

Le Tour du Monde en 80 Jours

REGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2-6 Âge : à partir de 10 ans



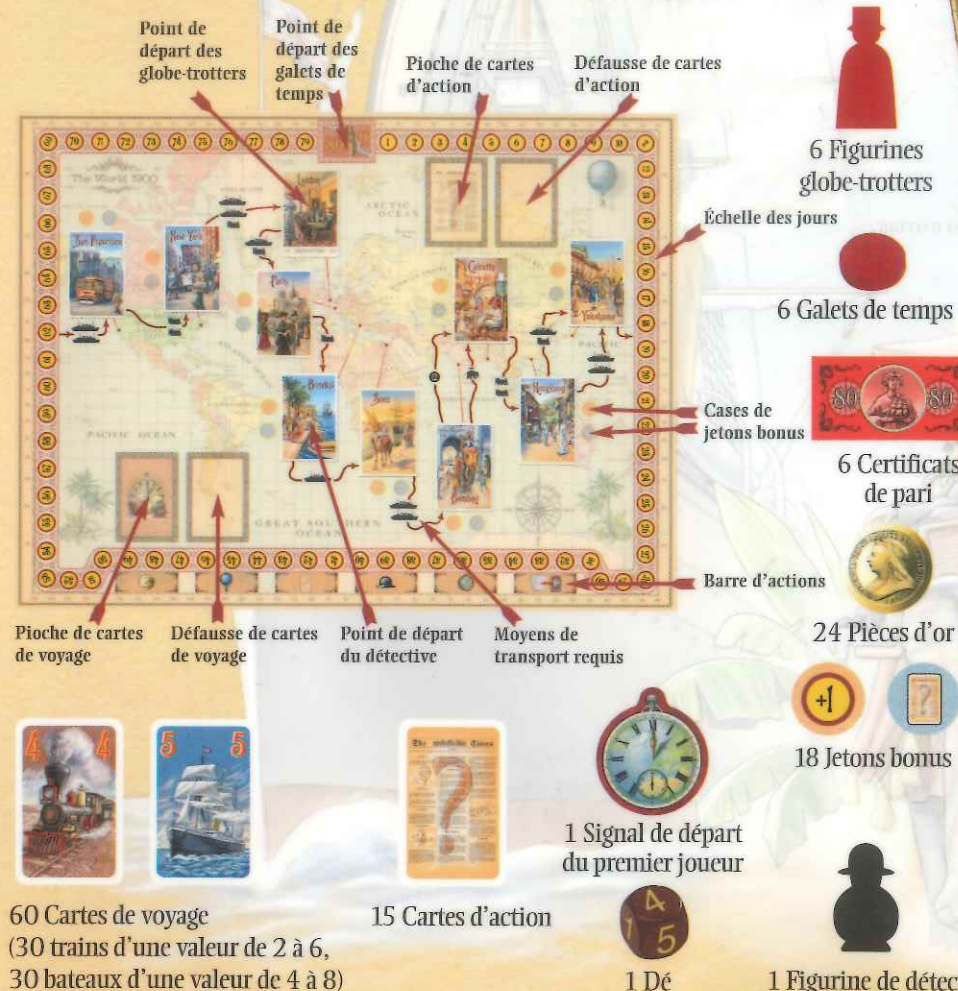
Comme dans le célèbre roman de Jules Verne, le cadre de l'action est un pub londonien, à la fin du 19^{ème} siècle. Suivant l'exemple de Philéas Fogg, les joueurs lancent un pari. Qui réussira, en partant de Londres, à faire le tour du monde en 80 jours maximum ? Pour réussir, il va falloir utiliser au mieux les trains et les bateaux de l'époque. Surprise, le moyen de locomotion le plus rapide sera parfois la montgolfière ! Mais attention ! Fuyez comme la peste le détective ambitieux qui oblige les joueurs à rester en rade et contrarie leurs plans ! Heureusement, des événements inattendus peuvent leur faire gagner du temps.

BUT DU JEU

Le gagnant de cette aventure sera le joueur qui aura réussi à rallier Londres en un minimum de jours.

CONTENU

1 Plateau de jeu



REMARQUE : si vous jouez à ce jeu pour la première fois, l'idéal est que le nombre de joueurs soit compris entre trois et cinq. Une partie à six joueurs risque de s'éterniser. Par contre, si vous êtes un joueur chevronné, vous pourrez jouer à deux selon la variante de la règle du jeu expliquée en page 4.

