



5-99

ans years
años Jahre

Jeu de stratégie
A game of strategy
Strategiespiel
Juego de estrategia

CONTENU

1 plateau, 4 pions voyageur, 3 pions véhicules (1 avion, 1 bateau, 1 train), 1 dé, 16 cartes postales.

En voyage autour du monde vous visitez 1000 et 1 villes inoubliables. Partagez ce périple avec vos amis et envoyez des cartes postales ! Qui fera le plus beau des voyages ?

Principe du jeu :

« Around the world » est un jeu de parcours : vous devez vous rendre dans différentes villes afin d'y poster des cartes postales. Pour se déplacer sur le plateau vous emprunterez des routes pour lesquelles aucun véhicule spécifique n'est nécessaire. Vous pourrez également utiliser un avion et vous déplacer d'aéroport en aéroport, un train et voyager de gare en gare ou un bateau et naviguer de port en port.

But du jeu :

Être le premier à envoyer 4 cartes postales à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 8 à 2 joueurs).

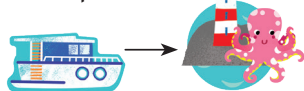
Préparation du jeu :

Le plateau est posé au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion voyageur. Les cartes postales sont mélangées et chaque joueur pioche une carte. Il pose son pion voyageur sur la ville indiquée par sa carte puis remet la carte postale avec les autres. Le paquet est mélangé de nouveau.

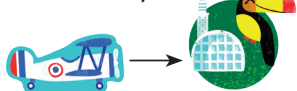


Les pions véhicules sont placés sur leur ville de départ :

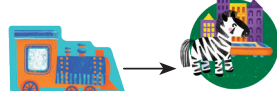
• Le bateau sur Octopus Island



• L'avion sur Toucan Airport



• Le train sur Zebra Station



Les cartes postales sont mélangées et chaque joueur en reçoit une. Le reste est posé en tas face cachée. Les deux premières cartes sont révélées et posées à côté, face visible.

Les villes sont reliées entre elles par différents types de liaison :

- Les routes : 
- Les liaisons maritimes : 
- Les liaisons aériennes : 
- Les liaisons ferroviaires : 

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur lance le dé qui va définir le nombre d'action qu'il pourra effectuer lors de son tour de jeu : 1, 2 ou 3.

LES ACTIONS :**• Se déplacer sur une route :**

Le joueur déplace son pion d'une ville à une autre en suivant une route.

• Appeler un véhicule :

Pour utiliser certaines liaisons entre les villes, il faut un véhicule adapté : un avion pour les liaisons aériennes, un bateau pour les liaisons maritimes, un train pour les liaisons ferroviaires. Pour utiliser un véhicule, celui-ci doit être dans la même ville que le joueur.

Le joueur « Appelle » le véhicule dont il a besoin et le place sur la ville où il se trouve.

NB : Le véhicule doit pouvoir se trouver sur cette ville (un port pour le bateau, un aéroport pour l'avion, une gare pour le train).

• Utiliser un véhicule :

S'il est sur une ville où se trouve un véhicule, le joueur peut l'utiliser pour se déplacer. Le joueur déplace son pion et le pion véhicule dans la ville de son choix desservie par la liaison du véhicule :



Sur n'importe quel port grâce au bateau :

Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



Sur n'importe quelle gare grâce au train :

Gorilla Land, Raccoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



Sur n'importe quel aéroport grâce à l'avion :

Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

Une même action peut être réalisée plusieurs fois de suite lors d'un même tour de jeu.

Une fois ces actions réalisées, la main passe au joueur suivant.

Envoyer une carte postale :

Si, après une action, un joueur se trouve dans la ville correspondant à sa carte postale : il peut l'envoyer ! Il la place sur la table devant lui face visible. Elle représente une carte envoyée.

Il choisit tout de suite une nouvelle carte à envoyer parmi les deux cartes disponibles de la pioche et révèle une nouvelle carte de la pioche pour remplacer celle qu'il a prise.

Un joueur peut envoyer plusieurs cartes postales durant son tour.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur a envoyé suffisamment de carte postale, la partie prend fin et il est déclaré vainqueur !

Nombre de cartepostale à envoyer :

- 8 cartes à 2 joueurs
- 5 cartes à 3 joueurs
- 4 cartes à 4 joueurs.

CONTENT

1 board, 4 traveller counters, 3 vehicle counters (1 aeroplane, 1 boat, 1 train), 1 dice, 16 postcards.

On a journey around the world, you'll visit 1,001 unforgettable cities. Share your trip with your friends by sending them postcards! Who will have the best adventure?

Concept:

"Around the world" is a roll and move board game where you must visit different cities to send postcards. There are roads that you can use to move around the board without needing a specific kind of vehicle. But you can also travel from airport to airport on an aeroplane, from station to station by train, or from port to port on a boat.

Aim of the game:

To be the first player to send 4 postcards in a 4-player game (or 5 if there are 3 players, or 8 if there are 2 players).

Getting the game ready:

The game board is placed in the middle of the table. Each player chooses a traveller counter. The postcards are shuffled, and each player draws one. They place their traveller counter on the city shown on that postcard, then put the card back with the others. The cards are shuffled again.



