

80 DAYS

Dobrodružný závod kolem světa

Autor: Emanuele Briano, na motivy Julese Verna.

Záznam v deníku z 29. prosince 1872: právě jsem se dozvěděl o té bláznivé sázce pana Philease Fogga. Tato vzrušující zpráva se šíří po celém Londýně. Reformní klub, Společnost Robina Hooda, všichni o tom mluví... Za pouhých 80 dní chce tento záhadný pan Fogg objet celou zeměkoulí.

Jaký šílený nápad, jaká skvělá výzva! Tato událost mě inspirovala, zachvátila mě touha po dobrodružství, moje ambice se rozhořely. Já to zvládnu! Tohoto cíle dosáhnu ještě rychleji, ještě odvážněji a ještě velkolepěji! Rychle si sbalím do kufru několik kousků oblečení. Revolver neuškodí, také pár mincí, tady je klobouk... ale... kde mám deštník? ...Alberte!!

OBSAH HRY

90 karet, z toho:



30 karet s dobrodružstvím
(Poznámka: karty s dobrodružstvím v maďarštině a polštině nejsou ve hře potřeba).



90 mincí, z toho:
75 šedých mincí v hodnotě 1
10 žlutých mincí v hodnotě 5
5 bílých pevných mincí



16 žetonů s trasami



1 kostka černého trhu



8 karet s dobrodružstvím „Londýn“



10 karet s asistenty



44 žetonů s předměty
z toho:
12 bot
8 revolverů
8 klobouků
8 deštníků
8 plášťů



6 postupových žetonů



1 startovní značka



3 karty s příjezdem



9 karet s novinami



4 destičky postav



1 oboustranný herní plán (A+B)

1 pravidla hry

CÍL HRY:

Cílem je získat co nejvíce vítězných bodů. Abyste získali vítězné body, musíte co nejrychleji procestovat celý svět, vrátit se do Londýna během pěti období a absolvovat co nejvíce dobrodružství.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte jednotlivé dílky z předlohy.

1. Umístěte **herní plán** doprostřed stolu požadovanou stranou nahoru (*tip: pro první hru doporučujeme stranu A*).

2. Umístěte **kostku černého trhu** na vyznačené pole herního plánu.

3. V závislosti na počtu hráčů umístěte bílé **pevné mince** na následující místa herního plánu:

- Při hře **ve dvou** položte **1 pevnou minci** na políčka **trhů Butik a Bazar** a na políčka **dopravy (loď, vlak a speciální jízda)**.

- Při hře **ve třech** umístěte **1 pevnou minci** pouze na políčka **trhů Butik a Bazar**.

- Při hře **ve čtyřech** žádné pevné mince nepotřebujete.

Nepotřebné mince vraťte zpět do krabice.

4. Zamíchejte všechny **karty s novinami** a **5** z nich položte lícem dolů na vyznačená místa na herním plánu. Zbylé karty s novinami vraťte zpět do krabice.

5. Vyberte si **1 destičku postav** a **figurku** stejné barvy. Umístěte figurky na startovní políčko **Londýn** na herním plánu. (*Poznámka: Londýn je na herním plánu zobrazen dvakrát: na levé straně jako výchozí místo a na pravé straně jako cílové místo*).



6. Dobře zamíchejte **30 karet s dobrodružstvím** a vytvořte z nich balíček na lízání, položte ho lícem dolů vedle herního plánu. Každému hráči rozdejte **2 karty s dobrodružstvím**, hráči si své karty prohlédnou a vyberou si z nich **1**, kterou si ponechají, zbylé vrátí do balíčku na lízání.

7. Zamíchejte **8 karet s dobrodružstvím „Londýn“** a položte je do balíčku lícem dolů vedle herního plánu (poblíž cílového políčka **Londýn**).

8. Položte **3 karty s příjezdem** obrázkem nahoru vedle herního plánu (poblíž cílového políčka **Londýn**).

9. Všechny **předměty**, všechny **šedé a žluté mince** připravte do **společné zásoby** vedle herního plánu.

10. Umístěte čtyři **šedé mince** ze **společné zásoby** do tří hromádek (2/1/1) na vyznačená pole se **žonglérem** na herním plánu.

