

De reis om de wereld in 80 dagen

Een avontuurlijke wedstrijd, vrij naar het boek
van Jules Verne



Ravensburger

De reis om de wereld in 80 dagen

Een spannend en avontuurlijk spel, vrij naar het boek van Jules Verne

Ravensburger® spel nr. 01104 9

Auteur: Wolfgang Kramer

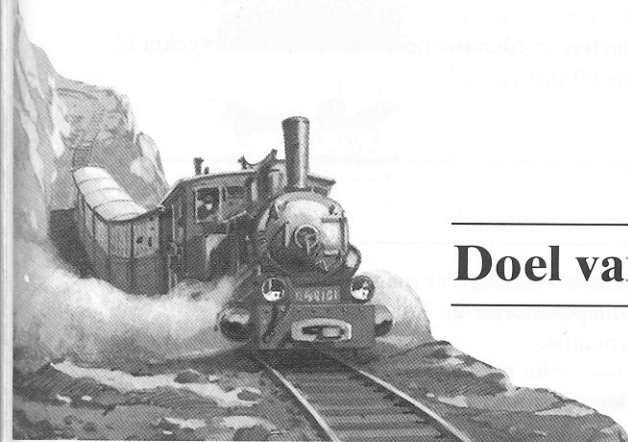
Ontwerp: Klaus Bürgle

Gezelschapsspel voor 2–6 spelers
vanaf 10 jaar

Inhoud: 1 speelbord
60 actiekaarten (reiskaarten+speciale kaarten)
40 kanskaarten
1 kompas
6 pionnen

Doel van het spel

De spelers starten vanuit Londen voor een avontuurlijke reis om de wereld. Iedere speler probeert door het slim uitspelen van de actiekaarten met zijn pion als eerste in Londen terug te komen.



Voorbereiding

Zet de pionnen op het startveld (met de pijl)

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler krijgt een pion en zet deze op het startveld met de pijl.

Zet het kompas op een vervoermiddel naar keuze

Het kompas wordt op één van de 4 velden met vervoermiddelen aan de rechterkant van het speelbord gezet.

5 kaarten voor iedere speler, overige kaarten = voorraadstapel

De **actiekaarten** (reiskaarten + speciale kaarten) worden geschud. Iedere speler krijgt **5 kaarten**, de overige kaarten worden omgekeerd op een stapel naast het speelbord gelegd. De spelers moeten hun kaarten zo in de hand houden, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

De **kanskaarten** worden eveneens geschud en omgekeerd naast het speelbord gelegd.

Spelregels

Verplaats de pionnen door middel van het uitspelen van de kaarten

Er wordt geloot welke speler mag beginnen. Door het uitspelen van de kaarten kunnen de pionnen worden verplaatst.

Per beurt 2 mogelijkheden: – 1 of 2 nieuwe kaarten

Iedere speler kan per beurt kiezen tussen **twee mogelijkheden**:

- nemen, de pion blijft staan of
- een kaart uitspelen en de pion het aantal aangegeven velden vooruitzetten
- of hij neemt **1 of 2** nieuwe kaarten van de stapel en zet zijn pion niet,
- of hij speelt een kaart en zet de pion het aantal aangegeven velden vooruit.

Naar gelang de speler een veld bereikt, mag hij nog meer kaarten uitspelen (zie blz. 7, speelbordvelden).

De uitgespeelde kaarten komen op een open stapel te liggen.

Kompas

Het kompas bepaalt met welk vervoermiddel de spelers reizen, d.w.z. welke reiskaarten nu mogen worden uitgespeeld.

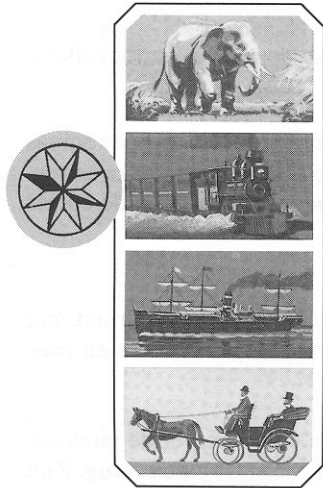
Voorbeeld:

Het kompas wijst het veld met de trein aan. Nu mogen alleen maar reiskaarten met een trein of speciale kaarten worden uitgespeeld.

