

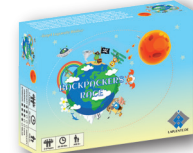


BACKPACKERS RACE MIT MEINEM RUCKSACK UM DIE WELT von Ángel Lapuente Ibáñez <https://backpackersrace.lapuente.de>

 2-6 Spieler	 20-30 Min	 ALTER 8+
FAMILIE ★★★★★	EXPERTE ★★★★★	
STRATEGIE ★★★★★	GLÜCK ★★★★★	
TURBULENT ★★★★★	RUHIG ★★★★★	

V2.8 DE
INHALT DES SPIELS:

- 108 Karten aus 8 Typen:
 - ~ 36 Länder
 - ~ 20 Fragen
 - ~ 19 Aktionen
 - ~ 6 Sterne



Character 6 ~
Reisepässe 6 ~
Lebenszähler 6 ~

- 6 Mega-Karten: Länderinformationen.
- 2 Raumschiffe 3D-Minibausteine.
- diese Spielregeln.

BACKPACKERS RACE ist ein unterhaltsames Familienspiel aus Boykott und Zusammenarbeit mit deinen Freunden, deren Hauptziel es ist, die Welt zu erkunden und durch alle Kontinente zu reisen, ohne dass die anderen Spieler herausfinden, in welchem Land du dich versteckst.

"Verbünde dich mit deinen Feinden, zeige deine Klugheit in jeder Runde und denke daran, dass nur einer es schafft die "Welt zu umrunden". Bewahre Geheimwaffen in deinem Rucksack auf und setze sie zum richtigen Zeitpunkt ein! Die Spannung zwischen den Spielern steigt während das Spiel fortschreitet, Du wünschst dir sicher eine Revanche!"

GESCHICHTE UND ZIEL

Alles beginnt in Sophie, einem extrasolaren Planeten des Virgo-Superclusters, genauer gesagt in der Andromeda-Galaxie, 2,5 Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt. Seine Bewohner, die Sophys, widmen sich hauptsächlich der Erforschung und Besiedlung neuer Planeten.

Du und deine Mitreisenden haben für eine zukünftige Besiedlung des Planeten Erde trainiert. Um dein Training zu beenden, solltest du dorthin gehen und zeigen, dass du der Beste bist.

Deine Mission beginnt in der Antarktis, wo das Raumschiff landet. Dein Ziel ist es, vor deinen Begleitern die "WELT ZU UMRUNDEN" oder den "REISEPASS ZU VERVOLLSTÄNDIGEN", während du am Leben bleibst und ohne entdeckt zu werden. Um dies zu tun, verkleide dich als deinen Lieblingscharakter, fülle deinen Rucksack mit speziellen Waffen und ... lass das Abenteuer begin-

1. DIE WELT UMRUNDEN - REISEPASS BERFOLGSTÄNDIGEN

Um DIE WELT ZU UMRUNDEN, musst du die 6 Kontinente des Spiels besuchen. Jeder Kontinent und seine Länder haben dieselbe Kartenfarbe: Nordamerika (grün), Südamerika (blau), Europa (orange), Afrika (gelb), Asien (rot) und Ozeanien (lila). Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Pass der Farbe seines Kontinents [#7], also ... du musst nur mindestens ein Land aus den anderen 5 Kontinenten besuchen! [#12: Siehe Abbildung 12]

Um deinen Pass zu vervollständigen, müssen 10 Länder besucht werden (8 bei vier oder mehr Spieler).

2. VORBEREITUNG

Das Spiel besteht darin, Länder von deiner Hand auf den Tisch zu spielen; Bleibe in jedem Land mindestens eine Runde, ohne entdeckt zu werden, und füge es als besuchtes Land zu deinem Pass hinzu. Durch Fragen werden die anderen Spieler versuchen, dein aktuelles Land zu erraten. Wenn dies der Fall ist, nehmen sie dein Land und fügen es ihrem Pass hinzu.

Beginne mit dem Teilen der Karten in blaue und gelbe Rückseite. Die blauen Karten bilden den Spielstapel:

In diesem Stapel gibt es 4 Kartentypen: Land [#1], Frage [#2], Aktion [#3] und Stern [#4].

Gelbe Karten brauchen wir für die Vorbereitung des Spiels [#5-8]. Sie ändern sich nicht während des Spiels. Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Charakterkarte [#6] mit seinem entsprechenden Pass [#7], einem Lebenszähler [#5] und einer Länderinformationskarte [#8]. Die restlichen gelben Karten werden aus dem Spiel genommen.

Alle blauen Land-, Fragen-, Aktions- und Sternkarten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt, um den Spielstapel zu bilden.

