

10+ 2-4 50'

D

# 80 DAYS

**Ein abenteuerliches Wettrennen um die Welt**  
von Emanuele Briano, inspiriert von Jules Verne



Tagebucheintrag vom 29. Dezember 1872: Soeben habe ich von dieser verrückten Wette des Mr. Phileas Fogg erfahren. Die brisante Neuigkeit verbreitet sich gerade in ganz London. Der Reformclub, die Robin Hood Society, alle reden davon... In nur 80 Tagen will er, dieser rätselhafte Mr. Fogg, einmal um den gesamten Globus reisen.

Was für eine wahnwitzige Idee, was für eine großartige Herausforderung! Angetrieben von diesem Ereignis bin ich regelrecht beflügelt, die Abenteuerlust hat mich gepackt, mein Ehrgeiz ist geschürt. Ich kann es schaffen! Ich werde dieses Unterfangen noch schneller, noch wagemutiger, noch spektakulärer zustande bringen! Schnell ein paar Kleidungsstücke in den Koffer packen. Ein Revolver kann nicht schaden, ein paar Münzen, hier noch der Hut... aber... wo ist nur mein Schirm? ...Albert!!

## SPIELINHALT:

90 Karten, aufgeteilt in:



30 Abenteuerkarten

(Anmerkung: Die Abenteuerkarten in Französisch werden für das Spiel **nicht** benötigt.)



8 Abenteuerkarten  
„London“



3 Ankunfts-karten



10 Assistentenkarten



9 Zeitungskarten



90 Münzen, aufgeteilt in:

75 graue Münzen mit dem Wert 1  
10 gelbe Münzen mit dem Wert 5  
5 weiße Fixmünzen



44 Gegenstandsplättchen,

aufgeteilt in:

12 Schuhe  
8 Revolver  
8 Hüte  
8 Schirme  
8 Mäntel



16 Linienplättchen



6 Passplättchen



4 Charaktertafeln

1 Spielanleitung



1 Schwarzmarkt-Würfel



1 Startmarker



4 Spielfiguren



1 doppelseitiger  
Spielplan (A+B)

## SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, die meisten Siegpunkte zu erlangen. Dazu müsst ihr möglichst schnell um die Welt reisen, innerhalb von fünf Perioden wieder in London ankommen und währenddessen zahlreiche Abenteuer bestehen.



# SPIELVORBEREITUNG:

Spielaufbau von Spielplan-Seite A für 3 Personen:

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

1. Legt den **Spielplan** mit der gewünschten Seite nach oben in die Tischmitte ( *Tipp: Für euer erstes Spiel empfehlen wir die Spielplan-Seite A*).

2. Legt den **Schwarzmarkt-Würfel** auf das gekennzeichnete Feld des Spielplans.

3. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, legt ihr die weißen **Fixmünzen** auf die folgenden Bereiche des Spielplans:

- Beim Spiel zu **zweit** legt ihr **jeweils 1 Fixmünze** auf die **Marktbereiche Boutique und Bazar** und auf **jeden Reisebereich** (Schiffs-, Zug- und Spezialfahrt).
- Beim Spiel zu **dritt** legt ihr **jeweils 1 Fixmünze** nur auf die **Marktbereiche Boutique und Bazar**.
- Beim Spiel zu **viert** benötigt ihr **keine Fixmünzen**.

Nicht benötigte Fixmünzen legt ihr zurück in die Schachtel.

4. Mischt alle **Zeitungskarten** und legt jeweils **1** auf jedes der fünf gekennzeichneten Felder auf dem Spielplan. Legt die restlichen Zeitungskarten zurück in die Schachtel.

5. Nehmt euch alle jeweils **1 Charaktertafel** eurer Wahl und die farblich dazu passende **Spielfigur**. Stellt die Spielfiguren auf den **Startort London** auf dem Spielplan. *Hinweis:* Der Ort London ist auf dem Spielplan zweimal abgebildet: Auf der linken Seite als **Startort** und auf der rechten Seite als **Zielort**.



