

In 80 Tagen um die Erde

Ein abenteuerliches Wettrennen,
frei nach Jules Verne



Ein abenteuerliches Unternehmen, ein solches Wettrennen um die Erde! Aber auch schon zu Dampfschiffzeiten war es möglich, die Erde in 80 Tagen zu umrunden. Eine Wette stand am Anfang der Geschichte von Jules Verne. Phileas Fogg behauptete, daß es ihm gelingt, den Globus innerhalb von 80 Tagen zu umrunden.

In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle des Mr. Fogg – auch sie starten in ein Rennen um die Erde. Wie in dem Buch, können auch sie zwischen den Verkehrsmitteln des vorigen Jahrhunderts wählen: Kutsche, Eisenbahn, Dampfschiff. Und wo alle Straßen und Schienen enden – da heißt es auf dem Elefanten weiterreisen!

Das Glück ist wechselhaft wie der Wind – mal bringt das eine, mal das andere Verkehrsmittel vorwärts. Den übereifrigen Detektiv Fix mit seinem Haftbefehl ständig im Nacken – da muß man sämtliche Tricks und Kniffe beherrschen, um als erster wieder in London anzukommen.

In 80 Tagen um die Erde

Ein abenteuerliches Wettrennen, frei nach Jules Verne

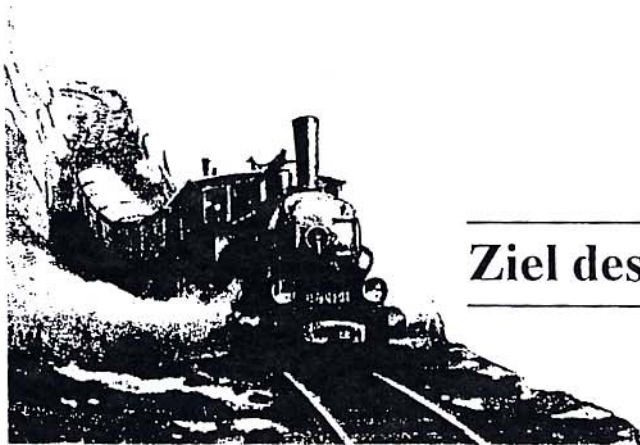
Ravensburger Spiele* Nr. 01 096 7

Autor: Wolfgang Kramer

Design: Klaus Bürgle

Gesellschaftsspiel für 2 – 6 Spieler
ab 10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
60 Aktionskarten (Reisekarten + Sonderkarten)
40 Ereigniskarten
1 Windrose
6 Spielfiguren



Ziel des Spiels

Die Spieler starten von London in ein abenteuerliches Wettrennen um die Erde. Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Ausspielen von Aktionskarten, seine Spielfigur als erste wieder nach London ins Ziel zu bringen.

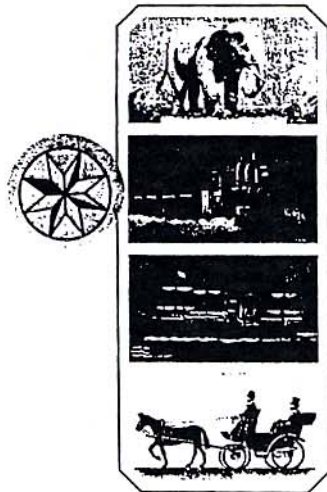
Vorbereitung

Spielfiguren auf Startfeld (mit Pfeil) stellen.	Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das mit dem Pfeil gekennzeichnete Startfeld.
Windrose auf beliebiges Verkehrsmittel setzen.	Die Windrose wird auf ein beliebiges der 4 Verkehrsmittelfelder am rechten Spielfeldrand gestellt.
5 Karten für jeden Spieler, restliche Karten = Vorratsstapel	Die Aktionskarten (Reisekarten + Sonderkarten) werden gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten , die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die Spieler sollten ihre Karten so in der Hand halten, daß die Mitspieler sie nicht erkennen können. Die Ereigniskarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben dem Plan bereitgelegt.

Spielregel

Ziehen der Spielfiguren durch Ausspielen von Karten.	Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Die Spielfiguren werden durch Ausspielen von Karten vorwärtsbewegt.
Pro Zug 2 Möglichkeiten: – 1 oder 2 neue Karten	Jeder Spieler kann pro Zug zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

- nehmen. Spielfigur bleibt stehen oder
- 1 Karte ausspielen, Spielfigur entsprechend vorwärtsziehen.



Windrose bestimmt Verkehrsmittel, d.h. welche Reisekarten ausgespielt werden dürfen.



