

80 日間世界一周

3-6 人用

対象年齢：10 歳以上

訳者：COQ

ゲーム概要

ジュール・ヴェルヌの有名な小説と同じく、プレイヤーは 20 世紀初頭のロンドンで世界旅行に関する賭けに参加します。それは、80 日間で世界一周を成し遂げたものが勝利するという賭けです。この偉業を達成するために、プレイヤーは鉄道や船を利用して各地を旅します。この時、気球や象を利用することで旅を急ぐことが出来るかもしれません。しかし、仕事熱心な探偵がプレイヤーの邪魔をします。また、思いもよらぬイベントが、プレイヤーの手助けになるかもしれません。

ゲームの勝者

最も早くロンドンに戻ってきたプレイヤーの勝利です。

内容物

ゲームボード 1

人型駒 6

タイムマーカー 6

賭けタイル 6

金貨 24

ボーナスチップ 18

スタートプレイヤーマーカー 1

サイコロ 1

探偵駒 1

イベントカード 15

旅カード 60 (列車カード 30 : 2-6、船カード 30 : 4-8)

注意：初めてプレイするときは 3-5 人でプレイすることをお勧めします。ゲームのルールに慣れていないと 6 人プレイはとても時間がかかります。ゲームのルールに慣れてきたら、巻末にある追加ルールを使用して、二人で遊んでみるのも良いでしょう。

ゲームの準備

- ・ 初めてゲームをする前に、タイルとチップを注意深く型紙からはずします。
- ・ ボーナスチップ 18 枚を裏向きにして良く混ぜます。ボーナスチップをロンドン以外の

全ての都市のボーナスチップ置き場に配置した後、全てのボーナスチップを表向けます。

(各都市に青と赤のボーナスチップを1つずつ配置してください)

- ・ 各プレイヤーは自分の色を選び、その色の(人型駒、タイムマーカー、賭けタイル)を取得します。各プレイヤーは自分の人型駒をロンドンに置き、タイムマーカーをタイムトラックの「80/0」に置きます。賭けタイルは自分の前に置き、ゲーム中誰がどの色のプレイヤーかわかるようにします。
- ・ 探偵駒を **Brindisi** に置きます。
- ・ 60枚の旅カードを良く混ぜ、裏向きの山にして3枚ずつ各プレイヤーに裏向きのまま配ります。残りの山はゲームボード上のカード置き場に置いておきます。
- ・ 15枚のイベントカードを裏向きにして良く混ぜ、裏向きの山にしてゲームボード上のカード置き場に置いておきます。
- ・ 各プレイヤーは金貨1枚ずつを受け取り、残りはゲームボードの隣にまとめて置いて銀行とします。サイコロもゲームボードの隣に置いておきます。
- ・ プレイを開始するプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを受け取り、準備完了です。

ゲームのプレイ

注意：最初に、最も重要な「ゲームのスタート」と「ゲームの終了」について記載し、その後、その他のルールについて記載します。どちらもプレイに重要なルールです。

ラウンドのプレイ

ゲームはラウンド制で進んでいきます。ラウンドの最初に、スタートプレイヤーは旅カードの山から、プレイ人数に応じてカードを引き、ゲームボード上のアクショントラックに配置します。

- ・ 3人プレイ時 4枚
- ・ 4人プレイ時 5枚
- ・ 5、6人プレイ時 6枚

引いたカードは引いた順番にアクショントラックの左から並べていきます。

次に、スタートプレイヤーは今置いたカードの中から、自分の手札に加えるカードを選びます。カードを選んだ後、手番を行い、旅を進めます。スタートプレイヤーの手番が終了したら、時計回りにプレイを続けます。全員の手番が終わったら1ラウンド終了です。

手番

プレイヤーは以下のように手番を行います。

- ・ 旅カードを手札に加える。
- ・ 加えた旅カードの置かれていたアクショントラックのマークに対応したアクションを行う。

- ・ 次の都市へ移動するか、その場に留まるか選択する。
- ・ 探偵の邪魔により、2日間浪費する。
- ・ 手札が6枚より多い場合、手札を捨てて6枚にする。

<旅カードを手札に加える>

手番の最初に、手番のプレイヤーはアクショントラックに並べられたカードのうちどれか一つを選んで手札に加えなければなりません。ただし、スタートプレイヤーはアクショントラックに並んだカードのうち「次のラウンドのスタートプレイヤー」に置かれたカードを選ぶことは出来ません。