6 Misch die 30 Abenteuerkarten gut und bildet daraus einen verdeckten Nachziehstapel, den ihr neben dem Spielplan bereitlegt. Teilt allen jeweils 2 Abenteuerkarten verdeckt aus, von denen ihr euch 1 behaltet. Schiebt die nicht gewählten Abenteuerkarten zurück unter den Nachziehstapel.



7 Misch die 8 Abenteuerkarten "London" und legt sie neben dem Spielplan (nahe dem Zielort London) als verdeckten Stapel bereit.



8 Legt die 3 Ankunftsarten (nahe dem Spielplan (nahe dem Zielort London) offen untereinander aus.



9 Legt alle Gegenstände und alle grauen und gelben Münzen als allgemeine Vorrat neben dem Spielplan bereit.



10 Legt vier graue Münzen aus dem allgemeinen Vorrat in Form von drei Stapeln (2/1/1) auf die gekennzeichneten Felder des Jongleurs auf dem Spielplan.



11 Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält den Startmarker. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhält 1 graue Münze aus dem allgemeinen Vorrat, die übernächste Person 2 graue Münzen usw.



## Variante mit Spielplan-Seite B:

Spielt ihr mit der Spielplan-**Seite B**, ist Folgendes zu berücksichtigen:

Mischt die **16 Linienplättchen** verdeckt und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf die gekennzeichneten Felder der Linien auf dem Spielplan. Dreht sie anschließend auf die Vorderseite um. *Hinweis:* Die Linienplättchen bleiben das gesamte Spiel über auf diesen Feldern liegen!



Legt das Passplättchen mit dem Startmarker-Symbol auf das gekennzeichnete Feld auf dem Spielplan. Mischt die restlichen 5 Passplättchen verdeckt und legt von diesen **ein Plättchen mehr** auf die gekennzeichneten Felder, **als Personen am Spiel teilnehmen**. Dreht die Passplättchen anschließend auf die Vorderseite um. Legt die restlichen Passplättchen zurück in die Schachtel.

*Beispiel: Im Spiel zu dritt verwendet ihr 5 Passplättchen = 1x das Plättchen mit dem Startmarker-Symbol plus 4 weitere. Im Spiel zu viert verwendet ihr alle Passplättchen.*

## Modul - Die Assistenten:

Ihr könnt *Die Assistenten* sowohl beim Spiel mit der Spielplan-**Seite A**, als auch mit der Spielplan-**Seite B** einsetzen. Bereitet dafür Folgendes zusätzlich vor: Mischt die **10 Assistentenkarten**. Teilt allen jeweils 2 Karten verdeckt aus, von denen ihr euch **1 behaltet**. Legt sie offen neben eure Charaktertafel. *Die Assistenten* ermöglichen euch zusätzliche Effekte und Aktionsmöglichkeiten im Spiel. Eine genaue Erklärung findet ihr im *Glossar* am Ende der Spielanleitung.

*Tip:* Nehmt *Die Assistenten* erst dazu, wenn ihr mit dem Spiel besser vertraut seid.



## SPIELABLAUF:

Ein Spiel verläuft über fünf Perioden (I-V). Jede Periode besteht aus drei Phasen:

Phase 1: ZEITUNG AUFDECKEN

Phase 2: AKTIONEN DURCHFÜHREN

Phase 3: RUNDENENDE

### Phase 1: ZEITUNG AUFDECKEN

Extrablatt! Extrablatt! Erfahrt Neues und Brisantes aus aller Welt!  
Was erwartet euch in dieser Periode?

Deckt die **Zeitungskarte** auf, die der aktuellen Periode entspricht, und

① **nehmt** euch **alle** jeweils **Münzen** im angegebenen Wert aus dem *allgemeinen Vorrat*.

② Auf vielen Zeitungskarten ist ein **Effekt** oder eine **Sonderregel**

angegeben, die sich auf die aktuelle Periode bezieht.

Eine genaue Erklärung aller Effekte und Sonderregeln findet ihr im *Glossar* am Ende der Spielanleitung.