Reisekarte = Verkehrsmittel
– genaue Anzahl Felder vorziehen.

Gültigkeit nur, wenn die Windrose auf entsprechendem Feld steht.

- entweder er nimmt 1 oder 2 neue Karten vom verdeckten Stapel und zieht seine Spielfigur nicht,
- oder er spielt eine Karte aus und bewegt seine Spielfigur entsprechend viele Felder vorwärts.

Je nach erreichtem Spielplanfeld darf der Spieler weitere Karten ausspielen (s.S. 7, Spielplanfelder). Die Zahl der Spielzüge ist unbegrenzt, solange die Spielplanfelder bzw. Karten ein Ausspielen von weiteren Karten zulassen. Die ausgespielten Karten kommen auf einen offenen Ablagestapel.

Windrose

Die Windrose bestimmt, welches Verkehrsmittel die Spieler gerade befördert, d.h. welche **Reisekarten jetzt ausgespielt werden dürfen**.

Beispiel:

Die Windrose steht auf dem Feld mit der Eisenbahn. Jetzt dürfen nur Reisekarten ausgespielt werden, auf denen die Eisenbahn abgebildet ist, oder Sonderkarten.

Reisekarten

Die Reisekarten zeigen die Abbildung einer Kutsche bzw. einer Eisenbahn, eines Schiffs oder eines Elefanten.

Die Spieler müssen ihre Spielfigur um die genaue Zahl von Feldern vorwärtsziehen, die auf den Reisekarten angegeben ist.

Eine Reisekarte ist nur dann gültig, wenn die Windrose auf dem Feld mit dem entsprechenden Verkehrsmittel steht.

Sonderkarten dürfen immer ausgespielt werden.



Windrose versetzen, noch eine Karte ausspielen.



Nachfolgender Spieler muß 3 Felder zurück.

Sonderkarten

Die Sonderkarten dürfen **immer** ausgespielt werden, unabhängig davon, auf welchem Feld die Windrose steht.

Windrosenkarte

Der Wind wirbelt alles durcheinander und bringt Bewegung in das Wettrennen.

Wer eine Windrosenkarte ausspielt, **darf** die Windrose auf dem Spielplan auf ein beliebiges anderes Verkehrsmittel versetzen, **er muß dies aber nicht tun**. Anschließend **darf** der Spieler **noch eine weitere Karte ausspielen**.

Handschellenkarte

Ständig ist der übereifrige Detektiv Fix mit Haftbefehl und Handschellen den Spielern auf den Fersen und versucht, sie auf der Reise zu behindern.

Wer eine Handschellenkarte ausspielt, muß die Spielfigur des Mitspielers, der nach ihm an die Reihe kommt, um **3 Felder zurücksetzen**. Die eigene Spielfigur darf in diesem Zug nicht gezogen werden.

Landet die Spielfigur des Mitspielers dabei auf einem Handschellenfeld, muß sie weitere 3 Felder zurückziehen. Alle anderen Spielplanfelder haben keine Bedeutung.

Geldsackkarte

Die Geldvorräte des Mr. Fogg können die Reise beschleunigen helfen. So sind die Spieler auch manchmal dem Detektiv um einen Schritt voraus!



1, 2 oder 3 Felder vorrücken

oder

Abwehr der Handschellenkarte.

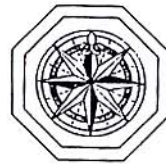
Bei Ausspielen einer Geldsackkarte hat der Spieler die Wahl: Entweder er rückt seine Spielfigur nach eigener Wahl 1, 2 oder 3 Felder vor. Dabei ist egal, auf welchem Verkehrsmittel die Windrose gerade steht.

Oder er wehrt die ausgespielte Handschellenkarte ab – die eigene Spielfigur muß dann keine 3 Felder zurückziehen. Dies gilt nicht als Zug.

Auch wenn man aufgrund einer Ereigniskarte zurückgesetzt werden soll, kann man dies mit einer Geldsackkarte verhindern.

Bedeutung der Spielplanfelder

Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Es wird nicht geschlagen.



Sofort Windrose versetzen, noch eine Karte ausspielen.

Windrosenfeld

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Windrosenfeld, darf er im gleichen Zug die Windrose auf ein anderes Verkehrsmittel verschieben, **muß es aber nicht**. Anschließend darf er in jedem Fall **eine weitere Karte ausspielen**.



Ereigniskarte ziehen.

