

# 遊戲開始

- 回合中唯一出完所有卡牌的玩家獲勝。
- 每回合玩家必須試著將一張卡牌放在正確的位置上。
- 假如放錯了，玩家將卡牌放回遊戲盒中，重新抽取一張卡牌。



## 可出牌的位置：

在這個例子中，瑞士有五個可以放置的位置。



## 遊戲配件

遊戲包含109張卡牌（簡體版為108張卡牌），一面包含國家及地區的名稱和圖片，另一面除了以上資訊外還包含國家及地區的特性資訊。

- 1 國家以及地區的名稱
- 2 圖片相關資料
- 3 國旗和區旗
- 4 所在大洲
- 5 特性資訊



正面



特性面

## 大洲



非洲



北美洲



南美洲



亞洲



歐洲



大洋洲

## 特性資訊說明



**國土面積**：國土的總表面積，同時包括了陸地面積和水域面積。計算單位為平方公里 ( $\text{km}^2$ )。



**人口數**：該國的居民總數。採用2012年的統計資料。



**國內生產總值 (GDP)**：一年中，該國所生產出的產品及服務的總價值，是衡量國家經濟狀況的最佳指標。所採用的是2011年的統計資料。GDP的計算單位為百萬美金(\$)。



**環境狀況**：該國人平均二氧化碳排放量。所採用的是2011年的統計資料。計算單位為噸(t)。

## 遊戲目標

成為唯一一位出完手牌的玩家。

## 遊戲準備

- 1 決定一位起始玩家，並決定遊戲中將比較何種特性（國土面積、人口數、GDP、環境狀況）。
- 2 將卡牌洗牌。
- 3 發給每位玩家4張卡牌，保持“特性面”朝下。任何情況下都不能查看卡牌的背面（“特性面”）。  
注意：玩家可以根據喜好和遊戲經驗來調整每人的卡牌數量。
- 5 其餘的卡牌組成一個牌堆，置於桌面中央，“特性面”朝下。
- 6 將牌堆頂的第一張牌（稱為“起始牌”）翻出，“特性面”朝上置於桌上。這張牌將成為知識線的起點，經由玩家擺放卡牌，逐漸將知識線延長。
- 7 現在你們可以開始遊戲了！



**1** 起始玩家

**4** 牌堆

**2** 遊戲區域

**5** 分發給玩家的卡牌

**3** 起始牌

## 遊戲概述

玩家按照順時針順序，依次進行回合。

起始玩家必須放置一張自己的卡牌在起始牌旁邊：

- 如果玩家覺得自己卡牌上的特性值比起始牌少，則將所選牌放置於起始牌左側。
- 如果玩家覺得自己卡牌上的特性值資訊比起始牌多，則將所選牌放置於起始牌右側。

一旦出牌，玩家將其“特性面”翻開，根據特性資訊判斷放置的位置是否正確。

- 如果一張卡牌放在正確的位置，它將保留在知識線中，“特性面”朝上。
- 如果一張卡牌放在錯誤的位置，卡牌將回到遊戲盒裡。該玩家從牌堆抽取一張卡，“特性面”朝下放進自己的手牌中。

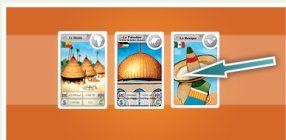
### 起始玩家出牌



出牌後輪到第二位玩家（起始玩家左手邊的玩家）。

- 如果起始玩家的卡牌放置正確，第二位玩家將有三個出牌位置可選擇：場上兩張卡牌的左側、右側或中間。
- 如果起始玩家的卡牌放置錯誤，第二位玩家就只有兩個位置可以選擇（起始牌的右側或左側邊）。
- 如果第二位玩家的卡牌放置正確，將卡牌“特性面”朝上置於桌面。知識線逐漸形成，請在卡牌間空出一些位置。

## 第二位玩家出牌



## 第三位玩家出牌



現在輪到第三位玩家出牌。如果前2位玩家均正確擺放卡牌，第三位玩家將有四個出牌位置可供選擇。然後以此類推。

## 遊戲結束和獲勝

如果某位玩家某回合中將手中的卡牌正確擺放，則該玩家獲得遊戲勝利。  
如果多位玩家在同一回合中正確擺放完卡牌，這些玩家將繼續遊戲，而其他玩家退場。剩下的玩家從牌堆中各自拿取一張卡牌，繼續進行遊戲，直到某回合中出現唯一一位正確擺放完卡牌的玩家，該玩家獲得遊戲勝利。

## 特殊情況

遊戲中，可能會出現兩張卡牌的特性值完全相同，此時這兩張牌的擺放位置是相鄰即視為正確，左右順序隨意。



[www.asmodee.com.cn](http://www.asmodee.com.cn)



[www.gokids.com.tw](http://www.gokids.com.tw)



[www.studiobombyx.com](http://www.studiobombyx.com)

## 鳴謝

設計師：Frédéric Henry

美工：Vincent Dutrait

翻譯：金屬城堡

校對：台灣玩樂小子

排版：天神降下作戰

Cardline Globetrotter 由 Asmodee 和 Bombyx 聯合出版  
©Asmodee / Bombyx 2013 - All rights reserved