### Phase 2: AKTIONEN DURCHFÜHREN

Höchste Zeit, ein paar Meter zu machen – oder doch lieber zuvor noch auf den Märkten bummeln?  
Mal sehen, was meine Mitstreiter so vorhaben...

In dieser Phase kommt ihr reihum im Uhrzeigersinn so lange mit **genau 1 Aktion** an die Reihe, bis niemand mehr eine Aktion durchführen kann oder möchte. Es gibt unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten, aus denen ihr **eine beliebige** auswählt. Die Person mit dem **Startmarker** führt immer die erste Aktion in einer Periode durch.

#### Aktionsmöglichkeiten:

##### Spielplan-Seite B:

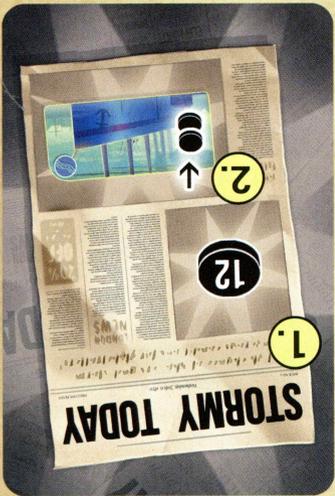
- A. Reisen
- B. Kaufen
- C. -
- D. Passen und Plättchen wählen

##### Spielplan-Seite A:

- A. Reisen
- B. Kaufen
- C. Jonglieren
- D. Passen

E. Optionale Zusatzaktionen

Du darfst **vor** oder **nach** deiner Aktion beliebig viele **Zusatzaktionen** durchführen (siehe *Abenteuer bestehen oder suchen*).



## A. Reisen:

Der Spielplan zeigt die Weltkarte mit unterschiedlichen Orten sowie den *Start-* und *Zielort* London. Die Orte sind mit unterschiedlichen Arten von **Linien** verbunden. Es gibt drei **Reisebereiche**, die den verschiedenen Linien zugeordnet sind: **Schiffs-**, **Zug-** oder **Spezialfahrt**.



Möchtest du deine Spielfigur von einem Ort zum nächsten bewegen, musst du **Reisekosten** bezahlen. Dazu legst du eine bestimmte Anzahl deiner **Münzen** auf den entsprechenden *Reisebereich* auf dem Spielplan.

**Hinweis:** Platziert immer nur graue Münzen auf dem Spielplan! Sie haben den Wert 1. Verwendet gelbe Münzen (Wert 5) nur für euren persönlichen Vorrat. Ihr könnt sie jederzeit in graue Münzen umtauschen.



### Wie viele Münzen musst du bezahlen?

Die Anzahl der Münzen beträgt immer um 1 mehr, als die letzte Person für diese Reiseumöglichkeit bezahlt hat. Folglich bezahlt die erste Person 1 Münze, die zweite 2 Münzen, usw.

**Wichtig:** Lege die Münzen immer in Form eines **Stapels** auf den entsprechenden *Reisebereich*, von links nach rechts aufsteigend. So ist immer ersichtlich, wie hoch die Kosten für die nächste Person sind.

Ziehe anschließend deine Spielfigur auf den nächsten Ort. Du darfst auf diese Weise auch „zurückreisen“. Während deiner Aktion darfst du immer nur eine Reise durchführen. In einem Ort dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.

**Hinweis:** Liegt eine weiße **Fixmünze** in einem *Reisebereich*, muss die erste Person bereits 2 Münzen für die Aktion bezahlen, usw.

**Es dürfen beliebig viele Münzstapel in den Reisebereichen liegen!**

*Beispiel:* Antonia möchte mit dem Zug reisen. Da bereits drei Stapel Münzen (1/2/3) auf dem Reisebereich „Zugfahrt“ liegen, muss sie 4 Münzen bezahlen. Sie legt sie als Stapel rechts dazu.