PRÉPARATION DU JEU

- Détachez tous les éléments de leurs cadres (certificat de pari, jetons bonus, pièces d'or et signal de départ du premier joueur).
- Mélangez les 18 jetons bonus faces cachées et répartissez-les au hasard sur le plateau de jeu : il faut poser deux jetons bonus – un bleu et un rose – sur les deux cercles qui se trouvent à côté de chaque destination (sauf Londres). Lorsque tous les jetons auront été répartis, ils seront retournés face visible.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les pièces de la couleur correspondante : 1 figurine globe-trotter, 1 galet de temps et 1 certificat de pari. Les globe-trotters viennent se placer sur la case de point de départ « Londres », les galets de temps sont placés sur la case départ 80/0 de l'échelle des jours. Chaque joueur pose son certificat de pari devant lui afin que sa couleur soit visible en permanence.
- Placez le détective sur « Brindisi ».
- Mélangez les 60 cartes de voyage et distribuez-en trois à chaque joueur (faces cachées). Les cartes de voyage restantes constituent la pioche, placez-les faces cachées sur le champ correspondant du plateau de jeu.
- Mélangez également les 15 cartes d'action : elles constituent la deuxième pioche. Placez-les faces cachées sur le champ correspondant du plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit une pièce d'or. Les autres constituent la réserve : placez-les avec le dé à côté du plateau de jeu.
- Le dernier joueur à s'être rendu à Londres reçoit le signal de départ du premier joueur et commence.

DÉROULEMENT DU JEU

REMARQUE : nous commencerons par expliquer les principales règles jusqu'aux paragraphes « Fin de la partie » et « Le gagnant ». Vous aurez ainsi une bonne vue d'ensemble du déroulement du jeu. Lisez ensuite le paragraphe « Règles complémentaires » qui est tout aussi important pour le déroulement du jeu.

Déroulement d'une manche

Chaque partie comporte plusieurs manches. Le premier joueur prend des cartes de la pioche des cartes de voyage. Le joueur pose de gauche à droite une carte de voyage sous chaque action de la barre d'actions (face visible). Leur nombre dépend du nombre de joueurs : S'il y a 3 joueurs : 4 cartes, s'il y a 4 joueurs : 5 cartes, s'il y a 5 ou 6 joueurs : 6 cartes.

Exemple de manche à 4 joueurs :



Le joueur qui commence choisit une carte de voyage et, s'il le désire, exécute l'action correspondante. Il peut ensuite faire avancer son globe-trotter vers l'escale suivante. La main passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre : ce nouveau joueur choisit une carte de voyage, etc. Lorsque tous les joueurs ont eu la main, la manche est terminée.

Le joueur qui a la main...

...procède aux opérations suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Il choisit une carte de voyage.
2. Il exécute – ou non – l'action correspondante.
3. Il va jusqu'à l'escale suivante ou reste à l'endroit où il se trouve actuellement.
4. S'il se retrouve sur la même case que le détective, il avance son galet de temps de 2 jours sur l'échelle des jours.
5. S'il a trop de cartes en main, il se défause pour ramener sa main à six cartes.

1. Le choix d'une carte de voyage

Dès qu'il a la main, le joueur doit prendre l'une des cartes de voyage visibles. **Seule exception**, le premier joueur d'une manche ne peut pas choisir la carte sous l'action « Premier joueur de la prochaine manche ».

2. Exécution de l'action correspondant à une carte

Chaque carte de voyage correspond à une action déterminée. Le joueur peut, au choix, soit exécuter l'action correspondante, soit passer. Voici donc les actions possibles :



Le joueur reçoit une pièce d'or prise sur la réserve.



Le joueur peut voyager en montgolfière s'il choisit de poursuivre sa route pendant qu'il a la main.



Le joueur peut prendre la carte d'action supérieure (face cachée) du dessus de la pioche.



Le joueur peut placer le détective sur la case de son choix (à l'exception de Londres).



Le joueur reçoit le signal de départ du premier joueur : c'est lui qui sera le premier joueur de la prochaine manche. (Si aucun joueur n'a choisi cette action, le chrono de départ du premier joueur sera attribué dans le sens des aiguilles d'une montre à la fin de la manche.)



Le joueur peut se défause de 3 cartes de voyage au maximum pour en tirer le même nombre à l'aveuglette dans la pioche face cachée.

