

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

LE JEU COMPREND :

- une piste dont chaque coin comporte un rectangle de couleur différente
- 4 planches prédécoupées de tickets de voyage couplés
- 4 séries de 24 cartes d'aventure
- 4 sujets Phileas FOGG
- 4 sujets PASSEPARTOUT

Le jeu consiste à faire exécuter «le tour du monde en 80 jours » par les héros de Jules VERNE, FOGG et PASSEPARTOUT, en s'efforçant de les faire arriver ensemble aux principales étapes de leur voyage.

Le déplacement de ces personnages tout au long des 80 cases du circuit est réglé exclusivement par les tickets de voyage couplés.

L'emploi de ces tickets couplés ne doit donc pas se faire « au petit bonheur la chance » puisqu'en définitive, c'est de leur utilisation plus ou moins judicieuse que dépend l'issue de la partie.

PREPARATION

Chacun tire au sort une carte d'aventure d'une couleur quelconque ; celui ayant tiré celle qui porte le numéro le plus élevé choisit sa couleur : rouge, bleu, jaune ou vert et dispose la piste de manière à ce que le rectangle de la couleur retenue par lui soit à sa droite.

Exemple : le joueur qui choisit le bleu comme couleur devra, étant placé face à la piste, avoir le rectangle bleu à sa droite.

Les autres joueurs prennent successivement leur couleur et se placent autour de la piste de manière à toujours conserver à leur droite le rectangle de leur couleur choisie.

Chacun prend les accessoires de « sa » couleur :

1. le paquet de 24 cartes d'aventure,
2. la planche de tickets de voyage couplés dont il détache soigneusement chacun des 26 coupons,
3. un sujet FOGG et un sujet PASSEPARTOUT.

Les cartes d'aventure sont classées dans l'ordre de 1 à 24 et laissées en pile sur la table.

Les tickets couplés sont étalés devant chaque joueur qui a intérêt à les ranger par ordre croissant.

Tous les joueurs placent leurs personnages en plastique sur la case n°24 « DEPART » (LONDRES) et la partie commence.

MARCHE DU JEU

Le premier joueur choisit un de ses tickets de voyage couplés, le pose en évidence au milieu de la piste et déplace ses sujets du nombre de cases indiqué par le ticket en question.

Exemple : le joueur qui prend le coupon couplé « FOGG 3 – PASSEPARTOUT 5 » avance son sujet FOGG de 3 cases et son sujet PASSEPARTOUT de 5 cases.

Le joueur placé à la gauche du premier continuera et ainsi de suite.

L'objectif de chaque joueur ne va pas être d'effectuer une course contre la montre mais bien plutôt une course d'équipe. Ce n'est pas, en effet, celui qui termine le premier qui gagne mais celui qui a obtenu le maximum de points. Or, pour accumuler ces points, il doit parvenir à faire arriver ensemble Phileas FOGG et PASSEPARTOUT sur le plus grand nombre de cases de première grandeur, c'est-à-dire sur celles numérotées de 1 à 24.

REGLE DU MAXIMUM

Le nombre de sujets pouvant occuper simultanément une même case (numérotée ou non) est au plus **égal au nombre des joueurs**.

Exemples : Lorsque les joueurs sont au nombre de 4, l'un d'eux ne peut placer ses 2 personnages sur une même case qu'à condition que celle-ci ne soit pas déjà occupée par plus de 2 autres sujets.

Lorsqu'il n'y a que 2 joueurs, puisque l'occupation maximum est de 2 sujets, il faudra donc que la case soit entièrement libre pour pouvoir y placer simultanément les 2 personnages de sa couleur.

CASES NUMEROTEES

Les 24 cases (illustrées ou non) portant un numéro sont les cases dites de première grandeur. Chaque joueur doit s'efforcer d'y faire arriver **en même temps** FOGG et PASSEPARTOUT tout en respectant la règle du maximum indiquée ci-dessus.

