

10+ 2-4 50'

FI

80 D A Y S

Matkusta maailman ympäri 80 päivässä
kehittänyt Emanuele Brian Jules Vernen innoittamana



Päiväkirjamerkintä 29.12. 1872: Kuulin juuri herrasmies Phileas Foggin pähkähullusta vedosta, uutinen leviää Lontoossa kulovalkean tavoin. Reformiklubi, Robin Hood Society, kaikki puhuvat siitä. Arvoituksellinen herra Fogg haluaa kiertää maapallon vain 80 päivässä.

Mikä ajatus, mikä innostava haaste! Tämä tapahtuma herätti seikkailunhaluni ja ruokki kunnianhimoani. Minä pystyn siihen, selviän tästä, mutta vieläkin nopeammin, uhkarohkeammin ja ilmiömäisemmin. Heitetään vähän vaatteita matkalaukkuun. Eikä revolveristakaan haittaa ole, muutama kolikko, tässä matkalaukku, mutta missä on sateenvarjon? Albert?

PELIN SISÄLTÖ:

60 korttia, joista:



30 seikkauskorttia



8 Lontoo-seikkauskorttia



10 Avustaja-korttia



3 saapumiskorttia



9 sanomalehtikorttia



90 kolikkoa, joista:
75 harmaata (arvo 1)
10 keltaista (arvo 5)
5 valkoista pysyvä kolikko



16 linjalaatattaa



1 mustan pörssin noppa



1 aloittajamerkki



6 passauslaatattaa



4 pelinappulaa



4 hahmolautaa



1 kaksipuolinen pelilauta (A+B)

1 peliohje

PELIN TAVOTE:

Tämän jännittävän pelin tavoitteena on matkustaa mahdollisimman nopeasti maailman ympäri ja saapua maalina toimivaan Lontooseen viidessä kierroksessa ja suorittaa tänä aikana mahdollisimman monta seikkailua ja kerätä voitto-risteitä, jotka pelaajat kirjaavat omiin matkapäiväkirjoihinsa.



PELIN VALMISTELUT:

Ennen ensimmäistä peliä, irrottakaa kaikki osat varovasti kehyksistään.

1. Asettakaa **pelilauta** keskelle pöytää haluttu puoli ylöspäin (vinkki: suosittelemme aloittamaan **A-puolesta**).
2. Asettakaa **mustan pörssin noppa** pelilaudan musta pörssi kenttään.
3. Asettakaa **pysyviä kolikoita** seuraaville pelilaudan alueille sen mukaan, kuinka monta pelaajaa on:
 - 2 pelaajaa: asettakaa yksi **pysyvä kolikko** kumpaan **kauppakenttään** (*putiikkiin ja basaariin*) sekä **jokaiseen matkakenttään** (*laiva, junta ja erikoiskyyti*).
 - 3 pelaajaa: asettakaa yksi **pysyvä kolikko** kumpaan **kauppakenttään** (*putiikkiin ja basaariin*).
 - 4 pelaajaa: **pysyviä kolikoita** ei tarvita tässä pelissä, laittakaa ne takaisin laatikkoon.
4. Sekoittakaa **sanomalehtikortit** ja asettakaa niistä **viisi** kuvapuoli alaspäin pelilaudan merkityihin kohtiin. Laittakaa loput sanomalehtikortit takaisin laatikkoon.
5. Jokainen pelaaja valitsee yhden **hahmolaudan** ja ottaa samanvärisen **pelinappulan**. Pelaaja saa valita, kumpaan hahmolauden puolta hän käyttää. Asettakaa pelinappulat pelilaudalle lähtöruutuna toimivan Lontooseen (*London*).

Kun pelissä on kolme pelaajaa, **A-pelilauta**:



2



7.

6. Sekoittakaa seikkailukortit (30 kpl) hyvin ja asettakaa pakka kuva puoli alas päin pelilauden viereen. Jakakaa jokaiselle **kaksi** seikkailukorttia kuva puoli alas päin. Jokainen **pitää yhden** kortin. Palauttakaa valitsematta jääneet seikkailukortit nostopakan pohjalle.



8.

7. Sekoittakaa Lontoo-seikkailukortit (8 kpl) ja asettakaa pakka kuva puoli alas päin pelilauden viereen, lähelle maalina toimivaa Lontoota (London).



8. Asettakaa kaikki **kolme saapumiskorttia** pelilauden viereen, lähelle maalina toimivaa Lontoota (London).

9. Asettakaa kaikki **varusteet** ja harmaat ja keltaiset **kolikot** varastoksi pelilauden viereen.



10. Asettakaa neljä harmaata kolikkoa 2/1/1 kolikon pinoina merkitylle paikoille **jonglöörin** kulmaan.



9.



11. Päättääkää kuka aloittaa ja saa **aloittajamerkin** (pilvi). Aloittajasta seuraava pelaaja myötäpäivään saa **yhden harmaan kolikon** varastosta, seuraava saa **kaksi harmaata kolikkoa** jne.

Kun käytetään pelilaudan B-puolta:

Jos käytätte pelilaudan **B-puolta**, tehkää myös seuraavat valmistelut:

Sekoittakaa **linjalaatat (16 kpl)** kuavapuoli alasväin ja asettakaa ne satunnaisessa järjestyksessä pelilauden linjojen nelökentille. Kääntäkää sitten laatat kuavapuoli ylöspäin.
Huom! Linjalaatat pysyvät paikoillaan koko pelin ajan.



Etsikää **passauslaatta**, jossa on kuva aloittajamerkistä **#1**, ja asettakaa se pilvellä merkittyn kohtaan pelilaudalle. Sekoittakaa loput viisi passauslaattaa kuavapuoli alasväin ja asettakaa niitä merkittyihin kohtiin **yksi enemmän kuin pelissä on pelaajia**. Kääntäkää ne sitten kuavapuoli ylöspäin. Laittakaa loput passauslaatat takaisin laatikkoon.

Esimerkki: Kolmen pelaajan pelissä käytetään viittä passauslaattaa = aloittajamerkillä varustettu laatta ja neljä muuta. Neljän pelaajan pelissä käytetään kaikkia passauslaattoja.

Avustajat-osa:

Jos käytätte Avustajat-osaa, tehkää myös seuraavat valmistelut:

Sekoittakaa **Avustaja-kortit (10 kpl)**. Jakakaa jokaiselle pelaajalle **kaksi korttia**, joista jokainen **pitää yhden**. Laittakaa valitsematta jääneet kortit takaisin laatikkoon.

Pelaajat asettavat Avustaja-korttinsa hahmolautansa viereen. Avustajat antavat pelaajalle vaikutuksia ja toimintovaihtoehtoja. Kaikkien vaikutusten ja erityissääntöjen selitykset löytyvät peliohjeen lopun **sanastosta**.

Vinkki: Avustajat kannattaa ottaa mukaan peliin vasta, kun peruspeli on ensin tullut tutuksi.