Variantes pour d'autres nombres de joueurs :

- **3 joueurs** : dans le jeu à trois, l'action « Premier joueur de la prochaine manche » n'existe pas. À la fin de chaque manche, le signal de départ du premier joueur passe tout simplement au joueur assis à la gauche du premier joueur de la manche précédente.
- **5 et 6 joueurs** : la totalité des actions n'est disponible que pour le jeu à 5 ou à 6.
- **6 joueurs** : uniquement dans le jeu à 6, le dernier joueur d'une manche peut renoncer à prendre la dernière carte de voyage du plateau de jeu pour prendre la carte de voyage du sommet de la pioche. En ce cas, il n'exécute pas d'action supplémentaire.

3. La prochaine escale

- Chaque joueur ne peut avancer que d'une seule étape à chaque manche. Seule exception, le joueur joue la carte d'action « Double étape » qui permet de rallier deux destinations d'un coup.
- Si le joueur décide de rallier l'escale suivante, il joue les cartes de voyage exigées en les plaçant sur la défausse et place son globe-trotter sur la destination suivante dans le sens de la flèche. Les cartes exigées sont reconnaissables à la nature et au nombre des symboles représentés sur le plateau de jeu entre deux escales.
Exemple : pour aller de Londres à Paris, il faut une carte de bateau et une carte de train. Pour aller de New York à Londres, il faut deux cartes de bateau et une carte de train.
- Le nombre de jours nécessaire à un joueur pour parcourir une étape est indiqué par le total des cartes qu'il joue. Son galet de temps progresse alors de ce même nombre de jours sur l'échelle des jours.
Exemple : si un joueur joue une carte de bateau de 7 jours et une carte de train de 3 jours pour voyager de Londres à Paris, il lui en coûtera 10 jours en tout (7+3) et son galet de temps avancera de dix jours.

Economiser du temps en jouant 2 cartes semblables

- Si une étape exige deux cartes de bateau ou deux cartes de train, et si le joueur joue deux cartes de même valeur, les jours ne seront pas additionnés et ne compteront donc qu'une seule fois (comme on ne change pas de moyen de locomotion, on économise ainsi quelques jours de voyage).
Exemple : Si un joueur veut voyager de Suez à Bombay en remettant 2 cartes de bateau d'une valeur de 8 jours, il lui en coûtera que 8 jours et non 16. Par contre, s'il joue une carte de bateau de 5 jours et une carte de bateau de 4 jours, l'étape lui prendra 9 jours (5+4).
- Attention ! Le joueur ne bénéficiera pas de cet avantage s'il utilise deux moyens de transport différents pour franchir une seule étape.
Exemple : une carte de bateau de 4 jours + une carte de train de 4 jours coûtent 8 jours au total.
REMARQUE : sur l'étape New York – Londres, il est possible d'économiser du temps en utilisant deux cartes de bateau de même valeur. On ajoutera ensuite la valeur normale de la carte de train au nombre obtenu.

L'escale se prolonge

Le joueur peut décider de prolonger son escale à l'endroit où il se trouve. Il peut être obligé de le faire s'il ne possède pas les cartes nécessaires. Mais il peut aussi décider de rester sur place pour rassembler une paire de cartes de bateau ou une paire de cartes de train de même valeur, ce qui lui permettrait d'économiser du temps. Il se peut aussi qu'il espère obtenir des cartes de moindre valeur lors de la manche suivante.

4. Le détective vous fait perdre deux jours

- Si, à la fin du tour du joueur qui a la main, le globe-trotter se trouve sur la même case que le détective, le joueur doit faire avancer son galet de temps de deux jours sur l'échelle des jours.
REMARQUE IMPORTANTE : cette perte de temps n'intervient qu'à la fin du tour du joueur. Peu importe d'ailleurs que ce joueur ait poursuivi son voyage ou qu'il soit resté sur place.
- Si le globe-trotter d'un joueur se trouve sur la même case que le détective au début du tour d'un joueur, la présence du détective n'entraînera pas de pénalité.
- Le joueur ne sera pas non plus pénalisé de deux jours si le détective arrive sur la case où l'on se trouve alors que l'on n'a pas la main.

5. Le joueur ne doit pas avoir plus de six cartes en main !

Avant de passer la main au joueur suivant, chaque joueur doit s'assurer qu'il n'a pas plus de six cartes en main (cartes de voyage et cartes d'actions réunies). S'il en a plus, il doit se débarrasser de ses cartes excédentaires en les posant sur la défausse correspondante.

Lorsqu'un joueur a fini de jouer, la main passe dans le sens des aiguilles d'une montre au joueur suivant qui choisit à son tour l'une des cartes de voyage restantes.

