

LINE Spielanleitung

bluedonutstudios.com/line

Line ist ein kompetitives Kartenspiel rund ums Skaten. Die Spieler legen Karten ab, um Trick-Kombinationen zu bilden. Welche Karten sie legen können, hängt von den Hindernissen auf der Strecke und von den Karten ab, die sie bereits abgelegt haben. Bei Line gibt es zwei Kartenstapel: Den Hinderniskartenstapel und den Trickkartenstapel. Aus den Karten vom Hinderniskartenstapel wird die Skatingstrecke für die Spieler gebildet. Die Karten vom Trickkartenstapel werden verwendet, um Tricks auszuführen, durch die der jeweilige Spieler Punkte erhält und mit denen er die Hindernisse auf der Strecke umgehen kann.

Trickkarten

Auf den Trickkarten stehen der Name des Tricks und ein Punktwert. Außerdem befinden sich links Startanlegepunkte, Endanlegepunkte auf der rechten Seite und am oberen und unteren Rand jeweils ein Umgebungssymbol. Jede Karte hat einen Punktwert.

Hinderniskarten

Auf den Hinderniskarten steht der Name des Hindernisses, und am oberen und unteren Rand befindet sich jeweils ein Umgebungssymbol.

Spielanleitung:

Line wird über 11 Runden gespielt. In den ersten beiden Runden nehmen die Spieler Karten auf, ohne Hindernisse aufzudecken. In jeder darauffolgenden Runde wird eine Hinderniskarte aufgedeckt. Daraufhin nehmen die Spieler eine Karte auf und legen schließlich eine Karte aus ihrem Blatt in ihrer Strecke ab. Es gibt auch Möglichkeiten, die bereits gespielten Karten durch Karten auf der Hand zu ersetzen.

Vorbereitung

Zu Beginn des Spiels wird der Hinderniskartenstapel auf einer Seite der Spielfläche platziert und dabei ausreichend Raum auf der rechten Seite für 9 Karten und genügend Platz ober- und unterhalb gelassen, um eine horizontale Kartenreihe pro Spieler abzulegen. Jeder Spieler erhält eine Spielerkarte. Das zweite Exemplar der Spielerkarte wird über dem Hinderniskartenstapel abgelegt (bei Spielen mit 3 oder 4 Spielern werden weitere horizontale Reihen von Karten ober- oder unterhalb der Hinderniskarten abgelegt). Die letzten Exemplare der Spielerkarten werden geordnet nach Zahlen unterhalb der Hinderniskarten platziert.

Aufnehmen von Karten

Zu Beginn des Spiels nimmt jeder Spieler zwei Karten auf. Danach nimmt jeder Spieler der Reihe nach 1 Karte auf, bis alle 9 Hinderniskarten ausgespielt sind. Karten werden folgendermaßen aufgenommen: Man zieht in jeder Runde eine bestimmte Anzahl von Karten, die der Anzahl von Spielern entspricht, und legt sie in einer vertikalen Reihe neben den Spielerkarten ab. Dann legt man 1 zusätzliche Karte unterhalb der vertikalen Trickkartenreihe ab. Anschließend werden die Karten wieder so angeordnet, dass die niedrigeren Zahlen in der vertikalen Reihe oben liegen und die höheren unten. Wenn es Karten mit demselben Wert gibt, dann sollten die Karten in derselben Reihenfolge bleiben, wie sie ausgeteilt wurden.

Dann geht man nacheinander von oben nach unten die vertikale Reihe der Spielerkarten durch und jeder Spieler nimmt eine der verfügbaren Trickkarten, indem er die Karte aufnimmt und seine Spielerkarte von ganz oben auf dem aktuellen Stapel an die Stelle legt, wo die Trickkarte herausgenommen wurde. Sobald alle Karten auf diese Weise aufgenommen wurden, sollte man einen neuen Stapel mit einer anderen Spielerreihenfolge für das nächste Aufnehmen von Karten erhalten. Der Spieler, der die oberste Karte vom Stapel genommen hat, darf in der nächsten Runde zuerst wählen, und der Spieler, der die unterste Karte im Stapel gezogen hat, wählt zuletzt. Am Ende jeder Runde wird die verbleibende, nicht gewählte Trickkarte auf einem Ablagestapel platziert und kann nicht mehr eingesetzt werden. Die gewählten Trickkarten werden vor dem Spieler offen abgelegt.

