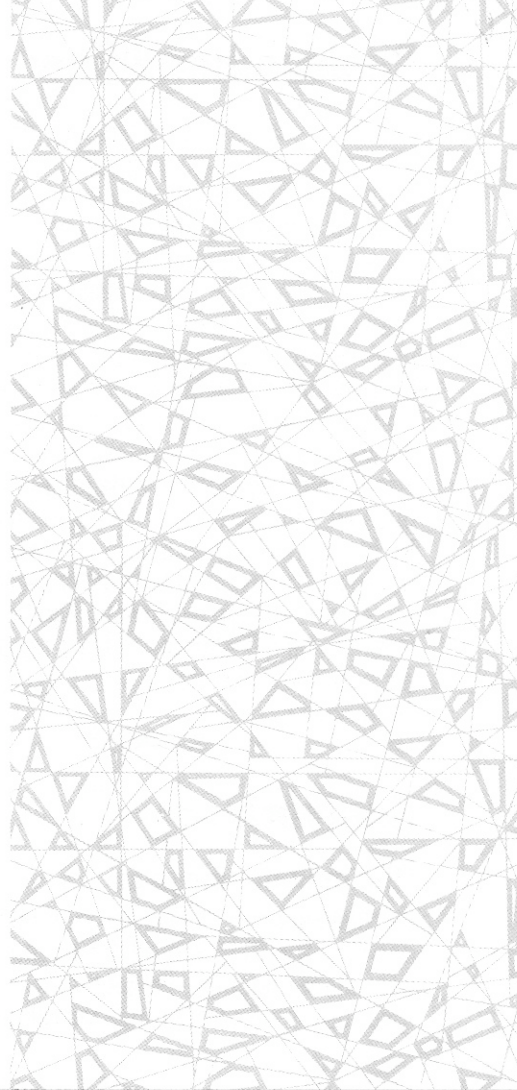


Doel van het spel:

Als de laatste stads- of continentsleutel van het speelveld genomen wordt, kan het spel beëindigd worden. Degene die met de meeste sleutels naar zijn thuishaven terugkeert, is winnaar.

Speelmateriaal:

- 1 Speelbord
- 6 Pionnen
- 16 Sleutels (10 blauwe stads- en 6 rode continentsleutels)
- 90 Souvenirpunten (elk 15 in 6 verschillende kleuren)
 - 2 6-zijdige ogendobbelstenen
 - 1 12-zijdige overlanddobbelsteen
- 70 Vliegtickets
- 150 Gebeurteniskaarten
 - 6 Overzichtskaarten
 - 1 Pakket reischeques à \$ 100



Spelvoorbereiding:

Voordat u met de wereldreis beginnen kunt, moeten er eerst enkele voorbereidingen worden getroffen. Eén speler wordt benoemd tot reisleader, deze legt dan de vijf geschudde stapels gebeurteniskaarten (achterkanten verschillend van kleur) omgekeerd naast het speelbord neer, net zoals de geschudde vliegtickets (omgekeerd!), de reischeques en de souvenirs. Op het veld Jackpot worden twee omgekeerde vliegtickets, twee reischeques en de beide ogendobbelstenen neergelegd. Tenslotte ontvangen alle spelers, inclusief de reisleader zelf, de reisbagage: een pion, een overzichtskaart, reischeques ter waarde van \$ 500 evenals een vliegticket. De overige reischeques en vliegtickets vallen onder het beheer van de reisleader (natuurlijk strikt gescheiden van zijn persoonlijke bezittingen).

Aanwijzing: Wordt in de reglementen melding gemaakt van "de reisleader" dan wordt daarmee bedoeld degene in de functie van beheerder van de tickets, cheques en souvenirs, dus niet als medespeler.

