

# LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS

De 2 a 4 jugadores • 30 min. • 10 años en adelante

*Impulsado por una apuesta imposible en el Reform Club, el excéntrico caballero inglés, Phileas Fogg, emprende, con su ayudante Jean Passepartout, un arriesgado viaje: ¡Debe dar la vuelta al mundo en solo 80 días o perderá su fortuna!*

*Pero no será fácil, porque el astuto inspector Fix, de Scotland Yard, le persigue sospechando que es el ladrón que ha atracado el Banco de Inglaterra. ¿Estás listo para el desafío y completar la vuelta al mundo en 80 días?*

## OBJETIVO DEL JUEGO



**¡APRENDE  
A JUGAR EN  
CINCO  
MINUTOS!**



Comenzáis la aventura el 2 de octubre en Londres con el objetivo de completar la vuelta al mundo. Para lograrlo, deberéis conseguir cartas de transporte y usarlas como medidor para dibujar en el mapa el trayecto indicado, ya sea por tierra, mar o aire. Además, tendréis que gestionar bien vuestros ingresos, el tiempo invertido en el calendario y escoger qué ruta queréis seguir, ya que sus paradas os darán más dinero u os reportarán

puntos de fama al vivir emocionantes aventuras. Y no olvidéis que los protagonistas de esta fantástica novela están ahí para ayudaros.

## COMPONENTES

- Bloc impreso por ambas caras (lado Eurasia y lado América).

Londres de partida

Londres de llegada



- 4 fichas de día.



- 1 tablero de calendario.



- 55 cartas:



30 cartas de transporte (tren por una cara y barco por la otra)



3 cartas de transporte (globo)



4 cartas de ayuda



4 cartas de personaje (con habilidades diferentes por ambas caras)



8 cartas de aventura

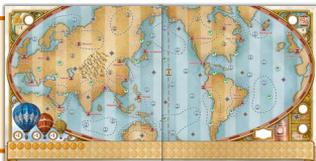


6 cartas de ingresos

## PREPARACIÓN

- 1- Cada participante coge **2 hojas** del bloc y une el anverso de una con el reverso de la otra para formar el mapa del mundo.

Si luego se desea jugar otra partida volteando estas hojas para tener otro mapa en blanco.



- 2- Coloca el **tablero de calendario** en el centro de la mesa.

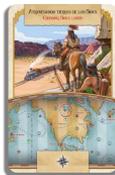
- 3- Cada participante escoge un color y recibe una **ficha de día** y una **carta de ayuda** de ese color.



- 4- Coloca las fichas de día de todos los participantes en la casilla del **2 de octubre de 1872** del tablero de calendario, una encima de otra al azar. Quien tenga la ficha encima será el que realice el primer turno.



- 5- Mezcla las **cartas de aventura** y coge al azar **tantas como participantes más una**. Colócalas boca arriba una al lado de otra, a un lado de la mesa. Anuncia una a una las diferentes ubicaciones de las cartas y rodead con un círculo las ubicaciones de aventura en vuestros mapas.



- 6- Mezcla las **cartas de ingresos** formando un mazo a un lado de la mesa y revela la primera.



- 7- Coloca los 3 globos aerostáticos junto al tablero de calendario. A continuación, mezcla las cartas de transporte de tren/barco **volteando también anverso y reversos** y déjalo junto a la zona **+3** del tablero de calendario.



Roba 6 cartas de ese mazo y crea una parrilla de 2 filas de 3 cartas justo por debajo del tablero coincidiendo con las zonas **+2**, **+1** y **0**.



Coloca los trenes en la fila superior y los barcos en la inferior volteando las cartas si es necesario para mostrar el transporte adecuado.

*Este conjunto de 10 cartas (9 cartas más la carta superior del mazo) conforman el mercado de transporte.*

- 8- Coloca las **4 cartas de personaje** a un lado de la mesa. Cada carta tiene una habilidad en el anverso y otra en el reverso (marcada con una «B»). Para tu primera partida utiliza la habilidad del anverso. Más adelante podéis decidir el lado que queréis usar de cada carta.



# LAS CARTAS DE TRANSPORTE

Cada carta de transporte tiene estas indicaciones:

Coste en libras y coste adicional de una libra para voltear la carta y cambiar el tipo de transporte.

Días de trayecto

Icono de personaje

Medidor para dibujar el trayecto en el mapa (por tierra, mar o aire).

Las líneas interiores muestran la cantidad de desvíos que se pueden hacer durante el trayecto (2, 1 o ninguno).