Fernrohrfeld

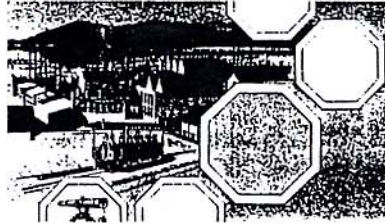
Erreicht eine Spielfigur ein Feld mit dem Fernrohr, muß der Spieler eine **Ereigniskarte ziehen** und die Anordnung ausführen.



Eigene Figur 3 Felder zurück.

Handschellenfeld

Wer auf einem Handschellenfeld ankommt, **muß seine eigene Spielfigur** um 3 Felder zurücksetzen. Landet sie



2 Möglichkeiten:
– noch eine Karte
ausspielen oder
– 1 oder 2 Karten
ziehen.

**12 oder mehr Karten
auf der Hand**
– statt normalem Zug
2 Karten tauschen.

dabei auf einem speziellen Spielplanfeld, so hat dieses keine Bedeutung.

Großes Reisestationsfeld

Auf dem Wettrennen um die Erde ist der Spieler an einer besonders wichtigen Reisestation angelangt. Zur Belohnung darf er eine weitere Karte ausspielen. Hat er keine passende Karte, darf er statt dessen 1 oder 2 Karten vom Stapel ziehen.

Spielablauf

Reihum spielt jeder Spieler eine oder mehrere (je nach erreichtem Spielplanfeld) Karten aus und zieht seine Spielfigur entsprechend vorwärts oder er bleibt stehen und zieht jeweils 1–2 neue Karten.

Hat ein Spieler 12 oder mehr Karten auf der Hand, darf er statt dessen auch 2 Karten tauschen, d.h. er legt 2 beliebige Karten auf den offenen Ablagestapel ab und zieht dafür vom verdeckten Stoß 2 neue Karten.

Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, werden die Karten des offenen Ablagestapels gemischt und als neuer Abhebestapel verwendet.

Ein Zug ist beendet, wenn die Spielfigur auf einem normalen Reisefeld und nicht einem der besonderen Spielplanfelder landet.

Sprung – alle Karten ausgespielt!

Alle Karten ausgespielt = 5 Felder vorziehen und 5 neue Karten aufnehmen. Kann ein Spieler alle Karten, die er auf der Hand hat, ausspielen, darf er seine Spielfigur zur Belohnung einen Sprung von 5 Feldern nach vorne setzen und 5 neue Karten aufnehmen.

Von den Spielplanfeldern, auf denen die Spielfigur **vor dem Sprung** stehen bleibt, haben **nur** das Feld mit dem **Fernrohr** und das **Handschellenfeld** ihre Geltung.

Hat das Feld, auf dem die Spielfigur **nach dem Sprung** landet, eine besondere Bedeutung, so ist es **voll gültig**. Landet man z.B. auf einem Windrosenfeld, darf man die Windrose auf ein anderes Verkehrsmittel setzen und zusätzlich eine Karte ausspielen.

Gelangt ein Spieler mit einem „Sprung“ ins Ziel, muß er keine 5 neuen Karten aufnehmen.

Ende des Spiels

Gewinner ist, wer zuerst wieder in London ankommt. Der Spieler, dessen Spielfigur zuerst wieder in London ankommt, hat das Wettrennen gewonnen. Das Zielfeld ist das letzte Spielplanfeld.

Überschüssige Punkte verfallen. Man muß nicht mit der genauen Punktzahl in London einlaufen. Überschüssige Punkte verfallen.

Phileas Fogg hat es geschafft, die Erde in 80 Tagen zu umrunden, allerdings nur unter Aufbietung der letzten Kräfte. Zum Schluß hat er sogar noch das Schiff verheizt, auf dem er gen Europa dampfte!

Höchstens noch 2 Karten auf der Hand.

Deshalb darf jeder Spieler, der ins Ziel einlaufen will, nicht mehr als 2 Karten übrigbehalten.

Nach Überquerung der 3 Handschellenfelder darf man deshalb wahlweise **entweder** normal ziehen **oder** stehenbleiben und dafür **pro Zug 1 Karte abgeben**. Dies darf so oft wiederholt werden, bis man nur noch 2 Karten auf der Hand hat. Anschließend gelten dann wieder die normalen Regeln.