Nu kiest iedere speler één van de twee, op zijn ticket aangegeven, plaatsen als thuishaven uit, van waaruit hij start en waar naartoe hij aan het einde weer moet terugkeren en zet zijn pion op dit veld. Zijn ticket schuift hij half onder het speelbord, zo, dat iedereen de gekozen thuisplaats ten allen tijde goed kan zien. Deze ticket geldt niet als normale ticket, d.w.z. men kan er niet mee vliegen, maar men kan deze ook niet verliezen.

Spelverloop:

Hoe men op reis gaat

De reisleader begint. Daarna gaat men verder met de klok mee. Bent u aan de beurt, dan kunt u eerst – voordat u iets anders doet, \$ 300 zakgeld bij de reisleader opvragen. Maar opgepast, vergeet u dit, dan heeft u er in deze ronde verder geen recht meer op! In de eerste ronde vervalt het zakgeld, omdat u al \$ 500 aan startkapitaal

Gebeurteniskaarten, sleutels, vliegtickets reischeques en souvenirs klaarleggen

Jackpot:
2 vliegtickets
2 reischeques
2 ogendobbelstenen

Reisbagage per speler:
1 pion
1 overzichtskaart
1 vliegticket
5 reischeques

Thuishaven uitkiezen en pion erop zetten

Voor het begin van een speelbeurt: \$ 300 zakgeld (met uitzondering in de eerste ronde)

heeft ontvangen. Een spelronde is voorbij, als iedere speler één keer aan de beurt is geweest en gezet heeft. Een speelbeurt bestaat uit minstens één maar mogelijk ook uit meerdere reizen.

Onder "reizen" wordt verstaan: het verzetten van de pionnen van de standplaats naar het doelveld. Uit uw overzichtskaarten kunt u zien wat het kost om een reis op een bepaald veld te beëindigen; tevens of uw beurt daarmee beëindigd is, of dat u op een verdere reis aansluiten moet. Voor een oponthoud in Los Angeles bijvoorbeeld moet u \$ 200 neertellen, maar u mag ook meteen verder reizen. Een stop in een regionale stad kost u echter niets, maar beëindigt wel uw beurt. In uw eigen thuishaven hoeft u overigens nooit iets te betalen. Als uw reis niet gedwongen eindigt, dan kunt u na iedere reis beslissen of u verder wilt reizen, of dat u uw beurt beëindigt, om door te werken uw reiskas met \$ 200 te spekken.

U ontvangt dus als u uw beurt vrijwillig beëindigt, \$ 200 van de reisleader. Voor een speelbeurt staan drie manieren van reizen ter beschikking, die u van reis tot reis kunt veranderen (maar nooit tijdens een reis!).

Reizen over land

Op een landroute zult u weliswaar heel veel zien, maar de reis zelf is ook lang en lastig. Over land gooit u met de 12-zijdige dobbelsteen en u zet uw pion overeenkomstig het aantal gegooide ogen. (per ogenpunt één veld). U mag daarbij wel eerder stoppen, als dat u beter bevalt, d.w.z. u moet minstens één veld zetten en u mag daarna de andere punten laten vervallen. Gooit u een vliegtuigsymbool, dan krijgt u een gratis ticket van de reisleader en u bent weer verder aan de beurt. Maar gooit u het stoorveldsymbool, dan moet u direkt \$ 100 aan de reisleader afdragen en voor die ronde is dan uw beurt ten einde.

Reizen over water

Een reis met een schip is gezellig. Ze neemt wel veel tijd in beslag, maar kost u niets. U start in een haven – dat zijn alle velden, van waaruit een zwarte scheepvaartlijn loopt – en verzet uw pion steeds één veld per ronde, daarmee is uw beurt ten einde. U moet daarbij altijd op dezelfde, reeds ingeslagen richting blijven, totdat u het vaste land weer hebt bereikt. Dus halverwege omkeren is niet mogelijk.