# CÓMO SE JUEGA

Deberéis trazar un viaje del Londres de partida en la parte izquierda del mapa al Londres de llegada de la parte derecha. En cada turno, seleccionas un transporte, pagas su coste de dinero y días de viaje, usas el medidor mostrado en la carta para dibujar el trayecto en tu mapa y, finalmente, ingresas dinero según el destino que has alcanzado.

El juego se desarrolla por turnos según el tablero de calendario. **El turno siempre corresponde al participante que tenga su ficha de día más atrás en el tiempo.** Si varios participantes estáis en la misma fecha, le tocará jugar al que tenga su ficha encima. Un mismo participante puede jugar varios turnos consecutivos mientras siga estando el más retrasado en el calendario.

**EJEMPLO:** Rojo es el que juega al estar el más retrasado en el calendario. Si, tras hacer su turno, no llega al día 16, le volvería a tocar jugar otro turno y si no, será el turno de Verde.

OCTOBER 1872						
SUN	MON	TUE	WEN	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6						
13	14		9	10	11	12
20	21	22	23	24	25	26

## EL CONTADOR DE DINERO

El mapa de cada participante tiene un contador de 80 libras y comenzáis con 10 libras ya marcadas. Al ganar más libras, las marcas con un  y cuando las gastas, con una . En el ejemplo inferior, el jugador ha ganado 7 libras y gastado 4; le quedan 13.



No puedes avanzar tu ficha de día si estás en una fecha posterior al 21 de diciembre. Si es así, tu viaje ha finalizado (ver «Fin de viaje y puntuación» en la página 8). Pero incluso en el caso de no llegar a Londres, ¡aún puedes ser el aventurero más exitoso y ganar la partida!

## TURNO DE JUEGO

Durante tu turno, debes realizar las siguientes acciones en el orden indicado:

- 1- Conseguir un transporte.
- 2- Pagar el billete y contabilizar los días de viaje.
- 3- Dibujar el trayecto.
- 4- Ingresar dinero.

### 1- CONSEGUIR UN TRANSPORTE

Toma una carta de entre las disponibles en el mercado de transporte. Según el transporte que tomes, la duración del viaje se puede alterar:



- Las primeras cartas de cada fila representan transportes que salen hoy mismo y no tienen **ningún sobrecoste** en tiempo.
- Las segundas cartas de cada fila salen mañana y tienen un **sobrecoste de 1 día**.
- Las terceras cartas de cada fila salen pasado mañana y tienen un **sobrecoste de 2 días**.
- La carta superior del mazo está disponible y tiene un **sobrecoste de 3 días**.



- No se permite usar las cartas del mercado de transporte para comprobar la longitud del trayecto sobre el mapa antes de tomar una.

Una vez tomada una carta, **las cartas de esa fila se desplazan hacia la izquierda**, quedando un espacio vacío que se rellena con la carta superior del mazo. Si el tipo de transporte no coincide con la fila que toca, volteas la carta para que lo haga, y si el mazo se ha agotado, construyes uno nuevo con las cartas del descarte.

En el caso de que tomes una de las **3 cartas de globo aerostático** disponibles, debes tachar en tu hoja el globo que desees usar. Estas cartas no tienen sobrecostos de tiempo adicional. Solo puedes usar cada tipo de globo una única vez por partida y los no usados dan un punto de fama al final de la misma.



### 2- PAGAR EL BILLETE Y CONTABILIZAR LOS DÍAS DE VIAJE

A continuación, pagas la carta escogida tachando de tu contador de dinero tantas libras como indique el coste de la carta. Puedes **voltear la carta** para cambiar de un tren a un barco y viceversa, con un coste adicional de una libra. Voltear la carta solo cambia el tipo de transporte, el resto de la información se mantiene igual.

**EJEMPLO:** Gastas 6 libras en total (5+1) para voltear la carta y convertir el barco en un tren.





Además, debes consumir los días que tardas en realizar el trayecto. Para ello, avanza tu ficha de día en el tablero de calendario contabilizando los días que dura el trayecto más los días de espera para la salida del transporte .

Si, al mover tu ficha de día, alcanzas una casilla donde hay otras fichas, coloca la tuya encima y recuerda que, en caso de empate, la ficha de encima juega antes.

En el momento en el que necesites **más libras** de las que tienes, **debes gastar un día de calendario por cada libra adicional**. Estas libras extras no se registran en el contador de dinero sino que simplemente se avanza tantas casillas en el calendario como libras se necesiten.



