



In 80 Tagen um die Erde

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 10

JAHREN

In 80 Tagen um die Erde ist ein Wettrennen-Brettspiel für 2 bis 6 Personen nach dem Roman von Jules Verne. Ihr reist mit Kutsche, Eisenbahn, Dampfschiff und Elefant rund um den Globus und bewegt eure Figur ausschließlich über ausgespielte Karten. Wer zuerst wieder in London eintrifft, gewinnt.

Spielziel

Bringe deine Figur als Erster von London aus einmal um die Erde und zurück nach London.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus. Jede Person stellt ihre Figur auf das Startfeld mit dem Pfeil. Die Windrose kommt auf eines der vier Verkehrsmittelfelder am rechten Rand. Mischt die Aktionskarten, verteilt je 5 davon und legt den Rest als verdeckten Vorrat bereit, dazu den gemischten Ereignisstapel.

So spielt ihr

- 1 Wer beginnt, wird ausgelost. Danach geht es reihum.
- 2 In deinem Zug hast du zwei Optionen: 1 oder 2 Karten vom Vorrat nehmen und stehen bleiben, oder eine Karte ausspielen und entsprechend viele Felder vorrücken.
- 3 Eine Reisekarte darfst du nur nutzen, wenn die Windrose auf dem passenden Verkehrsmittel steht. Sonderkarten gehen immer.
- 4 Landest du auf einem Windrosen-, Reiselstations- oder Fernrohrfeld, darfst oder musst du direkt weitermachen. So entstehen lange Zugketten.
- 5 Auf einem Handschellenfeld gehst du 3 Felder zurück.
- 6 Spielst du alle Handkarten aus, springst du 5 Felder vor und nimmst 5 neue Karten.

So gewinnt ihr

Wer zuerst das Zielfeld London erreicht, gewinnt das Rennen. Du musst nicht genau einlaufen, darfst aber höchstens 2 Karten auf der Hand behalten.

Spielziel

Ihr schlüpft alle in die Rolle von Phileas Fogg und startet in London zu einer Reise rund um den Globus. Bewegt wird ausschließlich durch das Ausspielen von Aktionskarten, deren Nutzen davon abhängt, welches Verkehrsmittel die Windrose gerade anzeigt. Ziel ist es, die eigene Figur als erste wieder auf das Zielfeld London zu bringen. Dabei behindert ihr euch gegenseitig mit Handschellenkarten und nutzt Sonderkarten für zusätzliche Schritte.

Spielmaterial

1 Spielplan

60 Aktionskarten

40 Ereigniskarten

1 Windrose

6 Spielfiguren

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Jede Person nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld, das mit einem Pfeil markiert ist.
- Stellt die Windrose auf eines der 4 Verkehrsmittelfelder am rechten Spielplanrand. Welches, ist frei wählbar.
- Mischt die 60 Aktionskarten, also Reise- und Sonderkarten zusammen.
- Verteilt an jede Person 5 Aktionskarten. Haltet sie so, dass niemand sonst sie sehen kann.
- Legt die übrigen Aktionskarten als verdeckten Vorratsstapel neben den Plan.
- Mischt die 40 Ereigniskarten und legt sie verdeckt daneben.

Spielbeginn

Lost aus, wer den ersten Zug macht. Danach kommt reihum jeweils die nächste Person an die Reihe. Gezogen wird von Beginn an nur über ausgespielte Karten.

Spielablauf

Zwei Möglichkeiten pro Zug

Bist du an der Reihe, wählst du eine von zwei Optionen:

- 1 Du nimmst 1 oder 2 Karten vom verdeckten Vorrat. Deine Figur bleibt dann stehen.
- 2 Du spielst eine Karte aus und ziehst deine Figur um so viele Felder vorwärts, wie die Karte angibt.

Ausgespielte Karten wandern auf einen offenen Ablagestapel. Je nachdem, auf welchem Feld du landest, darfst du im selben Zug weitere Karten ausspielen. Die Anzahl der Karten pro Zug ist nicht begrenzt, solange Felder oder Karten ein Weiterspielen erlauben.

Die Windrose als Taktgeber

Die Windrose zeigt an, welches Verkehrsmittel gerade verfügbar ist. Nur Reisekarten mit genau diesem Verkehrsmittel darfst du ausspielen. Steht die Windrose etwa auf der Eisenbahn, sind nur Eisenbahnkarten gültig, dazu jederzeit die Sonderkarten.

Reisekarten

Reisekarten zeigen Kutsche, Eisenbahn, Schiff oder Elefant sowie eine Zahl. Du ziehst exakt so viele Felder vor, wie angegeben. Weniger oder mehr ist nicht erlaubt.

