

SPIELÜBERSICHT

- Der erste Spieler, der in einer Runde als Einziger seine letzte Karte ablegen konnte, ist Sieger.
- Wer an der Reihe ist, muss versuchen, eine seiner Karten an der passenden Stelle abzulegen.
- Wenn dem Spieler das nicht gelingt, legt er seine Karte zurück in die Schachtel und zieht eine neue.



Ablagemöglichkeiten:

In diesem Beispiel gibt es fünf mögliche Stellen, um die Karte „Schweiz“ zu platzieren.



Spielmaterial

110 Karten, auf deren Vorderseite jeweils ein Land genannt und abgebildet ist, während auf der Rückseite folgende typische Eigenschaften dieses Lands aufgeführt sind:

1 Name des Lands

2 Erläuterung zur Abbildung

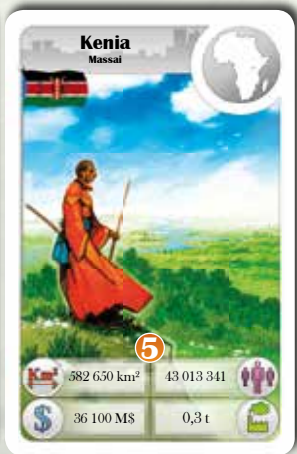
3 Flagge

4 Kontinent

5 Eigenschaften



VORDERSEITE



RÜCKSEITE MIT EIGENSCHAFTEN

Die Kontinente



Afrika



Nordamerika



Südamerika



Asien



Europa



Ozeanien

Erklärungen zu den Eigenschaften



Fläche: Es handelt sich um die Gesamtfläche des Lands. Das schließt neben der Landfläche auch die Binnengewässer mit ein. Die Fläche wird in Quadratkilometern (km²) angegeben.



Einwohnerzahl: Es wird angegeben, wie viele Einwohner das Land im Jahr 2012 hatte.



Bruttoinlandsprodukt (BIP): Es handelt sich um den Wert aller Waren und Dienstleistungen, die in einem Jahr innerhalb der Landesgrenzen produziert worden sind. Mit dem BIP lässt sich der Reichtum eines Lands messen. Als Grundlage dient das Jahr 2011. Das Bruttoinlandsprodukt wird in Millionen US-Dollar (\$) angegeben



Umwelt: Es wird angegeben, wie viele Tonnen CO₂ pro Kopf ausgestoßen worden sind. Als Grundlage dient das Jahr 2011. Dieser Wert wird in Tonnen (t) angegeben.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, als Einziger alle seine Karten loszuwerden.

Spielvorbereitung

- 1.** Die Spieler setzen sich an einen Tisch.
- 2.** Sie bestimmen gemeinsam einen Startspieler und legen zusammen fest, mit welcher Angabe sie spielen wollen (Fläche, Einwohnerzahl, Bruttoinlandsprodukt oder Umwelt).
- 3.** Die Karten werden gemischt.
- 4.** Jeder Spieler erhält verdeckt vier Karten (so dass die Eigenschaften auf der Rückseite nicht zu sehen sind). Alle legen diese Karten nebeneinander vor sich ab und dürfen sich die Rückseite auf keinen Fall ansehen! Allerdings dürfen die Spieler – je nach Spielerfahrung – auch vereinbaren, mit mehr oder weniger Karten zu spielen.
- 5.** Die restlichen Karten werden als Stapel auf den Tisch gelegt, mit der Eigenschaften-Seite nach unten.
- 6.** Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und als Startkarte in die Tischmitte gelegt, so dass die Eigenschaften sichtbar sind. Ausgehend von dieser Karte wird im Laufe der Partie eine Reihe entstehen, in der die Spieler die Karten ablegen, die vor ihnen liegen.
- 7.** Jetzt kann es losgehen!



① Startspieler

④ Kartenstapel

② Spielfläche

**⑤ An die Spieler
ausgeteilte Karten**

③ Startkarte

Spielablauf

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler muss eine seiner Karten neben die Startkarte legen:

- Wenn er glaubt, dass die Eigenschaft des Landes auf seiner Karte einen niedrigeren Wert hat als die des Landes auf der Startkarte, legt er seine Karte links neben die Startkarte.
- Wenn er glaubt, dass die Eigenschaft des Landes auf seiner Karte einen höheren Wert hat als die des Landes auf der Startkarte, legt er seine Karte rechts neben die Startkarte.

Nachdem der Spieler eine dieser Positionen für seine Karte gewählt hat, dreht er sie um, so dass die Eigenschaften sichtbar werden. Nun kann überprüft werden, ob die Position in der Reihe dem Wert entsprechend richtig gewählt wurde:

- Wenn die Karte richtig platziert ist, bleibt sie liegen, wobei die Eigenschaften-Seite sichtbar bleibt.
- Wenn die Karte falsch platziert ist, kommt sie zurück in die Schachtel. Der Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie neben seinen anderen Karten vor sich ab, so dass die Eigenschaften-Seite verdeckt ist.

Zug des ersten Spielers



Dann ist der linke Nachbar des Startspielers an der Reihe.

- Wenn der Startspieler seine Karte richtig platzieren konnte, hat der zweite Spieler nun die Auswahl zwischen drei verschiedenen Positionen für eine seiner Karten: links neben den zwei bereits ausliegenden Karten, rechts neben diesen oder zwischen den beiden Karten.
- Wenn der Startspieler seine Karte falsch platziert hat, gibt es für den zweiten Spieler nur zwei verschiedene Positionen zur Auswahl (rechts oder links von der Startkarte).
- Platziert der zweite Spieler seine Karte richtig, bleibt sie offen liegen, so dass die Eigenschaften sichtbar sind. Zwischen den ausliegenden Karten sollte immer etwas Abstand sein.

Zug des zweiten Spielers



Zug des dritten Spielers



Nun ist der dritte Spieler am Zug.

- Wenn die beiden ersten Spieler ihre Karten richtig platziert haben, hat er nun die Auswahl zwischen vier verschiedenen Positionen.
- Und so weiter ...

Ende der Partie

Wenn es im Laufe einer Runde einem Spieler als Einzigem gelingt, seine letzte Karte richtig in der Reihe zu platzieren, hat er sofort gewonnen.

Falls mehrere Spieler ihre letzte Karte im Laufe derselben Runde korrekt ablegen, spielen diese ohne die anderen Spieler eine weitere Runde. Jeder dieser Spieler erhält eine Karte vom Stapel. Auf diese Weise wird so lange weitergespielt, bis in einer Runde lediglich ein einziger Spieler seine Karte korrekt gelegt hat.

Sonderfall

Im Laufe der Partie kann es vorkommen, dass ein Spieler eine Karte platzieren will, deren Wert exakt dem Wert einer anderen, bereits ausliegenden Karte entspricht. In diesem Fall müssen diese beiden Karten nebeneinander liegen, wobei ihre Reihenfolge untereinander unerheblich ist.



Credits

Autor: Frédéric Henry
Illustrationen: Vincent Dutrait
Übersetzung: Birgit Irgang
Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp

„Cardline Weltenbummler“ wird von Asmodee und Bombyx zusammen veröffentlicht.
©Asmodee/Bombyx 2015
Alle Rechte vorbehalten.