



### OPIS GRY

Jest początek XX wieku. Tak jak w znanej powieści Juliusza Verne'a, gracze wcielają się w członków londyńskiego klubu Reforma. Dżentelmeni zakładają się, który z nich okrąży świat w mniej niż 80 dni!

Ten, któremu się to uda, zdobędzie uznanie rywali. Aby osiągnąć cel, gracze w swych podróżach będą musieli w sprytny sposób korzystać z morskich i lądowych środków transportu. Będzie wiele okazji do nadrobienia straconego czasu - czy to poprzez lot balonem czy podróż na grzbiecie słonia.

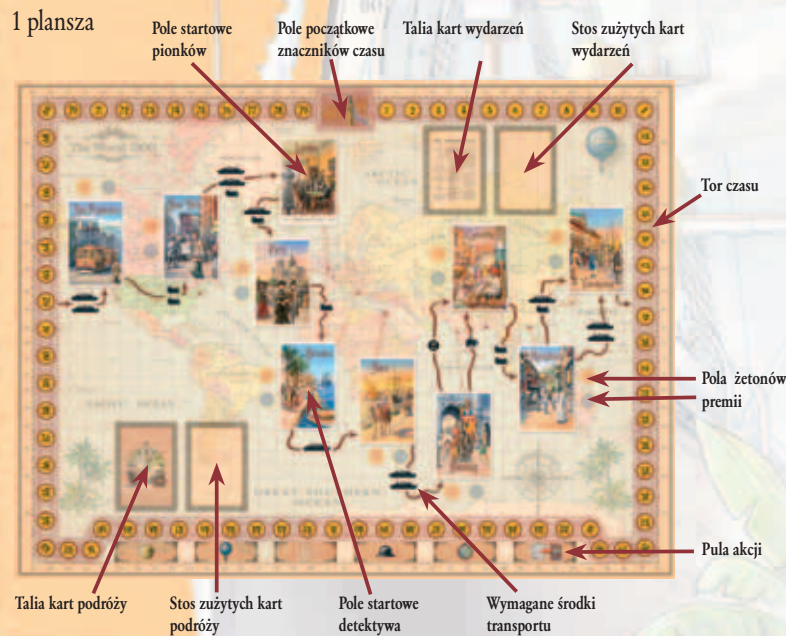
Jednocześnie, po piętach graczy depte wyjątkowo uporczywy detektyw, który może spowolnić ich postępy. Na wyścig dookoła świata mogą też wpływać zdarzenia losowe, takie jak sztormy czy katastrofy.

### CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, któremu podróż do Londynu zajmie najmniej dni.

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza



6 Pionków



6 Znaczników czasu



6 Kart zakładów



24 Złote monety



18 Żetonów premii



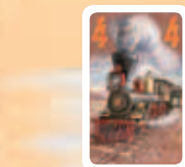
1 Znacznik pierwszego gracza



1 Kostka



1 Pionek Detektywa



60 Kart podróży  
(30 pociągów o wartościach 2-6; 30 statków o wartościach 4-8)



15 Kart wydarzeń



*Uwaga: Pierwsze rozgrywki powinno się przeprowadzać w gronie 3-5 osób, ponieważ rozrywka dla 6 graczy zajmuje trochę więcej czasu. Kiedy grający dobrze poznają zasady, mogą spróbować wariantu opisanego na stronie 4 i zagrać w 2 osoby.*

### PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą rozgrywką karty zakładów, żetony premii, złote monety i znacznik pierwszego gracza (zegar) należy delikatnie wyjąć z kartonowej ramki.
- **18 zakrytych żetonów premii** należy dokładnie wymieszać i losowo rozmieścić na planszy. Obok każdego miasta (poza Londynem), na znajdujących się tam okrągłych polach, należy położyć po dwa żetony premii – jeden czerwony i jeden niebieski. Kiedy wszystkie żetony zostaną ułożone, należy je odkryć.
- Każdy gracz wybiera sobie kolor i otrzymuje następujące elementy w tym kolorze: **1 pionek, 1 znacznik czasu oraz 1 kartę zakładu**. Pionki należy ustawić na polu startowym Londyn, znaczniki czasu należy ułożyć na polu początkowym **80/0** na torze czasu. Karty zakładów gracze kładą przed sobą obrazkiem do góry, tak aby w trakcie rozgrywki wszyscy grający mogli zobaczyć do kogo należy dany kolor.
- **Detektywa** należy ustawić w **Brindisi**.
- **60 kart podróży** należy potasować, a następnie rozdać każdemu z graczy po 3 zakryte karty. Pozostałe karty należy ułożyć w formie zakrytej talii w lewym dolnym rogu planszy.
- **15 kart wydarzeń** również należy potasować, a następnie położyć w formie zakrytej talii, w prawym górnym rogu planszy.
- Każdy gracz otrzymuje **1 złotą monetę**. Pozostałe monety stanowią bank, który należy położyć obok planszy. Tu również należy położyć kostkę.
- Gracz, który jako ostatni odwiedził Londyn bierze **znacznik pierwszego gracza** i zaczyna rozgrywkę.