## Linienkosten:



Auf manchen Linien fallen **Linienkosten** an, die du **zusätzlich** zu den Reisekosten bezahlen musst. Das können **Gegenstände** oder **Münzen** sein, die auf den Linien auf der Spielplan-**Seite A** abgebildet sind. Auf der Spielplan-**Seite B** sind die Linienkosten auf den **Linienplättchen** abgebildet.

**Wichtig:** Die Linienkosten legst du **immer** in den **allgemeinen Vorrat** zurück, nie auf einen Bereich auf dem Spielplan.

**Beispiel:** Um mit dem Zug reisen zu können, muss Antonia **zusätzlich** einen Revolver von ihrem Koffer in den **allgemeinen Vorrat** legen.

## B. Kaufen:

Im Laufe des Spiels wirst du zahlreiche **Gegenstände** benötigen. Es gibt **fünf** verschiedene Gegenstände, die du in **zwei** verschiedenen **Märkten** kaufen kannst:



Schuhe, Hut und Mantel in der **Boutique**



Schuhe, Revolver und Schirm auf dem **Bazar**

**Wichtig:** Um einen Gegenstand kaufen zu dürfen, muss deine **Spielfigur** auf einem Ort mit **passendem Symbol** stehen!

Steht deine Spielfigur auf einem Ort mit **blauem Dreieck**, darfst du in der **Boutique** einkaufen.



Steht deine Spielfigur auf einem Ort mit **rotem Viereck**, darfst du auf dem **Bazar** einkaufen.



Steht deine Spielfigur auf einem Ort mit **zweifarbigen Kreis**, darfst du auf **beiden Märkten** einkaufen.



Darüber hinaus musst du eine bestimmte Anzahl **Münzen** bezahlen und auf den entsprechenden **Marktbereich** auf dem Spielplan legen. Auch hier gilt:

**Die Anzahl der Münzen beträgt immer um 1 mehr, als die letzte Person für einen Gegenstand in diesem Marktbereich bezahlt hat.** Folglich bezahlt die erste Person 1 Münze, die zweite 2 Münzen, usw.

**Wichtig:** Lege die Münzen in Form eines **Stapels** auf den entsprechenden **Marktbereich**, von links nach rechts aufsteigend. So ist immer ersichtlich, wie hoch die Kosten für die nächste Person sind.

Nimm dir anschließend den gewünschten Gegenstand aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege ihn in deinen **Koffer** auf der Charaktertafel. Während deiner Aktion darfst du immer nur **einen** Gegenstand kaufen.

**Hinweis:** Liegt eine weiße **Fixmünze** in einem **Marktbereich**, muss die erste Person bereits 2 Münzen für die Aktion bezahlen, usw.

Es dürfen beliebig viele Münzstapel in den **Marktbereichen** liegen!



### Schwarzmarkt:

Als Alternative zu *Boutique* und *Bazar* darfst du dir auch Gegenstände vom **Schwarzmarkt** besorgen. Dabei ist der Standort deiner Spielfigur nicht relevant! Bezahle, wie zuvor beschrieben, indem du die entsprechende Anzahl Münzen in Form eines **Stapels** auf den Bereich *Schwarzmarkt* legst – aufsteigend von links nach rechts. Würfle anschließend mit dem Schwarzmarkt-Würfel **einmal** und lege den gewürfelten Gegenstand vom *allgemeinen Vorrat* in deinen Koffer. Würfelst du das Freilos , darfst du dir einen beliebigen Gegenstand aussuchen.

### Dein Koffer:

Alle Gegenstände, die du erhältst, musst du in den Koffer auf deiner Charaktertafel legen. Dabei gilt:

-  Du darfst die Gegenstände drehen und wenden, wie du willst.
-  Die Gegenstände dürfen nicht über den Kofferrand hinausragen.
-  Die Gegenstände dürfen einander nicht überlappen, sondern müssen nebeneinander liegen.
-  Du darfst die Gegenstände in deinem Koffer jederzeit umsortieren.
-  Du darfst jederzeit Gegenstände aus deinem Koffer entfernen. Lege sie dafür zurück in den *allgemeinen Vorrat*.
-  Münzen legst du **nicht** im Koffer ab, sondern neben deiner Charaktertafel.