**„ronde” =
1 speelbeurt van iedere speler**

**„reis” =
het zetten van de pion van standplaats
naar doelveld**

**reis beëindigen: kosten en vervolgzetten
zie overzichtskaarten**

eigen thuishaven: geen kosten

**3 manieren van reizen per soort
1 manier van voortbewegen**

overlanddobbelsteen

minstens 1 veld zetten, rest mag vervallen

vliegtuigsymbool: 1 gratis vliegticket

**stoorveldsymbool: \$ 100 betalen en uw
beurt beëindigen**

**havenveld: steeds 1 veld per ronde,
omkeren is niet toegestaan**

Reizen door de lucht

Met een vliegtuig is men beweeglijk en grote afstanden kunnen snel worden afgelegd, maar daarom kost het ook nogal wat. Om met een vliegtuig te reizen, moet men aan twee voorwaarden voldoen:

1 U moet zich op een vliegvertrekpunt bevinden, dat zijn alle sleutel- en continent steden (rode velden). 2 U moet over een vliegticket beschikken. Op iedere ticket staan twee plaatsen aangegeven, u moet er één van uitkiezen als uw aankomstplaats, waar u meteen uw pion op zet. Daarna schuift u uw ticket onder de stapel vliegtickets en u speelt verder volgens de voorwaarden van uw aankomstplaats. (Toeristenbelasting!)

De vliegtickets

Voor een reis door de lucht heeft u, zoals u net heeft gelezen, vliegtickets nodig. Daar is op twee manieren aan te komen. U kunt gedurende iedere speelbeurt bij de reisleader net zoveel tickets kopen als u wilt, voor de prijs van \$ 200 per stuk en na het beëindigen van uw beurt nog eens twee tickets voor de speciaalprijs van \$ 300 samen. Overigens, een maximum voor het bezitten van vliegtickets is er niet. Zou u een keer krap bij kas zitten, dan kunt u ook weer ten allen tijde een willekeurig aantal tickets aan de reisleader terugverkopen, die deze dan weer onder de stapel schuift. Echter als terugkoopprijs ontvangt u slechts \$ 100 voor ieder ticket.

Algemene reisregels

Bij alle reizen die u maakt, mag u altijd de pionnen van uw medespelers inhalen. De opnamemogelijkheid van de velden op zich is echter zeer beperkt, zodat op een speelveld altijd maar één pion op hetzelfde tijdstip mag staan. De eigen thuisplaats vormt hierop een uitzondering. Daar mag een speler op terugkeren, ook al bevindt zich daar reeds de pion van een andere speler.

vertrekken alleen vanaf Sleutel – of Continentale-Stad mogelijk

vliegticket voor aankomstplaats: verder spelen op de nieuwe voorwaarden

kopen: – eenmaal aan de beurt net zoveel tickets als u wilt

voor \$ 200 per stuk: – na de beurt voor \$ 300 per 2 stuks

verkopen is altijd mogelijk voor \$ 100 per stuk

andere spelers inhalen mag, maar per veld mag maar 1 pion staan (uitzondering: de eigen thuishaven)

Hoe komt men aan de sleutels

Om een sleutel te krijgen, moet men een reis in een Sleutel-of Continentale-Stad beëindigen (rode velden). Nadat u de daar geldende belastingen heeft betaald, mag u de bovenste kaart van de stapel gebeurteniskaarten nemen en de tekst die bij die stad hoort voorlezen. De teksten op de kaarten spreken meestal voor zich. De betekenis van een bijzondere gebeurtenis kunt u in het aanhangsel vinden aan het einde van deze spelregels. Bevindt u zich, nadat u een aanwijzing opgevolgd heeft, nog steeds in de stad, dus u heeft uw opdracht vervuld, dan ontvangt u een sleutel, oftewel een souvenir. (Dit geldt ook als de gebeurtenis van negatieve aard was – als u bijvoorbeeld beroofd bent. Hoofdzakelijk blijft dat u zich nog steeds in de stad ophoudt!)

Aansluitend mag u uw reis zoals gewoonlijk voortzetten behalve als u een kaart getrokken heeft met: "voor de rest van de dag" of "voor de rest van het weekend" (zie aanhangsel.)

