

In 80 Tagen um die Welt

SPIELREGEL

Für 3-6 Abenteurer ab 10 Jahren



SPIELIDEE

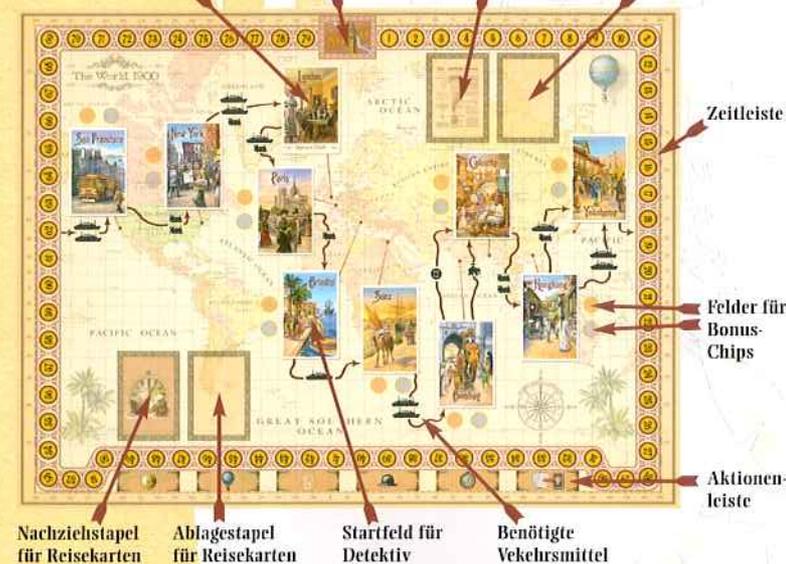
Wie in Jules Vernes berühmter Geschichte schließen die Spieler zu Beginn des 20. Jahrhunderts in einem Londoner Club eine Wette ab: Wer schafft es, in höchstens 80 Tagen von London aus einmal um die Welt zu reisen? Um erfolgreich zu sein, kommt es darauf an, die zur Verfügung stehenden Eisenbahnen und Schiffe am besten zu nutzen und zur richtigen Zeit zum nächsten Ort zu reisen. Hin und wieder ist aber auch ein Ballon der schnellste Weg ans Ziel. Ein ehrgeiziger Detektiv macht den Reisenden das Leben schwer und wirbelt ihre Pläne so manches Mal durcheinander. Überraschende Ereignisse bringen dagegen oft unverhoffte neue Möglichkeiten.

SPIELZIEL

Wer am Spielende wieder in London angekommen ist und dabei die wenigsten Tage gebraucht hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
 Startort für Spielfiguren
 Startfeld für Zeitsteine
 Nachziehstapel für Ereigniskarten
 Ablagestapel für Ereigniskarten



Nachziehstapel für Reisekarten
 Ablagestapel für Reisekarten
 Startfeld für Detektiv
 Benötigte Verkehrsmittel
 Zeitleiste
 Felder für Bonus-Chips
 Aktionsleiste



6 Spielfiguren

6 Zeitsteine

6 Wettscheine

24 Goldmünzen

18 Bonus-Chips

1 Startspielerzeichen

1 Würfel

1 Detektivfigur

Hinweis: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie es möglichst mit drei bis fünf Spielern spielen, da das Spiel zu sechst etwas länger dauern kann. Wenn Sie das Spiel schon kennen, können Sie mit den Regeländerungen auf S. 4 auch zu zweit spielen.