The transport counters are placed on their starting cities:

- The boat on Octopus Island
- The aeroplane on Toucan Airport
- The train on Zebra Station

The postcards are shuffled, and each player is dealt one card. The rest are piled face-down. The first two cards in the pile are turned over and placed face-up so that the players can see them.

The cities are connected by a number of different routes:

- Roads:
- Shipping links:
- Flight paths:
- Railways:

Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. Players take it in turns to throw the dice and see how many actions they can carry out during their move: 1, 2 or 3.

ACTIONS:

• **Travelling along a road:**

The player moves their counter along a road from one city to another.

• **Calling a vehicle:**

To use some of the routes between cities, players will need a specific vehicle: an aeroplane for flight paths, a boat for shipping links, and a train for railways. For a player to be able to use a vehicle, it has to be in the same city as them.

The player "calls" the vehicle that they need, and places it on the city they are in.

N.B.: The city must have the facilities to accommodate a vehicle for it to be called (a port for the boat, an airport for the aeroplane, or a train station for the train).

• **Using a vehicle:**

If the player is in the same city as a vehicle, they can use it to travel.

The player moves their counter and the vehicle counter to a city of their choice that can be reached by that mode of transport:



Any port if travelling by boat:
Tortoise Beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour



Any train station if travelling by train:
Gorilla Land, Racoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City



Any airport if travelling by aeroplane:
Parrot City, Toucan Airport, Butterfly City

The same action can be carried out multiple times during the same turn.

Once a player has completed the right number of actions, the game moves on the next player.

Sending a postcard

If a player's actions take them to the city shown on their postcard, they can send it! They place it face-up on the table in front of them. That shows the card has been sent.

They then choose a new postcard to send from the two spare cards lying face-up, and turn over a new card to replace the one they have taken.

A player can send multiple postcards during their turn.

End of the game:

The first player to send the right number of postcards wins the game!

- Number of postcards to be sent:
- 2 players: 8 cards
 - 3 players: 5 cards
 - 4 players: 4 cards



INHALT

1 Spielbrett, 4 Reisende-Figuren, 3 Fahrzeug-Figuren (1 Flugzeug, 1 Schiff, 1 Zug), 1 Würfel, 16 Postkarten.

Auf eurer Reise um die Welt besucht ihr 1001 unvergessliche Städte. Teilt diese Reise mit euren Freunden und verschickt Postkarten! Wer macht die schönste Reise?

Spielprinzip:

„Around the world“ ist ein Wettlaufspiel: Ihr müsst in verschiedene Städte fahren, um dort Postkarten einzuwerfen. Um sich auf dem Spielbrett zu bewegen, nehmt ihr Straßen, für die kein spezielles Fahrzeug benötigt wird. Ihr könnt auch mit dem Flugzeug von Flughafen zu Flughafen fliegen, mit dem Zug von Bahnhof zu Bahnhof fahren oder mit dem Schiff von Hafen zu Hafen reisen.

Ziel des Spiels:

als Erster 4 Postkarten an 4 Spieler verschicken (5 an 3 Spieler, 8 an 2 Spieler).

Vorbereitung des Spiels:

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt eine Reisende-Figur. Die Postkarten werden gemischt und jeder Spieler nimmt eine Karte vom Nachziehstapel. Er stellt seine Reisende-Figur auf die Stadt, die auf seiner Karte angegeben ist, und legt die Postkarte zu den anderen zurück. Der Stapel wird neu gemischt.

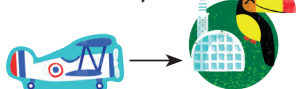


Die Fahrzeug-Figuren werden auf ihre Ausgangsstadt gestellt:

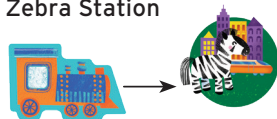
• das Schiff auf Octopus Island



• das Flugzeug auf Toucan Airport



• der Zug auf Zebra Station



Die Postkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine davon. Der Rest wird verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die ersten beiden Karten werden aufgedeckt und offen daneben gelegt.

Die Städte sind durch verschiedene Arten von Verbindungen miteinander verbunden:

- Straßen:
- Schiffsverbindungen:
- Flugverbindungen:
- Bahnverbindungen:

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Der Würfel bestimmt die Anzahl der Aktionen, die er während seines Zuges ausführen darf: 1, 2 oder 3.

AKTIONENS:

• **Auf einer Straße fahren:**

Der Spieler bewegt seine Figur über eine Straße von einer Stadt in eine andere.

• **Ein Fahrzeug rufen:**

Um bestimmte Verbindungen zwischen den Städten nutzen zu können, benötigt man ein geeignetes Fahrzeug: ein Flugzeug für Flugverbindungen, ein Schiff für Schiffsverbindungen, einen Zug für Bahnverbindungen. Um ein Fahrzeug zu benutzen, muss es sich in derselben Stadt wie der Spieler befinden. Der Spieler „ruft“ das Fahrzeug, das er benötigt, und stellt es auf die Stadt, in der es sich befindet.

Hinweis: Das Fahrzeug muss sich in dieser Stadt befinden dürfen (ein Hafen für das Schiff, ein Flughafen für das Flugzeug, ein Bahnhof für den Zug).