Bezoekt u een Sleutel- of een Continentale-Stad, dan hoeft u geen gebeurteniskaart te pakken, u kunt ook alleen de belastingen betalen en meteen verder reizen.

Stadssleutel

Bevindt u zich, nadat u een aanwijzing op een gebeurteniskaart heeft opgevolgd, nog steeds in de stad, dan mag u de betreffende sleutel pakken. Deze legt u voor u neer, zodat alle spelers kunnen zien welke speler in het bezit is van welke sleutels. Is de sleutel die u zojuist moeizaam heeft verdiend, nog in het bezit van iemand anders, dan moet u hem eerst nog uitdagen. Daartoe betaalt u hem eerst \$ 100 terugvorderings belasting, die hij in ieder geval mag houden en dan begint het dobbelduel. Er wordt afwisselend met de beide dobbelstenen gegooid. Net zolang totdat er 7, 11 of dubbel (= 2 gelijke waarden) wordt gegooid.

Als u dat als eerste lukt, zonder dat degene die u uitdaagde het in dezelfde ronde lukt, dan wint u het dobbelduel en uw tegenstander moet de sleutel tandenknarsend aan u afgeven. Daarna kunt u uw beurt gewoon voortzetten. Maar, zou uw tegenstander het dobbelduel van u winnen, dan bent u niet alleen \$ 100 armer, maar u

**reis in Sleutel – of Continentale Stad
beëindigen gebeurteniskaart nemen en
aanwijzingen opvolgen**

bijzondere kaarten: zie aanhangsel

nog steeds in de stad: sleutel of souvenir

**daarna beurt voortzetten behalve bij:
voor de rest van de dag of het weekend**

**geburteniskaarten zijn geen verplichting,
maar vrijwillig**

**nog in de stad dan stadssleutel nemen
sleutel bij andere speler: \$ 100 terugvorderingsbelasting betalen aan de bezitter**

dobbelduel: 7, 11 of dubbel wint

**uitdager wint: sleutel overnemen, beurt
voortzetten**

**uitgedaagde wint: uitdager wordt door
middel van vliegticket verplaatst en de
beurt eindigt**

wordt ook nog eens door hem de wijde wereld ingestuurd. Daartoe neemt hij de bovenste kaart van de ticketstapel en zet uw pion op één van de twee genoemde plaatsen (naar eigen keus). U betaalt de verschuldigde belastingen en u eindigt uw speelbeurt. In de volgende ronde speelt u vanuit uw nieuwe standplaats weer verder.

Continentsleutel

Een sleutel voor een heel continent te verdienen is natuurlijk moeilijker dan een simpele stadssleutel. Als u een reis in een Continentale-Stad eindigt, kunt u, na dat u de heffingen heeft betaald- zoals boven beschreven een gebeurteniskaart pakken. Bevindt u zich daarna nog in de stad, dan heeft u een souvenir in uw kleur gewonnen, die u van de reisleader krijgt. Het souvenir legt u op de tabel, rechts boven op het speelbord naast de bijbehorende Continentale-Stad neer.

Zodra u voor een continent naast twee verschillende steden souvenirs op de tabel heeft neergelegd, dan mag u een continentssleutel van het bord nemen en zichtbaar voor u neerleggen. Het verwerven van een continentsleutel is wel moeilijker, maar ook zekerder. U kunt hem namelijk alleen verliezen, als een andere speler meer souvenirs voor hetzelfde continent op de tabel legt dan u. In zo'n geval wordt de sleutel direct aan de andere speler gegeven.

Iedere speler heeft het recht om in elke Continentale-Stad een souvenir te verwerven, dat wil zeggen dat naast iedere stad op de tabel maximaal één souvenir van iedere speler mag liggen. Eenmaal op de tabel gelegde souvenirs mogen niet meer verplaatst worden.

