

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

In 80 Tagen um die Welt

Das Spiel besteht aus :

- 1 Spielplan
- 104 kleine Reisekärtchen je 26 in einer Farbe.
Diese sind in 4 vorgestanzt Kartonblättern beigegeben, die Ihr vorsichtig auseinanderreißen müßt, so daß von jeder Farbe 26 Reisekärtchen mit je 1 Zahl für Fogg und Passepartout vorhanden sind.
- 4 Fogg-Figuren
- 4 Passepartout-Figuren

Der Sinn des Spiels ist eine Reise um die Welt, wie sie in Jules Verne's berühmten Buch geschildert ist. Jeder Spieler schickt Mister Fogg und seinen Diener Passepartout rings „Um die Welt in 80 Tagen“ und ist bemüht, die beiden soviel wie möglich zusammenreisen zu lassen.

Für diejenigen Spieler, die das Buch noch nicht kennen, oder sich nicht mehr an es erinnern, ist eine Kurzfassung der Geschichte beigegeben, die zum besseren Verständnis des Spieles vor Spielbeginn gelesen werden sollte.

ACHTUNG: Ihr werdet wahrscheinlich sofort gemerkt haben, daß hier die Würfel „fehlen“; dies ist absichtlich. „In 80 Tagen um die Welt“ ist kein Glücksspiel. Das Resultat ist nicht vom Zufall abhängig, sondern hier wird endlich einmal Nachdenken und Kombinationsgabe belohnt.

Vor Beginn des Spiels wählt jeder Mitspieler eine Farbe - Rot - Grün - Gelb oder Blau. Gemäß seiner Farbe erhält jeder Spieler einen Satz Reisekärtchen, einen Satz Ereigniskarten, eine Fogg- und eine Passepartoutfigur; außerdem wird ihm das entsprechende farbige Feld in der Mitte des Spielplanes zugewiesen.

Jeder Spieler stellt seine 2 Figuren auf das START-Feld (LONDON). Der erste Spieler in der Runde wählt eines seiner Reisekärtchen, legt es offen auf die Mitte des Tisches ab und bewegt seine Figuren, entsprechend den Tageszahlen auf dem Reisekärtchen, z. B. : der Spieler wählt das Reisekärtchen „Fogg-3, Passepartout-5“. Er rückt also mit seiner Fogg-Figur 3 Felder vorwärts, hingegen mit der Passepartout-Figur 5. Bei jedem Zug müssen beide Figuren bewegt werden. Es dürfen niemals mehr als 4 Figuren auf dem selben Feld stehen, so daß also auch ein Spieler, der seine beiden Figuren zusammen auf ein Feld stellen will, dies nur dann kann, wenn dort noch nicht mehr als 2 Figuren stehen. Hierauf hat jeder Spieler bei der Auswahl seiner Reisekärtchen zu achten. Gepaßt darf nicht werden, sondern jeder Spieler, der an der Reihe ist, **muß** nach Auswahl eines Reisekärtchens mit seinen Figuren ziehen.

Alle Spieler ziehen der Reihe nach. Jeder versucht, seine Figuren **ZUSAMMEN** (gleichzeitig) auf die „wichtigen“ Felder zu bringen. Dies sind alle Felder mit Nummern oder mit Nummern und Städten. Wer seine beiden Figuren auf ein solches Feld bringt, darf die entsprechende **EREIGNISKARTE** auf „sein“ Farbfeld in der Mitte des Spielplanes legen, nachdem er sie vorgelesen hat. Ein Hauptziel des Spieles ist, so viel wie möglich Ereigniskarten abzugeben. Es ist natürlich unmöglich, immer mit beiden Figuren gleichzeitig auf alle „wichtigen“ Felder zu kommen; aber wer mehr nachdenkt und besser kombiniert, wird bestimmt öfter ein wichtiges Feld mit beiden Figuren besetzen können.

Wenn der erste Spieler seine beiden Figuren wieder glücklich und heil nach LONDON gebracht hat, ist das Spiel noch nicht zu Ende. Es müssen auch alle anderen Spieler ihre Figuren ans Ziel gebracht haben. Jeder hat dann auf seinem Farbfeld in der Mitte des Spielplanes einen Stoß Ereigniskarten. Jede Karte gilt 1 Punkt und wer die meisten Punkte hat ist Sieger.

Eine Variation erlaubt es, das Spiel noch spannender zu gestalten:

Man kann ausmachen, daß bestimmte Kartensätze doppelt gelten; z. B.: 3 fortlaufend nummerierte Karten gelten doppelt — d. h. 6 Punkte anstatt 3; oder wenn man mehr als 6 „Städtekarten“ oder „Unterwegskarten“ zusammen hat, gilt jede überzählige Karte 2 Punkte (d. h. die 7te, 8te, 9te Karte usw.).

Hinweise:

Ein guter Spieler wird seine Reisekärtchen nicht wahllos benutzen; er wird versuchen, so oft wie möglich mit beiden Figuren zusammen in ein wichtiges Feld zu kommen. Dies wird ihm nur dann gelingen, wenn er mit seinen Reisekärtchen richtig Haus hält. Meistens lohnt es sich, zuerst die hohen Werte abzulegen und die kleineren Werte für Notfälle aufzuheben.

Andererseits kann man versuchen, die anderen Spieler so viel wie möglich zu „blockieren“: man muß bloß daran denken, daß niemals 5 Figuren auf demselben Feld gleichzeitig stehen können. Also wird es sich manchmal lohnen, seine beiden Figuren **HINTEREINANDER** auf ein ziemlich besetztes Feld zu bringen: auch wenn man dafür keine Ereigniskarte abgeben darf, kann man dadurch vermeiden, daß dies einem anderen Spieler gelingt.

Wichtig:

Wenn 3 Spieler mitmachen, dürfen immer nur 3 Figuren gleichzeitig auf demselben Feld stehen. Bei 2 Spielern dürfen es dann nur 2 Figuren sein (d. h. in diesem Falle, daß bei 2 Spielern die beiden Figuren bloß in ein leeres Feld zusammen kommen können).

Sofort nach Ende des Spieles werden die Reisekärtchen und die Ereigniskarten wieder nach Farbe sortiert, damit alles fürs nächste Spiel bereit ist.