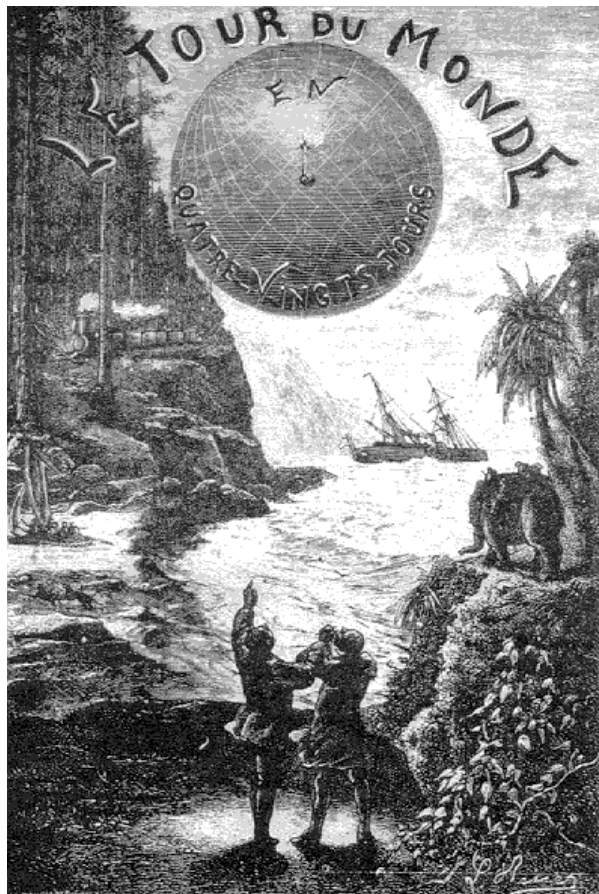
CARTES D'AVENTURE

Le joueur qui réussit à réunir FOGG et PASSEPARTOUT sur une case numérotée, prend la carte d'aventure portant le même numéro que celle-ci, la lit à « haute et intelligible voix » et la place ensuite sur le rectangle de couleur qui lui est réservé.

Le but du jeu étant d'accumuler le plus grand nombre de points et chaque carte d'aventure valant un point, chaque joueur doit donc s'efforcer d'en collectionner le maximum.

Important : La réunion des 2 personnages sur une même case peut se produire soit à la fin d'un même coup (à l'aide d'un seul ticket couplé), soit « à cheval » sur 2 coups consécutifs.

Exemple pour ce dernier cas : Avec un premier ticket, un joueur place FOGG sur la case n°5 et PASSEPARTOUT sur la case n°6. Au coup suivant, avec le ticket FOGG 3 – PASSEPARTOUT 2, il **commence** par avancer FOGG de 3 cases pour lui faire rejoindre PASSEPARTOUT sur la case n°6 et s'attribue ainsi la carte d'aventure n°6. Il déplace ensuite PASSEPARTOUT de 2 cases.



TICKETS COUPLES

Chaque coupon indique, le plus souvent, un nombre de jours de voyage différent pour FOGG et pour PASSEPARTOUT. Malgré cette inégalité, il va s'agir de faire coïncider l'arrivée de nos deux voyageurs sur le plus grand nombre de case numérotées.

Disons tout de suite qu'il est impossible à un joueur, même très doué, d'y réussir à tous les coups et de ramasser ainsi 24 cartes d'aventure.

Néanmoins, pour en obtenir le maximum, il faut bien calculer, bien réfléchir, en un mot ne pas gaspiller ses tickets.

On aura généralement intérêt à utiliser d'abord les valeurs les plus élevées de manière à conserver pour la fin les petites valeurs comme 1-2 ou 2-3.

OBSTRUCTION

La règle du maximum de sujets par case (voir ci-contre) pose constamment des problèmes et, si elle peut gêner le joueur dans sa progression, elle doit l'aider aussi à gêner la progression des autres.

C'est aussi qu'il aura parfois intérêt à bloquer une case numérotée en y plaçant ses 2 sujets l'un **après l'autre et non simultanément**. Ce faisant, il ne pourra prendre lui-même de carte d'aventure mais il empêchera ses partenaires d'en prendre de leur côté.

OBLIGATION DE PROGRESSER

Le joueur dont c'est le tour de jouer doit exécuter le parcours indiqué par le ticket couplé qu'il a choisi et faire progresser ses personnages en conséquence. Il n'a pas la possibilité de « passer ».

PRIME PHILEAS FOGG

Le premier joueur parvenant à réunir ses 2 sujets sur la **case n°12 (YOKOHAMA)** s'attribuera la prime de **5 points** supplémentaires offerte par Phileas FOGG pour fêter ses retrouvailles avec PASSEPARTOUT dans le port japonais.

TROPHEE DANE GIBBS

En hommage à l'artiste qui a illustré pour vous ce jeu, le ou les joueurs qui auront réuni **au moins 9 cartes** d'aventure correspondant à **une case illustrée**, s'attribueront une bonification de **10 points** supplémentaires.