Een andere mogelijkheid om aan een continentsleutel te komen, is het verwerven van Speciale Souvenirs. Zodra u een eiland betreedt (oranje velden), dan ontvangt u daarvoor een souvenir in uw kleur, dat u als joker voor u neer mag leggen en op ieder willekeurig tijdstip (ook wanneer een andere speler aan de beurt is) op de tabel naast een Continentale-Stad naar keuze mag leggen. Nu geldt vanzelfsprekend ook dat naast iedere stad maar één souvenir van iedere speler mag liggen en dat een eenmaal ingezet souvenir niet meer verplaatst mag worden.

nog in de stad: souvenir op tabel leggen

2 verschillende souvenirs voor continent: continentssleutel nemen

meer souvenirs als de sleutelbezitter: sleutel overnemen

per speler maar 1 souvenir naast iedere Continentale-Stad

Speciaal Souvenir:
– gekregen op en eiland
– altijd inzetbaar

Reisverliezen

Moet u op grond van een gebeurteniskaart uw pion op een ander veld zetten, dan worden de daar geldende belastingen, zoals gewoonlijk aan de reisleader afgedragen. Maar zou er in een gebeurteniskaart staan dat u reischeques, tickets of een stadssleutel verliest, dan worden deze op het Jackpot-veld gelegd bij de daar reeds verworven winsten. Verloren Speciale Souvenirs gaan echter terug in de voorraad. (men kan natuurlijk alleen diegene verliezen die men nog niet op de tabel gelegd heeft).

Heeft u toch niet zoveel geld of tickets, als er op de gebeurteniskaart wordt gevraagd, dan kunt u, om toch nog aan de sleutel of het souvenir te komen, tickets verkopen (maar u weet: \$ 100 per stuk), als u geld nodig heeft.

Heeft u niet genoeg tickets, dan kunt u deze voor \$ 200 bij de reisleader kopen, zijn deze aanschaffingen voldoende om de belastingen op de gebeurteniskaarten te betalen en bevindt u zich nog steeds in de stad, dan heeft u een sleutel of een souvenir gewonnen en u bent weer verder aan zet. Maar lukt het u, ook na deze transactie niet, alle belastingen op de gebeurteniskaart op te brengen, dan kunt u zich weer op een mooie reis voorbereiden, net als wanneer u een sleutelvordering verloren zou hebben. Uw buurman aan de rechterkant neemt de bovenste kaart van de ticketstapel en verplaatst uw pion meteen naar één van de beide doelplaatsen (naar zijn keus!). U beëindigt daarmee uw beurt (en hoeft als uitzondering op de regel geen belastingen te betalen). De kosten van de gebeurteniskaart moet u natuurlijk toch zoveel mogelijk betalen d.w.z. u geeft zoveel geld als u heeft, dus alle tickets die u bezit (zoveel als er gevorderd worden) gaan in de Jackpot.

De Jackpot

Bent u een spelerstalent? Ja?! Dan is het volgende echt iets voor u: Zoals u gezien heeft, komt er op het Jackpotveld door de verschillende gebeurtenissen in de loop der tijd heel wat bij. Dat kunt u winnen! Daarvoor moet u in een casinostad (dobbelskensymbool) een reis eindigen (Belastingen!) en u kunt aansluitend om de Jackpot spelen. Daartoe moet u met de beide dobbelstenen 7, 11 of gelijk gooien; u krijgt hier twee pogingen voor. Lukt het u, dan wensen wij u geluk met alles in de Jackpot.

verloren reischeques, vliegtickets en stadssleutels gaan in de Jackpot

verloren Speciale Souvenirs gaan terug in de voorraad

te weinig geld of vliegtickets: het geëiste zo goed mogelijk betalen, pion wordt per ticket verplaatst en de beurt eindigt

Casinostad; 2 pogingen: 7, 11, of dubbel gooien

Het is van u. De reisleader vult nu de Jackpot weer aan met twee vliegtickets en twee reischeques. Zou het u echter niet lukken om de Jackpot te kraken – dan betonen wij u onze spijtbetuigingen! U wordt namelijk weer door uw rechter buurman de wijde wereld ingestuurd. Dus: vliegticket nemen, pion op één van de beide plaatsen zetten, belasting betalen en uw beurt is ten einde. Bij uw volgende beurt gaat u dan zoals gebruikelijk weer van daaruit verder.