• **Ein Fahrzeug benutzen:**

Wenn sich der Spieler in einer Stadt befindet, in der es ein Fahrzeug gibt, kann er sich damit fortbewegen. Der Spieler bewegt seine Figur und die Fahrzeug-Figur in die Stadt seiner Wahl, die mit dem jeweiligen Fahrzeug erreichbar ist



auf einen beliebigen Hafen mit dem Schiff:

Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



auf einen beliebigen Bahnhof mit dem Zug:

Gorilla Land, Raccoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



auf einen beliebigen Flughafen mit dem Flugzeug:

Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

Dieselbe Aktion kann während eines Spielzuges mehrmals ausgeführt werden. Sobald diese Aktionen ausgeführt wurden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Eine Postkarte verschicken

Wenn sich ein Spieler nach einer Aktion in der Stadt befindet, die seiner Postkarte entspricht, kann er diese verschicken! Er legt sie offen vor sich auf den Tisch. Sie stellt eine verschickte Karte dar.

Er wählt aus den beiden aufgedeckten Karten des Nachziehstapels sofort eine neue zu versendende Karte aus und deckt eine neue Karte aus dem Nachziehstapel auf, um diejenige zu ersetzen, die er genommen hat.

Ein Spieler kann während seines Zuges mehrere Postkarten verschicken.

Spielende:

Sobald ein Spieler genügend Postkarten verschickt hat, hat er gewonnen und das Spiel ist beendet!

- Anzahl der zu versendenden Postkarten:
- 8 Karten an 2 Spieler
 - 5 Karten an 3 Spieler
 - 4 Karten an 4 Spieler.



INHOUD

1 bord, 4 reizigerspionnen, 3 voertuigpionnen (1 vliegtuig, 1 boot, 1 trein), 1 dobbelsteen, 16 ansichtkaarten.

Tijdens je reis om de wereld bezoek je duizend en één onvergetelijke steden. Laat je vrienden ook meegenieten van je rondreis en stuur ze een ansichtkaart! Wie maakt de mooiste reis?

Spelprincipe:

Around the world is een spel waarbij een route moet worden afgelegd. De spelers doen verschillende steden aan om er een kaart te posten. Om zich over het bord te verplaatsen, kunnen de spelers over de weg reizen zonder een bepaald vervoermiddel te gebruiken. Maar ze mogen ook het vliegtuig nemen om van het ene vliegveld naar het andere te vliegen of de trein om van station naar station te reizen of de boot om van haven naar haven te varen.

Doel van het spel:

Als eerste 4 ansichtkaarten naar 4 spelers versturen (5 bij 3 spelers, 8 bij 2 spelers).

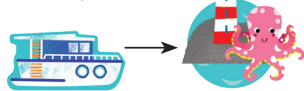
Vorbereiding van het spel:

Het bord wordt midden op tafel gelegd. Elke speler kiest een reizigerspion. De ansichtkaarten worden geschud en elke speler mag een kaart uit de pot pakken. De spelers zetten hun pion op de stad die op hun kaart staat en leggen hun ansichtkaarten daarna terug bij de andere kaarten. De kaarten worden opnieuw geschud.

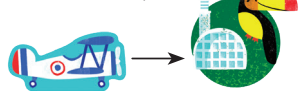


De voertuigpionnen worden op hun vertrekpunt gezet:

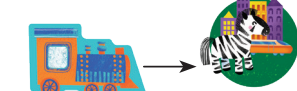
• De boot op Octopus Island



• Het vliegtuig op Toucan Airport



• De trein op Zebra Station



De ansichtkaarten worden geschud en elke speler krijgt er een. De rest van de kaarten wordt gesloten op een stapel gelegd. De bovenste twee kaarten van de stapel worden er open naast gelegd.

De steden zijn op de volgende manieren met elkaar verbonden:

• Via de weg:

• Via het water:

• Via de lucht:

• Via het spoor:

Verloop van het spel:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die de beurt heeft, gooit de dobbelsteen waarop het aantal acties staat dat hij tijdens zijn beurt mag uitvoeren: 1, 2 of 3.

DE ACTIES:

• **Over de weg reizen:**

De speler reist met zijn pion van stad naar stad over de weg.

• **Een voertuig roepen:**

Voor bepaalde manieren van reizen tussen de steden is een daarvoor geschikt vervoermiddel nodig: een vliegtuig om te vliegen, een boot om te varen en een trein om over het spoor te reizen. Een speler kan alleen gebruikmaken van een voertuig dat zich in dezelfde stad bevindt als hijzelf. De speler 'roept' het voertuig dat hij nodig heeft en zet dit op de stad waar hij zich bevindt.

NB : Het voertuig moet wel beschikbaar zijn in die stad (een boot heeft een haven nodig, een vliegtuig een vliegveld en een trein een station).

• **Een voertuig gebruiken:**

Een speler mag het vervoermiddel dat zich in zijn stad bevindt gebruiken om te reizen. De speler verplaatst zijn pion en de voertuigpion naar een gekozen stad die bereikbaar is met het betreffende vervoermiddel:



Naar een van de havens met de boot:
Tortoise Beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



Naar een van de stations met de trein:
Gorilla Land, Raccoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



Naar een van de vliegvelden met het vliegtuig:
Parrot City, Toucan Airport, Butterfly City.