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden die Wettscheine, Bonus-Chips, Goldmünzen und das Startspielerzeichen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Die 18 **Bonus-Chips** werden verdeckt gemischt und anschließend zufällig auf dem Spielplan verteilt. Neben jedem Ort (außer London) werden auf die runden Felder zwei Bonus-Chips gelegt; je ein roter und ein blauer Chip. Wurden alle Chips verteilt, werden sie aufgedeckt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält passend dazu: **1 Spielfigur, 1 Zeitstein und 1 Wettschein**. Die Spielfiguren werden auf den Startort „London“ gestellt, die Zeitsteine werden auf das Startfeld 80/0 der Zeitleiste gesetzt. Seinen Wettschein legt jeder Spieler vor sich ab, so dass man während des Spiels immer sieht, wer mit welcher Farbe spielt.
- Die **Detektivfigur** wird nach **Brindisi** gestellt.
- Die 60 **Reisekarten** werden gemischt und an jeden Spieler werden 3 Karten verdeckt ausgeteilt. Die übrigen Reisekarten werden als verdeckter Nachziehstapel auf dem Feld unten links bereitgelegt.
- Die 15 **Ereigniskarten** werden ebenfalls gemischt und verdeckt auf ihrem zugehörigen Feld oben rechts als Nachziehstapel bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält 1 **Goldmünze**, die übrigen werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt, ebenso der **Würfel**.
- Wer zuletzt in London war, erhält das **Startspielerzeichen** und beginnt.

SPIELVERLAUF

Hinweis: Zunächst werden die wichtigsten Regeln bis „Spielende“ und „Spielgewinner“ erklärt, so dass Sie schon einen guten Überblick über den Spielverlauf bekommen. Lesen Sie danach die „Weiteren Regeln“, die für das Spiel ebenfalls wichtig sind.

Ablauf einer Runde

Gespielt wird in Runden. Der Startspieler einer Runde deckt vom Stapel der Reisekarten einzeln Karten auf und zwar:

- bei 3 Spielern 4 Karten,
- bei 4 Spielern 5 Karten,
- bei 5 und 6 Spielern 6 Karten.

Die Karten werden der Reihe nach von **links nach rechts** an die Aktionsleiste am unteren Spielplanrand so angelegt, dass jeder Karte eine darüber abgebildete Aktion zugeordnet ist.

Beispiel bei 4 Spielern:



60 Reisekarten (30 Eisenbahnen mit Werten 2-6, 30 Schiffe mit Werten 4-8)

15 Ereigniskarten

1 Würfel

1 Detektivfigur

Dann wählt zuerst der Startspieler eine Reisekarte aus und führt auf Wunsch die zugehörige Aktion durch. Danach darf er mit seiner Spielfigur einen Ort weiterreisen. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe, eine Reisekarte auszuwählen usw. Waren alle Spieler einmal an der Reihe, ist die Runde beendet.

Ablauf eines Spielzugs

In seinem Zug führt ein Spieler folgende Handlungen in der angegebenen Reihenfolge aus:

- eine Reisekarte auswählen
- zugehörige Aktion durchführen
- einen Ort weiterreisen oder auf aktuellem Ort stehen bleiben
- evtl. 2 Reisetage wegen des Detektivs vorrücken
- evtl. Handkarten auf 6 reduzieren

Eine Reisekarte auswählen

Der Spieler **muss** zu Beginn seines Zuges eine der ausliegenden Reisekarten seiner Wahl auf die Hand nehmen. **Ausnahme für den Startspieler einer Runde:** Er darf die Reisekarte, die unter der Aktion „Startspieler der nächsten Runde“ liegt, **nicht** wählen.

Zugehörige Aktion durchführen

Jeder Reisekarte in der Auslage ist eine bestimmte Aktion zugeordnet. Der Spieler kann sich entscheiden, die zugehörige Aktion auszuführen oder darauf zu verzichten.

Folgende Aktionen gibt es:



Der Spieler erhält vom Vorrat 1 **Goldmünze**.



Der Spieler darf einen **Ballon** benutzen, falls er in dieser Runde weiterreist.



Der Spieler darf die oberste **Ereigniskarte** vom verdeckten Stapel ziehen.



Der Spieler darf den **Detektiv** auf ein beliebiges Feld (außer London) setzen.



Der Spieler erhält das Startspielerzeichen und wird in der nächsten Runde **Startspieler**. (Wird diese Aktion von keinem Spieler gewählt, wird das Startspielerzeichen am Ende der Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben.)



Der Spieler darf **Reisekarten tauschen**, indem er bis zu 3 Reisekarten aus der Hand abwirft und ebenso viele Reisekarten vom verdeckten Stapel nachzieht.