### C. Jonglieren (nur für Spielplan-Seite A!):

Du kannst dir beim *Jongleur* Münzen besorgen, indem du dir **einen** beliebigen **Münzstapel** von einem der drei Felder nimmst.

### D. Passen:

Kannst oder willst du keine Aktion mehr ausführen, passt du und steigst somit aus der aktuellen Periode aus. Du darfst in dieser Periode keine weiteren Aktionen mehr durchführen.

#### Spielplan-Seite A:

Die erste Person, die passt, erhält den Startmarker.



#### Spielplan-Seite B:

Wer passt, nimmt sich ein beliebiges **Passplättchen** und eventuell darauf liegende Münzen (siehe *Rundenende*) vom Spielplan, legt es vor sich ab und führt den *Effekt* **sofort** aus. *Ausnahme*: In der letzten Periode (V) nehmt ihr euch **keine** Passplättchen!

*Hinweis*: Sollte niemand das *Startmarker*-Passplättchen nehmen, bleibt der Startmarker bei der aktuellen Person liegen.

Eine genaue Erklärung der Effekte aller Passplättchen findet ihr im *Glossar* am Ende der Spielanleitung.



## E. Optionale Zusatzaktionen "Abenteuer bestehen oder suchen":

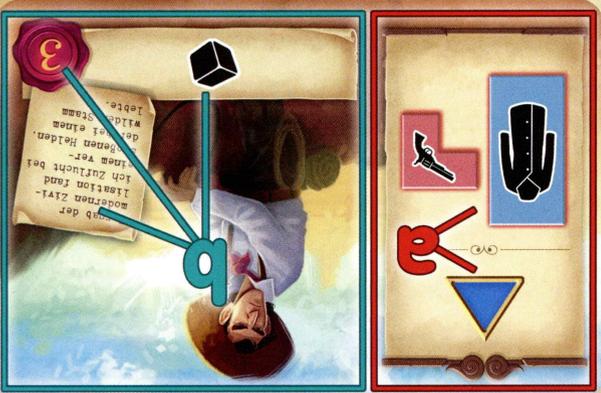
Du darfst vor oder nach deiner Aktion beliebig viele Abenteuer bestehen oder suchen.

### Aufbau der Abenteuerkarten:

Alle Abenteuerkarten haben den gleichen Aufbau.

- a) Die linke Seite zeigt die **Bedingungen**, die du zum Bestehen des Abenteuers benötigst. Der obere Teil bestimmt den **Ort**, auf dem deine Spielfigur zum Zeitpunkt des Bestehens stehen muss. Der untere Teil zeigt die geforderten **Gegenstände** und/oder **Münzen**, die du dafür benötigst.

- b) Die rechte Seite zeigt den **Reisetagebucheintrag**, die **Siegpunkte** und eventuell einen **Bonus**.



**Beispiel:** Um dieses Abenteuer zu bestehen, muss Antonias Spielfigur auf einem Ort mit blauem Dreieck stehen und die Gegenstände Mantel und Revolver aus ihrem Koffer abgeben. Sie erhält sofort den Bonus (einmal mit dem Schwarzmarkt-Würfel würfeln). Für das Spielende ist dieses Abenteuer 3 Siegpunkte wert.

### Bestehen des Abenteuers:

Erfüllst du die **Bedingungen** auf deiner Abenteuerkarte, legst du alle dafür geforderten Gegenstände und/ oder Münzen zurück in den *allgemeinen Vorrat*. Führe anschließend die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Erhalte ggf. den **Bonus**. **Wichtig:** Du musst den Bonus immer **sofort** ausführen, wenn du kannst. (Die **Siegpunkte** hingegen sind nur für das Spielende relevant.)

2. Schiebe die Abenteuerkarte so unter deine Charaktertafel, dass nur die rechte Hälfte der Karte zu sehen ist. Bestehst du im Laufe des Spiels weitere Abenteuer, schiebst du die Karten auf dieselbe Weise unter deine bereits erfüllten Abenteuerkarten, sodass hier dein ganz persönliches **Reisetagebuch** entsteht (siehe Abbildung).