Tijdens zijn beurt mag een speler een bepaalde actie meerdere keren achtereen uitvoeren. Na het uitvoeren van de acties is de volgende speler aan de beurt.

Een ansichtkaart versturen:

Als een speler zich na het uitvoeren van een actie in de stad bevindt die op zijn ansichtkaart staat, mag hij de ansichtkaart versturen! Hij legt deze zichtbaar voor zich neer. Dit betekent dat de kaart is verstuurd. Hij kiest daarna meteen een nieuwe kaart om te versturen uit een van de twee kaarten van de pot en vervangt de door hem gekozen kaart door een kaart van de pot. **Een speler kan tijdens zijn beurt meerdere kaarten versturen.**

Einde van het spel:

Het spel eindigt als een van de spelers het voorgeschreven aantal kaarten heeft verstuurd. Deze speler is de winnaar!

Aantal ansichtkaarten om te versturen:

- 8 kaarten bij 2 spelers
- 5 kaarten bij 3 spelers
- 4 kaarten bij 4 spelers.

Een spel van Matthew Dunstan en Théo Rivière

CONTENIDO

1 tablero, 4 fichas de viajeros, 3 fichas de vehículos (1 avión, 1 barco, 1 tren), 1 dado y 16 postales.

En un viaje alrededor del mundo, visitarás mil y una ciudades inolvidables. ¡Comparte este viaje con tus amigos y envía postales! ¿Quién hará el viaje más hermoso?

Lógica del juego:

«Around the world» es un juego de recorrido: hay que ir a diferentes ciudades para enviar postales. Para desplazarse por el tablero, se usarán caminos para los que no se necesita un vehículo específico. También se puede usar un avión y viajar de aeropuerto en aeropuerto, un tren y viajar de estación en estación o un barco y navegar de puerto a puerto.

Objetivo del juego:

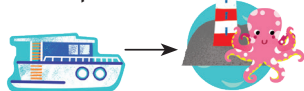
Ser el primero en enviar 4 postales si hay 4 jugadores (5 si hay 3 jugadores y 8 si hay 2 jugadores).

Preparación del juego:

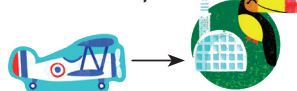
El tablero se coloca en el centro de la mesa. Cada jugador elige una ficha de viajero. Las postales se barajan y cada jugador saca una. Coloca su ficha de viajero en la ciudad indicada por su postal y luego vuelve a poner la postal con las demás. El mazo se vuelve a barajar.

Las fichas de vehículos se colocan en su ciudad de partida:

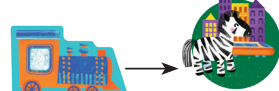
• El barco en Octopus Island



• El avión en Toucan Airport



• El tren en Zebra Station




Las postales se barajan y cada jugador recibe una. El resto se coloca boca abajo en un montón. Las dos primeras postales se enseñan y se colocan al lado boca arriba.

Las ciudades se comunican entre ellas mediante diferentes vínculos:

• Carreteras: 

• Conexiones marítimas: 

• Conexiones aéreas: 

• Conexiones ferroviarias: 

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos, cada jugador tira el dado para determinar el número de acciones que puede realizar durante su turno: 1, 2 o 3.

ACCIONES:

• **Desplazarse por una carretera:**

El jugador mueve su ficha de una ciudad a otra siguiendo la carretera.

• **Llamar a un vehículo:**

Para utilizar ciertas conexiones entre ciudades, se necesita un vehículo adecuado: un avión para las conexiones aéreas, un barco para las conexiones marítimas y un tren para las conexiones ferroviarias. Para usar un vehículo, este debe estar en la misma ciudad que el jugador. El jugador «llama» al vehículo que necesita y lo coloca en la ciudad donde se encuentra.

N.B.: El vehículo debe estar en la misma ciudad (un puerto para el barco, un aeropuerto para el avión, una estación de tren para el tren).

• **Usar un vehículo:**

Si el jugador está en una ciudad donde hay un vehículo, el jugador puede usarlo para moverse. El jugador mueve su ficha y la ficha del vehículo a la ciudad de su elección siempre que cuente con la conexión adecuada para dicho vehículo:



A cualquier puerto con el barco:
Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



A cualquier estación con el tren:
Gorilla Land, Raccoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



A cualquier aeropuerto con el avión:
Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

La misma acción puede realizarse varias veces seguidas durante el mismo turno de juego. Una vez realizadas estas acciones, le toca al siguiente jugador.

Enviar una postal:

Si después de realizar una acción un jugador se encuentra en la ciudad que corresponde a su postal: ¡puede enviarla! La pone sobre la mesa delante de él, boca arriba. Así, representa una postal enviada. Inmediatamente, elige una nueva postal para enviar de las dos disponibles de la baraja y muestra una nueva postal de la baraja para reemplazar la que ha tomado.

Un jugador puede enviar más de una postal durante su turno.

Fin de la partida:

¡Tan pronto como un jugador ha enviado suficientes postales termina la partida y se declara vencedor!

Número de postales que deben enviarse:

- 8 postales si hay 2 jugadores
- 5 postales si hay 3 jugadores
- 4 postales si hay 4 jugadores.