Reiskaarten

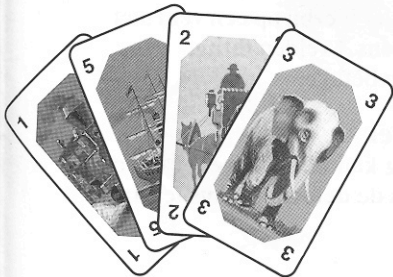
De reiskaarten hebben de afbeelding van een koets, een trein, een schip of een olifant. De spelers moeten hun pion zoveel velden verplaatsen als op de reiskaarten is aangegeven.

Een reiskaart is alleen dan geldig, als op het veld waar het kompas op staat hetzelfde vervoermiddel staat afgebeeld.



Reiskaart = vervoermiddel
– juiste aantal velden vooruitzetten

Geldt alleen als het kompas op hetzelfde veld staat



Speciale kaarten

Speciale kaarten mogen altijd worden uitgespeeld



Kompas verzetten, dan nog een kaart uitspelen



De volgende speler moet 3 velden terug

De speciale kaarten mogen **altijd** worden uitgespeeld. Dan maakt het niet uit op welk veld het kompas staat.

Kompaskaart

Er komt actie in de race, doordat de wind alles door elkaar blaast.

De speler die een kompaskaart uitspeelt, **mag** het kompas op het speelbord op een vervoermiddel naar keuze zetten. **Hij hoeft dit echter niet te doen.** Daarna mag de speler **nog een kaart uitspelen.**

Kaarten met handboeien

De ijverige detective Fix zit de spelers voortdurend met handboeien en een arrestatiebevel op de hielen en probeert ze op hun reis te dwarsbomen.

Wie een kaart met handboeien uitspeelt, zet de pion van de speler die na hem aan de beurt is, **3 velden terug.** Zijn eigen pion mag in deze beurt niet worden verplaatst. Komt de pion van de andere speler hierbij op een veld met handboeien, dan moet hij nog eens 3 velden terug. Alle andere velden hebben geen betekenis.

Kaarten met een geldbuidel

De voorraad geld van Mr. Fogg kan de reis sneller doen verlopen. Zo kunnen de spelers de detective soms te slim af zijn.



1, 2 of 3 velden naar voren of afweer van een kaart met handboeien

Bij het uitspelen van een kaart met een geldbuidel mag de speler zijn pion naar keuze 1, 2 of 3 velden verder zetten.

Met een kaart met een geldbuidel kun je ook een gespeelde kaart met handboeien afweren – je pion hoeft niet 3 velden terug. Dit geldt niet als een beurt.

Ook als je door middel van een kanskaart wordt teruggezet, kun je dit met een kaart met een geldbuidel verhinderen.

Betekenis van de velden

Op een veld mogen meerdere pionnen staan. De pionnen mogen er niet worden afgegooid.

Veld met kompas

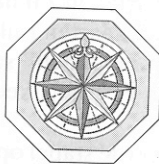
Komt een speler met zijn pion op een veld met een kompas, dan **mag** hij het kompas op een ander vervoermiddel zetten, **maar is dit niet verplicht**. Daarna **mag** hij in ieder geval **nog een kaart uitspelen**.

Veld met verrekijker

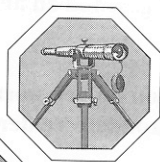
Komt een speler op dit veld, dan moet hij **een kanskaart pakken** en de opdracht uitvoeren.

Veld met handboeien

Wie op een veld met handboeien komt, **moet zijn eigen pion** 3 velden terugzetten. Komt hij daarbij op een speciaal veld, dan heeft dit geen betekenis.



