

80 DAYS

PL

Pełna przygód podróż dookoła świata

Autor: Emanuele Briano, zainspirowany książką Juliusza Verne'a.

Wpis w dzienniku z 29 grudnia 1872 roku: Właśnie dowiedzieliśmy się o tym szalonym zakładzie pana Phileasa Fogg. Wiadomość z ostatniej chwili roznosi się teraz po całym Londynie. Reform Club, Robin Hood Society, wszyscy o tym mówią... W ciągu zaledwie 80 dni on, ten zagadkowy pan Fogg, chce odbyć podróż dookoła świata.

Cóż za szalony pomysł, co za wielkie wyzwanie! Co za fascynujące i inspirujące wydarzenie. Ogarnia mnie pragnienie przygody, moja ambicja jest poruszona. Mogę to zrobić! Sprawię, że to przedsięwzięcie będzie jeszcze szybsze, jeszcze bardziej odważne, jeszcze bardziej spektakularne! Szybko zapakuj kilka ubrań do walizki. Rewolwer nie zaszkodzi, kilka monet, oto kapelusz... oprócz... gdzie jest mój parasol? ... Albert! !

ZAWARTOŚĆ GRY:

90 kart, podzielonych na:



30 kart przygód w językach polskim i węgierskim
30 kart przygód w językach czeskim i słowackim
(nie będą używane w grze)



8 kart przygód
„Londyn”



9 kart gazet



10 kart Asystentów



3 karty przyjazdu



90 monet, podzielonych na:
75 szarych monet o wartości 1
10 złotych monet o wartości 5
5 białych monet stałej opłaty



44 Przedmioty
na które składają się:
12 par butów
8 rewolwerów
8 kapeluszy
8 parasoli
8 płaszczy



16 żetonów tras



6 płytek pasowania



4 dwustronne
planszетки z walizkami

1 instrukcja



1 kostka czarnego rynku



1 znacznik pierwszego gracza



4 figurki graczy



1 dwustronna
plansza (A+B)

CEL GRY:

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Aby to zrobić, musisz szybko podróżować po świecie, przeżyć wiele przygód i wrócić na czas do Londynu.



PRZYGOTOWANIE GRY:

Przygotowanie **strony A** dla gry z udziałem trzech osób:

Przed pierwszą grą delikatnie wypchnijcie tekturowe elementy z arkuszy.

1. Połóżcie **planszę** na środku stołu wybraną stroną do góry (Wskazówka: W przypadku pierwszej gry zalecamy **stronę A**).

2. Połóżcie **kostkę czarnego rynku** na polu z kostką nad polem czarnego rynku.

3. W zależności od tego, ile osób gra, połóżcie białe **monety stałej opłaty** na następujących polach planszy:

- Grając **w dwie osoby**, połóżcie **po 1 monecie stałej opłaty** na **polach rynkowych Butik i Bazar oraz** na **każdym polu podróży** (statek, pociąg i podróż specjalna).

- Grając **w trzy osoby**, połóżcie **1 monetę stałej opłaty** tylko na **polach rynkowych Butik i Bazar**.

- W grze **czteruosobowej** nie używacie **monet stałej opłaty**.

Niepotrzebne monety stałej opłaty odłóżcie do pudełka.

4. Przetasujcie wszystkie **karty gazet** i połóżcie 5 z nich obrazkami do dołu na zaznaczonych polach u góry planszy. Pozostałe karty gazet odłóżcie do pudełka.

5. Każdy gracz bierze **1 planszетkę** i pasującą do niej kolorem **figurkę**. Ustawcie figurki na polu **Londyn** po lewej stronie planszy. (Uwaga: Na planszy są dwa pola Londyn: po lewej stronie jako punkt startowy i po prawej jako meta.)



6. Przetasujcie **dobrze 30 kart przygód z tekstami w języku polskim**, utwórzcie z nich talie i połóżcie ją obok planszy. Rozdajcie każdemu graczowi obrazkami do dołu po **2 karty przygód**, z których należy zachować **jedną**. Wsuńcie niewybrane karty przygód pod spód talii.

7. Przetasujcie **8 kart przygód „Londyn”** i połóżcie je po prawej stronie planszy (w pobliżu docelowego Londynu) jako zakrytą talie.