3. Ziehe danach **2 neue Abenteuerkarten** vom Stapel, sieh dir beide an und behalte dir **1** davon. Schiebe die andere wieder verdeckt unter den Stapel zurück.



### Suchen neuer Abenteuer:

Bist du mit deiner aktuellen Abenteuerkarte nicht zufrieden, darfst du sie verdeckt unter den Nachziehstapel schieben. Lege anschließend **2 graue Münzen** in den *allgemeinen Vorrat*, um **2 neue Abenteuerkarten** vom Stapel zu ziehen. Behalte dir **1** davon und schiebe die andere verdeckt unter den Stapel zurück. Du darfst immer nur 1 Abenteuerkarte auf der Hand behalten.

### Phase 3: RUNDENENDE

Sobald alle gepasst haben, endet die Aktionsphase. Führt am Ende der Perioden I-IV folgende Schritte der Reihe nach durch:

1. Legt alle Münzen von allen *Reise- und Markt*bereichen (inklusive *Schwarzmarkt*) zurück in den *allgemeinen Vorrat* - jedoch **nicht** die weißen Fixmünzen!
2. Entfernt die offen ausliegende Zeitungskarte aus dem Spiel.
3. Spielt ihr mit dem Modul *Die Assistenten*, dreht ihr eure Assistentenkarten ggf. wieder auf die Vorderseite um.

#### 4. Spielplan-Seite A:

Füllt die freien Felder des Jongleurs mit grauen Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat* auf, sodass in diesem Bereich wieder drei Münzstapel (2/1/1) liegen.

#### Spielplan-Seite B:

Legt auf die zwei übrig gebliebenen *Passplättchen* jeweils **1 graue Münze** aus dem *allgemeinen Vorrat* (selbst wenn sich auf dem Plättchen bereits Münzen vorheriger Perioden befinden).

Legt nun eure *Passplättchen* wieder zurück auf die gekennzeichneten Felder auf dem Spielplan.

5. Beginnt die neue Periode mit *Phase 1*.

### Die Ankunft in London:

**Wichtig:** Du benötigst **mindestens 4 bestandene Abenteuer** in deinem *Reisetagebuch*, um im *Zielort London* einreisen zu dürfen!

Sobald du den *Zielort London* erreichst, machst du Folgendes:

- 🎖 Nimm dir die **Ankunftskarte** mit dem höchsten noch ausliegenden Siegpunktwert.
- 🎖 Schiebe deine aktuelle Abenteuerkarte verdeckt unter den Nachziehstapel und ziehe stattdessen **2 Abenteuerkarten „London“**. Sieh dir beide an, behalte **1** davon und schiebe die andere zurück unter den Stapel.

Für das restliche Spiel darfst du die Aktion *Reisen* nicht mehr durchführen. Alle anderen Aktionen stehen dir aber weiterhin zur Verfügung. Am *Zielort London* darfst du auf allen Märkten einkaufen und weitere „London-Abenteuer“ bestehen.



## SPIELLENDE & SCHLUSSWERTUNG:

- Das Spiel endet, sobald in der **Periode V** alle gepasst haben. Führt nun die Schlusswertung durch:
1. *Reisetagebuch*: Zählt die Siegpunkte auf den Karten eurer **bestandenen Abenteuer** zusammen.
  2. *Eintreffen in London*: Zählt die Siegpunkte eurer **Ankunfts Karte** dazu, sofern ihr eine habt.
  3. Spielt ihr mit dem Modul *Die Assistenten* erhaltet ihr ggf. weitere Siegpunkte.
  4. **Nicht im Ziel?** Jede Person, die es bis zum Spielende **nicht** nach London geschafft hat, muss **5 Siegpunkte für jeden Ort abziehen**, den sie vom **Zielort London entfernt** steht. Wählt dafür den kürzesten Weg.