Sonderregeln für unterschiedliche Spielerzahlen:

- **5 und 6 Spieler:** Nur im Spiel zu fünft und sechst stehen alle Aktionen zur Verfügung.
- **6 Spieler:** Nur im Spiel zu sechst darf sich der letzte Spieler einer Runde entscheiden, statt der verbliebenen Reisekarte in der Auslage die oberste Reisekarte vom verdeckten Stapel zu nehmen. In diesem Fall führt er keine zusätzliche Aktion aus.
- **3 Spieler:** Im Spiel zu dritt gibt es die Aktion „Startspieler der nächsten Runde“ nicht. Nach einer Runde wird das Startspielerzeichen einfach an den linken Nachbarn weitergegeben.

Einen Ort weiterreisen

- In jeder Runde darf ein Spieler **höchstens einen** Ort weiterreisen. **Einzige Ausnahme:** Er spielt die Ereigniskarte „Beziehung“, die eine Weiterreise um zwei Orte ermöglicht.
- Will der Spieler reisen, so setzt er seine Spielfigur auf den in Pfeilrichtung nächsten Ort und muss dafür die erforderlichen Reisekarten aus seiner Hand auf den Ablagestapel legen. Welche Karten das sind, ist an der Art und der Anzahl der Symbole zu erkennen, die jeweils zwischen zwei Orten auf dem Plan abgebildet sind.
Bsp: Von London nach Paris werden 1 Schiffskarte und 1 Eisenbahnkarte benötigt. Von New York nach London braucht man 2 Schiffskarten und 1 Eisenbahnkarte.
- Für die Etappe braucht der Spieler so viele Tage, wie auf den abgelegten Karten angegeben ist. Diese Reisetage rückt der Spieler mit seinem Zeitstein auf der Zeitleiste vor.
Bsp: Gibt ein Spieler auf der Etappe von London nach Paris ein Schiff 7 und eine Eisenbahn 3 ab, so kostet ihn das 10 Tage (7+3), die er mit seinem Zeitstein vorrücken muss.

Zeitersparnis durch 2 gleiche Karten

- Spielt man auf einer Etappe, auf der **zwei Schiffe** oder **zwei Eisenbahnen** benötigt werden, zwei Karten mit **demselben Wert**, so werden diese Werte nicht addiert, sondern nur einfach gerechnet. (Da man nicht umsteigen muss, spart man sozusagen ein paar Reisetage.)

Bsp: Gibt ein Spieler auf der Etappe von Suez nach Bombay 2 x Schiff 8 ab, so kostet ihn das nicht 16, sondern nur 8 Tage. Hätte er dagegen die Karten Schiff 5 und Schiff 4 abgegeben, hätte ihn dies 9 Tage gekostet.

- Der Vorteil der Zeitersparnis gilt **nicht**, wenn man auf einer Etappe zwei **verschiedene** Verkehrsmittel einsetzt.

Bsp: Schiff 4 und Eisenbahn 4 kosten ganz normal 8 Tage.

Hinweis: Auf der Etappe von New York nach London ist die Zeitersparnis **nur** für die beiden Schiffe möglich, die Eisenbahn zählt dort normal.

Auf aktuellem Ort stehen bleiben

Statt zu reisen, darf der Spieler mit seiner Spielfigur einfach auf seinem Ort stehen bleiben. Dies muss er tun, wenn er die benötigten Reisekarten nicht zur Verfügung hat. Er darf aber auch freiwillig auf die Weiterreise verzichten, um Schiffskarten oder Eisenbahnkarten mit gleichen Werten zu sammeln und so den Vorteil der Zeitersparnis zu nutzen. Oder er hofft auf Karten mit niedrigeren Werten in der nächsten Runde.