8. Połóżcie **3 karty przyjazdu** obrazkami do góry obok planszy (w pobliżu docelowego Londynu).

9. Połóżcie wszystkie **przedmioty** i wszystkie szare i żółte **monety** obok planszy. Będą one stanowiły **bank**.

10. Połóżcie cztery szare monety z banku w postaci trzech stosów (2/1/1) na zaznaczonych polach **żonglera** na planszy.

11. Wylosujcie osobę rozpoczynającą grę. Bierze ona **znacznik pierwszego gracza** (chmurę). Następna osoba zgodnie z ruchem wskazówek zegara bierze **1 szarą monetę z banku**, kolejna osoba **2 szare monety** itd.

Wariant gry z użyciem strony B planszy

Podczas gry na **stronie B** stosujcie następujące zasady:

Wymieszajcie **16 żetonów tras** obrazkami do dołu i połóżcie je w losowej kolejności na zaznaczonych polach tras na planszy. Następnie odwróćcie je obrazkami do góry.
Uwaga: Żetony tras pozostaną na tych polach przez całą grę!



Znajdźcie **płytkę pasowania** z symbolem pierwszego gracza **#1** i połóżcie ją na zaznaczonym polu w prawym dolnym rogu planszy. Wymieszajcie pozostałe 5 płytek pasowania i połóżcie na pozostałych polach w prawym dolnym rogu planszy **o jedną płytkę więcej niż liczba uczestników gry**. Następnie obróćcie je obrazkami do góry. Pozostałe płytki pasowania odłóżcie do pudełka.

Przykład: W grze trzyosobowej używacie 5 płytek pasowania = 1x płytkę pierwszego gracza + 4 inne.
W grze z udziałem czterech osób wykorzystujecie wszystkie płytki pasowania.

Asystenci

Możecie grać z Asystentami zarówno na **stronie A** jak i na **stronie B** planszy. Należy wtedy wykonać następujące czynności:

Przetasujcie **10 kart asystentów**. Rozdajcie każdemu graczowi po **2 karty** obrazkami do dołu, z których wybiera się **jedną** i kładzie obok swojej planszетки. Asystenci dają graczom dodatkowe możliwości. Szczegółowe wyjaśnienie wszystkich efektów i zasad specjalnych można znaleźć w słowniczku na końcu instrukcji gry.



Wskazówka: Nie używajcie Asystentów, dopóki nie poznacie lepiej gry.

4

PRZEBIEG GRY

Gra trwa pięć **rund** (I. -V.). Każda runda składa się z **trzech faz**:

FAZA 1: ODKRYWANIE KARTY GAZETY

FAZA 2: WYKONYWANIE AKCJI

FAZA 3: KONIEC RUNDY

FAZA 1: ODKRYWANIE KARTY GAZETY

Wydanie specjalne! Wydanie specjalne! Najnowsze wieści z całego świata! Co robicie w tej fazie?

Odkryjcie **kartę gazety**, która odpowiada bieżącej rundzie. Następnie:

1. **Każdy gracz** bierze podaną na karcie liczbę **monet** z banku.
2. Większość kart gazet informuje o **specjalnej zasadzie**, która obowiązuje w danej rundzie.
Uwaga: Szczegółowe wyjaśnienie wszystkich efektów i zasad specjalnych można znaleźć w słowniczku na końcu instrukcji gry.



FAZA 2: WYKONYWANIE AKCJI

Czy nadszedł czas, by ruszyć dalej, czy może najpierw trzeba zrobić zakupy? Zobaczmy, co robią inni podróżnicy ...

W tej fazie każdy gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonuje w swojej turze **dokładnie 1 akcję**. Trwa to dotąd, aż nikt nie może lub nie chce wykonać kolejnej akcji. Macie do wyboru różne akcje, spośród których możecie **dowolnie wybierać**. Osoba ze **znacznikiem pierwszego gracza** zawsze wykonuje pierwszą akcję w danej rundzie.

Możliwe akcje:

Strona A: A. Podróż
B. Zakup
C. Żongler
D. Pasowanie

Strona B: A. Podróż
B. Zakup
C. /
D. Pasowanie (+wybór płytki)

E. Opcjonalnie możesz zagrać lub wymienić kartę przygody. Możesz to zrobić dowolną liczbą razy **przed** lub **po** akcji (Zagrywanie kart przygód opisane jest na str. 9).