CONTENUTO

1 tabellone, 4 pedine viaggiatore, 3 pedine mezzo di trasporto (1 aereo, 1 nave, 1 treno), 1 dado, 16 cartoline.

Viaggia in tutto il mondo e visita un sacco di città indimenticabili. Condividi questo viaggio con i tuoi amici e invia delle cartoline! Chi farà il viaggio più bello?

Principio del gioco:

"Around the world" è un gioco di percorso dove sarà necessario recarsi in diverse città per imbucare le cartoline. Per spostarsi sul tabellone si potranno scegliere delle strade che non necessitano di nessun mezzo di trasporto particolare. Oppure sarà possibile utilizzare un aereo per volare di aeroporto in aeroporto, un treno per andare di stazione in stazione o una nave per navigare di porto in porto.

Scopo del gioco:

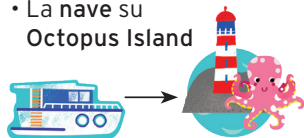
Vince chi riesce a inviare 4 cartoline a 4 giocatori (o 5 cartoline a 3 giocatori oppure 8 cartoline a 2 giocatori).

Preparazione del gioco:

Le plateau est posé au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion voyageur. Les cartes postales sont mélangées et chaque joueur pioche une carte. Il pose son pion voyageur sur la ville indiquée par sa carte puis remet la carte postale avec les autres. Le paquet est mélangé de nouveau. Le pedine mezzo di trasporto sono posizionate sulla loro città di partenza:



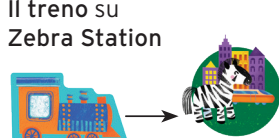
• La nave su Octopus Island



• L'aereo su Toucan Airport



• Il treno su Zebra Station



Le cartoline vengono mescolate e ogni giocatore ne riceve una. Le cartoline rimanenti sono posizionate una sopra l'altra, coperte. Le prime due cartoline vengono girate e posizionate una di fianco all'altra, scoperte.

Le città sono connesse da vari tipi di collegamenti:

• Strade: 

• Rotte marittime: 

• Rotte aeree: 

• Linee ferroviarie: 

Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane. Si gioca poi in senso orario. A turno, i giocatori lanciano il dado che stabilirà quante azioni potranno effettuare durante il proprio turno: 1, 2 o 3.

LE AZIONI:

• **Spostarsi su una strada:**

Il giocatore sposta la propria pedina da una città all'altra seguendo una strada.

• **Chiamare un mezzo di trasporto:**

Per utilizzare certi collegamenti tra città, è necessario utilizzare il mezzo di trasporto adatto: un aereo per le rotte aeree, una nave per le rotte marittime, un treno per le linee ferroviarie. Per essere utilizzato, il mezzo di trasporto deve trovarsi nella stessa città del giocatore.

Il giocatore "chiama" il mezzo di trasporto necessario e lo posiziona sulla città dove si trova.. **N.B. :** Il mezzo di trasporto deve trovarsi su questa città (un porto per la nave, un aeroporto per l'aereo, una stazione per il treno).

• **Utilizzare un mezzo di trasporto:**

Se il giocatore si trova in una città dove c'è un mezzo di trasporto, può utilizzarlo per spostarsi. Il giocatore sposta la propria pedina e la pedina mezzo di trasporto nella città che ha scelto, a patto che sia connessa al collegamento del mezzo di trasporto scelto:



A qualsiasi porto, con la nave:

Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



A qualsiasi stazione, con il treno:

Gorilla Land, Racoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



A qualsiasi aeroporto, con l'aereo:

Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

La stessa azione può essere ripetuta più volte nello stesso turno.

Una volta terminate le azioni disponibili, tocca al giocatore successivo.

Inviare una cartolina:

Un giocatore può inviare una cartolina se, dopo un'azione, si trova nella città indicata dalla cartolina. In quel caso, posiziona la cartolina scoperta davanti a lui, sul tavolo: rappresenta una cartolina inviata. Sceglie poi una nuova cartolina da inviare tra le due cartoline scoperte disponibili e gira una nuova cartolina del mazzo per sostituire quella scoperta che ha preso. **Un giocatore può inviare più cartoline durante il suo turno.**

Fine del gioco:

Appena un giocatore invia un numero sufficiente di cartoline, viene dichiarato vincitore e la partita finisce.

Numero di cartoline da inviare :

- 8 cartoline a 2 giocatori
- 5 cartoline a 3 giocatori
- 4 ccartoline a 4 giocatori.

CONTEÚTO

1 tabuleiro, 4 peões de viajante, 3 peões de veículo (1 avião, 1 barco e 1 comboio), 1 dado e 16 postais.

Numa viagem à volta do mundo, visitas 1001 cidades inesquecíveis. Partilha esta viagem com os teus amigos e envia postais! Quem vai fazer a viagem mais bonita?

Princípio do jogo:

"Around the world" é um jogo de percurso: é preciso ir a diferentes cidades para poder enviar postais. Para te deslocares no tabuleiro, utilizarás estradas para as quais não é necessário um veículo específico. Também poderás utilizar um avião e viajar de aeroporto para aeroporto, um comboio e viajar de estação para estação ou um barco e navegar de porto para porto.

