

Résumé pour Le Tour du Monde en 80 jours

Résumé Le but des joueurs est d'atteindre le premier Londres avec *0 ou 1 carte en main*, après avoir parcouru le monde à l'aide de *4 moyens de transport* différents. Pendant son tour on peut jouer une (voire plusieurs) carte(s), qui peuvent être des

♣ *cartes de voyage* : à un moment donné, on peut *uniquement* utiliser les cartes dont la couleur est la même que celle indiquée (de couleur) par le *pion rose des vents* sur le plateau de jeu. Il existe 2 façons de déplacer ce pion, soit atterrir sur une *case rose des vents*, soit jouer une carte spéciale rose des vents.

♠ *cartes spéciales* : cartes *rose des vents* (permet de déplacer le pion rose des vents, *puis de rejouer* tout de suite après), cartes *menottes* (fait reculer de 3 cases le joueur suivant dans la course), et cartes *bourse* (permet soit d'annuler un ordre de recul, soit d'avancer de 1 à 3 cases sans tenir compte de la couleur en cours)

Certaines cases du parcours sont spéciales : atterrir sur une case *rose des vents* permet de changer la rose des vents de case (si on le désire) *puis de rejouer* ; atterrir sur une case *menottes* fait reculer de 3 cases ; atterrir sur une case *longue vue* fait tirer une *carte événement* (bleue) et suivre ses instructions ; atterrir sur une *grande case d'étape* (octogonale bleue) permet de rejouer immédiatement. Une autre façon de rejouer consiste à faire un *grand bond en avant* en n'ayant plus de cartes en main.

Préparation du jeu Chacun choisit une couleur, pose son pion au départ et tire cinq cartes. Le pion rose des vents est posé aléatoirement sur l'une des 4 cases colorées des moyens de transport du plateau. Et c'est parti !

Déroulement du jeu

Quand arrive le tour d'un joueur, celui-ci doit

soit tirer 1 ou 2 cartes (et rester sur place), *soit* jouer une carte (spéciale, ou de voyage de la couleur actuellement autorisée)

A priori, son tour est alors terminé, à moins qu'il ait atterri sur une case rose des vents, sur une grande case d'étape, qu'il ait joué une carte rose des vents, qu'une carte événement lui ait permis de rejouer, ou bien encore qu'il n'ait plus de cartes en main.

Cette dernière éventualité s'appelle faire un *grand bond en avant* : à moins qu'à ce moment là le joueur ait rejoint Londres (il a alors gagné!), il peut alors *tirer 5 nouvelles cartes et avancer son pion de 5 cases*. Il doit suivre les éventuelles instructions de la case sur laquelle il atterrit alors, mais par contre les seules cases dont il doit tenir compte juste avant de faire son grand bond sont les cases *menottes* et *longue-vue*.

Important : afin d'atteindre Londres, un joueur *ne doit pas avoir plus d'une carte en main* à ce moment là. Par conséquent, une fois qu'un pion se trouve *au delà des 3 cases menottes* précédant la fin du parcours, une autre option de jeu (en dehors de celle de jouer une carte ou de tirer 1 ou 2 cartes) s'offre alors à son joueur : se défausser d'une carte (SAUF si le joueur a 1 ou 2 cartes en main).

Précisions

- * le terme "rejouer" signifie *soit* jouer une nouvelle carte, *soit* tirer 1 ou 2 cartes (ou aucune)
- * le terme "joueur suivant" signifie *le joueur suivant dans la course* (on peut tomber d'accord sur une autre interprétation en début de partie)
- * quand un pion recule, *la case d'arrivée est ignorée*.
- * on peut toujours jouer une carte spéciale, quelle que soit la position de la rose des vents à ce moment-là.
- * plusieurs pions peuvent occuper la même case, sans interaction.
- * il existe des règles "avancées" du jeu, pour les joueur dits expérimentés, qui sont décrites à la fin du livret de règles.