5

A. Podróże:

Na planszy pokazana jest mapa świata z różnymi miastami, przy czym Londyn występuje na niej dwukrotnie – jako punkt startowy i meta. Miasta są połączone różnymi rodzajami **tras**. W lewym dolnym rogu planszy są trzy **polu podróży**, odpowiadające różnym sposobom przemieszczania: **rejs statkiem**, **podróż pociągiem** lub **podróż specjalna**.



Jeśli chcesz przenieść swoją postać z jednego miasta do drugiego, musisz pokryć **koszty podróży**. Aby to zrobić, umieszczasz określoną liczbę **monet** na odpowiednim **polu podróży** na planszy.

Wskazówka: Kładźcie na planszy tylko szare monety! Mają one wartość 1. Żółte monety o wartości 5 trzymajcie w swoich zasobach. W razie potrzeby można je rozmienić na szare.



Ile monet musisz zapłacić?

Liczba monet jest zawsze o 1 większa niż ta, którą za taką podróż zapłaciła poprzednia osoba.

W związku z tym pierwsza osoba płaci 1 monetę, druga 2 monety itd.

Zawsze umieszczaj monety w formie **stosu** na odpowiednim **polu podróży**, rosnąco od lewej do prawej. Wtedy zawsze jest jasne, jakie są koszty podróży dla następnej osoby.

Następnie przesun swoją figurkę do wybranego miasta. W ten sposób możesz również „wrócić”. Podczas akcji możesz wykonywać tylko jedną podróż na raz. W jednym mieście może jednocześnie przebywać dowolna liczba figurek.

Uwaga: Jeśli na **polu podróży** znajduje się biała **moneta stałej opłaty**, pierwsza osoba musi zapłacić 2 monety za akcję itd.

Na polach podróży może być dowolna liczba stosów monet!

Przykład: Ania chce podróżować pociągiem. Ponieważ na polu „Podróż pociągiem” znajdują się już trzy stosy monet (1/2/3), musi zapłacić 4 monety. Dodaje swoje 4 monety, ustawiając stos po prawej stronie.



6

Koszt trasy:



Na niektórych trasach występują **koszty trasy**, które musisz zapłacić **oprócz kosztów podróży**. Mogą to być **przedmioty** lub **monety**, które są namalowane na poszczególnych trasach (**strona A**). Na **stronie B** planszy koszty tras są wyznaczone przez leżące na trasach żetony.



Uwaga: Monety lub przedmioty zużyte jako koszty trasy odkłada się do **banku** a nie na planszę.

Kontynuacja przykładu: Aby podróżować pociągiem, Ania musi również oddać do banku rewolwer ze swojej walizki.

B. Zakup:

W trakcie gry będziesz potrzebować wielu **przedmiotów**. Istnieje **pięć** różnych przedmiotów, które można kupić na **dwóch** różnych rynkach.



Buty, kapelusze i płaszcze w **butik**

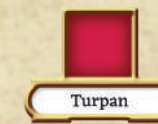


Buty, rewolwery i parasole na **bazarze**

Uwaga: Abyś mógł kupić przedmiot, twoja **figurka** musi znajdować się w mieście z pasującym symbolem.



Jeśli twoja figurka jest w mieście z **niebieskim trójkątem**, możesz kupować w **butik**.



Jeśli twoja figurka jest w mieście z **czerwonym kwadratem**, możesz kupować na **bazarze**.



Jeśli twoja figurka jest w mieście z **dwukolorowym okręgiem**, możesz kupować na **obu rynkach!**

Ponadto musisz zapłacić określoną liczbę **monet** i umieścić je na odpowiednim **polu rynku** na planszy. Tu też stosuje się następujące zasady:

Liczba monet jest zawsze o 1 większa niż zapłaciła ostatnia osoba, która kupiła przedmiot na tym polu rynku. W związku z tym pierwsza osoba płaci 1 monetę, druga 2 monety itd.

Uwaga: Połóż monety w formie stosu na odpowiednim **polu rynku**, rosnąco od lewej do prawej. Wtedy zawsze jest jasne, jakie są koszty zakupu dla następnej osoby.