### PRZEBIEG GRY

*Uwaga: Uwaga: Na początku zostaną opisane najważniejsze zasady gry, w tym akapity: „Koniec gry” i „Zwycięzca”. Dzięki temu gracze będą mieli lepsze ogólne pojęcie na temat przebiegu rozgrywki. Dokładniejsze zasady zostaną opisane później, w akapicie „Dalsze zasady”.*

#### Przebieg rundy

Rozrywka składa się z serii rund, podzielonych na tury poszczególnych graczy. Pierwszy gracz (osoba posiadająca znacznik pierwszego gracza) rozpoczyna daną rundę odkrywając z talii karty podróży:

- 4 karty, jeżeli w rozgrywce biorą udział 3 osoby.
- 5 kart, jeżeli w rozgrywce biorą udział 4 osoby.
- 6 kart, jeżeli w rozgrywce bierze udział 5 lub 6 osób.

Karty należy kolejno układać w rzędzie **od lewej do prawej** poniżej puli akcji, znajdującej się w dolnej części planszy. Karty należy rozkładać tak, aby pod jedną akcją znajdowała się jedna karta.

*Przykład rozgrywki dla 4 graczy:*



Pierwszy gracz bierze do ręki jedną z odkrytych kart podróży i wykonuje związaną z nią akcję. Następnie może przestawić swój pionek do kolejnego miasta. Kiedy gracz zakończy swoją turę, kolejka przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie, który także bierze do ręki kartę itd. Runda dobiega końca, kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury.

### Tura gracza

Podczas swojej tury gracz wykonuje następujące czynności zgodnie z podaną kolejnością:

- wybiera kartę podróży
- wykonuje związaną z nią akcję
- podróżuje do kolejnego miasta lub pozostaje w mieście, w którym się obecnie znajduje
- jeżeli w mieście, w którym przebywa znajduje się detektyw przesuwają swój znacznik czasu o 2 pola do przodu
- odrzuca karty z ręki, tak aby mieć ich 6

### Wybranie karty podróży

Na początku swojej tury gracz musi wziąć do ręki jedną z odkrytych kart podróży. **Wyjątek dotyczący pierwszego gracza:** pierwszy gracz nie może wybrać karty leżącej pod akcją „Weź znacznik pierwszego gracza”.

### Wykonywanie akcji związanej z kartą

Do każdej karty podróży leżącej pod pulą akcji jest przypisana jedna akcja. Gracz może wykonać akcję przypisaną do wybranej przez niego karty podróży albo może zrezygnować z jej wykonywania.

W grze dostępne są następujące akcje:



Gracz otrzymuje z banku 1 złotą monetę.



Podczas podróży w tej rundzie gracz może użyć balonu.



Gracz dobiera górną kartę z talii kart wydarzeń.



Gracz może przestawić detektywa do dowolnego miasta (poza Londynem).



Gracz bierze znacznik pierwszego gracza i będzie rozpoczynał kolejną rundę (jeżeli akcja ta nie zostanie wybrana przez żadnego z graczy, znacznik pierwszego gracza jest przekazywany w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).



Gracz może wymienić karty podróży. W tym celu odkłada na stos zużytych kart podróży maksymalnie 3 karty z ręki i na ich miejsce dobiera z talii taką samą liczbę nowych kart.

### Zasady specjalne uzależnione od liczby graczy:

- **5 lub 6 graczy:** Jedyne podczas rozgrywki dla pięciu lub sześciu graczy wszystkie akcje są dostępne.
- **6 graczy:** Podczas rozgrywki dla sześciu graczy ostatni gracz ma możliwość wyboru: czy weźmie ostatnią odkrytą kartę z rzędu pod pulą akcji, czy górną kartę z talii kart podróży. W drugim wypadku gracz nie wykonuje akcji związanej z kartą.
- **3 graczy:** W rozgrywce dla 3 osób nie jest dostępna akcja „Weź znacznik pierwszego gracza”. Na końcu każdej rundy znacznik pierwszego gracza jest przekazywany sąsiadowi siedzącemu po lewej stronie.