**EJEMPLO:** Quieres coger una carta de tren que tarda 3 días de viaje y cuesta 5 libras, pero sale mañana y necesitas voltearla para dibujar ruta marítima.

Así que debes avanzar 4 (3+1) días y pagar 6 (5+1) libras.



Como solo tienes disponibles 5 libras, las tachas todas y pagas la que te falta como un día. Así que avanzas tu ficha 5 días en el calendario.

						1	2
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30			
2	3	4	5	6	7		
9	10	11	12	13	14		

Una vez pagada la carta, si esta contiene algún icono de personaje, tomas **la carta de personaje** correspondiente, ya sea del centro de la mesa o de la zona de algún oponente, y la colocas en tu zona de juego. A partir de ese momento, y hasta que alguien te la robe, tendrás disponible el beneficio de ese personaje.



- El personaje del Inspector Fix **NO** se coge de la reserva tal y como se indica en «Personajes» (ver página 7).



### 3- DIBUJAR EL TRAYECTO

Utilizando el medidor de la carta de transporte, dibuja el trayecto indicado sobre tu mapa.



Tu trayecto debe partir del último destino alcanzado (o del Londres de partida, si es tu primer turno) y seguir estas reglas:

- El tren solo puede usarse por tierra y el barco solo puede usarse por mar. El globo puede usarse tanto por tierra como por mar en el mismo trayecto.
- La cordillera del **Himalaya** no se puede cruzar de ninguna forma.



- No es obligatorio terminar tu trayecto en uno de los 5 tipos de ubicaciones que hay en el mapa.



Puedes terminar en cualquier lugar marcándolo con un pequeño punto.

- Los trayectos deben ser en **línea recta** desde la línea roja izquierda a la línea roja derecha del medidor de la carta de transporte, pero no es necesario usar toda la longitud mostrada en la carta, puedes terminar antes.



- Algunas cartas de transporte tienen una o dos líneas rojas intermedias en el medidor que pueden usarse para **desviar el trayecto**. Para ello, dibuja un tramo en línea recta hasta la primera marca y luego, en ese punto, giras la carta como desees para dibujar otro tramo en línea recta y así sucesivamente, en caso de que haya más tramos.



**EJEMPLO:** Con este barco, puedes usar el desvío para evitar detenerte en las Islas Filipinas.

- Si, al finalizar el trayecto, eres el primero en alcanzar una ubicación de **aventura rodeada** con un círculo (que corresponde a una de las cartas de aventura), tomas la carta y la dejas visible en tu zona de juego. La ubicación sigue disponible para que lleguen otros jugadores (ya que todas las ubicaciones de aventura otorgan puntos de fama) pero ya no podrán reclamar la carta.



## 📌 CARTAS DE AVENTURA

### ● (Nota de los editores):

Para aumentar el número de rutas disponibles para dar la vuelta al mundo, se han creado cartas de aventura en lugares inhóspitos que Julio Verne no recogió en este libro... aunque sí en muchos otros de sus «Viajes extraordinarios». Por tanto, hemos creado algunas escenas ficticias donde Phileas Fogg y sus amigos se cruzan con otras aventuras vernianas.



- Si con tu trayecto atraviesas la línea del antimeridiano del Pacífico, **retrocede una casilla** tu ficha de día en el tablero del calendario.



*«Phileas Fogg, sin sospecharlo, había ganado un día en su itinerario; y esto porque había dado la vuelta al mundo yendo hacia Oriente. Al ir al encuentro del sol, por consiguiente, los días disminuían para él tantas veces cuatro minutos como grados recorría. Hay 360 grados en la circunferencia, los cuales, multiplicados por cuatro minutos, dan precisamente veinticuatro horas, es decir, el día inconscientemente ganado».*

- Tras dibujar tu trayecto, descarta la carta de transporte.



## 4- INGRESAR DINERO

Si terminas tu turno en una de las 4 ubicaciones indicadas en la carta de ingresos, añadirás a tu contador de dinero las libras correspondientes.



Si **NO** has parado en una de esas 4 ubicaciones del mapa no recibes ningún ingreso.

 Terminar en iconos de aventura, tampoco te proporciona ingresos.

Las libras, al igual que la fortuna de Phileas Fogg, están limitadas. Quien marque las 80 libras disponibles de su contador de dinero, deja de recibir ingresos.

 **Al final de tu turno**, si eres el primero que ha cambiado de mes con su ficha de día en el tablero de calendario, debes retirar la carta de ingresos actual y revelar una nueva carta. Así, se activarán un total de 3 cartas de ingresos durante toda la partida.