Następnie weź zakupiony przedmiot z **banku** i włóż go **do walizki** na swojej planszecie. Podczas jednej akcji możesz kupić tylko **jeden przedmiot**.

Uwaga: Jeśli na **polu rynku** leży biała **moneta stałej opłaty**, pierwsza osoba musi zapłacić 2 monety za zakup itd.

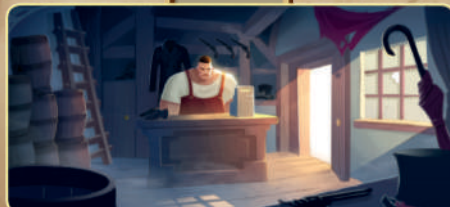
Na polu rynku może być dowolna liczba stosów monet!

7



Czarny rynek:

Zakupy możesz robić nie tylko w butiku lub na bazarze ale również na **czarnym rynku**. Położenie twojej figurki nie ma znaczenia!



Płać w sposób opisany powyżej, umieszczając odpowiednią liczbę monet w formie **stosu** na polu Czarny Rynek - rosnąco od lewej do prawej. Następnie rzuć **raz** kostką czarnego rynku i umieść wylosowany przedmiot z banku w swojej walizce. Jeśli wyrzucisz jokera , możesz wybrać dowolny przedmiot.

Walizka:

Wszystkie przedmioty, które zakupisz, muszą być umieszczone w walizce na planszecie. Obowiązują przy tym następujące zasady:

-  Możesz w dowolny sposób przesuwać i obracać przedmioty.
-  Przedmioty nie mogą wystawać poza krawędź walizki.
-  Przedmioty nie mogą nakładać się na siebie ale muszą znajdować się obok siebie.
-  W każdej chwili możesz zmienić układ przedmiotów w walizce.
-  W każdej chwili możesz wyjąć przedmioty z walizki. Odłóż je z powrotem do banku.
-  **Monet nie** wkładasz do walizki, ale kładasz je obok planszетки.



C. Żongler (tylko dla strony A!):

Możesz dostać monety od żonglera, biorąc dowolny **stos monet** z jednego z trzech pól.

D. Pasowanie:

Jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonać więcej akcji, pasujesz i kończysz swój udział w bieżącej rundzie. Po spasowaniu nie możesz wykonywać w tej rundzie żadnych dalszych akcji.

Strona A:

Pierwsza osoba, która spsuje, otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



Strona B:

Jeśli pasujesz, bierzesz z planszy dowolną **płytkę pasowania** wraz z ewentualnie leżącymi na niej monetami (patrz: Koniec Rundy), kładasz przed sobą i **natychmiast** stosujesz jej efekt. Wyjątek: Podczas ostatniej rundy (V.) **nie bierzesz** płytki pasowania!

Uwaga: Jeśli nikt nie weźmie płytki pasowania „znacznik pierwszego gracza”, znacznik ten pozostaje u dotychczas posiadającej go osoby.

Szczegółowe wyjaśnienie efektów wszystkich płytek pasowania można znaleźć w słowniczku na końcu instrukcji gry.



E. Opcjonalne dodatkowe akcje związane z kartami przygód:

Przed lub **po** akcji możesz zagrać lub wymienić tyle kart przygód, ile chcesz.

Karty przygód:

Wszystkie karty przygód mają taką samą strukturę.

a) Lewa strona pokazuje **warunki**, które muszą być spełnione, aby zagrać kartę. Górna część określa **miejsce**, w którym twoja figurka musi stać w momencie zagrania karty. Dolna część pokazuje **przedmioty** i / lub **monety**, których potrzebujesz do zagrania karty.

b) Prawa strona pokazuje wpis do **dziennika podróży**, punkty zwycięstwa i ewentualnie **premię**.



Przykład: Aby Ania mogła zagrać tę kartę, jej figurka musi znaleźć się w mieście z niebieskim trójkątem i Ania musi mieć przedmioty: płaszcz oraz rewolwer. Natychmiast otrzymuje premię (rzut kostką czarnego rynku). Na koniec gry ta przygoda jest warta 3 punkty zwycięstwa.