11. Zvolte si hráče, který začne. Tento hráč obdrží **startovní značku (oblak)**. Další hráč ve směru hodinových ručiček obdrží **1 šedou minci** ze **společné zásoby**, další pak **2 šedé mince** atd.

2

3

Varianta s herním plánem – strana B:

Hrajete-li s herním plánem na straně B, je třeba zohlednit následující:

16 žetonů s trasami zamíchejte a lícem dolů umístěte v libovolném pořadí na vyznačená pole s *trasami* na herním plánu. Poté je otočte přední stranou nahoru. *Poznámka:* na těchto políčkách zůstávají žetony s trasami po celou dobu hry!



Umístěte **postupový žeton** se *startovní značkou* na vyznačené pole herního plánu. Zamíchejte zbývajících 5 postupových žetonů lícem dolů a na označená políčka položte **o jeden žeton více**, než kolik hráčů je ve hře. Poté otočte žetony přední stranou nahoru. Zbylé postupové žetony vraťte zpět do krabice.

Příklad: ve hře se třemi hráči použijete 5 postupových žetonů = 1x startovní značka + 4 další. Ve hře se čtyřmi hráči použijete všechny postupové žetony.

Modul – Asistenti:

Variantu s asistenty můžete hrát na herním plánu A i B. Připravte si k tomu následující:

Zamíchejte **10 karet s asistenty**. Každému z hráčů rozdejte 2 karty lícem dolů, ze kterých si 1 kartu **ponechá** a položí si ji lícem nahoru vedle své destičky postavy. *Asistenti* vám ve hře umožní další efekty a akce. Podrobné vysvětlení všech efektů a speciálních pravidel najdete ve *slovníčku pojmů* na konci pravidel.



Tip: asistenty si berte teprve tehdy, když se ve hře lépe vyznáte.

4

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v **pěti obdobích (I.-V.)**. Každé období se skládá ze **tří fází**:

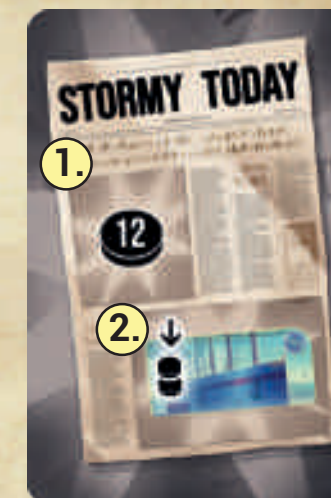
FÁZE 1: OTOČENÍ NOVIN
FÁZE 2: PROVÁDĚNÍ AKCÍ
FÁZE 3: KONEC KOLA

FÁZE 1: OTOČENÍ NOVIN

Speciální vydání! Speciální vydání! Zjistěte, co je nového a vzrušujícího z celého světa! Co vás čeká v tomto období?

Otočte **kartu s novinami**, která odpovídá aktuálnímu období a

- všichni** hráči si vezmou ze *společné zásoby* uvedený počet **mincí**.
- Na mnohých kartách s novinami je uveden **efekt nebo speciální pravidlo**, které se vztahuje na aktuální období. *Poznámka:* podrobné vysvětlení všech efektů a speciálních pravidel najdete ve *slovníčku pojmů* na konci pravidel.



FÁZE 2: PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Nejvyšší čas urazit pár metrů - nebo se raději nejdříve projít po trzích? Podívejme se, copak asi chystají moji soupeři...

V této fázi se střídáte ve směru hodinových ručiček **přesně po 1 akci**, dokud žádný z hráčů již nemůže nebo nechce akci provést. K dispozici jsou různé možnosti akcí, z nichž si můžete libovolně jednu vybrat. Hráč se **startovní značkou** provádí v daném období akci vždy jako první.

Možnosti akcí

Herní plán - strana A: A. cestování
B. nakupování
C. žonglování
D. odpočinek

Herní plán - strana B: A. cestování
B. nakupování
C. /
D. odpočinek (+ výběr žetonu)

E. Volitelné doplňkové akce „Absolvujte dobrodružství nebo hledejte“. **Před** nebo **po** akci můžete provést libovolný počet dalších **doplňkových akcí** (viz kapitola *Absolvujte dobrodružství nebo hledejte* na str. 9).