### Podróż do następnego miasta

- Podczas jednej rundy gracz może przemieścić się maksymalnie o jedno miasto (czyli o jeden etap). Wyjątek: Zagrywając kartę wydarzenia „Dogodne połączenie” gracz może przemieścić się o dwa miasta.
- Jeżeli gracz ma zamiar podróżować do następnego miasta, przesuwa swój pionek wzdłuż strzałki i przestawia go do kolejnego miasta. Musi przy tym zagrać z ręki odpowiednie karty podróży, które odkłada na stos zużytych kart podróży. Rodzaj i liczba kart jest uzależniona od symboli przedstawionych na strzałce łączącej oba miasta.  
*Przykład: Podczas podróży pomiędzy Londynem, a Paryżem należy zagrać 1 kartę statku i 1 kartę pociągu. Podczas podróży z Nowego Jorku do Londynu należy zagrać 2 karty statków i 1 kartę pociągu.*
- Pokonanie odległości pomiędzy miastami zajmuje graczowi tyle dni, ile wynosi suma liczb znajdujących się na zagranych przez niego kartach - znacznik czasu gracza należy przemieścić na

torze czasu o odpowiednią liczbę dni do przodu.

*Przykład: Gracz, podróżując z Londynu do Paryża, zagrał statek o wartości 7 i pociąg o wartości 3, więc podróż zajęła mu 10 dni (7+3) i o tyle dni należy przesunąć jego znacznik czasu.*

### Oszczędzanie czasu poprzez zagrywanie 2 identycznych kart

- Jeżeli podczas pokonywania etapu złożonego z dwóch statków lub dwóch pociągów, gracz zagra dwie karty tej samej wartości, nie są one sumowane i wykorzystywana jest tylko jedna z liczb (Gracz oszczędza kilka dni, ponieważ nie jest zmuszony do przesiadki.)

*Przykład: Gracz podróżujący z Suezu do Bombaju zagrywa dwa statki o wartości 8, dzięki czemu pokonanie etapu zajmuje mu 8, a nie 16 dni. Jeżeli gracz zagralby statek o wartości 5 i statek o wartości 4, podróż zajęłaby mu 9 dni.*

- Zasada ta nie obowiązuje, kiedy podczas podróży są zagrywane dwie karty różnych środków transportu.

*Przykład: Podróż statkiem o wartości 4 i pociągiem o wartości 4 zajmuje 8 dni.*

*Uwaga: Podczas podróży pomiędzy Nowym Jorkiem a Londynem można zaoszczędzić czas zagrywając dwa identyczne statki, a wartość pociągu jest dodawana do uzyskanego wyniku.*

### Pozostanie w mieście

Zamiast podróży, gracz może zdecydować się na pozostanie w mieście (może być do tego zmuszony brakiem odpowiednich kart podróży). Gracz może również zdecydować się pozostać w mieście w oczekiwaniu na dwie identyczne karty statków lub pociągów w celu zaoszczędzenia czasu. Może chcieć też spróbować zdobyć w kolejnej rundzie kartę podróży o jak najniższej wartości.

### Utrata 2 dni z powodu detektywa

- Jeżeli na końcu tury gracza, jego pionek znajduje się w tym samym mieście co detektyw, gracz przesuwa swój znacznik czasu o 2 dni do przodu. **Ważne:** Kara ta działa tylko na końcu tury danego gracza. Nie ma tutaj znaczenia, czy gracz podróżował, czy nie.
- Jeżeli na początku tury gracza jego pionek stoi w tym samym mieście co detektyw, a gracz podczas swojej tury będzie podróżował do kolejnego miasta, detektyw nie zabierze mu 2 dni.
- Podobnie, gracz nie traci żadnych dni, jeżeli detektyw zostanie ustawiony w mieście podczas tury innego gracza.

### Odrzucanie kart

Pod koniec swojej tury gracz musi sprawdzić czy nie ma na ręce więcej niż 6 kart (łącznie kart podróży i kart wydarzeń). Jeżeli tak, gracz musi odłożyć nadmiarowe karty na odpowiednie stosy kart zużytych.

Następnie kolejka przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie, który również wybiera sobie kartę podróży itd.