Zagranie karty przygody:

Jeśli spełnisz **warunki** na karcie przygody, oddajesz wszystkie wymagane przedmioty i / lub monety do banku. Następnie wykonujesz następujące czynności w podanej kolejności:

- Jeżeli na karcie jest **premia**, **natychmiast** wykorzystujesz jej efekt (o ile jest to możliwe)! (**Punkty zwycięstwa** mają znaczenie tylko na **koniec** gry.)
- Wsuń kartę przygód pod swoją planszетkę tak, aby widoczna była tylko prawa połowa karty (patrz rysunek). Jeśli zagrasz więcej kart przygód w trakcie gry, wsuwasz kolejne karty pod wcześniej umieszczone w ten sam sposób, dzięki czemu tworzysz swój osobisty **dziennik podróży**.
- Weź 2 nowe karty przygód z talii, obejrzyj obie i zachowaj **jedną** z nich. Wsuń drugą pod spód talii.



Wymiana karty przygody:

Jeśli nie jesteś zadowolony ze swojej obecnej *karty przygody*, możesz wsunąć ją obrazkiem do dołu pod talie. Następnie zapłać do banku **2 szare monety** i weź z talii **2 nowe karty przygód**. Zachowaj **jedną** z nich a drugą wsuń pod spód talii. Możesz mieć w ręku tylko 1 *kartę przygody*.

FAZA 3: KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze spasują, kończy się faza akcji. Na koniec rund I.-IV. wykonaj następujące kroki:

1. Zdejmij wszystkie monety (**poza** białymi monetami stałej opłaty) ze wszystkich pól podróży oraz rynku (również czarnego) i umieść je w banku.
2. Usuń z gry odsłoniętą kartę gazety.
3. Jeśli grasz z *asystentami*, możesz obrócić swoje karty asystenta obrazkami do góry.

4. Strona A:

Wypełnij wolne miejsca na polu *zonglera* szarymi monetami z banku tak, aby ponownie znalazły się tam trzy stopy monet (2/1/1).

Strona B:

Umieść **1 szarą monetę** z banku na **każdej** z dwóch pozostałych płytek pasowania (nawet jeśli na płytce znajdują się już monety z poprzednich rund).

Gracze odkładają na planszę posiadane płytki pasowania.

5. Nowa runda rozpoczyna się od **FAZY 1**.

Przyjazd do Londynu:

Ważne: Potrzebujesz **co najmniej 4 kart przygód** w dzienniku podróży, aby móc wrócić do Londynu!

Po dotarciu do Londynu wykonaj następujące czynności:

- Weź **kartę przyjazdu** z najwyższą wartością punktów zwycięstwa.
- Wsuń aktualnie posiadaną *kartę przygody* pod spód talii *kart przygód* i zamiast niej weź **2 karty przygód** „Londyn”. Obejrzyj je, zachowaj **jedną** z nich i wsuń drugą pod spód talii Londyn.

Przez resztę gry nie możesz już wykonywać akcji *Podróżuj*. Jednak wszystkie inne działania są nadal dostępne. W *miejscu docelowym* w Londynie możesz robić zakupy na **wszystkich rynkach** i mieć więcej „londyńskich przygód”.



KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA:

Gra kończy się, gdy w **rundzie V** wszyscy spasują. Gracze robią końcowe podliczenie:

1. *Dziennik podróży*: Dodaj **punkty zwycięstwa** na swoich *kartach przygód*.
2. *Przyjazd do Londynu*: Jeżeli masz **kartę przyjazdu**, dodaj podane na niej punkty do punktów z *kart przygód*.
3. Jeśli grasz z *Asystentami*, możesz otrzymać dodatkowe punkty zwycięstwa.
4. *Nie jesteś na mecie?* Każda osoba, która **nie** dotarła do *Londynu* w chwili zakończenia gry, musi odjąć 5 punktów zwycięstwa za każdy odcinek trasy, brakujący do przybycia do Londynu. Aby to zrobić, wybierz najkrótszą możliwą drogę.



Przykład: *Figurka Ani* stoi w odległości 4 odcinków trasy od Londynu. Ania musi odjąć od swojego wyniku 20 punktów.

Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa osoba z największą wartością monet. Jeśli tu jest również remis, gra ma więcej zwycięzców.

Zasada autora – “festiwal uliczny”

Butiki i bazary na każdym rogu ulicy!