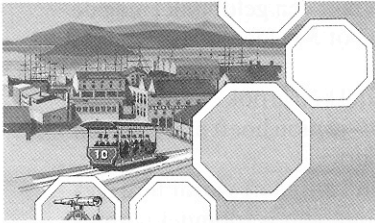
Meteen het kompas verzetten, dan nog een kaart uitspelen



Kanskaart pakken



Zijn eigen pion 3 velden terug



2 mogelijkheden:
– nog een kaart
uitspelen of
– 1 of 2 kaarten
pakken

**Bij 12 of meer kaarten in
je hand mag je in plaats
van een normale beurt,
2 kaarten omruilen**

Groot tussenstation

Bij de reis om de wereld is de speler op een belangrijk tussenstation aangekomen. Als beloning mag hij nog een kaart uitspelen. Heeft hij geen geschikte kaart, dan mag hij 1 of 2 kaarten van de stapel nemen.

Spelverloop

Om de beurt speelt iedere speler **een kaart** uit en zet zijn pion het aantal aangegeven velden vooruit **of** hij blijft staan en pakt telkens 1 à 2 nieuwe kaarten.

Heeft een speler 12 of meer kaarten in z'n hand, dan mag hij in plaats van een beurt ook 2 kaarten ruilen, d.w. z. hij legt 2 willekeurige kaarten op de „open” stapel en pakt daarvoor 2 nieuwe kaarten van de „omgekeerde” stapel.

Zijn de kaarten van de omgekeerde stapel op, dan worden de kaarten van de open stapel geschud en als nieuwe omgekeerde stapel gebruikt.

Een beurt is voorbij, als de pion op een normaal reisveld staat en niet op één van de bijzondere velden.

Sprong – alle kaarten in een beurt uitgespeeld!

Alle kaarten uitgespeeld = 5 velden naar voren en 5 nieuwe kaarten

Als een speler alle kaarten die hij in zijn hand heeft kan uitspelen, dan mag hij als beloning een sprong van 5 velden naar voren maken en 5 nieuwe kaarten nemen.

Van de velden waarop de pion **voor de sprong** blijft staan, gelden **alleen** het veld met de **verrekijker** en het veld met **handboeien**.

Belandt de speler met één sprong in het doel, dan hoeft hij geen 5 nieuwe kaarten te nemen. Heeft het veld waar de pion **na de sprong** op terechtkomt een speciale betekenis, dan is dit **geldig**. Kom je bijvoorbeeld op een veld met een kompas, dan mag je het kompas op een ander vervoermiddel zetten en daarna nog een kaart uitspelen.

Einde van het spel

Winnaar is de speler, die als eerste in Londen terugkomt

De speler die het eerst in Londen terug is, heeft gewonnen. Het doelveld is het laatste speelveld.

Teveel aan punten vervalt

Je hoeft niet met een precies aantal punten in Londen te komen. Een teveel aan punten vervalt.

Phileas Fogg heeft het klaargespeeld in 80 dagen om de wereld te komen. Inderdaad alleen met inzet van alle krachten. Tot slot heeft hij zelfs een deel van het schip opgestookt om naar Europa te kunnen varen.

Nog maximaal 2 kaarten in de hand

Daarom mag elke speler die op het einddoel komt, niet meer dan 2 kaarten overhouden.

Nadat de 3 velden met handboeien zijn overgestoken, mag je zelf weten of je een kaart pakt of dat je blijft staan en daarvoor **per beurt 1 kaart afgeeft**. Dit mag net zo lang herhaald worden tot je nog maar 2 kaarten in je hand hebt. Daarna gelden weer de gewone regels.

Taktische aanwijzing

Voordat een speler zijn kaarten uitspeelt, moet hij kijken in welke volgorde hij de kaarten het beste kan uitspelen. Door een goede combinatie van reiskaarten en speciale kaarten én het bereiken van speciale velden kun je ver vooruit komen.