### Koniec rundy

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury, runda dobiega końca. Osoba posiadająca znacznik pierwszego gracza odkłada na stos kart zużytych wszystkie karty podróży, które pozostały odkryte pod pulą akcji. Następnie odkrywa z talii nowe karty podróży i układa je w rzędzie pod pulą, a później jako pierwsza wybiera dla siebie jedną z nich.

*Uwaga: Jeżeli w grze bierze udział 6 graczy, w puli mogą nie pozostać żadne karty.*

Jeżeli talia kart podróży ulegnie wyczerpaniu, należy przetasować stos zużytych kart podróży.

### KONIEC GRY

- **3, 4 lub 5 graczy:** Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której przedostatni gracz dotrze do Londynu. Jeżeli ostatni gracz w tej samej rundzie dotrze do Londynu, także będzie brany pod uwagę podczas wyłaniania zwycięzcy. Jeżeli natomiast nie uda mu się dotrzeć do Londynu w tej samej rundzie, przegrywa, niezależnie od tego ile dni zajęłaby mu podróż dookoła świata.
- **6 graczy:** Gra kończy się z końcem rundy, w której czwarty gracz ustawi swojego pionka w Londynie.



## Z WYCIĘZKA

- Spośród wszystkich graczy, którym powrót do Londynu zajął nie więcej niż 80 dni, zwyciężcą zostaje ten, któremu podróż zajęła najmniej czasu. W przypadku remisu wygrywa gracz, który wrócił do Londynu jako pierwszy.
- Jeżeli wszystkim grającym podróż do Londynu zajęła więcej niż 80 dni, wygrywa gracz, który powrócił jako **pierwszy**, niezależnie od tego, ile dni zajęła mu podróż.

## DAJSZE ZASADY

### Podróż balonem

- Jeżeli gracz weźmie kartę leżącą pod polem akcji „Balon”, może podczas tej rundy skorzystać z podróży balonem.
- Inną okazję do podróży balonem zapewnia karta wydarzenia „Balon”.
- Podczas pokonywania etapu pomiędzy dwoma miastami gracz może wykorzystać tylko jeden balon (pochodzący z akcji **lub** z karty wydarzenia).
- Podczas podróży balonem gracz nadal musi zagrywać karty podróży wymagane na danym etapie.
- Wartość **jednej** z zagranych kart zostaje zastąpiona wartością balonu, która jest ustalana poprzez rzut kostką (podróż balonem zajmuje od 1 do 6 dni).
- Jeżeli gracz jest niezadowolony z wyniku rzutu, może zapłacić do banku 1 złotą monetę, aby ponownie rzucić kostką. Gracz może wykonywać tę czynność dowolną liczbę razy, dopóki wystarcza mu monet na kolejne rzuty. Pod uwagę bierze się ostatni uzyskany rezultat.  
*Przykład: Podczas podróży pomiędzy Hongkongiem, a Jokohamą gracz zagrywa pociąg o wartości 4 i statek o wartości 7. Gracz wybrał akcję „Balon”, którą wykorzystuje w stosunku do karty statku. Wynik rzutu kostką to 5. Gracz uważa, że to zbyt wiele, dlatego płaci 1 złotą monetę i rzuca ponownie. Tym razem wypadła 6. Wynik ten jest jeszcze wyższy niż poprzedni, dlatego gracz płaci kolejną złotą monetę, aby móc rzucić ponownie. Tym razem szczęście dopisało i wypadło 2! Gracz przesuwa swój znacznik czasu o 6 dni (4+2) do przodu.*
- Jeżeli balon jest wykorzystywany podczas podróży na etapie, na którym wymagane są 2 statki lub 2 pociągi, balon zastępuje tylko jedną z dwóch kart.  
*Przykład: Podczas podróży z Suez do Bombaju wymagane są 2 statki. Gracz zagrywa więc statek o wartości 5 i statek o wartości 8. Zamiast statku z wyższą liczbą używa balonu. Wynik rzutu to 5. Tak więc, podróż na tym etapie zajmie graczowi 10 dni (5+5).*  
*Uwaga: Jeżeli rzut kostką wykonywany jest na trasie, na której zostały zagrane dwie identyczne karty podróży, nadal sumowane są wartości obu kart – nawet jeżeli na kostce wypadnie taka sama liczba, jak znajduje się na drugiej karcie. Przykładowo, w takiej sytuacji podróż graczowi nie zajmie 5 (5 na karcie i 5 dni na kostce), a 10 dni.*