Einde van het spel

Als de laatste sleutel van het speelbord wordt genomen, (er mogen nog wel sleutels in de Jackpot liggen) kan het spel beëindigd worden. Wie in zijn thuisplaats terugkeert en de meeste sleutels heeft, beëindigt het spel – en heeft voor deze keer de opwindende en gebeurtenisrijke reis door alle continenten gewonnen.

**nieuwe Jackpot: 2 vliegtickets, 2 reischeques
niet gelukt: door de rechter buurman
weggestuurd worden en de beurt eindigt**

**laatste sleutel van het sleutelveld
nemen**

**spelwinst: de meeste sleutels hebben
en daarmee naar de thuishaven terugke-
ren**

Een voorbeeld

De totale regels, die u zojuist heeft doorgenomen zullen wij u nu met het volgende voorbeeld proberen te verduidelijken, we stappen er middenin.

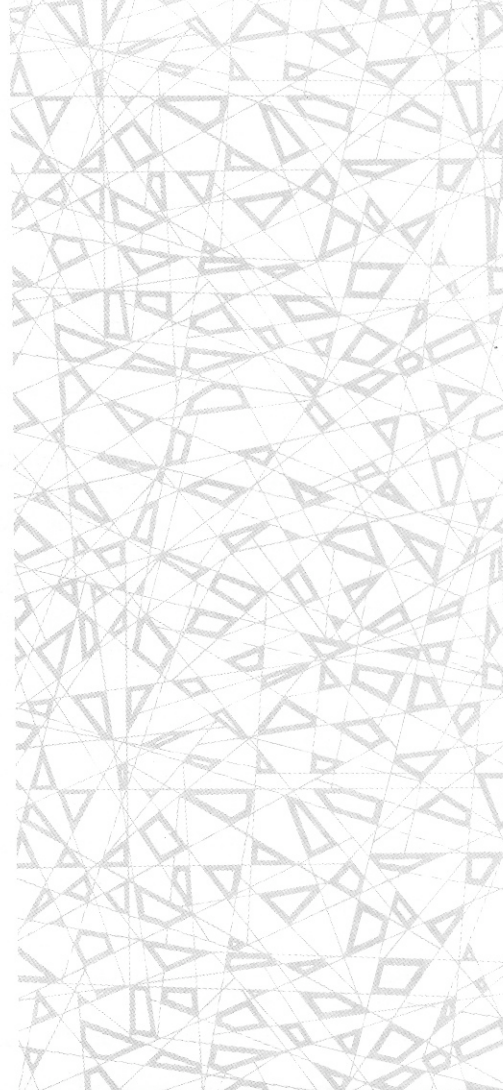
Herinnert u zich dit nog? In de laatste ronde werd u na, een vruchteloze poging om in Macao de Jackpot te kraken, door uw rechter buurman naar Caïro (Afrika) gestuurd. Aan het begin van de beurt vraagt u uw \$ 300 zakgeld op van de reisleader. Van de nood, naar Caïro gestuurd te zijn, kunt u een deugd maken, als u de daar liggende stadssleutel kunt krijgen. Maar omdat men pas een gebeurtenis mag aangaan, als men een reis in een stad beëindigt, moet u eerst uit Caïro vertrekken. Als doel heeft u zich de nationale stad Alexandrië gesteld, deze ligt namelijk maar één veld verwijderd. Dus gooit u met de overlanddobbelsteen een 7. U zet daarmee met 1 punt naar Alexandrië en de andere 6 overgebleven punten laat u vervallen. Dan betaalt u de belastingen (\$ 100) en u gooit opnieuw, deze keer een 5. Ook dat is voldoende, u gaat weer terug naar Caïro, u betaalt daar \$ 200 belasting en u neemt de bovenste gebeurteniskaart van de stapel. Daarop leest u, dat u beroofd bent, wat u een sleutel kost. Geluk bij een ongeluk! Dit geldt namelijk alleen voor de stadssleutels en daarvan bezit u er op dit moment geen. Uw Continentssleutel voor Oceanië komt daarvoor niet in aanmerking. Aangezien u zich nog steeds in de stad ophoudt, heeft u de sleutel voor Caïro gewonnen en deze legt u voor u neer.