2 Reisetage wegen des Detektivs vorrücken

- Steht man **am Ende** seines Spielzugs mit seiner Spielfigur auf dem Ort, auf dem auch der Detektiv steht, muss man **2 Reisetage** mit seinem Zeitstein vorrücken. **Wichtig:** Dieser Zeitverlust tritt aber tatsächlich nur am Ende des eigenen Spielzugs ein. Dabei ist es egal, ob man in dieser Runde gereist ist oder nicht.
- Wenn man jedoch zu Beginn seines Zuges auf demselben Feld wie der Detektiv steht, dann aber weiterreist, hat der Detektiv keine Auswirkung.
- Ebenso verliert man noch keine Tage, wenn der Detektiv auf den eigenen Ort versetzt wird und man nicht an der Reihe ist.

Handkarten auf 6 reduzieren

Am Ende seines Spielzugs muss man überprüfen, ob man insgesamt **mehr als 6 Karten** (Reise- und Ereigniskarten zusammen) auf der Hand hält. Ist dies der Fall, muss man beliebige überzählige Karten offen auf die jeweiligen Ablagestapel legen.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe, eine der verbliebenen Reisekarten auszuwählen.

Ende einer Runde

Waren alle Spieler in der Runde an der Reihe, legt der neue Startspieler die übrig gebliebene Reisekarte auf den Ablagestapel und legt wieder neue Reisekarten aus. Anschließend wählt er als Erster eine der neuen Reisekarten.

Hinweis: Im Spiel zu sechst kann es vorkommen, dass keine Karte übrig bleibt.

Ist der Nachziehstapel der Reisekarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt.

SPIELE NDE

- Bei **3, 4 und 5 Spielern** endet das Spiel **nach** der Runde, in der der **vorletzte** Spieler seine Spielfigur nach London gezogen hat. Schafft es der letzte Spieler in dieser Runde ebenfalls, London zu erreichen, kommt er noch mit in die Wertung. Andernfalls hat er das Spiel unabhängig von der Anzahl seiner gebrauchten Reisetage auf jeden Fall verloren.
- Bei **6 Spielern** endet das Spiel bereits **nach** der Runde, in der der **vierte** Spieler mit seiner Spielfigur in London angekommen ist.



SPIELGEWINNER

- Von allen Spielern, die London in höchstens 80 Tagen erreicht haben, gewinnt, wer die wenigsten Tage gebraucht hat. Bei Gleichstand gewinnt von diesen, wer zuerst mit seiner Spielfigur in London eingetroffen ist.
- Sollten alle Spieler, die London erreicht haben, mehr als 80 Tage gebraucht haben, gewinnt von diesen derjenige, der mit seiner Spielfigur zuerst in London war – unabhängig von seinen tatsächlich gebrauchten Tagen.

WEITERE REGELN

Reise mit dem Ballon

- Wählt ein Spieler die Reisekarte, die unter der Aktion „Ballon“ ausliegt, darf er, wenn er in dieser Runde reist, den Ballon benutzen.
- Eine weitere Möglichkeit, mit dem Ballon zu reisen, ist die Ereigniskarte „Ballon“.
- Allerdings darf man auf einer Etappe nur **einen** Ballon, entweder aufgrund der Aktion **oder** mit Hilfe der Ereigniskarte, nutzen.
- Wer mit dem Ballon reisen will, muss wie üblich die auf der Etappe benötigten Reisekarten abgeben.
- Der Wert **einer** abgegebenen Reisekarte wird durch den Ballon ersetzt. Dazu würfelt der Spieler mit dem Würfel. (Die Reise mit dem Ballon braucht also immer zwischen 1 und 6 Tagen).
- Wenn ihm das Würfelergebnis zu hoch ist, darf der Spieler gegen Abgabe von 1 Goldmünze noch einmal würfeln. Dies darf er auch mehrmals hintereinander tun, so lange er jedes Mal 1 Goldmünze abgibt. Es gilt die zuletzt gewürfelte Zahl.
Bsp: Auf der Etappe von Hongkong nach Yokohama gibt ein Spieler eine Eisenbahn 4 und ein Schiff 7 ab. Da der Spieler die Aktion „Ballon“ gewählt hatte, würfelt er für die höhere Schiffskarte. Er würfelt eine 5. Das ist dem Spieler zu viel, er gibt eine Goldmünze ab und würfelt erneut. Diesmal hat er eine 6. Da ihm das erst recht zu hoch ist, gibt er noch eine Goldmünze ab und würfelt noch einmal. Glück gehabt! Diesmal ist es eine 2. Der Spieler zieht also seinen Zeitstein 6 Tage (4 + 2) vor.
- Wird der Ballon auf einer Etappe mit 2 Schiffen oder 2 Eisenbahnen eingesetzt, so gilt der Ballon auch hier nur für eine der beiden Karten.
Bsp: Auf der Etappe von Suez nach Bombay wird zweimal Schiff benötigt. Der Spieler gibt eine Schiffskarte 5 und eine Schiffskarte 8 ab. Für die Schiffskarte 8 setzt der Spieler den Ballon ein, indem er die Ereigniskarte „Ballon“ spielt. Dann würfelt er eine 5. Somit braucht er für diese Etappe 10 Tage (5 + 5).
Hinweis: Würfelt ein Spieler auf einer Etappe mit zwei gleichen Verkehrsmitteln die gleiche Zahl wie auf einer der beiden Reisekarten, gibt es die Zeitersparnis wie für zwei gleiche Karten nicht. Im Beispiel braucht der Spieler dann also nicht nur 5 Tage (Schiff 5 und Würfel 5), sondern die vollen 10 Tage.