5

A. Cestování

Na herním plánu je zobrazena mapa světa s různými místy a *výchozí a cílový bod* Londýn. Místa jsou propojena různými druhy *tras*. K různým trasám jsou přiřazeny tři *druhy dopravy*: *plavba lodí*, *jízda vlakem* nebo *speciální jízda*.



Pokud chcete vaši figurku přemístit z jednoho místa na druhé, musíte zaplatit *cenu za dopravu*. Za tímto účelem umístíte určitý počet *mincí* na příslušný *druh dopravy* na herním plánu.

Poznámka: na herní plán pokládejte pouze šedé mince! Tyto mají hodnotu 1. Žluté mince (s hodnotou 5) používejte jen do své vlastní zásoby. Můžete je kdykoliv vyměnit za šedé.



Kolik mincí musíte zaplatit?

Počet mincí je vždy o 1 vyšší, než počet mincí, které za danou variantu cesty zaplatil poslední hráč. První hráč tedy zaplatí 1 minci, druhý 2 mince atd.

Důležité: mince vždy pokládejte na příslušné políčko dopravy na *hromádku* zleva doprava. Vždy tak můžete zjistit, kolik mincí to bude dalšího hráče stát.

Poté přesuňte figurku na další místo. Tímto způsobem můžete také „cestovat zpět“. Během vaší akce se můžete vydat vždy jen na *jednu* cestu. Na jednom místě může stát libovolný počet figurek.

Poznámka: pokud se na daném políčku nachází *pevná mince*, musí první hráč zaplatit za akci již 2 mince atd.

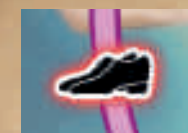
Na políčkách dopravy může být libovolný počet hromádek s mincemi!

Příklad: Antonie chce cestovat vlakem. Protože jsou už na políčku „jízda vlakem“ tři hromádky mincí (1/2/3), musí zaplatit 4 mince. Svě 4 mince položí zprava na políčko vlaku.



6

Cestovní náklady



Na některých trasách se kromě *dopravy* musí platit *dodatečné cestovní náklady*. Mohou to být *předměty* nebo *mince*, které jsou znázorněny na trasách na herním plánu *strana A*. Na *straně B* herního plánu jsou *cestovní náklady* zobrazeny na *žetonech s trasami*.



Důležité: cestovní náklady *vždy* vracíte zpět do *společné zásoby*, nikdy ne na políčka na herním plánu.

Pokračování příkladu: aby mohla Antonie cestovat vlakem, musí do společné zásoby vložit také revolver ze svého kufru.

B. Nakupování

V průběhu hry budete potřebovat řadu *předmětů*. Na *dvou* různých *trzích* si můžete koupit *pět* různých předmětů:



boty, klobouk a plášť v *Butiku*

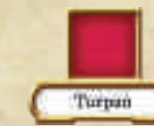


boty, revolver a deštník na *Bazaru*

Důležité: aby bylo možné předmět zakoupit, musí vaše *figurka* stát na místě s *příslušným symbolem*.



Pokud stojí vaše figurka na místě s *modrým trojúhelníkem*, můžete nakupovat v *Butiku*.



Pokud stojí vaše figurka na místě s *červeným čtvercem*, můžete nakupovat na *Bazaru*.



Pokud stojí vaše figurka na místě s *dvoubarevným kruhem*, můžete nakupovat na *obou trzích!*

Kromě toho musíte za zboží zaplatit určitý počet *mincí* a umístit je na příslušné políčko s *trhem* na herním plánu. Také zde platí pravidlo, že:

počet mincí je vždy o 1 vyšší než počet mincí, které za předmět na tomto políčku s trhem zaplatil poslední hráč. První hráč tedy zaplatí 1 minci, druhý 2 mince atd.

Důležité: mince pokládejte na *hromádku* na příslušné *políčko s trhem* zleva doprava. Vždy tak uvidíte, kolik bude muset zaplatit další hráč.

Poté si vezměte požadovaný předmět ze *společné zásoby* a vložte jej do vašeho *kufru* na destičce postavy. Během vaší akce si můžete koupit vždy pouze *jeden* předmět.