PELIN KULKU:

Peliä pelataan **viisi kierrosta** (I-V). Jokainen kierros koostuu kolmesta vaiheesta:

Ensimmäinen vaihe: SANOMALEHDEN PALJASTUS

Toinen vaihe: TOIMINTOJEN SUORITTAMINEN

Kolmas vaihe: KIERROksen LOPPU

Ensimmäinen vaihe: SANOMALEHDEN PALJASTUS

*Uutisia! Uutisia! Ostakaa lehti ja lukekaa uutisia kaikkialta maailmasta
Mitähän tämä kierros tuo tullessaan?*

Kääntääkää kyseisen kierroksen **sanomalehtikortti** näkyviin, minkä jälkeen

- ① **jokainen pelaaja** ottaa kortin ilmoittaman määrän **kolikoita** varastosta.
- ② Useissa sanomalehtikorteissa on jokin vaikutus tai erikoissääntö, jota sovelletaan kyseisellä kierroksella. *Huom!* Kaikkien vaikutusten ja erikoissääntöjen selitykset löytyvät peliohjeen lopun sanastosta.



Toinen vaihe: TOIMINTOJEN SUORITTAMINEN

Aika lähteä liikkeelle, tai ehkä pistäydynkin ensin ostoksilla. Katsotaanpas, mitä kanssamatkustajat aikovat...

Toimintovaiheessa vuoro kiertää myötäpäivään. Jokainen pelaaja suorittaa vuorollaan **tarkalleen yhden toiminnon** ja tätä jatketaan, kunnes kukaan ei enää voi tai halua suorittaa toimintoja. Toimintovaihtoehtoja on erilaisia, jokainen saa valita niistä haluamansa. Pelaaja, jolla on **aloittajamerkki**, suorittaa aina kierroksen ensimmäisen toiminnon.

Toimintovaihtoehdot:

Pelilauden A-puoli:

- A. Matkusta
- B. Osta
- C. Jonglööraa
- D. Passaa

Pelilauden B-puoli:

- A. Matkusta
- B. Osta
- C. -
- D. Passaa ja ota passauslaatta

E. Valinnaiset lisätoiminnot

Pelaaja voi myös suorittaa haluamansa määrän **lisätoimintoja ennen omaa toimintoaan tai sen jälkeen**.
(ks. kohta *Lisätoiminnot*).



A. Matkusta:

Pelilaudalla on maailman kartta, johon on merkitty eri kaupunkeja sekä kaksi Lontooa (*London*), joista kartassa vasemmalla oleva toimii lähtöruutuna ja oikealla oleva maalina. Kaikkiin kaupunkeihin johtaa erilaisia **linjoja**. Linjat vastaavat pelin kolmea matkustustapaa: **laiva**, **juna** tai **erikoiskytti**.



Jos pelaaja haluaa siirtää pelinappulansa kaupungista toiseen, hänen on maksettava **matkan hinta** asettamalla tarvittava määrä **kolikoita** kyseiseen **matkakenttään** pelilaudalle.

Huom! Asettakaa pelilaudalle vain harmaita kolikoita. Niiden arvo on 1. Käytäkää keltaisia kolikoita (arvo 5) vain varusteiden ostamiseen. Keltaisia kolikoita voi vaihtaa harmaisiin milloin vain.



Kuinka monta kolikkoa pelaajan täytyy maksaa?

Hinta on aina yhden kolikon enemmän kuin mitä edellinen pelaaja maksoi. Toisin sanoen, ensimmäinen maksaa 1 kolikon, toinen 2 kolikkoa jne.

Tärkeää: Asettakaa kolikot **pinoina** kyseiseen matkakenttään niin, että pinot kasvavat vasemmalta oikealle. Nämä näette helposti, montako kolikkoa seuraavan pelaajan pitää maksaa.

Sitten pelaaja siirtää pelinappulansa seuraavaan kaupunkiin. Nappulaa voi siirtää myös taaksepäin. Yhden toiminnon aikana voi tehdä vain yhden matkan.

Samassa kaupungissa saa olla useita pelinappuloita yhtä aikaa.

Huom! Jos kentässä on **pysyvä kolikko**, ensimmäisen pelaajan on maksettava kaksi kolikkoa.

Matkakentissä voi olla kuinka monta kolikkopinoa tahansa!

Esimerkki: Antonia haluaa matkustaa junalla. Koska junakenttässä on jo kolme kolikkopinoa (1/2/3), hänen täytyy maksaa neljä kolikkoa. Hän lisää neljä kolikkoaan kenttään pinoksi oikealle.



Linjojen lisämaksut:



Joillakin linjoilla on **lisämaksuja**, jotka pelaajan on maksettava matkan hinnan lisäksi. Lisämaksut voivat olla **varusteita** tai **kolikkoa**, ja ne on merkitty pelilaudan linjoille (**A-puoli**). Pelilaudan **B-puolella** lisämaksut on merkitty *linjalaattoihin*.



Tärkeää: Linjojen lisämaksut laitetaan **aina** takaisin varastoon, ei koskaan pelilaudalle.

Esimerkki: Jotta Antonia voi matkustaa junalla, hänen tulee myös laittaa yksi **revolveri** matkalaukustaan varastoon.

B: Osta:

Pelin aikana tarvitaan lukuisia **varusteita**. Niitä on **viittä** eri lajia ja niitä voi ostaa **kahdesta** erilaisesta **kauppapaikasta**:



Kenkiä, hattuja ja takkeja **putiikista**



Kenkiä, revolvereita ja sateenvarjoja **basaarista**

Tärkeää: Jotta pelaaja voi ostaa varusteen, hänen **pelinappulansa** on oltava **kaupungissa**, jonka merkinä on **kyseisen kauppapaikan merkki**.



Jos pelaajan pelinappula on kaupungissa, jonka merkinä on **sininen kolmio**, hän voi tehdä ostoksia **putiikissa**



Jos pelaajan pelinappula on kaupungissa, jonka merkinä on **punainen neliö**, hän voi tehdä ostoksia **basaarissa**



Jos pelaajan pelinappula on kaupungissa, jonka merkinä on **kaksivärinen ympyrä**, hän voi tehdä ostoksia **kummassa tahansa**

Lisäksi pelaajan on maksettava tietty määrä **kolikoita** ja asetettava ne kyseiseen **kauppakenttään** pelilaudalle. Maksut kuten edellä:

Hinta on aina yhden kolikon enemmän kuin mitä edellinen pelaaja maksoi. Toisin sanoen, ensimmäinen maksaa 1 kolikon, toinen 2 kolikkoa jne.

Tärkeää: Asetakaa kolikot **pinoina** kyseiseen kauppakenttään niin, että pinot kasvavat vasemmalta oikealle. Näin näette helposti, montako kolikkoa seuraavan pelaajan pitää maksaa.

Sitten pelaaja ottaa ostamansa varusteen varastosta ja laittaa sen **matkalaukkuunsa**. Yhdellä toiminnolla voi ostaa vain yhden varusteen.

Huom! Jos kentässä on **pysyvä kolikko**, ensimmäisen pelaajan on maksettava kaksi kolikkoa.

Kauppakentissä voi olla kuinka monta kolikkopinoa tahansa.



Musta pörssi:

Pelaaja voi halutessaan tehdä putiikin tai basaarin sijaan ostoksia **Mustassa pörssissä**, pelinappulan sijaintikaupungin merkillä ei tällöin ole merkitystä. Pelaaja suorittaa maksun kuten edellä ja pinoaa kolikot pelilauden *mustapörssi-kenttään* niin, että pinot kasvavat vasemmalta oikealle. Sitten hän heittää mustan pörssin noppaa **kerran** ja ottaa varastosta nopan osoittaman varusteen matkalaukuunsa. Jos pelaaja heittää jokerin , hän voi valita minkä tahansa varusteen.