Fin de la manche

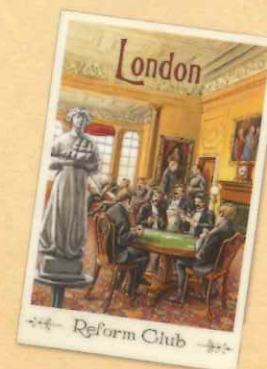
À la fin de la manche, lorsque tous les joueurs ont eu la main, le nouveau premier joueur pose les cartes de voyage restantes sur la défausse et étale de nouvelles cartes de voyage sous la barre d'actions. En tant que premier joueur, il choisit l'une de ces nouvelles cartes de voyage.

REMARQUE : dans le jeu à 6, il peut arriver qu'il ne reste plus de carte.

Si la pioche de cartes de voyage est épuisée, on bat les cartes de la défausse qui devient la nouvelle pioche.

FIN DU JEU

- Dans le jeu à 3, 4 et 5, le jeu se termine après la manche pendant laquelle l'avant-dernier joueur réussit à ramener son globe-trotter à Londres. Si le dernier joueur parvient lui aussi à rallier Londres pendant cette manche, il participera au score. Dans tous les autres cas et quel que soit le nombre de jours qu'il aura utilisés, il aura perdu !
- Dans le jeu à 6, le jeu se termine après la manche pendant laquelle le quatrième joueur sera arrivé à Londres.



LE VAINQUEUR

- De tous les joueurs qui auront réussi à rallier Londres en quatre-vingts jours maximum, le gagnant sera celui qui aura mis le moins de temps à le faire. En cas d'égalité, le gagnant sera le joueur qui aura réussi à rallier Londres en premier.
- Si tous les joueurs ont dépassé le délai fixé, le gagnant sera le joueur qui aura réussi à rallier Londres en premier – quel que soit le nombre de jours effectivement utilisés.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Voyage en montgolfière

- Si un joueur tire la carte de voyage placée sous l'action « Montgolfière » et s'il voyage pendant qu'il a la main, il peut utiliser la montgolfière.
- La carte d'action « Montgolfière » permet elle aussi de voyager en montgolfière.
- On ne peut voyager en montgolfière qu'une seule fois par étape : il est donc impossible d'utiliser en même temps l'action « Montgolfière » et la carte d'action « Montgolfière ».
- Pour voyager en montgolfière, il faut jouer les cartes de voyage habituellement exigées pour l'étape.
- La valeur de l'une des cartes de voyage défaussées sera remplacée par la valeur de la montgolfière, et donc déterminée par le lancer de dé (la durée du voyage en montgolfière est donc toujours comprise entre 1 et 6 jours).
- Si le joueur trouve le résultat du lancer de dé trop élevé, il peut donner une pièce d'or pour avoir le droit de relancer le dé. Il peut répéter l'opération plusieurs fois de suite tant qu'il a une pièce d'or. C'est le dernier lancer de dé qui compte.

Exemple : Sur le trajet Hongkong – Yokohama, un joueur joue un train 4 et un bateau 7.

Comme le joueur a choisi l'action « Montgolfière », il lance le dé pour la carte de bateau – qui est la plus chère. Le dé tombe sur le 5. Trop cher pour le joueur qui donne une pièce d'or et relance le dé. Cette fois-ci, il tombe sur le 6. C'est encore pire : le joueur sacrifie donc encore une pièce d'or et lance une troisième fois le dé. Coup de bol ! Le dé tombe sur le 2. Le joueur fait donc avancer son galet de temps de 6 jours (4 + 2).

- Si la montgolfière est utilisée pour une étape exigeant 2 bateaux ou 2 trains, la montgolfière ne vaudra que pour l'une des deux cartes.

Exemple : Pour faire l'étape Suez - Bombay, il faut prendre deux fois le bateau. Le joueur joue une carte de bateau 5 et une carte de bateau 8. Le joueur remplace la carte de bateau 8 par la montgolfière en jouant la carte d'action « Montgolfière ». Le dé tombe sur le 5. Le joueur fait donc le trajet en 10 jours (5 + 5).

REMARQUE : Pour une étape faisant appel à deux moyens de transport identiques, si le joueur lance le dé et obtient une valeur identique à celle de l'une des deux cartes de voyage, la règle qui permet d'économiser du temps en ne comptabilisant que l'une des deux valeurs identiques ne sera pas valable. Dans notre exemple (bateau 5 et dé 5), le joueur avancera son galet de temps de 10 jours et non de 5.