Besondere Reiseetappen

Von **Bombay nach Calcutta** wird keine Reisekarte benötigt. Wer sich auf dieser Etappe zum Weiterreisen entscheidet, setzt seine Spielfigur einfach von Bombay nach Calcutta.

- Das kostet 12 Tage, wenn man ohne Elefant reist.
- Kann man jedoch eine **Ereigniskarte „Elefant“** abgeben, darf man würfeln. Zu der erwürfelten Zahl muss man noch 6 Tage addieren. Die Gesamtzahl gibt dann an, wie viele Tage diese Etappe den Spieler mit Elefant kostet. Wie beim „Ballon“ darf der Spieler den Würfelwurf gegen Abgabe von jeweils 1 Goldmünze wiederholen.
- Die Ereigniskarten „Angebot“ und „Beziehung“ dürfen auch hier eingesetzt werden.
- Der Einsatz eines Ballons ist auf dieser Etappe jedoch **nicht** erlaubt.

Von **Hongkong nach Yokohama** hat der Spieler die Wahl zwischen zwei Routen. Er kann entweder 2 Schiffskarten abgeben oder 1 Eisenbahn und 1 Schiff.

Von **Yokohama** geht es weiter nach **San Francisco**.

Die Bonus-Chips

- Neben jedem Ort (außer London) liegen zu Beginn je ein roter und ein blauer Bonus-Chip.
- Wer mit seiner Spielfigur einen Ort als **Erster** erreicht, für den gilt die Aktion des dazugehörigen **roten** Bonus-Chips.
- Der **blaue** Bonus-Chip gilt für den Spieler, der diesen Ort als **Letzter** erreicht.
- Der Spieler dreht danach seinen Bonus-Chip um – auch dann, wenn er auf die Durchführung der Aktion verzichtet (was evtl. bei der Aktion „Ereigniskarte ziehen“ vorkommt).

Diese Bonus-Chips gibt es:

- Der Spieler erhält vom Vorrat 1 **Goldmünze**.
- Der Spieler darf die oberste **Reisekarte** vom verdeckten Reisekartenstapel ziehen.
- Der Spieler darf die oberste **Ereigniskarte** vom verdeckten Ereigniskartenstapel ziehen.
- Alle **Mitspieler** (außer dem Spieler, der die Bonus-Chip-Aktion ausgelöst hat) **verlieren 1 Tag** und müssen ihre Zeitsteine 1 Feld weitersetzen.



Die Ereigniskarten

- Wer eine Reisekarte auswählt, die unter der Aktion „Ereigniskarte ziehen“ ausliegt, oder die entsprechende Bonus-Chip-Aktion auslöst, darf die oberste Ereigniskarte vom verdeckten Stapel ziehen und (falls sie nicht blau ist) auf die Hand nehmen.
- Ereigniskarten dürfen in beliebiger Anzahl, allerdings nur im **eigenen** Spielzug, eingesetzt werden. Man darf sie noch in demselben Spielzug ausspielen und auf den Ablagestapel legen, in dem man sie gezogen hat oder sie für einen späteren Zeitpunkt aufheben.