Matkalaukku:

Pelaajan on sijoitettava kaikki saamansa varusteet hahmolautansa matkalaukkuun noudattamalla seuraavia sääntöjä:

-  Pelaaja voi kiertää ja käantää varusteita haluamallaan tavalla.
-  Varusteet eivät saa tulla matkalaukun reunojen yli.
-  Varusteet eivät saa olla limittiin tai päällekkäin.
-  Pelaaja voi järjestää matkalaukun sisällön uudelleen milloin tahansa.
-  Pelaaja voi milloin tahansa poistaa jonkin varusteen matkalaukusta ja palauttaa sen varastoon.
-  Saatuja kolikoita ei laiteta matkalaukuun, vaan hahmolaudan viereen.



C. Jonglööraa (vain pelilauden A-puoli):

Pelaaja ottaa mikä tahansa kolikkopinon pelilauden **jonglöörauskentältä**.

D. Passaa:

Ellei pelaaja voi tai halua tehdä mitään toimintoa, hän passaa, eli jättää vuoronsa väliin eikä voi enää jatkaa kyseistä kierrosta. Pelaaja saa tämän jälkeen suorittaa toimintoja vasta seuraavalla kierroksella.

Pelilauden A-puoli:

Ensimmäinen passaava pelaaja saa aloittajamerkin.



Pelilauden B-puoli:

Jos pelaaja passaa, hän ottaa pelilaudalta jonkin **passauslaatan** ja sillä mahdollisesti olevat kolikot (ks. *Kierroksen loppu*), asettaa laatan eteensä ja käyttää **vaikutuksen välittömästi**. Poikkeus: viimeisellä (V) kierroksella ei enää oteta passauslaattaa.



Huomaa: Jos kukaan ei ota **aloittajamerkki-passauslaattaa**, aloittajamerkki pysyy pelaajalla, jolla se oli kierroksen alussa.

Kaikkien passauslaattojen vaikutusten tarkat selitykset löydät peliohjeen lopun *sanastosta*.

E. Lisätoiminnot:

Omalla vuorollaan pelaaja voi myös suorittaa haluamansa määärän **lisätoimintoja ennen** omaa toimintoaan tai sen **jälkeen**. Näitä ovat: **Seikkailun päättäminen** ja **Uusien seikkailujen etsiminen**.

Seikkailukorttien rakenne:

Kaikkien seikkailukorttien rakenne on samanlainen.

a) Kortin vasemmassa puoliskossa kerrotaan **ehdot**, jotka pelaajan on täytettävä **voidakseen** päättää seikkailun. Yläosa kertoo **kaupungin**, jossa pelinappulan pitää olla seikkailun päättämishetkellä. Alaosasta näkee, mitä **varusteita** ja/tai montako **kolikkoa** seikkailun päättämiseen tarvitaan.

b) Oikea puolisko kertoo **seikkailun tarinan**, siitä saatavat **voittopisteet** ja mahdollisen **bonuksen**.



Esimerkki: Jotta Antonia voi päättää tämän seikkailun, hänen pelinappulansa tulee olla kaupungissa, jonka merkinä on sininen kolmio, ja palauttaa varastoon takki ja revolveri. Hänen on välittömästi käytettävä bonus (heitettävä kerran mustan pörssin noppaa). Pelin lopussa tästä seikkailusta saa 3 voittopistettä.

Seikkailun päättäminen:

Jos pelaaja täyttää senhetkisen **seikkailukorttinsa ehdot**, hän palauttaa kaikki vaaditut varusteet ja/tai kolikot varastoon. Sen jälkeen pelaaja tekee seuraavat vaiheet tässä järjestyksessä:

1. Käyttää bonuksen, jos kortissa sellainen on. *Tärkeää: Bonus on aina käytettävä välittömästi. (Voittopisteet sen sijaan lasketaan vasta pelin lopussa).*
2. Asettaa käytetyn seikkailukortin hahmolautansa alle niin, että vain kortin oikea puolisko jää näkyviin. Jos pelaaja päättää pelin aikana useita seikkailuja, hän laittaa kortit aina edellisen alle niin, että kaikista jää oikea puolisko näkyviin, jolloin ne muodostavat pelaajan **matkapäiväkirjan**.
3. Nostaa pakasta **kaksi uutta seikkailukorttia**, joista **pitää yhden**. Toinen palautetaan nostopakan pohjalle.



Uusien seikkailujen etsiminen:

Jos pelaaja on tytymätön nykyiseen seikkailukorttiinsa, hän voi nostaa pakasta **kaksi uutta seikkailukorttia** maksamalla **kaksi harmaata kolikkoa** varastoon. Pelaaja pitää yhden kortteista ja toinen palautetaan nostopakan pohjalle. Kädessä voi kerrallaan olla aina vain yksi seikkailukortti.

Kolmas vaihe: KIERROSEN LOPPU

Kun kaikki ovat passanneet, toimintovaihe päättyy. Tehkää I–IV kierrosten jälkeen seuraavat asiat:

1. Palauttakaa kaikki matka- ja kauppakentillä olevat kolikot varastoon (**ei** valkoisia pysyviä kolikoita).
2. Poistakaa kuvapuoli ylöspäin oleva sanomalehtikortti pelistä.
3. Jos Avustajat-osa oli mukana, jokainen pelaaja käntää käyttämänsä Avustaja-kortit takaisin kuvapuoli ylöspäin.
4. **Pelilauden A-puoli:**

Täyttää jonglöörin kulman tyhjät paikat varastosta otettavilla harmailla kolikoilla niin, että siellä on taas kolme pinoa (2/1/1).

Pelilauden B-puoli:

Asettaa **yksi harmaa kolikko** varastosta kummallekin jäljellä olevalle passauslaatalle (vaikka laatoilla olisi jo kolikoita edellisiltä kierroksilta).

Palauttakaa sitten käyttämäne passauslaatat takaisin pelilauden merkityihin kenttiin.

5. Aloittakaa uusi kierros **ensimmäisestä vaiheesta**.

Lontooseen saapuminen:

Tärkeää: Pelaajan on kerättävä matkapäiväkirjaansa **vähintään neljä päättettyä seikkailua**, ennen kuin hän voi saapua *maaliin* Lontooseen (London).



Kun pelaaja saapuu *maaliin* Lontooseen, hän:

- Ottaa käytettävissä olevista **saapumiskorteista** sen, jonka voittopistearvo on suurin.
- Laittaa nykyisen seikkailukorttinsa kuvapuoli alas päin nostopakan pohjalle ja nostaa sen tilalle **kaksi Lontoo-seikkailukorttia**, valitsee yhden ja palauttaa toisen nostopakan pohjalle.

Tämän jälkeen pelaaja ei saa enää suorittaa *matkusta*-toimintoa tässä pelissä. Kaikki muut toiminnot ovat kuitenkin edelleen käytettävissä. Lontooseen päästyään pelaaja voi tehdä ostoksia **kaikissa kauppapaikoissa**, päättää *Lontoo-seikkailuja* ja nostaa uusia *Lontoo-seikkailukortteja*, kunnes peli päättyy.