Taktische Hinweise

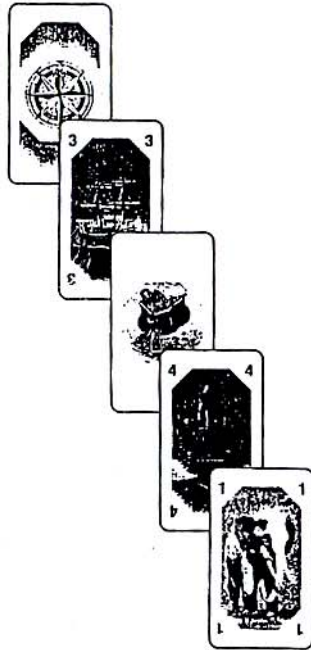


Bevor ein Spieler Karten ausspielt, sollte er sich eine günstige Folge von Spielzügen überlegen. Durch geschickte Kombination von Reise- und Sonderkarten und das Erreichen besonderer Spielplanfelder kann man weite Sprünge vorwärts machen.

Beispiel:

Zu Spielbeginn hat ein Spieler folgende Karten: die **Reisekarten** Eisenbahn 4, Schiff 3, Elefant 1 und die **Sonderkarten** Windrose und Geldsack.

Die Windrose steht auf dem roten Feld mit der Eisenbahn.

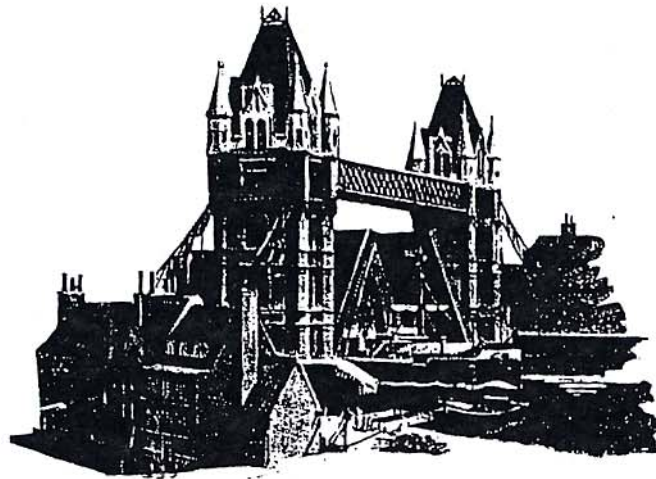


Die günstigste Zugkombination (er kann mindestens 15 Felder auf einmal vorwärtsziehen!) ist folgende:

- erste Karte: Windrose** Windrose versetzen auf **Schiff**;
nochmals eine Karte ausspielen
- zweite Karte: Schiff 3** Spielfigur 3 Felder vorwärts auf **Windrosenfeld**;
Windrose versetzen auf **Eisenbahn**;
nochmals eine Karte ausspielen;
- dritte Karte: Geldsack** Spielfigur 2 Felder vorwärts auf erstes **Reisstationsfeld**;
nochmals eine Karte ausspielen
- vierte Karte: Eisenbahn 4** Spielfigur 4 Felder vorwärts auf nächstes **Windrosenfeld**;
Windrose versetzen auf **Elefant**;
nochmals eine Karte ausspielen;
- fünfte Karte: Elefant 1** Spielfigur 1 Feld vorwärts.

Da dies die letzte Karte war, darf ein großer Sprung von 5 Feldern vorwärts gemacht werden. Die Spielfigur landet dabei auf einem Windrosenfeld; der Spieler darf, nachdem er sich 5 neue Karten gezogen hat, die Windrose versetzen und nochmals eine Karte ausspielen.

Spiel für erfahrene Weltreisende



Um das Spiel noch spannender und kniffliger zu gestalten, können die Spieler vor Spielbeginn folgende Zusatzregeln vereinbaren:

1. Jeder Spieler darf seine Spielfigur um die Anzahl der Felder, die auf einer Reisekarte stehen, wahlweise **vorwärts- oder rückwärtsziehen**. Dadurch ergeben sich pro Zug noch mehr Kombinationsmöglichkeiten.
2. Beim **Zieleinlauf** darf der Spieler **keine Karten** mehr übrig behalten.
3. Ein Spieler kann eine **Ereigniskarte** sofort **ausspielen** oder **sie zurückbehalten** und erst zu einem späteren Zeitpunkt ausspielen. Die Ereigniskarte darf **vor** oder **nach** einer Aktionskarte ausgespielt werden.
4. Man darf nie mehr als eine Ereigniskarte zurückbehalten. Ereigniskarten dürfen nicht mit ins Ziel genommen werden.
5. Gelangt man durch Ausspielen einer Ereigniskarte auf ein besonderes Spielplanfeld, hat dieses voll Gültigkeit. Werden fremde Spielfiguren durch eine Ereigniskarte versetzt, hat nur das Handschellenfeld Gültigkeit.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



257 000