<アクションの実行>

それぞれのカードは置かれているアクショントラックのマークによってアクションが出来るようになっています。アクションを行うか行わないかはプレイヤーの自由です。アクションには以下のようなものがあります。

プレイヤーは金貨を1枚、銀行から獲得します。

プレイヤーはこの手番で移動する場合、気球を利用することが出来ます。

プレイヤーはイベントカードの山札の一番上のカードを一枚引きます。

プレイヤーは探偵駒をロンドン以外の都市に移動させます。

プレイヤーはスターティングプレイヤーマーカーを受け取り、次のラウンドのスターティングプレイヤーとなります。もしも、このアクションが実行されない場合、スタートプレイヤーは現在スターティングプレイヤーだったプレイヤーの左隣に移動します。

プレイヤーは旅カードを交換することが出来ます。この場合、プレイヤーは3枚まで自分の手札から旅カードを捨て、同じ枚数だけ旅カードの山札を引きます。

(プレイヤー人数ごとの追加ルール)

5人、6人プレイ時：5人もしくは6人でプレイする時にのみ、全てのアクションが実行されることとなります。

6人プレイ時：ラウンドの最後に（6番目に）手番を行うプレイヤーは、アクショントラックにあるカードを取る代わりに、旅カードの山札の一番上のカードを取ることが出来ます。この場合、アクションを行うことは出来ません。

3人プレイ時：「次のラウンドのスターティングプレイヤー」のアクションは行われません。スターティングプレイヤーは自動的に左隣のプレイヤーに移動します。

<次の都市への移動>

- ・ 各ラウンドでプレイヤーは一つ隣の都市へ移動することが出来ます。（もしも、プレイ

ヤーがイベントカード「コネクション」のイベントカードを使用した場合、そのプレイヤーは2つ隣の都市まで移動することが出来ます。

- ・ 移動したいプレイヤーは、今居る都市から矢印に従って人型駒を移動させます。その際、プレイヤーは自分の手札からゲームボードに記載されている種類と枚数の旅カードを出し、捨て札としなければなりません。(例：ロンドンからパリへの移動には、船カード1枚と列車カード1枚が必要です。ニューヨークからロンドンへの移動には、船カード2枚と列車カード1枚が必要です。)
- ・ 移動のために手札から出したカードの数字の合計が移動にかかる日数となります。移動にかかった日数分だけ自分のタイムマーカーを進めます。(例：プレイヤーがロンドンからパリに移動するために、船カードの7と列車カードの3を出した場合、タイムマーカーを10マス勧めます)
- ・ プレイヤーが船カードもしくは列車カードが2枚必要な区間を移動する際、同じ数字のカードを出すことが出来た場合、乗り換えの必要が無いとみなされ、旅にかかる日数は1枚分の数字でよいこととなります。(例：プレイヤーはスエズからボンベイに移動する際、船カードの8を2枚出しました。同じ数字のカードが2枚なので移動にかかる日数は一枚分の8日となります。もしも、プレイヤーの出したカードが4と5の船カードの場合、移動にかかる日数は9日(4+5)となります。)
- ・ 乗り換え無しの移動日数の節約は同じ種類のカードでのみ発動します。(例：プレイヤーが船カードの4と列車カードの4を出して移動した場合、移動にかかる日数は8日となります。)
- ・ ニューヨークからロンドンのように船カード2枚、列車カード1枚を使用して移動する場合、乗り換え無しの特典ルールが発動するのは船カードについてのみです。

<探偵による邪魔>

- ・ 手番の最後に自分の人型駒がいる都市に探偵駒がある場合、探偵と話しをするため2日分タイムマーカーを進めなければなりません。(重要：このイベントは手番の最後に同じ都市にいた場合に発生します。移動した先の都市でも留まった都市でも起こりえます)
- ・ 自分の手番が始まった時に自分の人型駒と探偵駒が同じ都市にいたとしても、その手番で自分の駒を他の都市に移動させれば、探偵による邪魔ははりません。
- ・ 自分の手番でない時に探偵が自分の人型駒がいる場所に移動してきた場合も、探偵による邪魔ははりません。