PELIN LOPPU JA PISTELASKU:

Peli päättyy, kun kaikki ovat passanneet **viimeisellä (V)** kieroksella. Laskekaa sen jälkeen pisteet.

1. **Matkapäiväkirja:** Pelaaja laskee yhteen päätkseen saatujen seikkailujen voittopisteet.
2. **Saapumiskortti:** Pelaajat, jotka ovat päässeet Lontooseen asti, lisäävät **saapumiskorttinsa** pisteet pisteisiinsä.
3. Jos käytitte Avustajat-moduulia, laskekaa mukaan Avustaja-korteista saadut voittopisteet.
4. **Etkö päässyt maaliin?** Pelaajat, jotka **eivät** päässeet *maaliin* Lontooseen, **vähentävät** pisteistään **viisi pistettä per kaupunki**, jonka **päässä** heidän pelinappulansa **on Lontoosta**. Matka lasketaan lyhimmän reitin mukaan.

Esimerkki: Pelin lopussa Antonian pelinappula on neljän kaupungin päässä Lontoosta, hänen täytyy vähentää tuloksestaan 20 voittopistettä (4 x 5).



Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten voittopisteitä. Jos useammalla pelaajalla on sama määrä pisteitä, pelin voittaa heistä se, jolla on enemmän kolikoita. Jos tilanne on tasan vielä tämänkin jälkeen, pelaajat jakavat voiton.

Vaihtoehtoinen sääntö – Katumarkkinat

Putiikkeja ja basaareja nousee joka kadunkulmaan.

Tämä sääntö tekee pelistä yksinkertaisemman, joten sitä kannattaa käyttää, jos mukana on vähän tottumattomampia tai hyvin eri-ikäisiä pelaajia. Voitte ostaa varusteita putiikeista ja basaareista joka kaupungissa, kaupungin merkin väristä tai muodosta välittämättä.

SANASTO:

Seikkailukorttien ja nopan symbolien selitykset

	Pelaaja heittää mustan pörssin noppaa kerran ja ottaa nopen näyttämän varusteen varastosta matkalaukuunsa.
	Pelaaja ottaa minkä tahansa yhden varusteen varastosta matkalaukuunsa.
	Pelaaja ottaa varastosta symbolin osoittaman määrän harmaita kolikoita.
	Pelaaja matkustaa laivalla ilmaiseksi seuraavaan kaupunkiin. Hänen ei tarvitse maksaa myöskään linjan lisämaksua.
	Pelaaja matkustaa junalla ilmaiseksi seuraavaan kaupunkiin. Hänen ei tarvitse maksaa myöskään linjan lisämaksua.
	Pelaaja matkustaa erikoisyydillä ilmaiseksi seuraavaan kaupunkiin. Hänen ei tarvitse maksaa myöskään linjan lisämaksua.
	Pelaaja matkustaa laivalla, junalla tai erikoisyydillä ilmaiseksi seuraavaan kaupunkiin. Hänen ei tarvitse maksaa myöskään linjan lisämaksua.

Sanomalehdet



Stormy Today

Jokainen pelaaja saa 12 harmaata kolikkoa.
Asettakaa kaksi kolikkoa pinoon *laivamatkakenttään*.
Laivamatkan hinta alkaa nyt kolmesta kolikosta.



The Broken Mirror

Jokainen pelaaja saa 12 harmaata kolikkoa.
Asettakaa kaksi kolikkoa pinoon *junamatkakenttään*.
Junamatkan hinta alkaa nyt kolmesta kolikosta.



The Foggy Journal

Jokainen pelaaja saa 13 harmaata kolikkoa.
Asettakaa kaksi kolikkoa pinoon *erikoisyyti-matkakenttään*.
Erikoisyytimatkan hinta alkaa nyt kolmesta kolikosta.



Good Times

Jokainen pelaaja saa 14 harmaata kolikkoa.



Santa Express

Jokainen pelaaja saa 11 harmaata kolikkoa.

Jokainen pelaaja heittää mustan pörssin noppaa kerran ja ottaa sen osoittaman varusteen matkalaukkuunsa.



The Independent

Jokainen pelaaja saa 12 harmaata kolikkoa.

Mustan pörssin hinta on koko kierroksen ajan aina tasan kaksi kolikkoa.



Sunday Express

Jokainen pelaaja saa 11 harmaata kolikkoa.

Tällä kieroksella voi matkustaa erikoiskyvylle myös junat- tai laivalinjoilla. Linjan lisämaksu on maksettava tavalliseen tapaan.



The Guardian

Jokainen pelaaja saa 12 harmaata kolikkoa.

Jos pelaaja haluaa matkustaa junalla, hänellä tulee olla revolveri matkalaukussaan. Tällä kieroksella revolvereita voi ostaa molemmista kauppapaikoista.



The Observer

Jokainen pelaaja joko

- Ottaa 13 harmaata kolikkoa ja palauttaa yhden varusteen matkalaukusta varastoon.

TAI:

- Ottaa 10 harmaata kolikkoa, jolloin hänen ei tarvitse palauttaa yhtään varustetta.

Jos pelaajan matkalaukku on tyhjä, hänen on valittava vaihtoehto b).

Avustajat (erillinen osa)

Huom! "Toiminnon sijaan" tarkoittaa, että pelaaja ei kyseisellä vuorollaan suorita mitään normaalista toimintoa.



Herkkä hatuntekijä Paul

Toiminnon sijaan: Pelaaja maksaa kaksi harmaata kolikkoa varastoon ja ottaa yhden hatun matkalaukuunsa.



Kokenut maailmanmatkaaja Leonard

Toiminnon sijaan: Pelaaja maksaa kolme harmaata kolikkoa varastoon ja voi matkustaa millä tahansa linjalla johonkin naapurikaupunkiin. *Linjan lisämaksu* täytyy maksaa.



Maaginen lastenhoitaja Maija (Mary)

Kerran kierroksen aikana toiminnon sijaan: Pelaaja laittaa yhden sateenvarjon matkalaukustaan varastoon suorittaakseen Matkusta-toiminnon. RHänen ei tarvitse maksaa *linjan lisämaksua*. Lopuksi pelaaja käentää Maija-avustajakortin kuvapuoli alas päin.



Rohkea taikuri Jill

Kerran kierroksen aikana toiminnon sijaan: Pelaaja vaihtaa minkä tahansa matkalaukussaan olevan varusteen johonkin toiseen varastosta. Lopuksi pelaaja käentää Jill-avustajakortin kuvapuoli alas päin.



Ketterä hypymestari Luigi

Kerran kierroksen aikana toiminnon sijaan: Pelaaja voi tehdä toisen vuoron välittömästi oman vuoronsa perään. Lopuksi pelaaja käentää Luigi-avustajakortin kuvapuoli alas päin.



Ovela pokerihai Albert

Mustassa pörssissä: pelaaja voi heittää noppaa **enintään kolme kertaa** ja saada yhden varusteen. Hänen täytyy jokaisen heiton jälkeen päättää, ottaako nopan osoittaman varusteen ja lopettaa heittämisen, vai heittääkö uudelleen. Pelaaja saa ottaa vain viimeksi heittämänsä heiton osoittaman varusteen.