## PERSONAJES

### ● Phileas Fogg

*Adinerado caballero inglés cuya gran nobleza disimula sus manías y excentricidades.*

- **Anverso:** Cobras 7 libras en lugar de lo descrito en la carta de ingresos.
- **Reverso (B):** Además de lo indicado en la carta de ingresos, cobras 7 libras en las ubicaciones de aventura.



### ● Jean Passepartout

*Criado francés de Fogg cuya antigua vida irregular y callejera le han hecho resolutivo y pendenciero.*

- **Anverso:** Ninguna carta del mercado de transporte tiene sobrecoste de días.
- **Reverso (B):** Puedes cruzar la línea de la costa con el mismo transporte. El primer tramo del trayecto debe corresponder con el transporte elegido. Por ejemplo, si pasas de mar a tierra, el transporte debe ser un barco.



### ● Princesa Aouda

*Hermosa viuda de un anciano rajá que va a ser sacrificada y es rescatada por Fogg y Passepartout.*

- **Anverso:** Un globo aerostático te cuesta 5 libras en lugar de 12, pero debes devolver a la Princesa Aouda a la reserva tras pagarlo.
- **Reverso (B):** Un globo aerostático te cuesta 9 libras en lugar de 12.



### ● Inspector Fix

*Manipulador miembro de Scotland Yard que persigue a Fogg por todo el mundo.*

Esta carta **NO** se coge de la reserva. Al activarse, se aplica la penalización al participante o participantes **más avanzados** en el mapa (los que tengan el final de su ruta más a la derecha).

- **Anverso:** Deben descartarse de todos los personajes que tengan en ese momento.
- **Reverso (B):** Deben gastar 2 libras. Si no las tienen, deben pagar con un día por cada libra que les falte.



# FIN DE VIAJE Y PUNTUACIÓN

El primer participante **que empiece su turno** en el Londres de llegada (a la derecha del mapa) se anota **12 puntos de fama**. Los demás participantes que posteriormente comiencen su turno allí se anotan **5 puntos de fama**. Una vez marcados los puntos en esta casilla de puntuación, su viaje ha finalizado.



Un jugador también finaliza el viaje si su ficha de día está en una fecha posterior al 21 de diciembre y no ha llegado a Londres, en cuyo caso anota **0 puntos de fama** en esta casilla de puntuación.

Cuando un participante finaliza su viaje, **retira su ficha de día del calendario sin realizar más turnos** y espera a que el resto de los participantes también finalicen.

Cuando todos los participantes han finalizado su viaje y, por lo tanto, no quedan fichas de día en el tablero de calendario, termina la partida y se suman los puntos de fama de las siguientes zonas de puntuación:



## LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS

**Autores:** Eloi Pujadas y Alex M. Sanguino

**Ilustración y diseño:** Pedro Soto

**Desarrollo y reglas:** Equipo Looping

**Agradecimientos de los autores:** A *Paco, Manoli, Alberto, Noe, Cati, Sasha, Pablo, Ale, Irene, Nando* por el apoyo y testeo del juego. A *Pedro, Pako* y *Ferran* por confiar en nuestro juego. A *Perepau* por los empujones que necesitábamos. A *Willy, Romi, Rigodón* y *Tico* por acercarnos a *Julio Verne* durante nuestra infancia.

● **Libras:** 1 punto de fama por cada 3 libras que te sobren (conseguidas y no gastadas).



● **Calendario:** Tal y como se indicaba antes, habrás anotado 12, 5 o 0 puntos en esta zona.



● **Globos:** 1 punto de fama por cada globo aerostático que no hayas utilizado.



● **Áreas:** El mapa tiene 19 áreas que contienen varias ubicaciones. Recibes 1 punto de fama por cada área diferente que hayas visitado (que al menos uno de tus trayectos finalice en **una ubicación** de esa área).



● **Aventuras:** 2 puntos de fama por cada ubicación de aventura (rodeada o no) visitada en el mapa. Cada  en las cartas de aventura conseguidas también otorga 2 puntos de fama.



*Estos 4 iconos de aventura te otorgan 8 puntos de fama.*



**¡El participante con más puntos de fama gana la partida!** En caso de empate, gana quien tenga más puntos de calendario entre los empatados. Si persiste el empate, gana quien tenga más puntos de aventuras entre ellos. En caso de un nuevo empate, se comparte la victoria.