Nu overdenkt u waarheen uw volgende zet zou kunnen voeren. U kijkt uw vliegtickets door en stelt vast, dat u een ticket heeft voor Parijs, waarvan de sleutel door uw grootste rivaal, Karel, zojuist verkregen is. Dat is duidelijk, u geeft uw ticket af en u landt in de Franse hoofdstad. Nadat u daar de gebruikelijke \$ 200 heeft betaald, pakt u de bovenste gebeurteniskaart: Museumbezoek \$ 300 kosten. Maakt niets uit, dat is het wel waard! Omdat u zich nu nog steeds in de stad bevindt, kunt u nu uw rivaal Karel uitdagen. U betaalt \$ 100 terugvorderingsbelasting en u begint aan het dobbelduel. U gooit $5 + 3 = 8$: dat stelt niets voor! Karel gooit $4 + 5 = 9$: ook niets! U gooit $2 + 2 = 4$ = gelijk: goed! Karel heeft $5 + 6 = 11$: Nu staat u dus weer quitte. Dan krijgt u $4 + 3 = 7$: maar nu! Karel gooit $2 + 4 = 6$: dat was het dan! U heeft gewonnen en u laat zich met een stralend winnaarsgezicht de sleutel van Parijs overhandigen. Omdat u het duel heeft gewonnen, kunt u uw speelbeurt voortzetten. U werpt met

de overlanddobbelsteen het vliegtuigsymbool, wat u recht geeft op een gratis ticket van de reisleider. Nu wil het toeval, dat het hier om het Casablanca/Kuala Lumpur ticket gaat, welke u direkt inzet (u bevindt zich nog steeds in Parijs, van waaruit u kunt vliegen). U zet uw pion meteen op het Casablanca veld, betaalt de belasting van \$ 100 en stort u meteen in het volgende avontuur. U leest op de gebeurteniskaart, dat u een oeroud oosters tapijt koopt, waarvoor u \$ 300 betaalt. Dat maakt niet uit, hoofdzaak is, dat u nog steeds in de stad bent en u krijgt een souvenir, dat u op de tabel naast Casablanca legt. Nu zet u ook snel uw Speciale Souvenir, dat u bij uw bezoek op de Fiji-eilanden verworven heeft, op de tabel voor Johannesburg in, voordat een andere speler u voor is. Daarmee heeft u een Afrika-souvenir voor twee verschillende Continentale-Steden en u ontvangt de Continentssleutel van het bord. Omdat er voor Afrika maar twee Continentale-Steden zijn, kan de sleutel u door niemand meer worden ontnomen. Gefeliciteerd.

En uw speelbeurt is nog steeds niet ten einde: van Casablanca, dat ook een vlieg-vertrekplaats is, (rood veld), vliegt u met het bijbehorende ticket naar de nationale stad Calgary in Canada. Nadat u \$ 100 betaald heeft, gooit u met de overlanddobbelsteen een 5. U zet echter maar tot de Continentale-Stad Vancouver en laat de rest van de punten vervallen. U betaalt \$ 100, maar u ziet van een gebeurteniskaart af, omdat u al een keer eerder in Vancouver bent geweest en het souvenir daarvan reeds bezit. In plaats daarvan scheept u zich in voor Hawaï, waardoor u op een veld met een scheepvaartroute zet en daarmee eindigt u eindelijk uw beurt. De \$ 200 voor het werk ontvangt u deze keer niet, omdat u uw beurt niet vrijwillig heeft beëindigd. Tot slot koopt u nog twee vliegtickets voor de prijs van \$ 300.