### Wyjątkowe etapy podróży

Na trasie z **Bombaju do Kalkuty** nie zagrywa się żadnych kart podróży. Na tym odcinku gracz po prostu przestawia swój pionek z Bombaju do Kalkuty

- Podróż zajmuje 12 dni, jeżeli gracz podróżuje bez użycia słonia.
- Gracz może zagrać kartę wydarzenia „Słoń” - w takim przypadku rzuca kostką. Do wyniku rzutu musi dodać 6 dni, a suma daje liczbę dni, którą gracz zużywa na podróż na słoniu na tym etapie. Tak jak w przypadku balonu, gracz może zapłacić 1 złotą monetę, aby powtórzyć rzut.
- Na tym etapie mogą zostać wykorzystane karty wydarzeń „Połączenie” i „Propozycja”.
- Na tym etapie **nie można** korzystać z balonu.

12



Podczas podróży z **Hongkongu do Jokohamy** gracz ma do wyboru dwie drogi: może zagrać 2 statki albo 1 statek i 1 pociąg.

Z **Jokohamy** droga prowadzi do **San Francisco**.

## Żetony premii

- Na początku gry obok każdego miasta (poza Londynem) znajduje się jeden niebieski i jeden czerwony żeton premii.
- Gracz, który jako **pierwszy** postawi swój pionek w mieście wykonuje akcję związaną z **czerwonym** żetonem premii.
- **Niebieski** żeton premii otrzymuje gracz, który do danego miasta wejdzie jako **ostatni**.
- Gracz bierze swój żeton premii nawet wtedy, kiedy rezygnuje z wykonania przedstawionej na nim akcji (co może ewentualnie zdarzyć się przy akcji „Dobierz kartę wydarzenia”).

W grze występują następujące żetony premii:

- Gracz otrzymuje z banku **1 złotą monetę**.
- Gracz dobiera górną kartę z talii **kart podróży**.
- Gracz dobiera górną kartę z talii **kart wydarzeń**.
- Wszyscy **przeciwnicy** (poza graczem, który otrzymał ten żeton premii) **tracą 1 dzień** i muszą przesunąć swoje znaczniki czasu o 1 dzień do przodu.



## Karty wydarzeń

- Jeżeli gracz weźmie kartę podróży znajdującą się pod polem „Dobranie karty wydarzenia” lub otrzyma odpowiedni żeton premii, **może** pociągnąć górną kartę z talii kart wydarzeń i wziąć ją do ręki (pod warunkiem, że nie jest to niebieska karta).
- Gracz może zagrać dowolną liczbę kart wydarzeń podczas swojej tury. Gracz może zagrywać karty w tej samej turze, w której je dobrał albo może je zachować na później. Wykorzystane karty wydarzeń należy odłożyć na stos zużytych kart wydarzeń.



Prawie wszystkie karty wydarzeń mają działanie pozytywne, jednak większość z nich jest przydatna jedynie w określonych warunkach. Tak więc, podczas dobierania karty gracz ryzykuje niewiele, natomiast niekoniecznie będzie mógł od razu wykorzystać dobraną kartę.

Pośród kart wydarzeń znajdują się **dwie niebieskie karty** („Opóźnienie” i „Sztorm”), których gracz nie może dobrać na rękę - zamiast tego **musi** je **natychmiast** zagrać.

- Niebieskie karty zmuszają wszystkich graczy (włączając tego, który dobrał kartę) do utraty 1 lub 2 dni.
- Wszyscy gracze, którzy mają na ręce karty wydarzeń muszą je odłożyć na stos zużytych kart wydarzeń (nie otrzymując nic w zamian).
- **Wszystkie** 15 kart wydarzeń należy potasować w celu przygotowania nowej talii.

*Wskazówka: Gracze nie powinni za długo trzymać na ręce kart wydarzeń, ponieważ ryzykują w ten sposób ich utratę.*



### Szczegółowe wyjaśnienie niektórych kart wydarzeń

- **Pociąg śmigłowy** i **Łódź podwodna** mogą zostać wykorzystywane podczas podróży na etapach, na których wymagana jest więcej niż jedna karta podróży, mogą jednak zastępować wartość tylko jednej karty.
- **„Księżniczka”** pozwala na wykonanie akcji opisanej na karcie znajdującej się na wierzchu stosu zużytych kart wydarzeń.
- **Po pokonaniu pierwszego etapu podróży gracz może zagrać kartę wydarzenia „Połączenie”, aby pokonać kolejny etap.**