Utelias partiopoika Alex

Aina kun pelaaja nostaa uusia seikkailukortteja, hän saa nostaa pakasta **kolme korttia** (kahden sijaan) ja pitää niistä yhden.



Haaveileva runoilijatar Amelie

Pelin lopussa: Pelaaja saa **ylimääräisiä pisteitä** matkapäiväkirjansa loppuun saatetuista seikkailuista. 1 voittopisteestä kolmesta seikkailusta, 2 neljästä, 4 viidestä jne.



Vahva apumies Jean

Pelaajalla on toinen matkalaukku, jonka hän voi laittaa varusteita.



Säälimätön revolverisankari Matilda

Pelin alussa pelaaja saa **kaksi revolveria**, jotka asetetaan Matilda-kortin päälle. Niitä käytetään samaan tapaan kuin matkalaukussa olevia varusteita. Kun molemmat revolverit on käytetty, Matilda-avustajakortti palautetaan laatikkoon. Matilda ei ole enää mukana tässä pelissä.

Passauslaatat (vain pelilauden B-puoli)



#1

Minä ensin!

Pelaaja ottaa aloittajamerkin. Hän aloittaa seuraavan kierroksen.



Uusiin seikkailuihin!

Pelaaja heittää nykyisen seikkailukorttinsa pois ja nostaa pakasta kolme uutta seikkailukorttia. Hän pitää yhden ja palauttaa loput nostopakan pohjalle kuvapuoli alaspäin.



X ➔

Näkemiin!

Pelaaja matkustaa erikoiskyydillä ilmaiseksi seuraavaan kaupunkiin. Hänen ei tarvitse maksaa myöskaän linjan lisämaksua.



2

Rahat tänne!

Pelaaja ottaa varastosta kaksi kolikkoa.



Mitä täällä on tarjolla?

Pelaaja heittää mustan pörssin noppaa kerran. Hän ottaa nopan osoittaman varusteen varastosta matkalaukuunsa.



Aika vaihtaa!

Pelaaja vaihtaa minkä tahansa matkalaukussaan olevan varusteen johonkin toiseen varastosta.



VAROITUS! Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. Värit ja yksityiskohdat saattavat poiketa kuvatusta. Säilytä tiedot myöhempää tarvetta varten..

ToyRock

Toyrock Oy, Lemminkäisenkatu 46,
20520 Turku, Finland. www.toyrock.fi

10+ 2-4 50'

SE

80 D A Y S

Res jorden runt på 80 dagar
av Emanuele Briano, inspirerad av Jules Verne



Dagboksanteckning 29.12. 1872: Jag fick precis höra om herr Phileas Foggs vanskinniga vad, nyheten sprider sig som en löpeld i London. Reformklubben, Robin Hood Society, alla talar om det. Den gåtfulla herr Fogg vill resa jorden runt på bara 80 dagar.

Vilken idé, vilken inspirerande utmaning! Denna händelse väckte min äventyrslystnad och gav bränsle åt min ambition. Jag kan göra det, jag kan slutföra utmaningen men ännu snabbare, ännu djärvare och ännu mer spektakulärt! Låt oss genast packa lite kläder. En revolver kan inte skada, några mynt, här är resväskan, men var är mitt paraly? Albert!

SPELINNEHÅLL:

60 kort, indelade i:



30 äventyrskort



8 London-
äventyrskort

10 assistentkort



3 ankomstkort



9 tidningskort



90 mynt, indelade i:
75 gråa mynt (värde 1)
10 gula mynt (värde 5)
5 vita fixmynt



16 linjeplattor



1 svarta
börsen-tärning



1 startmärke



6 passningsplattor



4 spelpjäser



4 karaktärstaylor



1 tvåsidigt
spelbräde (A+B)

1 spelmanual

SPELETS MÅL:

Detta spännande spel går ut på att resa jorden runt så snabbt som möjligt och återvända till London inom fem rundor och att under resans gång slutföra så många äventyr som möjligt och samla ihop segerpoäng och registrera dessa i den egna resedagboken.



SPELFÖRBEREDELSE

Spelupplägg för 3 spelare, spelbräde A:

Lösgör inför första spelet alla delar ur ramen med ett försiktigt tryck.

1. Placera **spelbrädet** mitt på bordet med önskad sida uppåt (tips: för det första spelet rekommenderar vi **sida A**).

2. Placera **svarta börsen-tärningen** på spelbrädets svarta börsen-fält.

3. Placera **fixmynten** på följande fält på spelbrädet beroende på hur många spelare som deltar:

- **2 spelare:** placera 1 fixmynt i **vartdera handelsfältet** (butik och basar) och i **varje resefält** (fartyg, tåg och **specialfärd**).
- **3 spelare:** placera 1 fixmynt i **vartdera handelsfältet** (butik och basar).
- **4 spelare:** **fixmynt** behövs inte i detta spel, sätt dem tillbaka i lådan.

4. Blanda alla **tidningskort** och placera 5 av dem med bildsidan nedåt på de angivna fälten på spelbrädet. Sätt resten av tidningskorten tillbaka i lådan.

5. Varje spelare väljer en **karakterstavla** och tar en **spelpjäs** i samma färg. Spelaren väljer vilken sida av karakterstavlorna hen vill spela med. Placera spelpjäserna på startpunkten **London** på spelbrädet.



5.

3.

6.

11.

5.

2





7.



6. Blanda de **30 äventyrskorten** väl och placera dem i en packe med bildsidan nedåt bredvid spelbrädet. Dela ut **2 äventyrskort** med bildsidan nedåt till var och en. Var och en **behåller 1** av korten. De äventyrskort som inte valdes sätts tillbaka under i kortpacken.

8.



7. Blanda de **8 London-äventyrskorten** och placera dem i en packe med bildsidan nedåt bredvid spelbrädet, intill målpunkten *London*.

8. Placera de **3 ankomstkorten** bredvid spelbrädet, intill målpunkten *London*.

9. Placera alla **tillbehör** och alla gråa och gula **mynt** som ett *allmänt lager* bredvid spelbrädet.

10. Placera fyra gråa mynt i tre staplar med 2/1/1 mynt på de angivna fälten i **jonglörens hörn**.

5.



11. Bestäm vem som börjar och får **startmärket** (*molnet*). Nästa spelare medsols får **1 grått mynt** från det *allmänna lagret*, följande spelare **2 gråa mynt** osv.

9.



Variant med B-sidan av spelbrädet:

Om ni spelar med **B-sidan**, av spelbrädet, gör följande förberedelser:

Blanda de **16 linjeplattorna** med bildsidan nedåt och placera dem i slumpmässig ordning på de angivna fälten för linjer på spelbrädet. Vänd dem sedan så att de har bildsidan uppåt.
Obs! Linjeplattorna förblir på dessa fält under hela spelet.



Ta fram **passningsplattan**, med bilden på **startmärket** , och placera den på det angivna fältet på spelbrädet. Blanda de övriga 5 passningsplattorna med bildsidan nedåt och placera dem på de angivna fälten, **en platta mer än antalet spelare som deltar i spelet**. Vänd dem sedan så att de har bildsidan uppåt. Sätt resten av passningsplattorna tillbaka i lådan.