Exemple : Le joueur ayant obtenu les cartes d'aventure 2, 4, 7, 8, 10, 15, 17, 20 et 24 marquera 10 points supplémentaires.

La prime PHILEAS FOGG et le trophée DANE GIBBS peuvent se cumuler.

VICTOIRE AUX POINTS

La partie est terminée lorsque tous les joueurs sont revenus sur la case 24 (LONDRES).

Chacun compte les cartes d'aventure accumulées sur son rectangle de couleur au cours du voyage.

Chaque carte vaut 1 point.

Au total de points qui est donc égal au nombre de ses cartes, chacun ajoute, éventuellement, les points supplémentaires acquis au cours de la partie (« prime » et « trophée »).

Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

« Le tour du monde en 80 jours » est une
production exclusive des éditions GAY-PLAY
qui vous proposent également les jeux :
DIAMINO - DIAMINO-COMPETITION
DIAMINO-POKER - GAY-PLAY
GAY-COLOR - DEFENSE D'AFFICHER – etc...

Marque et modèle déposés
BLA Copyright – Printed in France
Editions GAY-PLAY – Paris – R.C. Seine 61 B 4367

JULES VERNE

Des quelques cinquante romans d'aventure qu'écrivit Jules VERNE, « Le tour du monde en 80 jours » est un des plus connus.

Ceux qui ont lu ce livre retrouveront dans le jeu les principaux épisodes de ce voyage fidèlement retracés. Pour ceux qui ne l'ont pas lu ou qui l'ont oublié, les cartes d'aventure constitueront un résumé du roman suffisant pour les faire participer à l'action et leur donner le goût de lire ou de relire Jules Verne.

LES PERSONNAGES DU « TOUR DU MONDE »



FOGG : gentleman britannique – 40 ans – physique agréable – tempérament : plutôt de glace – esclave de ses habitudes et de son chronomètre – en tous points assez mystérieux – pas d'activité professionnelle connue – présente des signes extérieurs de richesse indiscutables

PASSEPARTOUT : domestique de Phileas Fogg – « vrai parisien de Paris » - 30 ans – physique assez avantageux – tempérament : plutôt chaud – très débrouillard – en résumé : un excellent garçon



FIX : Inspecteur de Scotland Yard – âge : indéterminé – physique : rien de particulier – le policier qui a des soupçons et (hélas !) du flair

AOUDA : noble Indienne élevée en Angleterre – entre 20 et 30 ans – d'une rare beauté – possède tout ce qu'il faut pour faire le bonheur d'un homme (et d'un quadragénaire en particulier) – compte sur le dégel pour que tout finisse comme elle l'espère



AU MOMENT OU LA PARTIE COMMENCE....

Vous êtes à LONDRES, le 2 octobre 1872, dans les confortables salons du Reform-Club. FOGG qui est membre de ce Club vient de parier une fortune qu'il ferait le tour du monde en 80 jours.