<手札を6枚にする>

自分の手番の最後に、プレイヤーは自分の手札を数えます。もしも手札が6枚よりも多い場合(旅カードとイベントカードの合計)、プレイヤーは好きな手札を捨て、6枚にしなけ

ればなりません。

一人の手番が終わったら、左隣のプレイヤーがアクショントラックに残っているカードを取るところから手番を開始します。

<ラウンドの終了>

全てのプレイヤーが時計周りに手番を 1 回ずつ行ったら、ラウンドが終了します。次のラウンドのスターティングプレイヤーはアクショントラックに残っているカードを捨て札とし、新たにカードを配置します。(6 人プレイ時はアクショントラックにカードは残っていないはずです)

もしも、旅カードの山札が無くなった場合は、捨て札をよく切り、新たな山札としてください。

<ゲームの終了>

- ・ 3~5 人プレイ時は最後から 2 番目のプレイヤーがロンドンに到達したら、そのラウンド終了時にゲームが終了します。最後のプレイヤーもそのラウンド中にロンドンに到達することが出来れば、勝者となる権限があります。もしもロンドンに到達していなければ、そのプレイヤーの日数が幾ら少なくても勝者にはなれません。
- ・ 6 人プレイ時は 4 人のプレイヤーがロンドンに到達した場合、そのラウンド終了時にゲームが終了します。

<ゲームの勝者>

- ・ 80 日以内にロンドンに到達したプレイヤーのうち最も少ない日数で旅を終えたプレイヤーが勝者です。同じ日数で旅を終えたプレイヤーが複数居る場合、先にロンドンに到達したプレイヤーが勝利します。
- ・ もしも 80 日以内にロンドンに到達できたプレイヤーが一人も居ない場合、日数に係わらず、最初にロンドンに着いたプレイヤーが勝利します。

<その他のルール>

気球による移動

- ・ 気球の絵のアクショントラックからカードを獲得したプレイヤーは、その手番の移動を気球で行うことができます。
- ・ プレイヤーが気球のイベントカードを使用した場合も同様です。
- ・ 一人のプレイヤーが 1 回の手番で使用できる気球は 1 つだけです。1 回の手番でアクションとイベントカードを両方使用することは出来ません。

- ・ 気球を使用する場合でも、プレイヤーは移動に必要な手札を出さなければなりません。
- ・ 出した旅カードのどれか一つを気球カードに置き換えることができます。この時、旅にかかる日数はサイコロ振って出た目になります。(1-6のどれかになります)
- ・ もしも、サイコロの目が気に入らない場合は、金貨一枚を支払って、サイコロを振りなおすことができます。金貨を支払える限り何度でもサイコロ振ることができますが、以前の目に戻ることは出来ません。(例：香港から横浜へ移動する際、プレイヤーは列車カードの4と船カードの7を出し、この移動に気球を使用することを宣言しました。プレイヤーは船カードの7を気球に変更し、サイコロを振ります。サイコロの目は5で7よりは小さい目ですが、満足がいかなかったので、金貨1枚を支払って、サイコロを振りなおすことにしました。2度目のサイコロ目は6でした。プレイヤーはさらに金貨1枚を支払って、サイコロを振りました。3度目のサイコロの目は2でした。この目に満足したので、タイムマーカーを6(4+2)日分進めました。)
- ・ 2枚の船カードや列車カードを使用する区間で気球を使用しても、気球に変更できるカードは一枚だけです。(例：スエズからボンベイに移動する際、プレイヤーは2枚の船カードを必要とします。プレイヤーは船カードの5と8を出し、気球の使用を宣言し、船カードの8を気球に変更しました。サイコロの目は5でしたので、プレイヤーはタイムマーカーを10日分(5+5)進めます。)
- ・ もしも気球の日数と旅カードの日数が同じでも移動にかかる日数を節約することは出来ません。気球は船でも列車でもないので乗り換えが必要なのです！