*Beispiel: Antonias Spielfigur steht bei Juneau. Sie muss 20 Siegpunkte abziehen.*



Wer in Summe die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt die Person mit dem höchsten Wert an Münzen. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

## Autorenregel – Das Straßenfestival

*An jeder Straßenecke entstehen neue Boutiquen und Bazare!*

Für alle, die sich einen einfacheren Spielablauf wünschen, empfiehlt Emanuele folgende Regel: Für die Aktion **Kaufen** müssen eure Spielfiguren **nicht** auf Orten mit passendem Symbol stehen – ihr dürft immer auf allen Orten alle Gegenstände einkaufen. Der gesamte restliche Spielablauf bleibt unverändert.

## GLOSSAR:

### Allgemeine Symbole (auf Abenteuerkarten & Würfel)

	Würfle einmal mit dem Schwarzmarkt-Würfel und lege den gewürfelten Gegenstand aus dem <i>allgemeinen Vorrat</i> in deinen Koffer.
	Nimm dir 1 beliebigen Gegenstand aus dem <i>allgemeinen Vorrat</i> und legen ihn in deinen Koffer.
	Nimm dir die angegebene Anzahl grauer Münzen aus dem <i>allgemeinen Vorrat</i> .
	Reise kostenlos mit einer <i>Schiffsfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .
	Reise kostenlos mit einer <i>Zugfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .
	Reise kostenlos mit einer <i>Spezialfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .
	Reise kostenlos mit <i>Schiffs-, Zug- oder Spezialfahrt</i> in den nächsten Ort. Du zahlst auch keine <i>Linienkosten</i> .

### Zeitungskarten



#### Stormy Today

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Legt zwei graue Münzen in Form eines Stapels auf den Reisebereich *Schiffsfahrt*. Die Kosten für die Schiffsfahrt starten in dieser Periode bei 3 Münzen.



#### The Broken Mirror

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Legt zwei graue Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat* in Form eines Stapels auf den Reisebereich *Zugfahrt*. Die Kosten für die Zugfahrt starten in dieser Periode bei 3 Münzen.



#### The Foggy Journal

Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 13 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Legt zwei graue Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat* in Form eines Stapels auf den Reisebereich *Spezialfahrt*. Die Kosten für die Spezialfahrt starten in dieser Periode bei 3 Münzen.



Good Times  
Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 14 aus dem *allgemeinen Vorrat*.



Santa Express  
Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 11 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Alle dürfen einmal den Schwarzmarkt-Würfel würfeln und den Gegenstand in den eigenen Koffer legen.



The Independent  
Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Die Kosten, um Gegenstände auf dem Schwarzmarkt zu besorgen, betragen in dieser Periode immer genau 2 graue Münzen.



Sunday Express  
Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 11 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Ihr dürft den Reisebereich *Spezialfahrt* in dieser Periode auch für Reisen mit dem Zug oder Schiff verwenden. *Linienkosten* müssen wie gewohnt bezahlt werden.



The Guardian  
Nehmt alle jeweils Münzen im Wert von 12 aus dem *allgemeinen Vorrat*. Um eine *Zugfahrt* anzutreten, benötigt ihr einen Revolver im Koffer. Diesen müsst ihr beim Reisen nicht abgeben. Ihr dürft in dieser Periode in beiden Märkten Revolver kaufen.



The Observer  
Jede Person darf sich entscheiden:  
a) Nehmt Münzen im Wert von 13 aus dem *allgemeinen Vorrat* und gib einen beliebigen Gegenstand aus deinem Koffer in den *allgemeinen Vorrat* zurück.  
ODER:  
b) Nehmt Münzen im Wert von 10 aus dem *allgemeinen Vorrat*, ohne einen Gegenstand abzugeben.  
Hast du keinen Gegenstand in deinem Koffer, musst du b) wählen.

## Die Assistenten (Modul)

Hinweis: „Als Aktion“ ersetzt deine normale Aktion.