Sonderkarten

Sonderkarten funktionieren unabhängig von der Windrose.

- **Windrosenkarte:** Du darfst die Windrose auf ein beliebiges anderes Verkehrsmittel stellen, musst es aber nicht. Danach spielst du in jedem Fall noch eine Karte aus.
- **Handschellenkarte:** Du setzt die Figur der Person, die nach dir dran ist, um 3 Felder zurück. Deine eigene Figur bewegt sich in diesem Zug nicht. Landet die zurückgesetzte Figur auf einem Handschellenfeld, geht sie weitere 3 Felder zurück. Andere Felder bleiben in diesem Fall wirkungslos.
- **Geldsackkarte:** Entweder rückst du 1, 2 oder 3 Felder vor, ganz nach Wahl und unabhängig von der Windrose. Oder du wehrst damit eine gegen dich gespielte Handschellenkarte ab, dann bleibst du stehen. Das Abwehren zählt nicht als dein Zug. Auch ein Rückversetzen durch eine Ereigniskarte kannst du so verhindern.

Die Felder auf dem Plan

Mehrere Figuren dürfen auf demselben Feld stehen. Geschlagen wird nicht.

- **Windrosenfeld:** Du darfst die Windrose umstellen, musst aber nicht. Anschließend spielst du auf jeden Fall eine weitere Karte aus.
- **Fernrohrfeld:** Du ziehst eine Ereigniskarte und führst aus, was darauf steht.
- **Handschellenfeld:** Du setzt deine eigene Figur 3 Felder zurück. Ein besonderes Feld, auf dem sie dabei landet, bleibt ohne Wirkung.
- **Großes Reisestationsfeld:** Du darfst eine weitere Karte ausspielen. Passt keine Karte, nimmst du stattdessen 1 oder 2 Karten vom Stapel.

Handkarten tauschen

Hast du 12 oder mehr Karten auf der Hand, kannst du statt eines normalen Zuges 2 beliebige Karten auf den Ablagestapel legen und dafür 2 neue vom verdeckten Stapel ziehen.

Nachschub

Ist der verdeckte Stapel leer, mischt ihr den offenen Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Abhebestapel.

Der Sprung

Schaffst du es, alle Karten deiner Hand auszuspielen, rückst du als Belohnung 5 Felder vor und nimmst 5 neue Karten. Von den Feldern, die deine Figur vor dem Sprung erreicht hat, wirken nur Fernrohr- und Handschellenfeld. Das Feld, auf dem du nach dem Sprung stehst, gilt dagegen voll. Landest du dort etwa auf einem Windrosenfeld, darfst du die Windrose versetzen und noch eine Karte ausspielen. Erreichst du mit einem Sprung das Ziel, musst du keine 5 neuen Karten nehmen.

Zugende

Dein Zug endet, sobald deine Figur auf einem normalen Reisefeld steht und nicht auf einem der besonderen Felder.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich: Karten nachziehen (1 oder 2) und stehen bleiben, oder eine Karte ausspielen.
- 2 Prüfe bei einer Reisekarte, ob die Windrose auf dem passenden Verkehrsmittel steht. Sonderkarten gehen immer.
- 3 Ziehe deine Figur um die genaue Zahl der Felder vor und lege die Karte offen ab.
- 4 Werte das erreichte Feld aus: Windrose versetzen, Ereigniskarte ziehen, 3 Felder zurück oder Bonus an der Reiestation.
- 5 Erlaubt das Feld oder die Karte ein weiteres Ausspielen, machst du direkt weiter.
- 6 Hast du alle Handkarten losgeworden, springe 5 Felder vor und nimm 5 neue Karten.
- 7 Der Zug endet, sobald deine Figur auf einem normalen Reisefeld steht. Dann ist die nächste Person dran.

Sonderregeln

- Auf einem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen, Schlagen gibt es nicht.
- Wer eine Handschellenkarte spielt, bewegt seine eigene Figur in diesem Zug nicht.
- Eine Geldsackkarte zur Abwehr einer Handschellenkarte gilt nicht als Zug.
- Mit 12 oder mehr Handkarten darfst du statt eines Zuges 2 Karten gegen 2 neue tauschen.
- Vor dem Zieleinlauf darfst du maximal 2 Karten behalten. Nach den 3 Handschellenfeldern kannst du deshalb in deinem Zug stehen bleiben und stattdessen 1 Karte abgeben. Das wiederholst du, bis nur noch 2 Karten übrig sind, danach gelten wieder die normalen Regeln.
- Beim Rückzug durch ein Handschellenfeld bleibt das Feld, auf dem du landest, wirkungslos.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Figur wieder in London ankommt. Das Zielfeld ist das letzte Feld des Spielplans. Du musst nicht punktgenau einlaufen, überzählige Punkte verfallen einfach. Allerdings darfst du beim Einlaufen höchstens 2 Karten auf der Hand haben.