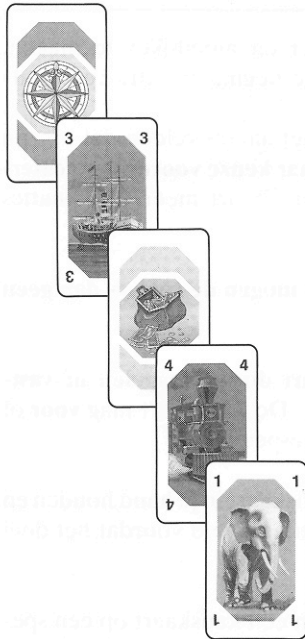
Voorbeeld:

In het begin heeft een speler de volgende kaarten: de **reiskaarten** trein 4, schip 3, olifant 1 en de **speciale kaarten** kompas en geldbuidel.

Het kompas staat op het rode veld met de trein.



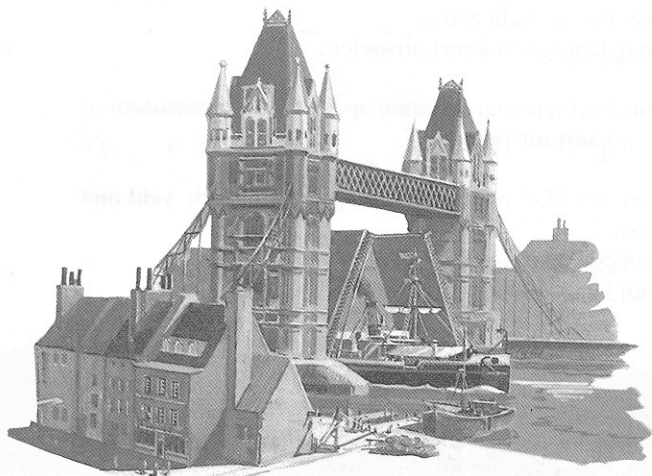
De beste combinatie om minstens 15 velden naar voren te gaan, is als volgt:



- eerste kaart: kompaskaart** zet het kompas op **schip**;
je mag dan nog een kaart uitspelen;
- tweede kaart: schip 3** de pion 3 velden vooruitzetten op het **veld met het kompas**;
het kompas op **trein** zetten;
dan mag je nog een kaart uitspelen;
- derde kaart: geldbuidel** de pion 2 velden vooruitzetten op het eerste **tussenstation**;
nog een kaart uitspelen;
- vierde kaart: trein 4** de pion 4 velden vooruitzetten op het volgende **veld met kompas**;
het kompas op **olifant** zetten;
nog een kaart uitspelen;
- vijfde kaart: olifant 1** de pion 1 veld vooruitzetten.

Omdat dit de laatste kaart was, mag je een grote sprong naar voren maken. De pion komt dan op een tussenstation; de speler mag, nadat hij 5 nieuwe kaarten heeft gepakt, nog een kaart uitspelen.

Spel voor ervaren wereldreizigers



Om het spel nog spannender en moeilijker te maken, kunnen de spelers voordat ze beginnen extra regels afspreken:

1. Iedere speler mag zijn pion het aantal velden dat op zijn reiskaart staat aangegeven, **naar keuze vooruit- of achter-uitzetten**. Hierdoor zijn er per beurt meer combinaties mogelijk.
2. Bij het **bereiken van het doel mogen de spelers dan geen kaarten** overhouden.
3. Een speler kan een **kanskaart direct uitspelen of vasthouden** en pas later uitspelen. De kanskaart mag **voor of na** een actiekaart worden uitgespeeld.
4. Je mag nooit meer dan één kanskaart in je hand houden en de kanskaarten moeten zijn uitgespeeld voordat het doel is bereikt.
5. Kom je door het uitspelen van een kanskaart op een speciaal veld, dan houdt dit veld gewoon z'n betekenis. Worden pionnen van anderen door een kanskaart verzet, dan geldt alleen het veld met de handboeien.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger BV, Amersfoort