Aufdecken von Hinderniskarten

Nach den ersten beiden Aufnahmerrunden wird das erste Hindernis aufgedeckt. Dieses Hindernis wird rechts neben dem Hindernisstapel platziert, wobei der Name der Karte oben sein sollte. Jedes Mal, wenn eine neue Karte aufgedeckt wird, wird diese rechts von der vorherigen Karte abgelegt.

Ausspielen einer Karte

Wenn ein Hindernis aufgedeckt wurde, muss jeder Spieler eine Karte daneben in seiner jeweiligen Reihe ausspielen. Das Umgebungssymbol jeder ausgespielten Trickkarte muss zu einem der Umgebungssymbole der Hinderniskarten passen, und mindestens ein Startanlegepunkt muss sich mit dem Endanlegepunkt der vorherigen Trickkarte verbinden lassen. Wenn der Spieler keine Karten hat, die an den aktuellen Platz passen, dann muss er eine Karte aus seinem Blatt verdeckt auf dem Platz ablegen.

TIPP: Manchmal ist es am besten, nicht zu versuchen, die Karte mit der höchsten Punktzahl zu erhalten. Wenn man eine Karte wählt, die höher im Stapel liegt, hat man mehr Anschlussmöglichkeiten, und es bedeutet auch, dass man in der nächsten Runde früher eine Karte wählen kann.

Ersetzen von Karten

Alle 3 Runden kann jeder Spieler eine Karte in seiner Strecke durch eine Karte aus seiner Hand ersetzen, bevor er eine Karte ausspielt. Dies erfolgt dann, wenn die 3., 6. und 9. Hinderniskarte abgelegt wird. Die Spieler haben dadurch die Möglichkeit, verdeckte Karten durch solche zu ersetzen, die an der entsprechenden Stelle passen und die offen abgelegt werden können.

Punktwertung

Punkte werden für Ketten von verbundenen Karten vergeben, wobei man für jede Kette der gleichen Farbe die Summe der Kartenwerte in der Kette multipliziert mit der Anzahl von passenden kombinierten Anlegepunkten in dieser Kette erhält. Das bedeutet, dass man für längere Ketten wesentlich mehr Punkte erhält als für kürzere, und es ist außerdem möglich, dass Karten sich in mehr als 1 Kette befinden.

Beispiel:



Das erste rote Skateboard verbindet eine der Kick-Flip-Karten (1 Punkt) mit der Nollie-Karte (1 Punkt), wodurch sich eine Punktzahl von 1 + 1 (2 Punkten) X 1 Verbindungselement in der roten Skateboard-Kette = 2 Punkten ergibt. (1+1) = 2 x 1 = 2

Auch das zweite blaue Skateboard verbindet den Kick-Flip mit dem Nollie, also zählt man 1 Punkt + 1 Punkt (2 Punkte) X 1 Verbindungselement in der blauen Kette = 2 Punkte. 1+1 = 2 x 1 = 2

Die Melon-Karte ist über einen blauen Skateboard-Anlegepunkt mit der Feeble-Grind-Karte verbunden, wodurch sich ebenfalls eine Punktzahl von 2 + 2 Punkten (4) X 1 Verbindungselement in der blauen Skateboard-Kette = 4 Punkten ergibt. (2 x 2) = 4 x 1 = 4

Es gibt 4 grüne Skateboards, die alle Trickkarten – Kick Flip (1 Punkt), Nollie (1 Punkt), Melon (2 Punkte), Feeble Grind (2 Punkte) und Board Slide (1 Punkt) – miteinander verbinden. Das macht insgesamt 1 + 1 + 2 + 2 + 1 (7) X 4 grüne Skateboard-Verbindungselemente, was insgesamt 28 Punkte ergibt.