Exempel: I ett spel med tre spelare används 5 passningsplattor = plattan med startmärket och ytterligare 4 platton. I ett spel med 4 spelare används alla passningsplattor.

Assistent-modul:

Om ni spelar med Assistent-modulen, gör dessutom följande förberedelser:

Blanda de **10 Assistentkorten**. Dela ut **2 kort** med bildsidan nedåt till varje spelare, var och en **behåller 1** av korten. Lägg de kort som inte valdes tillbaka i lådan.

Spelarna placerar Assistentkorten bredvid karaktärstavlorna. Assisteraterna ger spelaren ytterligare effekter och aktionsalternativ. En detaljerad förklaring av alla effekter och specialregler finns i *ordlistan* i slutet av spelmanualen.

Tips: Ta Assisteraterna med i spelet först när ni har lärt känna spelet bättre.



SPELETS GÅNG:

Spelet spelas i **fem runder (I-V)**. Varje runda består av tre faser:

Fas 1: ÖPPNA TIDNING

Fas 2: GENOMFÖRA AKTIONER

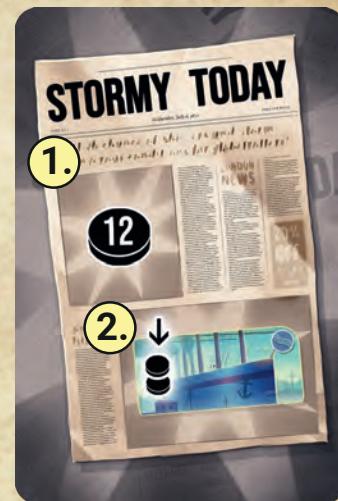
Fas 3: RUNDANS SLUT

Fas 1: ÖPPNA TIDNING

Nyheter! Nyheter! Läs nyheter och senaste nytt från hela världen! Vad mårne väntar er i denna runda?

Vänd på **tidningskortet** för den aktuella rundan och

1. ta **var och en** det angivna antalet **mynt** ur det **allmänna lagret**.
2. Flera tidningskort anger en **effekt** eller specialregel som gäller under den aktuella runden. *Obs!* En detaljerad förklaring av alla effekter och specialregler finns i *ordlistan* i slutet av spelmanualen.



Fas 2: GENOMFÖRA AKTIONER

Dags att ta sig vidare några meter – eller ändå först gå omkring på handelseplatserna? Vi ska se vad medspelarna gör...

I actionsfasen går spulturen medsols. Varje spelare utför **exakt 1 aktion** under sin tur tills ingen kan eller vill utföra aktioner. Det finns olika aktionsalternativ och var och en får fritt välja en aktion. Spelaren med **startmarken** utför alltid den första aktionen under runden.

Aktionsalternativ:

A-sidan av spelbrädet:

- A. Res
- B. Köp
- C. Jonglera
- D. Passa

B-sidan av spelbrädet:

- A. Res
- B. Köp
- C. -
- D. Passa och ta passningsplatta

E. Tillvalsaktioner

Spelaren kan också utföra önskat antal tillvalsaktioner före eller **efter** den egna aktionen.
(se punkt *Tillvalsaktioner*).

A. Res:

Spelbrädet visar världskartan med olika städer markerade samt både start- och målpunkten London, till vänster respektive höger på kartan. Alla städer är förbundna med olika linjer. Linjerna motsvarar spelets tre sätt att resa: **fartyg**, **tåg** eller **specialfärd**.



Om spelaren vill flytta sin spelpjäs från en stad till en annan, måste hen betala **resekostnader** genom att placera ett bestämt antal **mynt** på **resefältet** på spelbrädet.

Obs! Placera alltid endast gråa mynt på spelbrädet. De har värdet 1. Använd gula mynt (värde 5) endast till att köpa tillbehör. Gula mynt kan när som helst bytas mot gråa.



Hur många mynt måste spelaren betala?

Priset är alltid ett mynt mer än vad föregående spelare betalade för denna resa. Med andra ord betalar den första spelaren 1 mynt, den andra 2 mynt osv.

Viktigt: Placera mynten i **staplar** på det aktuella resefältet så att staplarna växer från vänster till höger. På så sätt ser ni enkelt hur mycket nästa spelare ska betala.

Sedan flyttar spelaren sin spelpjäs till nästa stad. Man kan också "resa bakåt" på det här sättet. Man kan endast göra en resa under en aktion.

Flera spelpjäser kan befina sig i samma stad samtidigt.

*Obs! Om det ligger ett vitt **fixmynt** i fältet, måste den första spelaren betala två mynt.*

Det kan finnas hur många som helst myntstaplar i resefälten!

Exempel: Antonia vill resa med tåg. Eftersom det redan finns tre myntstaplar (1/2/3) i tågfältet, måste hon betala 4 mynt. Hon placerar sina 4 mynt i en stapel till höger i fältet.



Linjekostnader:



För vissa linjer tillkommer **linjekostnader** som spelaren måste betala **utöver resekostnaderna**. Dessa kan bestå av **tillbehör** eller **mynt** och är angivna på linjerna på spelbrädet (**A-sidan**). På spelbrädets **B-sida** är linjekostnaderna angivna på **linjeplattorna**.



Viktigt: Linjekostnaderna ska **alltid** läggas tillbaka i det *allmänna lagret*, aldrig på spelbrädet.

Exempel: För att Antonia ska kunna resa med tåg måste hon också lägga en revolver ur sin resväskan i det allmänna lagret.

B: Köp:

Under spelets gång behöver spelarna flera **tillbehör**. Det finns **fem** olika tillbehör och de kan köpas i **två** olika **handelsplatser**:



Skor, hattar och rockar i **butiken**



Skor, revolvrar och paraplyer i **basaren**

Viktigt: För att spelaren ska kunna köpa ett tillbehör måste hens **spelpjäs** befina sig i en **stad med symbolen för den aktuella handelsplatsen**.



Om spelpjäsen befinner sig i en stad med **blå triangel**, kan spelaren göra inköp i **butiken**



Om spelpjäsen befinner sig i en stad med **röd kvadrat**, kan spelaren göra inköp i **basaren**



Om spelpjäsen befinner sig i en stad med en **tvåfärgad cirkel**, kan spelaren göra inköp i **båda handelsplatserna**

Dessutom måste spelaren betala ett visst antal **mynt** och placera dem i det aktuella **handelsfältet** på spelbrädet. Betalning som ovan:

Priset är alltid ett mynt mer än vad föregående spelare betalade för denna resa. Med andra ord betalar den första spelaren 1 mynt, den andra 2 mynt osv.

Viktigt: Placera mynten i **staplar** i det aktuella handelsfältet så att staplarna växer från vänster till höger. På så sätt ser ni enkelt hur mycket nästa spelare ska betala.

Spelaren tar därefter det aktuella tillbehöret från det *allmänna lagret* och placerar det i sin **resväskan**. Man kan endast köpa ett tillbehör under en aktion.

*Obs! Om det ligger ett vitt **fixmynt** i fältet, måste den första spelaren betala två mynt.*

Det kan finnas hur många myntstaplar som helst i handelsfälten.