Fast alle Ereigniskarten sind positiv. Manche helfen allerdings nur in bestimmten Situationen, so dass es beim Ziehen zwar kaum ein Risiko gibt, aber die Karten einem Spieler nicht automatisch nützen.

Unter den Ereigniskarten befinden sich aber auch zwei **blaue Karten** („Verzögerung“ und „Unwetter“), die **nicht** auf die Hand genommen werden dürfen, sondern **sofort** ausgeführt werden **müssen**.

- Sie bewirken, dass **alle** Spieler (auch derjenige, der sie gezogen hat) 1 bzw. 2 Tage verlieren.
- Wer zu diesem Zeitpunkt noch Ereigniskarten auf der Hand hält, muss diese nun ersatzlos abgeben.
- **Alle** 15 Ereigniskarten werden danach neu gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Hinweis: Wer also seine Ereigniskarten zu lange auf der Hand behält, riskiert, dass er sie verliert, bevor er sie einsetzen konnte.

Nähere Erläuterung zu einigen Karten (nur bei Fragen im Spiel nachzulesen)

- „Propellerzug“ und „Unterseeboot“ können auf Etappen eingesetzt werden, auf denen mehrere Reisekarten benötigt werden, sie ersetzen aber immer nur den Wert einer Reisekarte.
- Mit der „Prinzessin“ kann man die Funktion jeder Ereigniskarte nutzen, die auf dem Ablagestapel gerade oben liegt.
- Es ist erlaubt, eine Etappe zu reisen, dann die „Beziehung“ zu spielen und anschließend noch eine Etappe weiterzureisen.



Die Goldmünzen

- Jeder Spieler startet mit einer Goldmünze. Weitere Goldmünzen kann man durch die Aktion „Goldmünze erhalten“ oder durch Bonus-Chips bekommen. Nutzt man die Ereigniskarte „Elefant“ nicht zum Reisen von Bombay nach Calcutta, darf man sie auf den Ablagestapel legen und erhält dafür 1 Goldmünze.



Hinweis: Sollten sich im Vorrat keine Goldmünzen mehr befinden, erhält man keine Goldmünze.

- Die Goldmünzen benötigt man bei der Reise mit dem Ballon oder dem Elefant, falls man einen Würfelwurf wiederholen will. Jedes Neuwürfeln kostet 1 Goldmünze.
- Gegen Abgabe von 2 Goldmünzen darf man außerdem zu einem beliebigen Zeitpunkt in seinem Spielzug die oberste Karte vom Reisekartenstapel oder die oberste Ereigniskarte ziehen. Diese Karten dürfen noch im selben oder in einem späteren Spielzug eingesetzt werden.

Ankunft in London

- Sobald der erste Spieler mit seiner Spielfigur in London angekommen ist, erhöht sich für die anderen Spieler der Zeitdruck.
- In den folgenden Runden verlieren alle Spieler, die London noch nicht erreicht haben, 1 Tag zusätzlich. Zu Beginn jeder weiteren Runde rückt dazu der Spieler, der London als Erster erreicht hat, die Zeitsteine aller Mitspieler, die noch nicht in London eingetroffen sind, auf der Zeitleiste 1 Tag vor. Auch wenn bereits mehrere Spieler London erreicht haben, bleibt es beim Verlust von 1 Tag pro Runde.
- Ein Spieler, der in London eingetroffen ist, legt seinen Wertschein auf London. Alle Spieler, die mit ihren Spielfiguren später ankommen, legen ihre Wertscheine jeweils darunter, so dass ein Stapel entsteht. Verbliebene Handkarten werden unter die zugehörigen Ablagestapel gelegt.
- Ein Spieler in London kann aufgrund von Ereigniskarten oder Bonus-Chips keine weiteren Tage mehr verlieren. Das Feld auf der Zeitleiste, auf dem sein Zeitstein jetzt steht, zeigt seine im Spiel gebrauchten Reisetage und damit sein Endergebnis an.
- Sollte ein Spieler mehr als die zur Verfügung stehenden 80 Tage brauchen, zieht er seinen Zeitstein entsprechend über das 80/0-Feld der Zeitleiste hinaus weiter.
- In jeder folgenden Runde werden nur noch für die Spieler Reisekarten ausgelegt, die noch nicht in London sind; also:
 - bei 2 Spielern 3 Karten,
 - bei 3 Spielern 4 Karten,
 - bei 4 Spielern 5 Karten,
 - bei 5 Spielern 6 Karten.