Uw linker buurman gooit – blij verrast dat hij ook nog eens een keer aan de beurt komt – met de overlanddobbelsteen, maar niet voordat hij u, ietwat jaloers, feliciteert met uw grandioze superbeurt. Zijn zakgeld (\$ 300) op te eisen, heeft hij echter vergeten . . .



Bijzondere gebeurteniskaarten

Alle gebeurteniskaarten zijn van twee leeshulpjes voorzien.

1. De begrippen "voor de rest van de dag" en "voor de rest van het weekend" zijn altijd **vet gedrukt**, deze geven aan dat uw beurt ten einde is.
2. Wordt u door een gebeurtenis de stad uitgevoerd, dan is de nieuwe plaats waar u naar toe gaat, steeds met HOOFDLETTERS aangegeven. Daardoor weet u meteen of en waarheen u uw pion moet zetten.

Naast de kaarten, die van zichzelf al duidelijk zijn, zijn er ook nog andere soorten kaarten die om een nadere verklaring vragen. Deze kaarten moeten als volgt worden uitgelegd:

Ruil uw vliegtickets om:

Voor zover u vliegtickets bezit, geeft u deze terug aan de reisleader. In ruil daarvoor ontvangt u net zoveel nieuwe vliegtickets van de ticketstapel terug.

Voor de rest van de dag:

Uw beurt is ten einde. U mag echter wel de voordelen van het veld benutten, (sleutel of een souvenir ontvangen òf een andere speler uitdagen) want u staat – ook al is uw beurt ten einde nog steeds in dezelfde plaats.

Voor de rest van het weekend:

Uw beurt is ten einde. Aansluitend moet u ook nog de volgende ronde een beurt overslaan. (u ontvangt dan ook geen zakgeld!) U mag echter wel de voordelen van het veld benutten, (sleutel of souvenir ontvangen òf een andere speler uitdagen) want u staat – ook al is uw beurt ten einde – nog steeds in dezelfde plaats.

Verwissel van plaats:

U verwisselt de positie van uw pion met de pion van een andere speler naar eigen keuze. U speelt dan verder op de voorwaarden van de nieuwe plaats. Belandt u op een scheepvaartroute, dan moet u op de door uw voorganger ingeslagen richting verder spelen.

Ga terug!:

U keert meteen terug naar de plaats waar u zojuist vandaan kwam en u speelt op de daar geldende voorwaarden verder (Toeristenbelasting!)

Ga naar huis!:

U gaat direct naar uw thuishaven terug en u zet uw beurt voort op de voorwaarden van deze plaats. (Geen belastingen).

U verliest een sleutel:

Voor zover u een stadssleutel bezit, verliest u deze aan de Jackpot. Continentssleutels kunnen op deze manier niet worden verloren.

Reisbonus:

U ontvangt de betreffende sleutel ofwel het recht, de bezitter uit te dagen (Sleutelstad) of het Speciale Souvenir, voor zover u deze nog niet bezit (Continentalstad). Bovendien mag u uw pion meteen naar een willekeurige plaats van het continent zetten, waarop u zich op dat moment bevindt, daar speelt u verder op de voorwaarden van die plaats (Toeristenbelasting!) Kiest u een sleutelstad, daagt u de bezitter van de sleutel uit en verliest u het dobbelduel, dan verliest u ook uw Reisbonus.

***** Reisbonus:**

Hierbij gelden dezelfde regels als bij de gewone Reisbonus, alleen mag u bij het verzetten van uw pion nu een plaats uitkiezen ergens over het gehele speelbord.