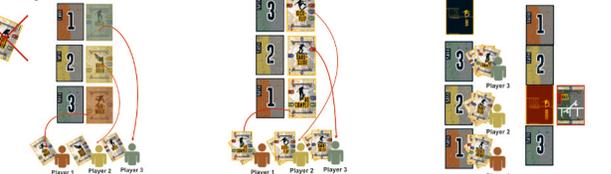
Also beträgt die Gesamtpunktzahl für diese Karten 36 Punkte (2 + 2 + 4 + 28). The longer the chain of skateboards of the same colour are, the more you will be able to multiply the face value of your Trick cards and the higher your total point score for your Line will be!

Vereinfachte Punktwertung (optimal für jüngere Kinder!)

Nun unerfahrene Spieler oder jüngere Kinder Mitspielen, dann bietet sich ein Spiel nach dem vereinfachten Punktwertungssystem an. Bei diesem System werden ganz einfach die Punkte auf jeder Karte in der Strecke mit der Anzahl der erfolgreich kombinierten farbigen Skateboards (horizontale Verbindungen) addiert. In diesem Fall würde sich in der Beispielskette oben eine Punktzahl von 14 Punkten ergeben.

Beispiel für einen Spielablauf

Im Folgenden wird als Beispiel eine Reihe von Zügen in einem Spiel mit 3 Spielern erklärt. Man beginnt mit 2 Aufnahmerrunden, in denen keine Hinderniskarten aufgenommen werden:



Runde 1

- Spieler 1 nimmt die Air-Walk-Karte auf und legt seine Karte unterhalb des Stapels ab.
- Spieler 2 wählt seine Karte, dann Spieler 3.

Runde 2

- Zweite Aufnahmerrunde.
- Die Karte von Spieler 3 liegt oben, also nimmt er zuerst seine Karte auf.
- Je höher die gewählte Karte im Stapel liegt, desto früher zieht der Spieler beim nächsten Zug.

Runde 3

- Die erste Hinderniskarte wird gezogen und abgelegt. Nun kann die dritte Aufnahmerrunde beginnen. Die Spieler ziehen in der Reihenfolge ihrer Spielerkarten Karten.

Ausspielen von Trickkarten

Damit ist die dritte Spielrunde beendet und die Spieler müssen eine Trickkarte aus ihrer Hand ausspielen, die sich an die Hinderniskarte anlegen lässt. Das Rampenhindernis auf der rechten Seite hat nur blaue Umgebungssymbole am oberen und unteren Rand. Die Spieler beginnen dann wieder von Neuem mit der Aufnahmephase ... Runde 1, Runde 2 und Runde 3. Das Spiel auf der rechten Seite zeigt, dass in der letzten Runde einer der Spieler seine Karte nicht passend zum Umgebungssymbol des Nollie-Hindernisses legen konnte und sie deshalb verdeckt ausspielen musste, als er am Zug war.

Aufnehmen einer Hinderniskarte

Am Ende jeder dritten Runde wird eine weitere Hinderniskarte aus dem Stapel gezogen.

Austauschen von Karten

Die Spieler können nur zu Beginn der dritten Runde nach jeder Aufnahmephase eine beliebige Karte aus ihrer Strecke durch eine Karte aus ihrer Hand ersetzen und dann eine zweite Karte aus ihrer Hand ablegen.

Dieser Vorgang wird wiederholt, bis 9 Hinderniskarten platziert wurden (9 Durchgänge mit jeweils 3 Runden, in denen Trickkarten aufgenommen und Hinderniskarten gezogen werden). Bei jeder dritten Aufnahme können Karten in der entsprechenden eigenen Strecke ausgetauscht werden. Nachdem alle Trickkarten der Spieler gegen die 9 Hinderniskarten ausgespielt worden sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

TIPP: Verkettete Trickkarten vervielfachen den Wert der Karten. Es empfiehlt sich, Karten beim Aufnehmen taktisch klug zu wählen, um andere Spieler am Sieg zu hindern. Nicht ausgewählte Trickkarten werden am Ende jeder Aufnahmerrunde auf einem Ablagestapel abgelegt und können nicht mehr eingesetzt werden.