Poznámka: pokud na trhu leží *pevná mince*, musí první hráč zaplatit za akci již 2 mince atd.

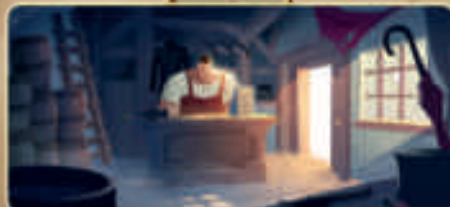
Na trzích může být libovolný počet hromádek s mincemi!


7



Černý trh







Alternativou k butikům a bazarům je také **černý trh**, kde si můžete **předměty obstarat**. Poloha vaší figurky není důležitá!



Zaplatte výše popsáním způsobem tak, že na políčko s **černým trhem** položíte příslušný počet mincí zleva doprava. Pak **jednou** hodíte kostkou s černým trhem, vezměte si předmět hozený na kostce ze **společné zásoby** a položte jej do kufru. Pokud vám na kostce padne volný los , můžete si vybrat libovolný předmět.

Váš kufr

Všechny předměty, které obdržíte, musíte uložit do kufru na destičce postavy. Platí následující pravidla.

-  Předměty můžete libovolně otáčet.
-  Předměty nesmí přesahovat přes okraj kufru.
-  Předměty musí ležet vedle sebe a nesmí se překrývat.
-  Předměty v kufru můžete kdykoli přeskládat.
-  Předměty můžete z kufru kdykoli vyjmout a vložit je zpět do **společné zásoby**.
-  Mince **neukládejte** do kufru, ale vedle vaší destičky postavy.



C. Žonglování (pouze pro herní plán - strana A!)

Mince můžete od **žongléra** získat tak, že si vezmete **jednu** libovolnou **hromádku mincí** z jednoho ze tří polí.

D. Odpočinek

Pokud nemůžete nebo nechcete provádět další akce, postupte a opusťte aktuální období. Poté již nemůžete provádět žádné další akce.

Herní plán - strana A:

První hráč, který odpočívá, dostane startovní značku.



Herní plán - strana B:

Hráč, který odpočívá, si vezme z herního plánu jeden libovolný vyložený **postupový žeton**, položí si ho před sebe a **okamžitě** provede efekt. **Výjimka:** v posledním období (V.) si již neberete **žádné** další postupové žetony!

Poznámka: pokud si nikdo nevezme **startovní značku**, žeton zůstane u aktuálního hráče.

Podrobné vysvětlení efektů všech postupových žetonů najdete ve **slovníčku pojmů** na konci pravidel.



E. Volitelné doplňkové akce – „Absolvování nebo hledání dobrodružství“

Před akcí nebo **po** ní je možné absolvovat nebo hledat libovolný počet dobrodružství, pokud splníte podmínky karet dobrodružství.

Uspořádání karet s dobrodružstvím

Všechny karty s dobrodružstvím jsou rozvrženy stejně.

a) Na **levé** straně jsou uvedeny **podmínky**, které k **absolvování dobrodružství** potřebujete splnit. V horní části je určeno **místo**, na kterém se vaše postava musí nacházet v okamžiku absolvování dobrodružství. V dolní části jsou zobrazeny požadované **předměty a/nebo mince**, které potřebujete ke splnění úkolu.

b) Na **pravé** straně je vyobrazen záznam v **cestovním deníku**, **vítězné body** a případný **bonus**.



Příklad: aby mohla Antonie absolvovat toto dobrodružství, musí stát její figurka na místě s modrým trojúhelníkem a musí odevzdat kabát a revolver. Okamžitě získává bonus (1x hod kostkou na černém trhu). Na konci hry má toto dobrodružství hodnotu 3 vítězných bodů v cestovním deníku.