Carte N°1 PARIS Via Douvres et Calais, Phileas FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Paris qu'ils ne font que traverser en fiacre.	Carte N°2 BRINDISI Par le Mont-Cenis et Turin, FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Brindisi. Ils embarquent sur le Mongolia, « steamer en fer, à hélice et à spardeck ».	Carte N°3 A bord du MONGOLIA Mr FOGG s'enferme dans sa cabine pour minuter avec précision son itinéraire.	Carte N°4 SUEZ Malgré les manœuvres de l'inspecteur FIX, FOGG fait viser son passeport par le Consul britannique.	Carte N°5 A bord du MONGOLIA Quittant la Mer Rouge, le paquebot franchit le détroit de Bab-el-Manded et arrive à Aden avec 15 heures d'avance.	Carte N°6 A bord du MONGOLIA Grâce à ses voiles d'appoint et à la promesse d'une magnifique prime à son équipage, le steamer atteint Bombay avec 48 heures d'avance.
Carte N°7 BOMBAY Dans la capitale de l'Inde anglaise, PASSEPARTOUT profane une pagode sacrée et, malgré quelques ennuis, réussit à prendre le train en marche.	Carte N°8 CALCUTTA Après avoir traversé l'Inde et sauvé la belle AOUDA du bûcher, FOGG et PASSEPARTOUT embarquent pour Hong Kong.	Carte N°9 A bord du RANGOON Après avoir fait du charbon à Singapour, le bateau est pris dans une tempête. Il atteint Hong Kong avec 24 heures de retard.	Carte N°10 HONG KONG FIX enivre PASSEPARTOUT et l'abandonne dans une fumerie d'opium. FOGG perd ainsi son domestique, manque le bateau pour Yokohama et doit fréter une goélette.	Carte N°11 A bord du TANKADÈRE La goélette est retardée par un terrible typhon. Un subterfuge permet à FOGG de rejoindre en mer le paquebot régulier Shangai - Yokohama.	Carte N°12 YOKOHAMA Débarquant seul et sans un sou dans le port japonais, PASSEPARTOUT se fait engager dans un cirque. C'est là qu'il retrouve son maître.
Carte N°13 A bord du GÉNÉRAL-GRANT PASSEPARTOUT administre à FIX une volée mémorable, démontrant ainsi la supériorité de la boxe française sur la boxe anglaise.	Carte N°14 A bord du GÉNÉRAL-GRANT La traversée du Pacifique se poursuit sans histoire. FOGG et PASSEPARTOUT atteignent San-Francisco juste dans les délais prévus.	Carte N°15 SAN-FRANCISCO Pendant que PASSEPARTOUT se procure des armes, FOGG et FIX sont pris dans une bagarre électorale et quelque peu malmenés.	Carte N°16 Dans l'express du PACIFIC RAIL-ROAD Au cours de la traversée du Nevada, un troupeau de bisons immobilise le train pendant plus de 3 heures.	Carte N°17 FORT KEARNEY L'attaque du train par les Indiens échoue mais les Sioux, en se repliant, emmènent PASSEPARTOUT prisonnier.	Carte N°18 FORT KEARNEY FOGG libère PASSEPARTOUT, mais le train ne les a pas attendus. FIX leur trouve un moyen de transport de remplacement.
Carte N°19 OMAHA FOGG et PASSEPARTOUT traversent à toute allure la Prairie sur un traîneau à voiles. Ils récupèrent une partie de leur retard.	Carte N°20 NEW-YORK PASSEPARTOUT et son maître manque le bateau pour Liverpool. FOGG achète un petit vapeur : l'Henrietta et ils prennent le large.	Carte N°21 A bord de L'HENRIETTA Mr FOGG enferme le capitaine dans sa cabine et prend le commandement du bateau.	Carte N°22 A bord de L'HENRIETTA Les réserves de charbon sont épuisées. Phileas FOGG fait brûler toutes les superstructures en bois du navire.	Carte N°23 LIVERPOOL FIX arrête Phileas FOGG. Rapidement remis en liberté, celui-ci réhabilite la boxe anglaise aux dépends de l'inspecteur.	Carte N°24 LONDRES Toujours ponctuel, Mr FOGG arrive au Reform-Club à l'heure prévue : « Me voici, Messieurs ! »

		Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					

Carte N°1 PARIS Via Douvres et Calais, Phileas FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Paris qu'ils ne font que traverser en fiacre.	Carte N°2 BRINDISI Par le Mont-Cenis et Turin, FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Brindisi. Ils embarquent sur le Mongolia, « steamer en fer, à hélice et à spardeck ».	Carte N°3 A bord du MONGOLIA Mr FOGG s'enferme dans sa cabine pour minuter avec précision son itinéraire.	Carte N°4 SUEZ Malgré les manœuvres de l'inspecteur FIX, FOGG fait viser son passeport par le Consul britannique.	Carte N°5 A bord du MONGOLIA Quittant la Mer Rouge, le paquebot franchit le détroit de Bab-el-Manded et arrive à Aden avec 15 heures d'avance.	Carte N°6 A bord du MONGOLIA Grâce à ses voiles d'appoint et à la promesse d'une magnifique prime à son équipage, le steamer atteint Bombay avec 48 heures d'avance.
Carte N°7 BOMBAY Dans la capitale de l'Inde anglaise, PASSEPARTOUT profane une pagode sacrée et, malgré quelques ennuis, réussit à prendre le train en marche.	Carte N°8 CALCUTTA Après avoir traversé l'Inde et sauvé la belle AOUDA du bûcher, FOGG et PASSEPARTOUT embarquent pour Hong Kong.	Carte N°9 A bord du RANGOON Après avoir fait du charbon à Singapour, le bateau est pris dans une tempête. Il atteint Hong Kong avec 24 heures de retard.	Carte N°10 HONG KONG FIX enivre PASSEPARTOUT et l'abandonne dans une fumerie d'opium. FOGG perd ainsi son domestique, manque le bateau pour Yokohama et doit fréter une goélette.	Carte N°11 A bord du TANKADÈRE La goélette est retardée par un terrible typhon. Un subterfuge permet à FOGG de rejoindre en mer le paquebot régulier Shanghai - Yokohama.	Carte N°12 YOKOHAMA Débarquant seul et sans un sou dans le port japonais, PASSEPARTOUT se fait engager dans un cirque. C'est là qu'il retrouve son maître.
Carte N°13 A bord du GÉNÉRAL-GRANT PASSEPARTOUT administre à FIX une volée mémorable, démontrant ainsi la supériorité de la boxe française sur la boxe anglaise.	Carte N°14 A bord du GÉNÉRAL-GRANT La traversée du Pacifique se poursuit sans histoire. FOGG et PASSEPARTOUT atteignent San-Francisco juste dans les délais prévus.	Carte N°15 SAN-FRANCISCO Pendant que PASSEPARTOUT se procure des armes, FOGG et FIX sont pris dans une bagarre électorale et quelque peu malmenés.	Carte N°16 Dans l'express du PACIFIC RAIL-ROAD Au cours de la traversée du Nevada, un troupeau de bisons immobilise le train pendant plus de 3 heures.	Carte N°17 FORT KEARNEY L'attaque du train par les Indiens échoue mais les Sioux, en se repliant, emmènent PASSEPARTOUT prisonnier.	Carte N°18 FORT KEARNEY FOGG libère PASSEPARTOUT, mais le train ne les a pas attendus. FIX leur trouve un moyen de transport de remplacement.
Carte N°19 OMAHA FOGG et PASSEPARTOUT traversent à toute allure la Prairie sur un traîneau à voiles. Ils récupèrent une partie de leur retard.	Carte N°20 NEW-YORK PASSEPARTOUT et son maître manque le bateau pour Liverpool. FOGG achète un petit vapeur : l'Henrietta et ils prennent le large.	Carte N°21 A bord de L'HENRIETTA Mr FOGG enferme le capitaine dans sa cabine et prend le commandement du bateau.	Carte N°22 A bord de L'HENRIETTA Les réserves de charbon sont épuisées. Phileas FOGG fait brûler toutes les superstructures en bois du navire.	Carte N°23 LIVERPOOL FIX arrête Phileas FOGG. Rapidement remis en liberté, celui-ci réhabilite la boxe anglaise aux dépens de l'inspecteur.	Carte N°24 LONDRES Toujours ponctuel, Mr FOGG arrive au Reform-Club à l'heure prévue : « Me voici, Messieurs ! »

		Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					

Carte N°1 PARIS Via Douvres et Calais, Phileas FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Paris qu'ils ne font que traverser en fiacre.	Carte N°2 BRINDISI Par le Mont-Cenis et Turin, FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Brindisi. Ils embarquent sur le Mongolia, « steamer en fer, à hélice et à spardeck ».	Carte N°3 A bord du MONGOLIA Mr FOGG s'enferme dans sa cabine pour minuter avec précision son itinéraire.	Carte N°4 SUEZ Malgré les manœuvres de l'inspecteur FIX, FOGG fait viser son passeport par le Consul britannique.	Carte N°5 A bord du MONGOLIA Quittant la Mer Rouge, le paquebot franchit le détroit de Bab-el-Manded et arrive à Aden avec 15 heures d'avance.	Carte N°6 A bord du MONGOLIA Grâce à ses voiles d'appoint et à la promesse d'une magnifique prime à son équipage, le steamer atteint Bombay avec 48 heures d'avance.
Carte N°7 BOMBAY Dans la capitale de l'Inde anglaise, PASSEPARTOUT profane une pagode sacrée et, malgré quelques ennuis, réussit à prendre le train en marche.	Carte N°8 CALCUTTA Après avoir traversé l'Inde et sauvé la belle AOUDA du bûcher, FOGG et PASSEPARTOUT embarquent pour Hong Kong.	Carte N°9 A bord du RANGOON Après avoir fait du charbon à Singapour, le bateau est pris dans une tempête. Il atteint Hong Kong avec 24 heures de retard.	Carte N°10 HONG KONG FIX enivre PASSEPARTOUT et l'abandonne dans une fumerie d'opium. FOGG perd ainsi son domestique, manque le bateau pour Yokohama et doit fréter une goélette.	Carte N°11 A bord du TANKADÈRE La goélette est retardée par un terrible typhon. Un subterfuge permet à FOGG de rejoindre en mer le paquebot régulier Shangai - Yokohama.	Carte N°12 YOKOHAMA Débarquant seul et sans un sou dans le port japonais, PASSEPARTOUT se fait engager dans un cirque. C'est là qu'il retrouve son maître.
Carte N°13 A bord du GÉNÉRAL-GRANT PASSEPARTOUT administre à FIX une volée mémorable, démontrant ainsi la supériorité de la boxe française sur la boxe anglaise.	Carte N°14 A bord du GÉNÉRAL-GRANT La traversée du Pacifique se poursuit sans histoire. FOGG et PASSEPARTOUT atteignent San-Francisco juste dans les délais prévus.	Carte N°15 SAN-FRANCISCO Pendant que PASSEPARTOUT se procure des armes, FOGG et FIX sont pris dans une bagarre électorale et quelque peu malmenés.	Carte N°16 Dans l'express du PACIFIC RAIL-ROAD Au cours de la traversée du Nevada, un troupeau de bisons immobilise le train pendant plus de 3 heures.	Carte N°17 FORT KEARNEY L'attaque du train par les Indiens échoue mais les Sioux, en se repliant, emmènent PASSEPARTOUT prisonnier.	Carte N°18 FORT KEARNEY FOGG libère PASSEPARTOUT, mais le train ne les a pas attendus. FIX leur trouve un moyen de transport de remplacement.
Carte N°19 OMAHA FOGG et PASSEPARTOUT traversent à toute allure la Prairie sur un traîneau à voiles. Ils récupèrent une partie de leur retard.	Carte N°20 NEW-YORK PASSEPARTOUT et son maître manquent le bateau pour Liverpool. FOGG achète un petit vapeur : l'Henrietta et ils prennent le large.	Carte N°21 A bord de L'HENRIETTA Mr FOGG enferme le capitaine dans sa cabine et prend le commandement du bateau.	Carte N°22 A bord de L'HENRIETTA Les réserves de charbon sont épuisées. Phileas FOGG fait brûler toutes les superstructures en bois du navire.	Carte N°23 LIVERPOOL FIX arrête Phileas FOGG. Rapidement remis en liberté, celui-ci réhabilite la boxe anglaise aux dépens de l'inspecteur.	Carte N°24 LONDRES Toujours ponctuel, Mr FOGG arrive au Reform-Club à l'heure prévue : « Me voici, Messieurs ! »

		Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					

Carte N°1 PARIS Via Douvres et Calais, Phileas FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Paris qu'ils ne font que traverser en fiacre.	Carte N°2 BRINDISI Par le Mont-Cenis et Turin, FOGG et PASSEPARTOUT arrivent à Brindisi. Ils embarquent sur le Mongolia, « steamer en fer, à hélice et à spardeck ».	Carte N°3 A bord du MONGOLIA Mr FOGG s'enferme dans sa cabine pour minuter avec précision son itinéraire.	Carte N°4 SUEZ Malgré les manœuvres de l'inspecteur FIX, FOGG fait viser son passeport par le Consul britannique.	Carte N°5 A bord du MONGOLIA Quittant la Mer Rouge, le paquebot franchit le détroit de Bab-el-Manded et arrive à Aden avec 15 heures d'avance.	Carte N°6 A bord du MONGOLIA Grâce à ses voiles d'appoint et à la promesse d'une magnifique prime à son équipage, le steamer atteint Bombay avec 48 heures d'avance.
Carte N°7 BOMBAY Dans la capitale de l'Inde anglaise, PASSEPARTOUT profane une pagode sacrée et, malgré quelques ennuis, réussit à prendre le train en marche.	Carte N°8 CALCUTTA Après avoir traversé l'Inde et sauvé la belle AOUDA du bûcher, FOGG et PASSEPARTOUT embarquent pour Hong Kong.	Carte N°9 A bord du RANGOON Après avoir fait du charbon à Singapour, le bateau est pris dans une tempête. Il atteint Hong Kong avec 24 heures de retard.	Carte N°10 HONG KONG FIX enivre PASSEPARTOUT et l'abandonne dans une fumerie d'opium. FOGG perd ainsi son domestique, manque le bateau pour Yokohama et doit fréter une goélette.	Carte N°11 A bord du TANKADÈRE La goélette est retardée par un terrible typhon. Un subterfuge permet à FOGG de rejoindre en mer le paquebot régulier Shangai - Yokohama.	Carte N°12 YOKOHAMA Débarquant seul et sans un sou dans le port japonais, PASSEPARTOUT se fait engager dans un cirque. C'est là qu'il retrouve son maître.
Carte N°13 A bord du GÉNÉRAL-GRANT PASSEPARTOUT administre à FIX une volée mémorable, démontrant ainsi la supériorité de la boxe française sur la boxe anglaise.	Carte N°14 A bord du GÉNÉRAL-GRANT La traversée du Pacifique se poursuit sans histoire. FOGG et PASSEPARTOUT atteignent San-Francisco juste dans les délais prévus.	Carte N°15 SAN-FRANCISCO Pendant que PASSEPARTOUT se procure des armes, FOGG et FIX sont pris dans une bagarre électorale et quelque peu malmenés.	Carte N°16 Dans l'express du PACIFIC RAIL-ROAD Au cours de la traversée du Nevada, un troupeau de bisons immobilise le train pendant plus de 3 heures.	Carte N°17 FORT KEARNEY L'attaque du train par les Indiens échoue mais les Sioux, en se repliant, emmènent PASSEPARTOUT prisonnier.	Carte N°18 FORT KEARNEY FOGG libère PASSEPARTOUT, mais le train ne les a pas attendus. FIX leur trouve un moyen de transport de remplacement.
Carte N°19 OMAHA FOGG et PASSEPARTOUT traversent à toute allure la Prairie sur un traîneau à voiles. Ils récupèrent une partie de leur retard.	Carte N°20 NEW-YORK PASSEPARTOUT et son maître manque le bateau pour Liverpool. FOGG achète un petit vapeur : l'Henrietta et ils prennent le large.	Carte N°21 A bord de L'HENRIETTA Mr FOGG enferme le capitaine dans sa cabine et prend le commandement du bateau.	Carte N°22 A bord de L'HENRIETTA Les réserves de charbon sont épuisées. Phileas FOGG fait brûler toutes les superstructures en bois du navire.	Carte N°23 LIVERPOOL FIX arrête Phileas FOGG. Rapidement remis en liberté, celui-ci réhabilite la boxe anglaise aux dépens de l'inspecteur.	Carte N°24 LONDRES Toujours ponctuel, Mr FOGG arrive au Reform-Club à l'heure prévue : « Me voici, Messieurs ! »

		Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					
Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout	Fogg	Passepartout
					



Fort Kear

16

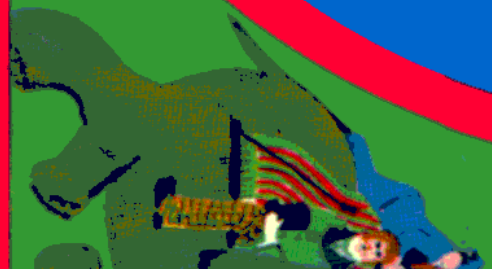
San-Francisco

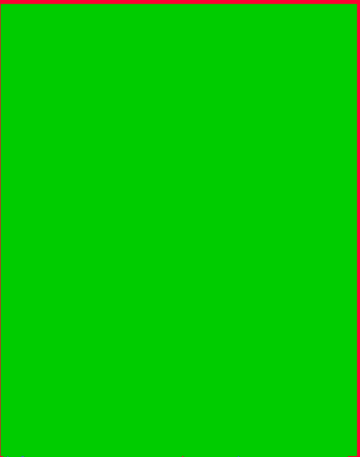
14

13

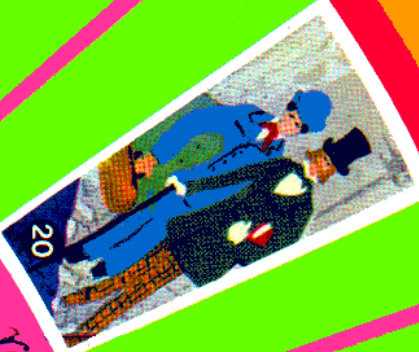
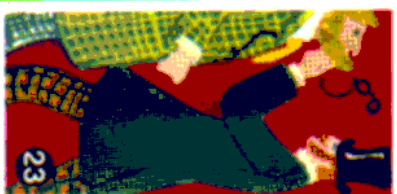
Yokohama