Tym, którzy chcą prostszej rozgrywki, autor gry proponuje następującą zasadę: W akcji „Zakup” figurki graczy **nie** muszą znajdować się w odpowiednich miastach – zawsze możesz kupić wszystkie przedmioty we wszystkich miastach. Reszta przepisów pozostaje bez zmian.

Autor dziękuje następującym osobom za testowanie gry:
Atlantide Giochi Savona, Martina Ratto, Alessandro Ciceri, Samuele Macciò, Ilaria Badino, Angela Peluso, Marco Perrando, Davide Isetta, Augusto Astengo, Elisa Arrigoni, Daniele Gualco, Alberto Merialdo, Roberto Bardoni, Jessica Taramasco, Elisa Boccalario.

SŁOWNICZEK:

Symbole ogólne (na kartach przygód i kostce)

	Rzuć kostką czarnego rynku i włóż do walizki wzięty z banku wylosowany przedmiot.
	Weź z banku jeden przedmiot i włóż go do walizki.
	Weź z banku określoną liczbę monet.
	Podróżuj za darmo statkiem do następnego miasta. Nie płacisz również kosztów trasy.
	Podróżuj za darmo pociągiem do następnego miasta. Nie płacisz również kosztów trasy.
	Zrealizuj za darmo specjalną podróż do następnego miasta. Nie płacisz również kosztów trasy.
	Podróżuj bezpłatnie statkiem, pociągiem lub zrealizuj bezpłatnie podróż specjalną do następnego miasta. Nie płacisz również kosztów trasy.

Karty gazet

	<u>Stormy Today</u> Każdy gracz bierze z banku 12 monet. Połóżcie dwie szare monety z banku w formie stosu na polu podróży statkiem. Koszt rejsu w tej rundzie zaczyna się od 3 monet.
	<u>The Broken Mirror</u> Każdy gracz bierze z banku 12 monet. Połóżcie dwie szare monety z banku w formie stosu na polu podróży pociągiem. Koszt przejazdu pociągiem w tej rundzie zaczyna się od 3 monet.
	<u>The Foggy Journal</u> Każdy gracz bierze z banku 13 monet. Połóżcie dwie szare monety z banku w formie stosu na polu specjalnej podróży. Koszt specjalnej podróży w tej rundzie zaczyna się od 3 monet.



Good Times
Każdy gracz bierze z banku 14 monet.



Santa Express
Każdy gracz bierze z banku 11 monet.
Każdy może raz rzucić kostką czarnego rynku i włożyć wylosowany przedmiot do własnej walizki.



The Independent
Każdy gracz bierze z banku 12 monet.
Koszt każdego zakupu na czarnym rynku wynosi w tej rundzie dokładnie 2 monety.



Sunday Express
Każdy gracz bierze z banku 11 monet.
W tej rundzie możesz również skorzystać z pola podróż specjalna, aby podróżować pociągiem lub statkiem. Koszty trasy należy uścić jak zwykle.



The Guardian
Każdy gracz bierze z banku 12 monet.
Aby podróżować pociągiem, potrzebujesz rewolweru w walizce. Nie musisz go oddawać podczas podróży. W tej rundzie można kupić rewolwery na obu rynkach.



The Observer
Każdy gracz ma do wyboru jedną z dwóch możliwości:

a) Weź 13 monet i oddaj do banku jeden przedmiot z walizki,

LUB:

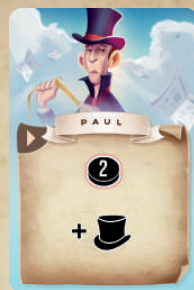
b) Weź 10 monet bez oddawania przedmiotu.

Jeśli nie masz przedmiotu w walizce, musisz wybrać b)



Asystenci

Uwaga: Jeżeli w opisie występuje tekst „jako akcja”, oznacza to, że użycie asystenta zastępuje wykonanie normalnej akcji.



Paul, wrażliwy kapelusznik

Jako akcja: Możesz wpłacić do banku 2 szare monety, wziąć z banku 1 kapelusz i włożyć do swojej walizki.



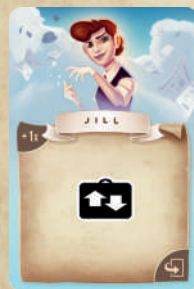
Leonard, doświadczony globtroter

Jako akcja: Możesz wpłacić do banku 3 szare monety aby podróżować swoją figurką z bieżącej lokalizacji do sąsiedniego miasta. Koszty trasy muszą zostać zapłacone!