Absolvování dobrodružství

Jakmile splníte **podmínky** na vaší **kartě dobrodružství**, můžete, ale nemusíte ji ihned uplatnit. Jakmile se ji rozhodnete uplatnit, dejte všechny požadované předměty a/nebo mince zpět do **společné zásoby**. Poté proveďte následující kroky v tomto pořadí:

1. Pokud získáte **bonus**, musíte ho použít. **Důležité:** bonus musíte vždy využít **okamžitě**, jinak propadne! (**Vítězné body** jsou naopak důležité až na **konci hry**).
2. Zasuňte kartu s dobrodružstvím pod vaši destičku postavy tak, aby byla vidět pouze pravá polovina karty (viz obrázek). Pokud v průběhu hry dokončíte další dobrodružství, zasuňte karty stejným způsobem pod již **splněné karty s dobrodružstvím** tak, že zde vznikne váš osobní **cestovní deník**.
3. Poté si z balíčku vytáhněte **2 nové karty s dobrodružstvím**, obě si prohlédněte a jednu z nich si ponechte. Druhou kartu položte zpět do spodku balíčku.



Hledání nových dobrodružství

Pokud nejste spokojeni s vaší aktuální kartou s dobrodružstvím, můžete ji položit lícem dolů dospod balíčku karet. Poté vložte **2 šedé mince** do *společné zásoby* a z balíčku si vezměte **2 nové karty dobrodružství**. Jednu z nich si ponechte a druhou vraťte lícem dolů dospod balíčku. V ruce si můžete ponechat pouze **1 kartu s dobrodružstvím**.

FÁZE 3: KONEC KOLA

Jakmile všichni hráči odpočívají, končí akční fáze. Na konci období **I.-IV.** proveďte následující kroky:

1. Vraťte všechny mince ze všech *dopravních prostředků a tržišť* zpět do *společné zásoby* (včetně *černého trhu*) – pevné bílé mince **nevracejte!**
2. Odeberte ze hry vyložené a otočené karty s novinami.
3. Pokud hrajete s modulem s *asistenty*, otočte vaše karty s *asistenty* opět na přední stranu.

4. Herní plán - strana A:

Doplňte prázdná pole *žongléra šedými* mincemi ze *společné zásoby* tak, aby v této oblasti byly opět tři hromádky mincí (2/1/1).

Herní plán - strana B:

Na každý ze dvou zbývajících postupových žetonů umístěte po **1 šedé minci** ze *společné zásoby* (i když se už na žetonu nacházejí mince z předchozích období).

Položte nyní vaše postupové žetony zpátky na vyznačená pole na herním plánu.

5. Nové období začněte **FÁZÍ 1.**

Příjezd do Londýna

Důležité: abyste mohli přijet do Londýna, musíte mít v *cestovním deníku* zaznamenána **alespoň 4 dokončená dobrodružství!**

Jakmile dosáhnete *cílového místa* – Londýna, proveďte následující kroky:

1. Vezměte si **kartu s příjezdem** s nejvyšší hodnotou vítězných bodů.
2. Odložte vaši aktuální kartu s dobrodružstvím lícem dolů dospod balíčku a místo ní si vytáhněte **2 karty s dobrodružstvím „Londýn“**. Podívejte se na obě, jednu z nich si nechte a druhou vložte zpět do balíčku.

Po zbytek hry již nemůžete provádět akci *Cestování*. Všechny ostatní akce jsou však stále k dispozici. V *cílové destinaci* v Londýně můžete nakupovat na **obou trzích** a absolvovat další „londýnská dobrodružství“.

10

KONEC HRY & VYHODNOCENÍ

Hra končí, jakmile všichni projdou **V. obdobím**. Nyní proveďte závěrečné bodování.

1. *Cestovní deník*: sečtěte **vítězné body** na kartách s vašimi **absolvovanými dobrodružstvími**.
2. *Příjezd do Londýna*: sečtěte vítězné body na vaší **kartě s příjezdem** s vítěznými body na *kartách s dobrodružstvími*, pokud je máte.
3. Pokud hrajete s modulem *Asistenti*, získáváte případně další vítězné body.
4. *Nejste v cíli?* Každý hráč, který se do konce hry **nedostane** do *cílové destinace* v Londýně, musí **odečíst 5 vítězných bodů** za **každé místo**, které se nachází mimo Londýn. Za tímto účelem zvolte nejkratší cestu.



Příklad: figurka Antonie je na konci hry vzdálena o čtyři místa od Londýna. Antonie si musí odečíst 20 bodů.