Varianten

Für erfahrene Weltreisende könnt ihr vor Spielbeginn diese Zusatzregeln vereinbaren:

- Die Felderzahl einer Reisekarte darf wahlweise vorwärts oder rückwärts gezogen werden. Das eröffnet mehr Kombinationen.
- Beim Zieleinlauf darf gar keine Karte mehr auf der Hand sein.
- Eine gezogene Ereigniskarte darf sofort oder später gespielt werden, wahlweise vor oder nach einer Aktionskarte.
- Mehr als eine Ereigniskarte darf niemand zurückhalten. Ins Ziel darf keine Ereigniskarte mitgenommen werden.
- Kommst du über eine Ereigniskarte auf ein besonderes Feld, gilt dieses voll. Werden fremde Figuren durch eine Ereigniskarte versetzt, wirkt nur das Handschellenfeld.

Tipps

- Plane deine Kartenfolge, bevor du die erste Karte ablegst. Windrosenkarten, Windrosenfelder und Reisestationen lassen sich zu langen Ketten verbinden.
- Halte eine Geldsackkarte zurück, wenn der linke Nachbar in Zugreihenfolge gefährlich wirkt. Damit wehrst du eine Handschellenkarte ab, ohne deinen Zug zu verlieren.
- Nutze die Windrosenkarte, um auf das Verkehrsmittel zu wechseln, von dem du die meisten oder stärksten Karten hast.
- Der Sprung lohnt sich: Wer die Hand komplett leerspielt, gewinnt 5 Extrafelder und zieht frische Karten nach.
- Denke früh an die Handkartengrenze. Kurz vor London darfst du nur noch 2 Karten halten, ein zu großes Blatt kostet dich Züge.

Häufige Fragen

Darf ich eine Reisekarte auch mit weniger Feldern nutzen?

Nein. Du musst deine Figur um genau die Zahl von Feldern bewegen, die auf der Reisekarte steht.

Was passiert, wenn ich keine passende Karte habe?

Dann nimmst du statt eines Zuges 1 oder 2 Karten vom verdeckten Stapel und lässt deine Figur stehen.

Kann ich Mitspieler schlagen oder von einem Feld verdrängen?

Nein. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen, geschlagen wird nicht.

Wen treffe ich mit der Handschellenkarte?

Immer die Person, die nach dir an die Reihe kommt. Deren Figur geht 3 Felder zurück, deine eigene Figur zieht in diesem Zug nicht.

Kann ich mich gegen die Handschellenkarte wehren?

Ja, mit einer Geldsackkarte. Dann musst du die 3 Felder nicht zurück, und das Abwehren zählt nicht als dein Zug. Auch ein Rücksetzen durch eine Ereigniskarte lässt sich so verhindern.

Was gilt, wenn ich beim Zurücksetzen auf einem besonderen Feld lande?

Beim eigenen Rückzug durch ein Handschellenfeld hat das erreichte Feld keine Bedeutung. Wird dagegen eine fremde Figur durch eine Handschellenkarte zurückgesetzt und landet auf einem Handschellenfeld, geht sie weitere 3 Felder zurück.

Muss ich punktgenau in London ankommen?

Nein. Überschüssige Punkte verfallen. Du darfst aber höchstens 2 Karten auf der Hand haben, wenn du ins Ziel einläufst.

Wie werde ich kurz vor dem Ziel überzählige Karten los?

Nach dem Überqueren der 3 Handschellenfelder darfst du in deinem Zug stehen bleiben und stattdessen 1 Karte abgeben. Das wiederholst du, bis nur noch 2 Karten übrig sind.

Was passiert, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Dann mischt ihr den offenen Ablagestapel und legt ihn als neuen verdeckten Abhebestapel bereit.

Gelten die Felder, über die ich beim Sprung hinwegziehe?

Vom Feld, auf dem die Figur vor dem Sprung steht, wirken nur Fernrohr- und Handschellenfeld. Das Feld, auf dem du nach dem 5-Felder-Sprung landest, gilt dagegen vollständig.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Wolfgang Kramer
Erscheinungsjahr	1986
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 28.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/in-80-tagen-um-die-erde/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/in-80-tagen-um-die-erde/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026