Étapes particulières

Pour aller de **Bombay à Calcutta**, vous n'avez pas besoin de carte de voyage. Le joueur qui décide de continuer son voyage en passant par cette étape déplace tout simplement son globe-trotter de Bombay à Calcutta.

- Cela prend 12 jours si l'on ne voyage pas à dos d'éléphant.
- Par contre, si l'on peut fournir une carte d'action « **Éléphant** », on a le droit de lancer le dé, mais il faut ajouter 6 jours au nombre indiqué par le dé. Le total indique le nombre de jours dépensés par le joueur pour effectuer cette étape à dos d'éléphant. Comme pour la « Montgolfière », le joueur peut relancer le dé, mais il lui en coûtera une pièce d'or par lancer de dé.
- Pour faire ce trajet, le joueur peut également jouer les cartes d'action « Offre » et « Double étape ».

Pour aller de **Hongkong à Yokohama**, le joueur a le choix entre deux itinéraires. Il peut jouer soit deux cartes de bateau, soit une carte de train et une carte de bateau.

Le voyage se poursuit alors de Yokohama à San Francisco.

Les jetons bonus

- Au début du jeu, on place un jeton rose et un jeton bleu à côté de chaque ville (sauf Londres).
- Si un joueur est le **premier** à atteindre une ville, il a droit à l'action correspondante au jeton bonus rose.
- Le **dernier** joueur à atteindre une ville regarde le jeton bonus **bleu**.
- Le joueur retourne alors son jeton bonus – même s'il renonce à exécuter l'action (ce qui peut arriver dans le cas de l'action « Tirer une carte d'action »).

Les jetons bonus sont les suivants :

- Le joueur a droit à une **pièce d'or** de la réserve.
- Le joueur peut prendre la **carte de voyage** du sommet de la pioche.
- Le joueur peut prendre la **carte d'action** du sommet de la pioche.
- Tous les joueurs (sauf celui qui est tombé sur l'action du jeton bonus) perdent un jour et avancent leur galet de temps d'une case.



Les cartes d'action

- Le joueur qui choisit une carte de voyage se trouvant sous l'action « Tirer une carte d'action », ou qui tombe sur l'action correspondante du jeton bonus, peut tirer la carte d'action du sommet de la pioche et, si elle n'est pas bleue, l'ajouter à sa main.
- **Tant qu'il a la main**, le joueur peut jouer autant de cartes d'action qu'il le désire. S'il tire une carte d'action pendant son tour, il peut soit la jouer immédiatement et la poser sur la défausse, soit la garder pour plus tard.

Presque toutes les cartes d'action sont positives. Mais certaines ne sont utilisables que dans des situations bien précises : le fait de tirer une carte d'action ne présente donc pratiquement pas de danger, mais les joueurs ne pourront pas toujours s'en servir.

Il y a pourtant deux cartes d'action bleues (« Retard » et « Tempête ») qui ne peuvent pas être conservées : il faut agir immédiatement !

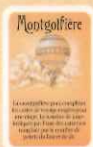
- **Tous les joueurs** – y compris celui qui a tiré la carte – perdent un ou deux jours.
- Si un joueur possède des cartes d'action au moment du tirage de la carte bleue, il est obligé de s'en défausser sans la moindre compensation.
- On bat de nouveau les cartes d'action qui constituent donc la nouvelle pioche.



REMARQUE : si un joueur conserve trop longtemps ses cartes d'action, il court le risque de les perdre avant de pouvoir les jouer.

Commentaire de certaines cartes (à ne lire que si des questions sont posées à ce sujet pendant le jeu)

- Le « **Train rapide** » et le « **Sous-marin** » peuvent être utilisés pour des étapes nécessitant plusieurs cartes de voyage, mais ils ne peuvent remplacer qu'une seule carte de voyage.
- La « **Princesse** » vous donne le droit de rejouer la dernière carte d'action jouée (carte supérieure de la défausse).
- Vous pouvez vous rendre à l'étape suivante, jouer la « **Double étape** » et continuer jusqu'à l'étape suivante.