<特別な移動>

ボンベイからカルカッタへの移動区間には船カードのマークも列車カードのマークもありません。この区間を移動するプレイヤーは旅カードを出さずに自分の駒を移動することができます。

- ・ 象を使用しない場合、この移動にかかる日数は12日です。
- ・ イベントカードの「象」を使用する場合、サイコロを一度振りその目に6を足した数字が移動にかかる日数となります。つまり、最大5日間日数を節約することができます。また、気球と同じように、金貨1枚を支払うことによりサイコロの振りなおしが出来ます。
- ・ この区間でもプレイヤーは「オファー」や「コネクション」のイベントカードを使用することができます。
- ・ この区間では気球を使用することは出来ません。

香港から横浜への移動では、プレイヤーは2つのうち1つのルートを選ぶことができます。船カードを2枚使用するルートもしくは、船カード1枚と列車カード1枚を使用するルートです。

横浜からはサンフランシスコへ移動することになります。

<ボーナスチップ>

- ・ ロンドン以外の都市ではゲームの始めに配置したボーナスチップを獲得するチャンスがあります。
- ・ 各都市に初めて到達したプレイヤーは、その都市において赤のボーナスチップのアクションを行うことができます。
- ・ 各都市に最も遅く到達したプレイヤーは、その都市において青のボーナスチップのアクションを行うことができます。
- ・ もしもアクションを行わなかったとしても、ボーナスチップは表向けて情報を開示します。(イベントカードのアクションの場合、アクションを行わないことがしばしばあります)

ボーナスチップ

- ・ 金貨を1枚得ることが出来る。
- ・ 旅カードを旅カードの山札の一番上から一枚引くことが出来る。
- ・ イベントカードをイベントカードの山札の一番上から一枚引くことが出来る。
- ・ ボーナスタップを獲得したプレイヤー以外のプレイヤーは1日消費したことになり、それぞれのタイムマーカーを1日分進める。

<イベントカード>

- ・ アクショントラックもしくはボーナスチップのアクションによって、プレイヤーはイベントカードを引くことができます。引いたイベントカードのうち青いカード以外のカードは手札に加えることができます。
 - ・ プレイヤーは自分の手番に何枚でもイベントカードを使用することができます。同じ手番で引いたイベントカードをすぐに使用することも出来ますし、あとで使用するために手札に加えてもかまいません。
 - ・ イベントカードの中には2枚の特別な青いカード「ディレイ」と「ストーム」があります。これらのカードを引いたプレイヤーはカードを手札に加えることは出来ません。そして、これらのカードの内容を全員に知らせ、効果を適用します。
 - ・ 「ディレイ」と「ストーム」の効果は1もしくは2日の消費です。
 - ・ イベントカードを手札に持っているプレイヤーは直ちにイベントカードを捨てなければなりません(イベントカードを使用することは出来ません)。
 - ・ 15枚のイベントカードを全てまぜ、新たな山札とします。
- (注意：イベントカードをあまり長く手札に持っておくと、使わないうちに手放すことになります。あなたが引かなくても誰かが青いイベントカードを引くかもしれません)

その他のイベントカードの補足事項

- ・ 「特急列車」「潜水艦」:複数のカードを必要とする区間でのみ使用できます。この場合、日数を変更できるのは一枚分のみとなります。
- ・ 「王女」:捨て札の一番上のカードと同じ効果を発揮します。捨て札に何も無い場合は使用することが出来ません。
- ・ 「結合」:都市を移動後、このカードを使用することによってもう一度移動することが出来ます。

<金貨>

- ・ 各プレイヤーは1枚の金貨を持ってゲームをスタートします。その後、アクションを経て金貨をさらに獲得することが出来ます。イベントカードの「象」を使用しなかった場合、このカードによって金貨を1枚手に入れることが出来ます。(銀行に金貨がなくなった場合、金貨を獲得することは出来ません)
- ・ 金貨は気球や象を使用した時、サイコロを振りなおす際に使用することになるでしょう。
- ・ 手番中、金貨を2枚支払うことによって、旅カードかイベントカードを山札の一番上から一枚引くことが出来ます。