Vyhrává hráč, který získá nejvíce vítězných bodů. V případě shodného počtu bodů vyhrává hráč, který má nejvíce mincí. Pokud i zde dojde k remíze, dělí se o vítězství všichni účastníci remízy.

Pravidlo autorů - "Pouliční festival"

Nové butiky a bazary vznikají na každém rohu!

Všem, kteří si přejí hru zjednodušit, doporučuje Emanuele následující pravidlo: při akci „nakupování“ **nemusí** stát vaše figurka na příslušných místech – můžete nakoupit všechny předměty na všech místech. Celý zbylý průběh hry zůstává beze změny.




11

SLOVNÍČEK POJMŮ

Všeobecné symboly (na kartách s dobrodružstvím & kostce)

	Jednou hodíte kostkou s černým trhem a vezměte si předmět hozený na kostce ze <i>společné zásoby</i> a uložte ho do kufru.
	Vezměte si 1 libovolný předmět ze <i>společné zásoby</i> a vložte ho do kufru.
	Vezměte si zadaný počet šedých mincí ze <i>společné zásoby</i> .
	Cestujete zdarma <i>lodí</i> do dalšího města. Neplatíte také žádné <i>cestovní náklady</i> .
	Cestujete zdarma vlakem do dalšího města. Neplatíte také žádné <i>cestovní náklady</i> .
	Cestujete zdarma speciální jízdou do dalšího města. Neplatíte také žádné <i>cestovní náklady</i> .
	Cestujete zdarma lodí, vlakem nebo speciální jízdou do dalšího města. Neplatíte také žádné <i>cestovní náklady</i> .

Karty s novinami

	<u>Stormy Today</u> Všichni si vezměte mince v hodnotě 12 ze <i>společné zásoby</i> . Umístěte dvě šedé mince na hromádku na políčko <i>plavba lodí</i> . Cena jízdy lodí v tomto období začíná na 3 mincích.
	<u>The Broken Mirror</u> Všichni si vezměte mince v hodnotě 12 ze <i>společné zásoby</i> . Položte dvě šedé mince ze <i>společné zásoby</i> na hromádku na políčko <i>jízda vlakem</i> . Cena jízdy vlakem v tomto období začíná na 3 mincích.
	<u>The Foggy Journal</u> Všichni si vezměte mince v hodnotě 13 ze <i>společné zásoby</i> . Položte dvě šedé mince ze <i>společné zásoby</i> na hromádku na políčko <i>speciální jízda</i> . Cena <i>speciální jízdy</i> v tomto období začíná na 3 mincích.

12



Good Times

Všichni si vezměte mince v hodnotě 14 ze *společné zásoby*.



Santa Express

Všichni si vezměte mince v hodnotě 11 ze *společné zásoby*. Každý hráč si může jednou hodit kostkou s černým trhem a vložit si předmět do svého kufru.



The Independent

Všichni si vezměte mince v hodnotě 12 ze *společné zásoby*. Náklady na pořízení předmětů na černém trhu činí v tomto období přesně 2 mince.



Sunday Express

Všichni si vezměte mince v hodnotě 11 ze *společné zásoby*. V tomto období můžete využít *speciální jízdu* také *jízdu vlakem* nebo *lodí*. *Cestovní náklady* musí být uhrazeny jako obvykle.



The Guardian

Všichni si vezměte mince v hodnotě 12 ze *společné zásoby*. K *jízdě vlakem* potřebujete mít v kufru revolver, který při cestování nemusíte odevzdávat. V tomto období můžete nakupovat revolver na obou trzích.



The Observer

Každý hráč se může rozhodnout:

a) zda si vezme mince v hodnotě 13 ze *společné zásoby* a vrátí ze svého kufru jeden předmět zpátky do *společné zásoby*

NEBO:

b) zda si vezme mince v hodnotě 10 ze *společné zásoby*, aniž by musel vrátit předmět.

Pokud nemáte v kufru žádný předmět, musíte si zvolit variantu b.

13

Asistenti

Poznámka: "akce asistenta" nahrazuje vaši běžnou akci.



Paul, citlivý kloboučník

Akce asistenta: do společné zásoby odevzdejte 2 šedé mince a vezměte si 1 klobouk, který si vložíte do vašeho kufru.