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a enviar 4 postais a 4 jogadores (5 a 3 jogadores, 8 a 2 jogadores).

Preparação do jogo:

O tabuleiro é colocado no centro da mesa. Cada jogador escolhe um peão de viajante. Os postais são baralhados e cada jogador tira um. Coloca o seu peão de viajante na cidade indicada pelo seu postal e depois volta a colocá-lo com os outros. Baralham-se novamente os postais.



Os peões de veículo são colocados na sua cidade de partida:

• O barco em Octopus Island



• O avião sur Toucan Airport







• O comboio em Zebra Station



Os postais são baralhados e cada jogador recebe um. Os restantes são colocados numa pilha, virados para baixo. Os dois primeiros postais são revelados e colocados um ao lado do outro, virados para cima.

As cidades estão ligadas umas às outras por diferentes tipos de ligação:

- Estradas: 
- Ligações marítimas: 
- Ligações aéreas: 
- Ligações ferroviárias: 

Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quando for a sua vez, o jogador lança o dado que definirá o número de ações que poderá efetuar durante a sua vez: 1, 2 ou 3.

AS AÇÕES:

• **Deslocar-se numa estrada:**

O jogador desloca o seu peão de uma cidade para a outra seguindo uma estrada.

• **Chamar um veículo:**

Para utilizar determinadas ligações entre cidades, é necessário um veículo adaptado: um avião para ligações aéreas, um barco para ligações marítimas e um comboio para ligações ferroviárias. Para utilizar um veículo, este deve estar na mesma cidade que o jogador. O jogador "chama" o veículo de que necessita e coloca-o na cidade onde se encontra.

Nota: o veículo deve poder estar na mesma cidade (um porto para o barco, um aeroporto para o avião e uma estação ferroviária para o comboio).

• **Utilizar um veículo:**

Se o jogador estiver numa cidade onde se encontra um veículo, pode utilizá-lo para se deslocar. O jogador desloca o seu peão e o peão de veículo para a cidade da sua escolha servida pela ligação do veículo:



Para qualquer porto com o barco:

Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



Para qualquer estação ferroviária com o comboio:

Gorilla Land, Raccoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



Para qualquer aeroporto com o avião:

Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

A mesma ação pode ser realizada várias vezes seguidas durante a mesma jogada.

Uma vez realizadas estas ações, a vez passa para o jogador seguinte.

Enviar um postal

Se, após uma ação, um jogador estiver na cidade correspondente ao seu postal, pode enviá-lo! Coloca-o sobre a mesa à sua frente, virado para cima. Representa um postal enviado. Escolhe imediatamente um novo postal para enviar dos dois postais disponíveis no baralho e mostra um novo postal do baralho para substituir o que tirou.

Um jogador pode enviar vários postais durante a sua vez.

Fim do jogo:

Quando um jogador tiver enviado postais suficientes, o jogo termina e é declarado vencedor!

Número de postais a serem enviados : 8 postais para 2 jogadores

• 5 postais para 3 jogadores

• 4 postais para 4 jogadores.

INDHOLD

1 plade, 4 rejsende-brikker, 3 befordringsmiddel-brikker (1 fly, 1 båd, 1 tog), 1 terning, 16 postkort.

**På jordomrejse besøger du 1000 og 1 uforglemmelige byer.
Del denne opdagelsesrejse med dine venner og send postkort!
Hvem får den smukkeste rejse?**

Spilleets princip:

"Around the world" er et banespil: Du skal besøge forskellige byer for at sende postkort fra dem. For at flytte dig på pladen kan du rejse med ruter, som ikke kræver et særligt befordringsmiddel. Du kan også tage med fly og flyve fra lufthavn til lufthavn, med tog og rejse fra banegård til banegård eller med båd og sejle fra havn til havn.

Målet med spillet:

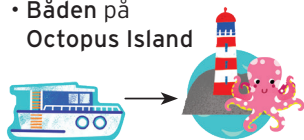
At være den første, der har sendt 4 postkort i et spil med 4 spillere (5 med 3 spillere, 8 med 2 spillere).

Forberedelse af spillet:

Spillepladen placeres midt på bordet. Alle spillere vælger en rejsende-brik. Postkortene blandes og hver spiller tager 1 kort ind. Han/hun placerer sin rejsende-brik på den by, der står på kortet, og lægger det dernæst tilbage sammen med de andre kort. Bunken blandes igen.

Befordringsmiddel-brikkerne placeres på deres afrejseby:

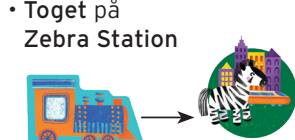
• Båden på
Octopus Island



• Flyet på
Toucan Airport



• Toget på
Zebra Station




Postkortene blandes og hver spiller får et kort. De resterende kort lægges i en bunke med skjult billedside. De to første kort vises og lægges ved siden af med synlig billedside.

Byerne er forbundet med hinanden med forskellige typer forbindelse:

• Veje: 

• Bådforbindelser: 

• Flyforbindelser: 

• Togforbindelser: 

Spilleregler:

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning.

Når det er en spillers tur, kaster han/hun terningen, som vil afgøre det antal handlinger, han/hun kan foretage sig i sin spilleomgang: 1, 2 eller 3.