Svarta börsen:

Som ett alternativ till butiken och basaren kan spelaren också köpa tillbehör på **Svarta börsen** och då har det ingen betydelse i vilken stad spelpjäsen befinner sig. Spelaren betalar som ovan och staplar mynten på spelbrädets Svarta börs-fält så att staplarna växer från vänster till höger. Därefter kastar spelaren svarta börs-tärningen **en gång** och tar det tillbehör som tärningen anger ur det *allmänna lagret* och sätter det i sin resväskan. Om spelaren kastar **jokern** , kan hen ta vilket tillbehör som helst.

Resväskan:

Alla tillbehör spelaren får ska placeras i resväskan på den egna karaktärstavlan enligt följande regler:

- 🎩 Spelaren kan vrida och vända på tillbehören enligt eget val.
- 🎩 Tillbehören får inte sticka ut över resväskans kanter.
- 🎩 Tillbehören får inte överlappa varandra, utan ska ligga bredvid varandra.
- 🎩 Spelaren kan när som helst arrangera om innehållet i resväskan.
- 🎩 Spelaren kan när som helst avlägsna ett tillbehör ur sin resväskan och lägga det tillbaka i det *allmänna lagret*.
- 🎩 Erhållna mynt placeras **inte** i resväskan utan bredvid karaktärstavlan.



C. Jonglera (endast A-sidan av spelbrädet):

Spelaren tar en **myntstapel** från något av *jonglörsfälten* på spelbrädet.

D. Passa:

Om spelaren inte kan eller vill utföra någon aktion passar hen, dvs. står över sin speltur, och kan inte längre fortsätta den aktuella rundan. Först nästa runda kan spelaren följande gång utföra aktioner.

A-sidan av spelbrädet:

Den första spelaren som passar får startmärket.



B-sidan av spelbrädet:

Om spelaren passar tar hen en **passningsplatta** från spelbrädet, inklusive eventuella mynt (se *Rundans slut*), placerar plattan framför sig och utför effekten **omedelbart**. Undantag: under den sista (V) runden tas **inte** någon passningsplatta.



Observera: Tar ingen startmärket-passningsplattan, förblir startmärket hos den spelare som har det.

En detaljerad förklaring av passningsplattornas alla effekter finns i *ordlistan* i slutet av spelmanualen.

E. Tillvalsaktioner:

På sin speltur kan spelaren också utföra önskat antal **tillvalsaktioner före** eller **efter** den egna aktionen. Dessa är: *Slutföra ett äventyr* och *Leta efter nya äventyr*.

Äventyrskortens uppbyggnad:

Alla äventyrskort är uppbyggda på samma sätt.

a) Kortets **vänstra** sida visar **villkoren** som spelaren måste uppfylla för att kunna *slutföra* ett äventyr. Den övre delen visar den **stad** där speljäsen måste befina sig när äventyret slutförs. Den nedre delen visar vilka **tillbehör** och/eller hur många **mynt** detta kräver.

b) Den **högra** sidan visar en **resedagboksanteckning**, de **segerpoäng** denna ger samt eventuell **bonus**.



Exempel: För att Antonia ska kunna slutföra detta äventyr måste hennes speljäs befina sig i en stad med blå triangel, och hon måste lämna tillbaka en rock och en revolver till det allmänna lagret. Hon måste omedelbart använda bonusen (kasta svarta börsen-tärningen en gång). Vid spelets slut är detta äventyr värt 3 segerpoäng.

Slutföra ett äventyr:

Om spelaren uppfyller **villkoren** i sitt aktuella äventyrskort, lämnar hen tillbaka alla de tillbehör och/eller mynt som krävs till det *allmänna lagret*. Sedan genomför spelaren följande steg i denna ordning:

1. Använder **bonussen** om kortet anger det. **Viktigt:** Bonusen måste alltid användas **omedelbart!** (**Segepoängen** beräknas däremot först vid spelets slut).
2. Placerar äventyrskoret under sin karaktärstavla så att endast kortets högra halva är synlig. Om spelaren slutför flera äventyr under spelets gång, placerar hen varje kort under det föregående så att det alltid är kortets högra halva som är synlig. Tillsammans bildar dessa spelarens **resedagbok**.
3. Lyfter **två nya äventyrskort** ur packen, ser på dem och **behåller det ena**. Det andra lägger spelaren tillbaka underst i kortpacken.



Leta efter nya äventyr:

Om spelaren inte är nöjd med sitt nuvarande äventyrskort får hen lyfta **två nya äventyrskort** ur kortpacken efter att ha betalat **två gråa mynt** till det *allmänna lagret*. Spelaren behåller det ena kortet och placerar det andra underst i kortpacken. Spelaren kan alltid ha endast ett äventyrskort på handen.

Fas 3: RUNDANS SLUT

När alla har passat är aktionsfasen slut. Gå igenom följande steg efter rundorna I–IV:

1. Lägg alla mynt från alla *rese- och handelsfält* (inklusive svarta börsen) tillbaka i det *allmänna lagret* (men **inte** vita fixmynt).
2. Avlägsna *tidningskortet* med bildsidan uppåt ur spelet.
3. Om Assistent-modulen ingick i spelet vänder varje spelare de Assistentkort hen använt så att de igen har bildsidan uppåt.
- 4.

A-sidan av spelbrädet:

Fyll jonglörens tomma fält med gråa mynt från det *allmänna lagret* så att det igen finns tre staplar där (2/1/1).

B-sidan av spelbrädet:

Placera **1 grått mynt** från det *allmänna lagret* på de två återstående *passningsplattorna* (även om det finns mynt från tidigare runder på plattorna).

Lägg sedan tillbaka de *passningsplattor* ni använt på de angivna fälten på spelbrädet.

5. Inled en ny runda med **fas 1**.

Ankomst till London:

Viktigt: Spelaren måste ha **minst 4 slutförda äventyr** i sin resedagbok innan hen får resa in i **målpunkten London**.



När spelaren anländer till **målpunkten London**, gör hen följande:

- Bland de tillgängliga **ankomstkorten** tar spelaren kortet med det högsta segerpoängvärdet.
- Lägger sitt nuvarande äventyrskort med bildsidan nedåt underst i kortpacken och tar i stället **2 London-äventyrskort**, väljer det ena och lägger det andra underst i packen.

Efter detta får spelaren inte längre utföra *res*-aktionen under resten av spelet. Alla andra aktioner är däremot fortfarande tillgängliga. I **målpunkten London** får spelaren göra inköp i **alla handelsplatser**, slutföra **London-äventyr** och lyfta nya **London-äventyrskort**, tills spelet är slut.

SPELETS SLUT SAMT POÄNGRÄKNING:

Spelet slutar när alla har passat under den **sista (V) rundan**. Nu räknas poängen.

1. Resedagbok: Spelaren räknar ihop **segerpoängen** för de slutförda äventyren.
2. Ankomstkort: De spelare som har kommit ända till London räknar in poängen på sitt **ankomstkort**.
3. Om ni använder Assistent-modulen, räkna in segerpoängen på Assistent-korten.
4. *Kom du inte i mål?* Spelare som **inte** kom fram till **målpunkten** London, måste **dra av 5 poäng för varje stad** som deras spelpjäs står från **London**. Avståndet räknas enligt den kortaste vägen.