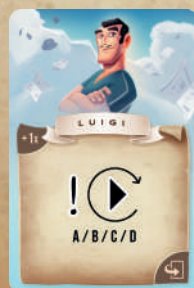
Mary, magiczna niania

1x na rundę, jako akcja: Oddaj do banku 1 parasol z walizki aby odbyć podróż. Nie ma żadnych dodatkowych kosztów (koszty trasy itp.). Następnie obróć kartę asystenta „Mary” obrazkiem do dołu.



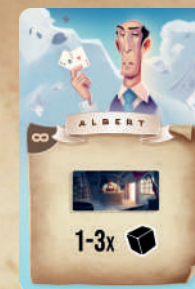
Jill, odważna magiczka

1x na rundę jako dodatkowa akcja: Zamień 1 dowolny przedmiot z walizki na 1 przedmiot z banku. Następnie obróć kartę asystenta „Jill” obrazkiem do dołu i wykonaj normalną akcję.



Luigi, zwinny sportowiec

1x na rundę, jako dodatkowa akcja: Możesz natychmiast wykonać drugą akcję. Następnie obróć kartę asystenta „Luigi” obrazkiem do dołu.



Albert, wyrafinowany pokerzysta

Na czarnym rynku możesz rzucać **maksymalnie 3 razy** i zyskać 1 przedmiot. Po każdym rzucie kostką musisz zdecydować, czy wziąć przedmiot, który właśnie wypadł na kostce, czy kontynuować rzucanie. Możesz wziąć tylko przedmiot, który **ostatnio** został wyrzucony.



Alex, ciekawska poszukiwaczka

Za każdym razem, gdy możesz wziąć z talii nowe karty przygód, bierzesz **3** (zamiast 2) i zachowujesz 1 z nich.



Amelia, marzycielska poetka

Na koniec gry: Otrzymasz **dodatkowe punkty**, zależnie od liczby przygód w pamiętniku podróży: 1 PZ za 3 przygody, 2 PZ za 4 przygody, 4 PZ za 5 przygód itd.



Jean, silny pomocnik

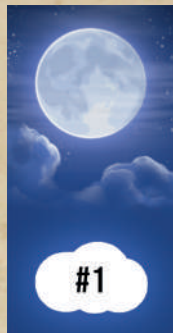
Masz do dyspozycji drugą walizkę, która daje dodatkowe miejsce na przedmioty.



Matylda, rewolwerowiec

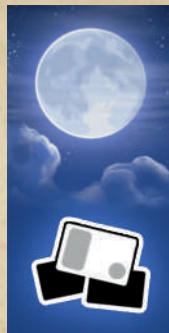
Na początku gry: Dostajesz **2 rewolwery**. Możesz ich używać w grze tak, jakby były w walizce. Po użyciu obu rewolwerów odwróć kartę asystentki Matyldy obrazkiem do dołu. Nie jest już dostępna przez resztę gry.

Płytki pasowania (tylko dla strony B)



Pierwszy!

Weź znacznik pierwszego gracza. Wykonujesz pierwszą akcję w następnej rundzie.



Ruszamy po nowe przygody!

Wsuń posiadaną kartę przygód pod spód talii. Następnie weź z talii 3 nowe karty przygód. Obejrzyj je, zachowaj jedną z nich, a pozostałe wsuń pod spód talii.



Do widzenia!

Zrealizuj za darmo specjalną podróż do następnego miasta. Nie płacisz również kosztów trasy.



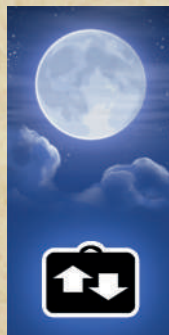
Kasa!

Weź z banku 2 szare monety.



Co jest w promocji?

Rzuć raz kostką czarnego rynku, włóż do walizki wzięty z banku przedmiot, który wypadł na kostce.



Czas na wymianę!

Zamień dowolny przedmiot z walizki na dowolny przedmiot z banku.

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące „80 dni”, skontaktuj się z:
Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna
www.piatnik.pl



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.

Polub nas



facebook.com/PiatnikPolska



instagram.com/PiatnikPolska