Hinweis: Haben nur zwei Spieler London noch nicht erreicht, kann der Detektiv nur noch aufgrund einer Ereigniskarte versetzt werden, da keine Reisekarte mehr unter das dazugehörige Aktionsfeld gelegt wird.

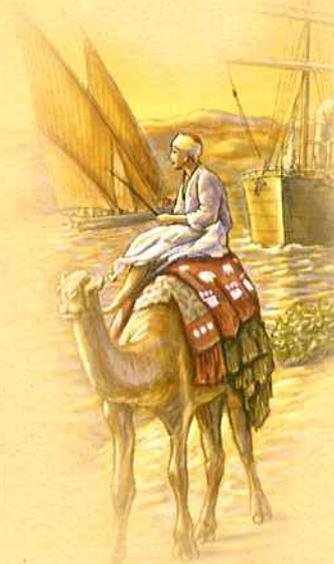
Verteilung der Reisekarten



5x 6x 7x 8x 4x



4x 6x 7x 8x 5x



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Mit folgenden Änderungen können Sie auch zu zweit in 80 Tagen um die Welt reisen:

- Vor dem Spiel wird die Ereigniskarte „Beziehung“ aussortiert.
- In jeder Runde werden nur 3 Reisekarten von links nach rechts ausgelegt.
- Beide Spieler sind immer abwechselnd Startspieler.
- Das Spiel endet nach der Runde, in der der erste Spieler mit seiner Spielfigur in London angekommen ist.
- Dieser Spieler hat dann gewonnen, falls er höchstens 80 Tage gebraucht hat – auch wenn sein Mitspieler in der nächsten Runde mit weniger Tagen ins Ziel gekommen wäre.
- Hat er jedoch mehr als 80 Tage gebraucht, gewinnt der andere Spieler – selbst wenn dieser noch nicht in London eingetroffen ist.
- Haben beide Spieler in derselben Runde London erreicht, gewinnt, wer weniger Tage gebraucht hat, bei Gleichstand, wer mehr Goldmünzen hat.

Hinweis: Das Spiel zu zweit ist ein Tempo-Spiel. Wenn ein Spieler mehr als einen Ort hinter seinem Mitspieler zurückliegt, wird es für ihn schwer, das Spiel zu gewinnen.



Der Autor: Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt zusammen mit seiner Freundin Maren in Norddeutschland. Der Betriebswirt beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Nach seinen Erfolgen „Druidenwalzer“ und „Dracula“ in der Reihe „Spiele für Zwei“ legt er nun mit „In 80 Tagen um die Welt“ sein erstes großes Spiel vor – ebenfalls nach einer beliebigen Buchvorlage.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Bernd Wagenfeld

Gestaltung: Pohl & Rick

Foto: Dirk Hoffmann

© 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

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr: 696153

Made in Germany

Wenn Sie die Geschichte von Jules Verne, die diesem Spiel zugrunde liegt, nachlesen wollen, empfehlen wir Ihnen das gleichnamige Buch aus dem Gerstenberg Verlag. In diesem besonders schön gestalteten Band finden Sie neben dem vollständigen Text zusätzlich viele Hintergrundinformationen und zahlreiche Bilddokumente, die anschaulich ein Gefühl für eine Zeit vermitteln, in der das Reisen noch ein Abenteuer war.



T. Nr. 2845625