<ロンドンへの到達>

- ・ ロンドンへの到達者が出た後のラウンドでは、各ラウンドの最初に未到達のプレイヤーのタイムマーカーが1日分進みます。
- ・ ラウンド開始時、ロンドン未到達のプレイヤーは自分のタイムマーカーを1日分進めてください。複数のプレイヤーがロンドンに到達していても、タイムマーカーを進めるのは1日分だけです。
- ・ ロンドンに到達したプレイヤーは自分の賭けタイルをロンドンに置きます。次に到達したプレイヤーは自分の賭けタイルを既に置かれている賭けタイルの下に置きます。こうして、ロンドンに到達した順番を明確にします。
- ・ ロンドンに到着したプレイヤーは手札を裏向きにして捨て札とします。
- ・ 既にロンドンに到達しているプレイヤーには、ボーナスチップやイベントカードによる日数の消費は適用されません。ロンドンに到達した時のタイムマーカーの示す日数がそのプレイヤーのスコアとなります。
- ・ 80日を経過して旅をする場合、そのままタイムマーカーを進めて数えていき、80を足して計算します。
- ・ ロンドン到達者が出た後のラウンドは、ラウンド初めに旅を続けているプレイヤーの人数によって最初に配置する旅カードの枚数を変更してください。

2人:旅カード3枚

3人:旅カード4枚

4人：旅カード5枚

5人：旅カード6枚

(注意：旅を続けるプレイヤーが残り二人となった場合、探偵が動くのはイベントカードによってのみです。なぜなら、探偵のアクショントラックにカードが並ばなくなるからです。)

<2人用ヴァリエーション>

2人でプレイするときは以下のように行います。

- ・ 「コネクション」のイベントカードをゲームから取り除きます。
- ・ 各ラウンドの最初にアクショントラックに並べるカードは3枚です。
- ・ スタートプレイヤーは交互に担当します。
- ・ どちらかがロンドンに到達したらゲーム終了です。
- ・ ロンドンに到達したプレイヤーの日数が80日以内なら、そのプレイヤーの勝利です。
- ・ ロンドンに到達したプレイヤーの日数が80日よりも多ければ、もう一方のプレイヤーが勝利します。
- ・ 同じラウンドで同時にゴールした場合、日数の少ないほうが勝利します。これも同点の場合、金貨を多くもつほうが勝利します。

(注意：2人プレイではテンポがとても早くなります。1つ以上滞在都市が離れてしまうと追いつくのは難しくなるでしょう)

イベントカードサマリー – In 80 Tagen um die Welt		
Ablenkung	陽動作戦	このカードをプレイすれば、手番の終了時に探偵と同じ都市に滞在していても日数を消費しなくて済む。
Angebot	旅券提供	このカードを使用すると、都市間の移動に旅カードを使用しなくて済みます。消費する日数は10日です。
Ballon	気球	都市間移動に必要な旅カードと一緒に出します。好きなカードの消費日数をサイコロの目に変換することが出来ます。
Beziehung	結合	通常通りに旅カードを使用し、2回移動することが出来ます。
Detektiv	探偵	探偵をロンドン以外の好きな都市に移動することが出来ます。
Elefant (3枚)	象	ボンベイ-カルカッタ間を移動する際、消費日数を6+サイコロの目にすることが出来ます。使用しない場合、金貨を1枚得ることが出来ます。
Gelegenheit	機会	列車カード2枚もしくは船カード2枚の区間を移動する際、消費する日数を2枚のうち数字の大きいほうの一枚の日数のみとします。
Prinzessin	王女	捨て札の一番上のカードと同じ効果を使用することが出来ます。

Propellerzug	プロペラ推進	列車カードと一緒に使用します。適用した列車カードの数字に係わらず、消費する日数は1日となります。
Unterseeboot	潜水艦	船カードと一緒に使用します。適用した船カードの数字に係わらず、消費する日数は3日となります。
Wechsel	交換	旅カードをアクショントラックから獲得する前に使用します。2枚の旅カードの位置を交換することができます。
青いカード		
Unwetter	嵐	各プレイヤーは直ちに2日消費します。全てのイベントカードを回収し、良く混ぜて山札とします。
Verzögerung	遅延	各プレイヤーは直ちに1日消費します。全てのイベントカードを回収し、良く混ぜて山札とします。