### Paul, der sensible Hutmacher

**Als Aktion:** Du darfst 2 graue Münzen in den *allgemeinen Vorrat* zahlen und dir 1 Hut in deinen Koffer legen.



### Leonard, der erfahrene Weltenbummler

**Als Aktion:** Du darfst 3 graue Münzen in den *allgemeinen Vorrat* zahlen, um eine Reiseaktion durchzuführen. *Linienkosten* müssen bezahlt werden!



### Mary, das magische Kindermädchen

**1x pro Periode, als Aktion:** Lege 1 Schirm aus deinem Koffer in den *allgemeinen Vorrat*, um eine Reiseaktion durchzuführen. *Linienkosten* müssen nicht bezahlt werden. Drehe die Assistentenkarte *Mary* danach auf die Rückseite um.



### Jill, die kühne Zauberärztin

**1x pro Periode, als Zusatzaktion:** Tausche 1 beliebigen Gegenstand aus deinem Koffer mit 1 beliebigen Gegenstand aus dem *allgemeinen Vorrat*. Drehe die Assistentenkarte *Jill* danach auf die Rückseite um.



### Luigi, der flinke Sportsmann

**1x pro Periode, als Zusatzaktion:** Du darfst sofort eine zweite Aktion durchführen. Drehe die Assistentenkarte *Luigi* danach auf die Rückseite um.



*Matilda, die kaltschnäuzige Revolverheldin*  
 Zu Spielbeginn erhältst du **2 Revolver**, die du auf der Assistentenkarte ablegst. Du darfst sie im Spiel so verwenden, als wären sie in deinem Koffer. Lege die Assistentenkarte *Matilda* zurück in die Schachtel, nachdem du beide Revolver verwendet hast. Sie steht dir für das restliche Spiel nicht mehr zur Verfügung.



*Jean, der starke Helfer*  
 Du hast einen zweiten Koffer zur Verfügung, der dir zusätzlichen Platz für Gegenstände bietet.



*Amelie, die vertäumte Poetin*  
 Am Spielende erhältst du **zusätzliche Siegpunkte** für die Anzahl *bestandener Abenteuer* in deinem *Reisetagebuch*: 1 Siegpunkt für 3 Abenteuer, 2 für 4, 4 für 5, usw.



*Alex, die neugierige Kundschafterin*  
 Jedes Mal, wenn du neue Abenteuerkarten vom Nachziehstapel ziehen darfst, ziehst du **3** (statt 2) und behältst 1 davon.



*Albert, der raffinierte Pokerspieler*  
 Am Schwarzmarkt darfst du **bis zu dreimal** Würfeln, um 1 Gegenstand zu erhalten. Nach jedem Würfeln musst du dich entscheiden, ob du den soeben gewürfelten Gegenstand nimmst oder weiterwürfelst. Du darfst immer nur den Gegenstand nehmen, der **zuletzt** gewürfelt wurde.

## Passplättchen (nur für Spielplan-Seite B)



### Ich zuerst!

Nimm dir den Startmarker. Du beginnst in der nächsten Periode.



### Auf zu neuen Abenteuern!

Schiebe deine aktuelle Abenteuerkarte verdeckt unter den Nachziehstapel. Ziehe 3 neue Abenteuerkarten vom Stapel. Sieh sie dir an, behalte dir 1 davon und schiebe alle anderen wieder verdeckt unter den Nachziehstapel.



### Und tschüss!

Reise kostenlos mit einer *Spezialfahrt* in den nächsten Ort. Du bezahlst auch keine *Linienkosten*.



### Her mit den Moneten!

Nimm dir 2 graue Münzen aus dem *allgemeinen Vorrat*.



### Was haben Sie im Angebot?

Würfle einmal den Schwarzmarkt-Würfel und lege den gewürfelten Gegenstand aus dem *allgemeinen Vorrat* in deinen Koffer.



### Zeit für einen Tausch!

Tausche einen beliebigen Gegenstand aus deinem Koffer mit einem beliebigen Gegenstand aus dem *allgemeinen Vorrat*.

Wenn ihr zu „80 DAYS“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung!  
Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile.  
Erstickengefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:  [Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[Youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://www.youtube.com/c/PiatnikSpiele)