Leonard, zkušený světoběžník

Akce asistenta: zaplatte 3 šedé mince do společné zásoby, abyste mohli se svou figurkou cestovat z aktuálního místa do sousedního místa. Cestovní náklady musí být uhrazeny!



Mary, kouzelné děvčátko

1x za období akce asistenta: vložte 1 deštník z vašeho kufru do společné zásoby, abyste mohli provést cestovní akci. Nevznikají žádné další náklady (cestovní náklady atd.). Poté kartu s Mary otočte.



Jill, odvážná kouzelnice

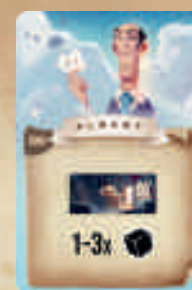
1x za období, akce asistenta: vyměňte 1 libovolný předmět z kufru za 1 libovolný předmět ze společných zásob. Poté kartu s asistentem „Jill“ otočte.



Luigi, hbitý sportovec

1x za období, jako dodatečnou akci: ihned můžete provést druhou akci. Poté kartu s Luigi otočte.

14



Albert, rafinovaný hráč pokeru

Na černém trhu můžete kostkou hodit **až třikrát** a získat 1 předmět. Po každém hodu kostkou se musíte rozhodnout, zda si vezmete právě hozený předmět, nebo budete pokračovat v hodu kostkou. Můžete si vzít pouze ten předmět, který jste hodili kostkou jako **poslední**.



Alex, zvědavý špeh

Pokaždé, když si z balíčku dobíráte nové karty s dobrodružstvím, líznete si **3** (místo 2) a 1 z nich si ponecháte.



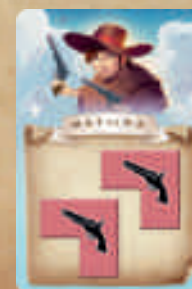
Amelie, zasněná básnířka

Na konci hry obdržíte **extra body** za počet absolvovaných dobrodružství ve vašem cestovním deníku: 1 vítězný bod za 3 dobrodružství, 2 za 4, 4 za 5 atd.



Jean, silný pomocník

Máte k dispozici druhý kufr, který vám poskytne další prostor pro věci.



Matilda, chladnokrevná pistolnice

na začátku hry: obdržíte **2 revoly**, které odložíte na kartu s asistentem. Ve hře je můžete používat, jako by byly ve vašem kufru. Po použití obou revolverů odložte kartu s asistentem Matilda zpátky do krabice. Po zbytek hry ji již nemáte k dispozici.

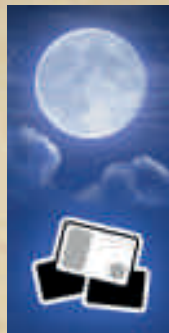
15

Postupové žetony (jen pro herní plán - Strana B)



Nejprve já!

Vezměte si startovní značku. V dalším období začínáte.



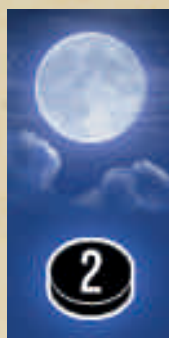
Vzhůru za novým dobrodružstvím!

Z balíčku si doberte 3 nové karty s dobrodružstvím. Podívejte se na ně, 1 z nich si ponechte a všechny ostatní vložte zpět do balíčku.



A na shledanou!

Cestujte zdarma speciální jízdou do dalšího města. Neplatíte ani žádné cestovní náklady.



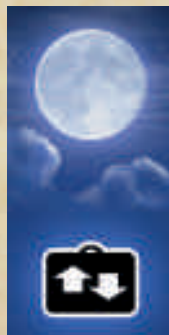
Dej mi ty peníze!

Ze společné zásoby si vezměte 2 šedé mince.



Co nabízíte?

Hodte jednou kostkou s černým trhem a vložte hozený předmět ze společné zásoby do vašeho kufru.



Nadešel čas na výměnu!

Vyměňte jeden libovolný předmět z vašeho kufru za libovolný předmět ze společné zásoby.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „80 DAYS“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let! Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu.

Najdete nás na:



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnikcz



Youtube.com/c/PiatnikSpiele