12





dép



Omaha

New-York

Liverpool

Lon

San-Francisco

Fort Kearney

Omaha

New-York

18

19

20

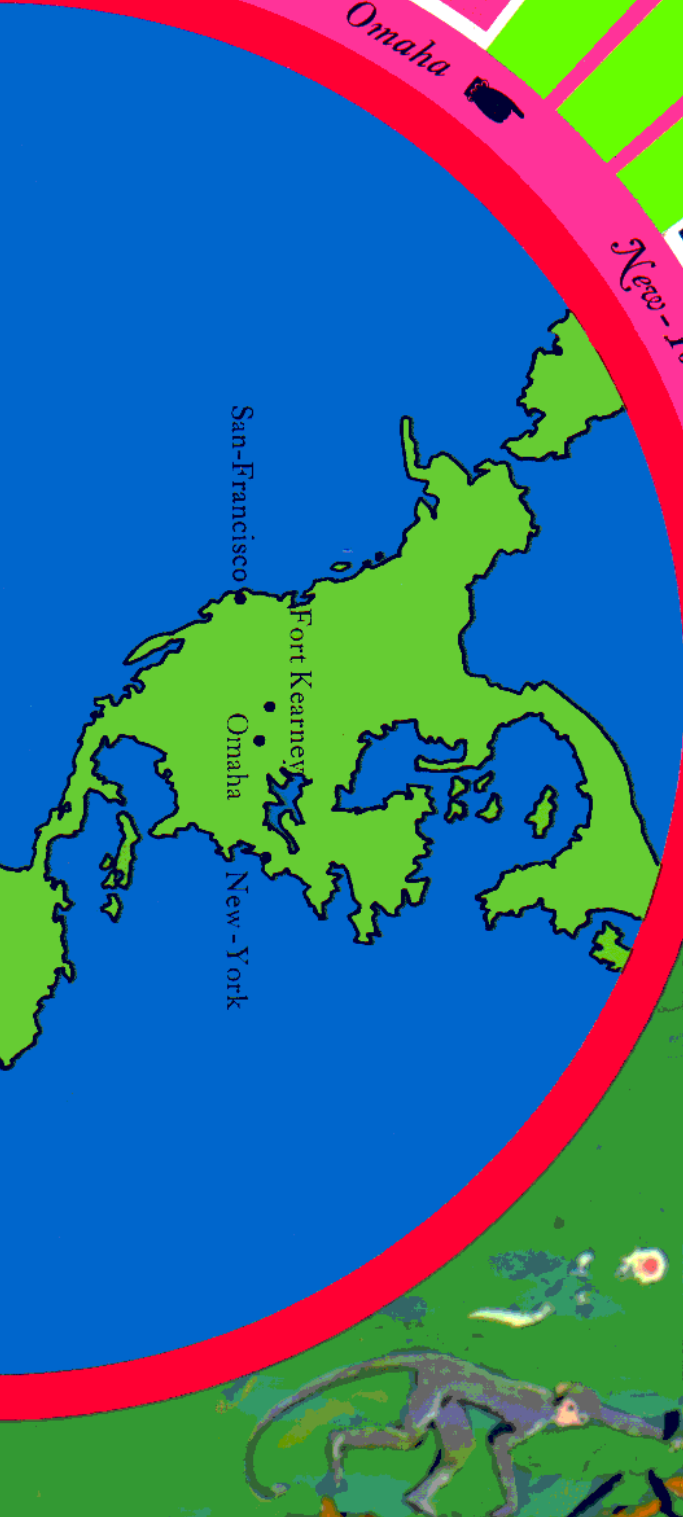
21

22

23



ney





 *Bombay*

Calcutta

 *Hong-Kong*

6

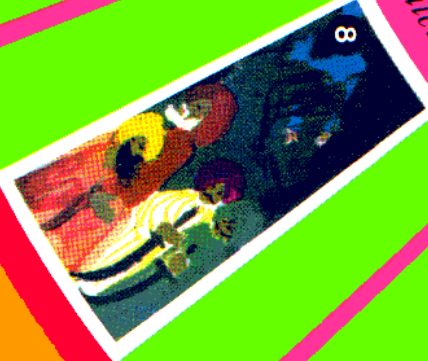
7

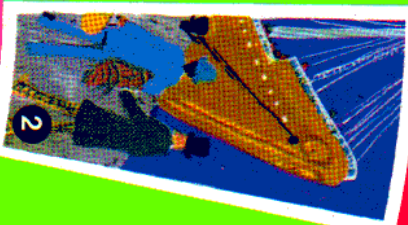
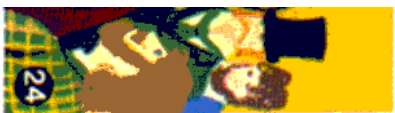
8

9

11

10





3

4

5

Paris

Paris

Brindisi

Suez