HANDLINGER:• **Flytning på en vej:**

Spilleren flytter sin brik fra en by til en anden ved at følge en vej.

• **Tilkaldelse af et befordringsmiddel:**

Man har brug for et egnet befordringsmiddel for at bruge visse forbindelser mellem byerne: Et fly til flyforbindelser, en båd til bådforbindelser, et tog til togforbindelser. Et befordringsmiddel skal være i den samme by som spilleren, for at spilleren kan bruge det.

Spilleren "tilkalder" det befordringsmiddel, som han/hun har brug for og placerer det i den by, hvor han/hun befinder sig.

NB : Befordringsmidlet skal kunne komme til denne by (en havn til en båd, en lufthavn til et fly, en banegård til et tog).

• **Anvendelse af et befordringsmiddel:**

Hvis spilleren er i en by, hvor der findes et befordringsmiddel, kan spilleren bruge det til at flytte. Spilleren flytter sin brik og befordringsmiddel-brikken til den by, han/hun ønsker, som man kan komme til med befordringsmidlet:



Til en hvilken som helst havn med båd:

Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



Til en hvilken som helst banegård med tog:

Gorilla Land, Raccoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



Til en hvilken som helst lufthavn med fly:

Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

Den samme handling kan udføres flere efterfølgende gange i den samme spilleomgang.

Når spillerens har udført disse handlinger, er det den næste spillers tur.

Fremsendelse af et postkort

Hvis en spiller efter en handling befinder sig i den by, der svarer til hans/hendes postkort, så kan han/hun sende det! Han/hun placerer det på bordet foran sig med synlig billedside. Det svarer til et sendt postkort.

Han/hun vælger straks et nyt kort, der skal sendes, blandt de to tilgængelige kort fra bunken og vender et nyt kort fra bunken for at erstatte det, han/hun har taget.

En spiller kan sende flere postkort, når det er hans/hendes tur til at spille.

Spilleets afslutning:

Så snart en spiller har sendt tilstrækkeligt mange postkort, er spillet slut og denne spiller har vundet!

Antal postkort, der skal sendes: • 8 postkort med 2 spillere

• 5 postkort med 3 spillere

• 4 postkort med 4 spillere.

Et spil designet af Matthew Dunstan og Théo Rivière

INNEHÅLL

1 spelplan, 4 resenärer, 3 fordon (1 flygplan, 1 båt, 1 tåg), 1 tärning, 16 vykort.

På din jorden-runt-resa kommer du att besöka tusen och en oförglömliga städer.

Dela den här resan med dina vänner och skicka vykort!

Vem kommer att göra den vackraste resan?

Spelets grundregler:

"Around the world" är ett banspel: du måste resa till olika städer för att posta vykort där. För att flytta runt spelplanen tar du vägar för vilka inget specifikt fordon krävs. Du kan också flyga och resa från flygplats till flygplats, med tåg och resa från station till station, eller med båt och navigera från hamn till hamn.

Spelets mål:

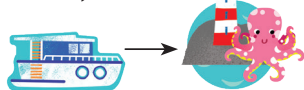
Var först med att skicka 4 vykort till 4 spelare (5 med 3 spelare, 8 med 2 spelare).

Spelförberedelser:

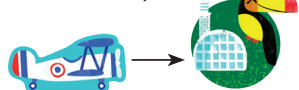
Spelplanen placeras i mitten av bordet. Varje spelare väljer en resenär. Vykorten blandas och varje spelare drar ett kort. Spelaren placerar sin resenär på den stad som står angiven på kortet och lägger sedan tillbaka vykortet bland de andra. Korthögen blandas på nytt.

Fordonen placeras på deras avresestad:

• Båten på Octopus Island



• Flygplanet på Toucan Airport



• Tåget på Zebra Station



Vykorten blandas och varje spelare får ett kort. De andra läggs på en hög med framsidan dold. De två första korten vänds upp och läggs vid sidan om varandra med framsidan synlig.

Städerna är sammanlänkade mellan varandra med olika typer av förbindelser:

• Vägar: 

• Båttlinjer: 

• Flyglinjer: 

• Tåglinjer: 

Så här spelar man:

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols.

När det är spelarens tur kastar hen tärningarna som definierar antalet åtgärder han kan utföra under sin speltur: 1, 2 eller 3.

ÅTGÄRDER:**• Förflytta sig på en väg:**

Spelaren flyttar sin pjäs från en stad till en annan längs en väg.

• Kalla på ett fordon:

För att använda vissa förbindelser mellan städer behöver du ett lämpligt fordon: ett flygplan för flygförbindelser, en båt för sjöförbindelser, ett tåg för järnvägsförbindelser. För att kunna använda ett fordon måste det befinna sig i samma stad som spelaren.

Spelaren "kallar på" det fordon han behöver och placerar det på staden där han är.

OBS! Fordonet måste kunna vara i denna stad (det måste finnas en hamn för båten, en flygplats för planet, en station för tåget).

• Använda ett fordon:

Om spelaren befinner sig i en stad där det finns ett fordon kan hen använda det för att förflytta sig. Spelaren förflyttar sin pjäs och fordonspjäsen i valfri stad som betjänas av fordonsförbindelsen:



Till valfri hamn med hjälp av båten:

Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



Till valfri station med hjälp av tåget:

Gorilla Land, Racoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



Till valfri flygplats med hjälp av flygplanet:

Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

Samma åtgärd kan göras flera gånger på rad i samma spelomgång.