12



Les pièces d'or

- Chaque joueur reçoit **une pièce d'or** au début du jeu. Il pourra en gagner d'autres au cours de la partie en tombant sur l'action « Recevez une pièce d'or » ou en recevant des jetons bonus. Si l'on n'utilise pas la carte d'action « **Éléphant** » pour voyager de Bombay à Calcutta, on peut la poser sur la défausse : on reçoit alors une pièce d'or.
REMARQUE : si la réserve de pièces d'or est épuisée, on ne reçoit pas de pièce d'or.
- Si l'on veut relancer le dé, les pièces d'or sont indispensables pour le voyage en montgolfière ou à dos d'éléphant. Chaque nouveau lancer de dé coûte une pièce d'or.
- Moyennant le paiement de deux pièces d'or, le joueur qui a la main peut également prendre à tout moment la carte supérieure de la pioche de cartes de voyage ou de cartes d'action. Ces cartes peuvent être jouées immédiatement ou être gardées pour plus tard.

L'arrivée à Londres !

- Dès que l'un des joueurs a réussi en premier à arriver à Londres, la pression monte pour les autres joueurs. Au cours des manches suivantes, tous les joueurs qui n'ont pas encore rallié Londres sont pénalisés d'un jour de voyage supplémentaire. **Au début de chaque manche** suivante, le joueur qui est arrivé le premier à Londres avance les galets de tous les autres joueurs **d'une case** sur l'échelle des jours. Si plusieurs joueurs ont déjà rallié Londres, la pénalité reste fixée à un jour par manche.
- Dès qu'un joueur arrive à Londres, il pose son certificat de pari sur « Londres ». Tous les joueurs qui arriveront par la suite placeront au fur et à mesure leur certificat de pari **en tas** sous le premier. Les cartes que les joueurs auront encore en main seront placées **sous** la pioche correspondante.
- Ni les cartes d'action ni les jetons bonus ne peuvent faire perdre de jours à un joueur arrivé à Londres. La case de l'échelle des jours sur laquelle se trouve maintenant son galet de temps indique le nombre de jours utilisé pour le voyage et donc le score final du joueur.
- Si un joueur a dépassé le délai de 80 jours qui lui était imparti, il continue à faire avancer son galet de temps de l'autre côté de la case 80/0 de l'échelle des jours.
- Lors des manches suivantes, les cartes de voyage ne seront retournées que pour les joueurs qui n'auront pas encore rallié Londres. Donc :

Trois cartes s'il y a 2 joueurs,
Quatre cartes s'il y a 3 joueurs,
Cinq cartes s'il y a 4 joueurs,
Six cartes s'il y a 5 joueurs.

REMARQUE : s'il ne reste plus que deux joueurs qui n'ont pas encore rallié Londres, seule une carte d'action peut encore déplacer le détective. En effet, il n'y a plus de carte de voyage sous le champ d'action correspondant.

Répartition des cartes de voyage :



LE JEU À DEUX

Les modifications suivantes vous permettent de jouer à deux :

- La carte d'action « Double étape » est enlevée du jeu.
- Dans chaque manche, on n'étalera que 3 cartes de voyage de gauche à droite.
- Les deux joueurs recevront à tour de rôle le signal de départ du premier joueur.
- Le jeu prendra fin **après** la manche pendant laquelle le premier joueur sera arrivé à Londres.
- Ce joueur aura alors gagné la partie s'il a réussi à faire le voyage en 80 jours maximum – même si au tour suivant son adversaire met moins de temps à arriver à destination.
- Par contre, s'il lui a fallu plus de 80 jours, le gagnant sera l'autre joueur – même s'il n'est pas encore arrivé à Londres.
- S'ils ont tous deux rallié Londres pendant la même manche, le gagnant sera le joueur qui aura mis le moins de temps. S'ils sont à égalité, le gagnant sera le joueur qui aura le plus de pièces d'or.

REMARQUE : le jeu à deux se joue à une cadence accélérée. Si un joueur a plus d'une escale de retard sur son adversaire, il aura du mal à gagner la partie.



Auteur : Michael Rieneck
Traitement rédactionnel : TM-Spiele
Illustrations : Bernd Wagenfeld
Maquette : Pohl & Rick
Photos : Dirk Hoffmann

©2007 University Games Corporation. Le **Tour du Monde en 80 Jours** is a registered trademark of the University Games Corporation, used under license from KOSMOS Verlag. All Rights Reserved.

University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), The Netherlands. info@ug.nl

©2004 KOSMOS Verlag, Postfach 106011, D-70049 Stuttgart.

Telefon: +49 (0)711-2191-0; Fax: +49 (0) 711-2191-422 e-mail: info@kosmos.de ; www.kosmos.de

Original title: JULES VERNES – In 80 Tagen um die Welt.

Si vous avez envie de lire le roman qui a inspiré notre jeu, nous vous conseillons de vous procurer le livre « Le Tour du Monde en 80 jours » de Jules Verne.

www.nathan.fr