Exempel: Vid spelets slut står Antonias spelpjäs fyra städer från London och hon måste därför dra av 20 segerpoäng (4 x 5) från sitt resultat.



Spelaren med flest segerpoäng totalt vinner. Har flera spelare samma resultat, vinner spelaren med flest mynt. Om det fortfarande står jämnt mellan flera spelare, delar alla spelare med samma resultat på segern.

Alternativ regel – Gatumarknad

Butiker och basarer dyker upp i varje gathörn.

Denna regel gör spelet enklare, så den kan vara lämplig om det bland deltagarna finns mindre vana spelare eller spelare i mycket olika åldrar. Spelarna kan köpa tillbehör i butiker och basarer i varje stad, oberoende av färgen eller formen på stadens symbol.

ORDLISTA:

Förklaringar till symboler på äventyrskort och tärning

	Spelaren kastar svarta börs-tärningen en gång och tar det tillbehör som tärningen anger ur det <i>allmänna lagret</i> och sätter det i sin resväcka.
	Spelaren tar ett tillbehör, vilket som helst, ur det <i>allmänna lagret</i> och sätter det i sin resväcka.
	Spelaren tar det antal gråa mynt som symbolen anger ur det <i>allmänna lagret</i> .
	Spelaren reser gratis med fartyg till nästa stad. Hen behöver inte heller betala linjekostnader.
	Spelaren reser gratis med tåg till nästa stad. Hen behöver inte heller betala linjekostnader.
	Spelaren reser gratis med specialfärd till nästa stad. Hen behöver inte heller betala linjekostnader.
	Spelaren reser gratis med fartyg, tåg eller specialfärd till nästa stad. Hen behöver inte heller betala linjekostnader.

Tidningar



Stormy Today

Varje spelare får 12 gråa mynt.
Placera två mynt i stapel på fältet *fartygsresa*.
Priset på en fartygsresa börjar nu från 3 mynt.



The Broken Mirror

Varje spelare får 12 gråa mynt.
Placera två mynt i stapel på fältet *tågresan*.
Priset på en tågresan börjar nu från 3 mynt.



The Foggy Journal

Varje spelare får 13 gråa mynt.
Placera två mynt i stapel på fältet *specialfärd*.
Priset på en specialfärd börjar nu från 3 mynt.



Good Times

Varje spelare får 14 gråa mynt.



Santa Express

Varje spelare får 11 gråa mynt.

Varje spelare kastar svarta börs-tärningen en gång och tar det tillbehör som tärningen anger ur det allmänna lagret och sätter det i sin resväskan.



The Independent

Varje spelare får 12 gråa mynt.

Priset för svarta börsen är alltid exakt 2 mynt under hela rundan.



Sunday Express

Varje spelare får 11 gråa mynt.

Under denna runda kan man använda specialfärd också för tåg- eller fartygsresor. Linjekostnader måste betalas som vanligt.



The Guardian

Varje spelare får 12 gråa mynt.

Om spelaren vill resa med tåg, måste hen ha en revolver i sin resväskan. Under denna runda kan man köpa revolvrar i båda handelsplatser.



The Observer

Varje spelare kan antingen

a) ta 13 gråa mynt och lägga ett tillbehör från sin resväskan tillbaka i det allmänna lagret.

ELLER:

b) ta 10 gråa mynt utan att lämna tillbaka något tillbehör.

Om spelaren inte har några tillbehör i sin resväskan måste hen välja alternativ b).

Assisterterna (modul)

Obs! "Som aktion" betyder istället för spelarens normala aktion.



Paul, den känsliga hattmakaren

Som aktion: Spelaren betalar 2 gråa mynt till det *allmänna lagret* och sätter 1 hatt i sin resväskan.



Leonard, den erfarna världsresenären

Som aktion: Spelaren betalar 3 gråa mynt till det *allmänna lagret* och kan resa på vilken linje som helst. Linjekostnaden måste betalas.



Mary, den magiska barnskötaren

En gång per runda som aktion: Spelaren sätter 1 paraply ur sin resväskan i det *allmänna lagret* för att genomföra en Res-aktion. Hen behöver inte betala *linjekostnader*. Spelaren vänder sedan på assistent-kortet Mary så att det ligger med bildsidan nedåt.



Jill, den djärva trollkonstnären

En gång per runda som aktion: Spelaren byter vilket tillbehör som helst i sin resväskan mot ett annat i det *allmänna lagret*. Spelaren vänder sedan på assistent-kortet Jill så att det ligger med bildsidan nedåt.



Luigi, den flinka sportmästaren

En gång per runda som tillvalsaktion: Spelaren kan genast utföra en andra aktion under sin speltur. Spelaren vänder sedan på assistent-kortet Luigi så att det ligger med bildsidan nedåt.



Albert, den listiga pokerhajen

På svarta börsen: spelaren får kasta tärning **högst tre gånger** för att få 1 tillbehör. Spelaren måste efter varje kast besluta om hen ska ta det tillbehör som tärningen anger och sluta kasta eller om hen ska kasta på nytt. Spelaren får endast ta det tillbehör som det sista tärningskastet anger.



Alex, den nyfikna scouten

Varje gång spelaren lyfter nya äventyrskort, får hen lyfta **3 kort** från packen (i stället för 2) och behåller ett av dem.



Amelie, den drömmade dikterskan

Vid spelets slut får spelaren **extra poäng** för slutförda äventyr i sin resedagbok. 1 segerpoäng för tre äventyr, 2 för fyra, 4 för fem osv.



Jean, den starka hjälpkarlen

Spelaren har en andra resväcka som ger extra utrymme för tillbehör.



Matilda, den skoningslösa revolverhjälten

I början av spelet får spelaren **2 revolvrar**, som ska placeras på assistent-kortet Matilda. Spelaren får använda dem på samma sätt som tillbehör i resväskan. När spelaren har använt båda revolvrarna ska assistent-kortet Matilda läggas tillbaka i lådan. Matilda är inte längre med i resten av spelet.

Passningsplattor (endast B-sidan av spelbrädet)



Jag först!

Spelaren tar startmärket. Hen inleder nästa runda.



Mot nya äventyr!

Spelaren lägger sitt nuvarande äventyrskort med bildsidan nedåt underst i kortpacken och tar i stället 3 nya äventyrskort. Hen väljer ett och lägger de andra med bildsidan nedåt underst i kortpacken.



Hej då!

Spelaren reser gratis med specialfärd till nästa stad. Hen behöver inte heller betala linjekostnader.



Hit med pengarna!

Spelaren tar 2 mynt ur det *allmänna lagret*.



Vad har ni för erbjudanden?

Spelaren kastar svarta börsen-tärningen en gång. Hen tar det tillbehör som tärningen anger ur det *allmänna lagret* och sätter det i sin resväска.



Dags för ett byte!

Spelaren byter vilket tillbehör som helst i sin resväска mot ett annat i det *allmänna lagret*.



VARNING! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningsrisk. Färger och detaljer kan skilja sig från beskrivningen. Spara informationen för senare behov.

ToyRock

Toyrock Oy, Lemminkäisenkatu 46,
20520 Turku, Finland. www.toyrock.fi