När en spelare har gjort dessa åtgärder går turen vidare till nästa spelare.

Skicka ett vykort

Om en spelare efter en åtgärd befinner sig i staden som motsvarar sitt vykort kan hen skicka iväg det! Spelaren placerar det på bordet framför sig med framsidan synlig. Det föreställer vykortet som skickats. Spelaren väljer omedelbart ett nytt kort att skicka från de två tillgängliga korten från draghögen och avslöjar ett nytt kort från korthögen som ersätter det han tog. **En spelare kan skicka flera vykort under sin tur..**

Spelets slut:

Så snart en spelare har skickat tillräckligt med vykort är spelet över och hen utses till vinnare!

Antal vykort att skicka:

- 8 kort för 2 spelare
- 5 kort för 3 spelare
- 4 kort för 4 spelare.



В КОМПЛЕКТЕ:

1 игровое поле, 4 фишки «путешественник», 3 фишки «транспортное средство» (1 самолет, 1 корабль, 1 поезд), 1 кубик, 16 открыток

Во время кругосветного путешествия вы посещаете много незабываемых городов. Расскажите о поездке друзьям и отправьте им почтовые открытки! У кого получится самое лучшее путешествие

Принцип игры.

«Вокруг света» — игра-бродилка. Игроки перемещаются в различные города, чтобы отправить из них открытки. Перемещаться можно по дорогам. Для этого не нужен специальный транспорт. Кроме того, можно использовать самолет для перелетов из аэропорта в аэропорт, поезд для переездов от станции до станции или корабль для плавания из порта в порт.

Цель игры

первым отправить 4 открытки при игре вчетвером (5 при игре втроем, 8 при игре вдвоем).

Подготовка к игре

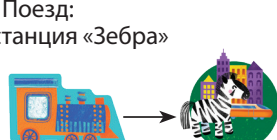
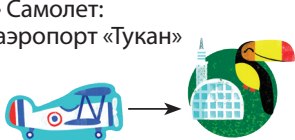
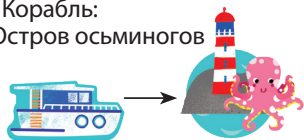
Положите игровое поле в центр стола. Каждый игрок выбирает фишку «путешественник». Открытки сложите стопкой и перемешайте. Каждый игрок берет по открытке. Он ставит свою фишку «путешественник» в город, указанный на открытке, а открытку возвращает в стопку. Перемешайте стопку еще раз. Фишки транспортных средств поставьте в пункты отправления:



• Корабль:
Остров осьминогов

• Самолет:
аэропорт «Тукан»

• Поезд:
станция «Зебра»



Перемешайте открытки и раздайте по одной каждому игроку. Остальные выложите стопкой лицевой стороной вниз. Откройте две первые открытки из стопки и положите их рядом лицевой стороной вверх.

Между городами есть разные пути сообщения:

• Дороги:

• Морское сообщение:

• Воздушное сообщение:

• Железнодорожное сообщение:

Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает кубик, чтобы определить, сколько действий он может выполнить во время хода: 1, 2 или 3.

Действия:

• Перемещение по дороге:

Игрок перемещает свою фишку из одного города в другой по дороге.

• Заказ транспортного средства

Для других путей сообщения между городами необходимо соответствующее транспортное средство: самолет, корабль или поезд. Транспортное средство можно использовать, если оно находится в одном городе с игроком. Игрок заказывает нужное транспортное средство и ставит его в том городе, где он находится.

Примечание. В городе должна быть возможность принять это транспортное средство (порт для корабля, аэропорт для самолета, станция для поезда).

• Использование транспортного средства:

Если игрок находится в городе, где есть транспортное средство, он может его использовать для перемещения. Игрок перемещает свою фишку и фишку транспортного средства в любой город с соответствующим транспортным сообщением

В любой порт, если это корабль: Черепаший берег, Крокодиловая бухта, Остров осьминогов, Пингвиний рай, Утиная гавань.



На любую станцию, если это поезд: Земля горилл, Метрополия енотов, станция «Зебра», Город бабочек



В любой аэропорт, если это самолет:



Город попугаев, аэропорт «Тукан», Город бабочек.

Любое действие одного типа можно выполнить несколько раз за ход.

После выполнения этих действий ход переходит к следующему игроку.

Отправка открытки

Если после выполнения действия игрок оказывается в городе, указанном на его открытке, он может ее отправить! Он кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Это отправленная открытка. Затем он сразу берет себе новую открытку для отправки, выбрав ее из двух открытых на столе, и выкладывает из стопки новую открытку на место той, которую он взял.

Игрок может отправить несколько открыток за ход

Конец игры

Как только один игрок отправил необходимое число открыток, партия заканчивается и он объявляется победителем!

Сколько открыток необходимо отправить:

- 8 при игре вдвоем
- 5 при игре втроем
- 4 при игре вчетвером.

Авторы игры:

Мэтью Данстан и Тео Ривьер

DJ08404

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças
de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие
части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France