Bei Spielen von 2 oder 3 Spielern müssen Länder, die auf der Länderinformationskarte mit A [3+] und [4+] angegeben sind, vom Stapel entfernt

Sobald die Vorbereitung des Spiels abgeschlossen ist, nimmt jeder Spieler 2 der obersten Karten des Stapels auf seine Hand (so, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können) und es beginnt der erste Spieler.



[#5]



[#6]



[#7]



[#8]



[#1]



[#2]



[#3]



[#4]



3. START: RUNDENBASIERTES SPIEL

Dies ist ein rundenbasiertes Spiel. Jeder Spieler darf nur Karten von seiner Hand, und in seinem Spielzug spielen (außer den Sternkarten [#4]). Die Runde wird in Richtung der Erdrotation gespielt: entgegen dem Uhrzeigersinn [#9]. Der erste Spieler wird derjenige sein, der die meisten Länder im wirklichen Leben gesehen hat oder der schlechteste Spieler im letzten Spiel war.

Um den Spielzug zu beginnen, zieht der Spieler 2* Karten vom Stapel und beginnt die Karten aus seiner Hand zu spielen. Jeder Spieler entscheidet, wann sein Spielzug beendet ist. Das Spiel endet, wenn ein Spieler es schafft "DIE WELT ZU UMRUNDEN" oder den "REISEPASS ZU VERFOLSTÄNDIGEN". Dieser Spieler ist der Gewinner.

Zusammenfassend kann der Spieler in beliebiger Reihenfolge eines Spielzuges folgendes tun:

-  - 2 Karten vom Stapel nehmen.
-  - Besuche ein neues Land
-  - Spiele 1* Frage.
-  - Spiele 1* Aktionskarte.
-  - Spiele so viele Sternkarten wie du möchtest.
-  - Land eines anderen Spielers zu erraten (Einmal pro Spieler)

Am Ende seines Spielzuges darf der Spieler nicht mehr als 3* Karten auf der Hand haben. (Wähle aus dem Rest aus und wirf  [#10])

Wenn DU KEIN aktuelles Land hast:

- Kannst du KEINE Aktions- oder Fragekarten spielen.
- Darfst du NICHT versuchen das aktuelle Land eines Spielers zu erraten. gegen ihn spielen.

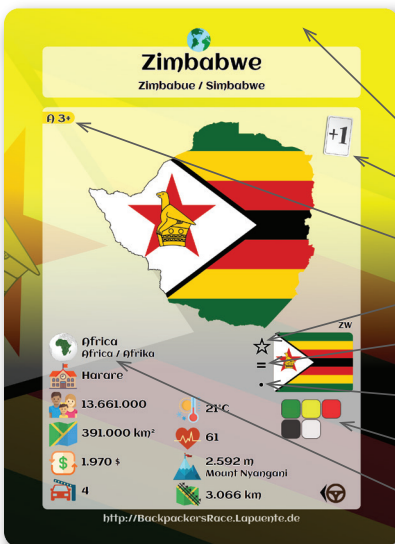
Der ANDERE Spieler KEIN aktuelles Land hat:

- Kannst du KEINE Fragen gegen ihn spielen.
- KANNST du Aktions- oder Sternkarten

Du KANNST jederzeit Sternkarten spielen.



4. LÄNDERKARTEN



[#13] (*2)

Die Länder sind das Ziel des Spiels. In deinem Spielzug und nur einmal pro Spielzug kannst du in ein neues Land reisen: Lege diese Karte einfach zugedeckt auf den Tisch [#15]. Farbe des Kontinents.

 Ziehe 1 Karte, wenn du sie deinem Pass hinzufügst.

 Für Spiele von [3+] / [4+] : 3 / 4 oder mehr Spielern.

 Die Flagge enthält einen Stern.

 Die Fahne besteht aus horizontalen Linien.

 Die Flagge enthält ein Wappen oder ein Emblem.

 Farben, die die Flagge enthält

 Kontinent des Landes.



[#12]



5. AKTUELLES LAND ÄNDERN - LAND ZUM REISEPASS HINZUFÜGEN

Wenn du in ein neues Land reisen möchtest und bereits einen Spielzug in einem anderen verbraucht hast: Zeig den anderen Spielern das Land, und füge es zu deinem Pass hinzu [#12]. Reise dann in das neue Land. Ziehe eine Karte, wenn dies auf der Karte deines zum Pass hinzugefügten Land angegeben ist [#13].

Die zu deinem Reisepass hinzugefügten Länder werden untereinander angeordnet und nach Wenn du in ein neues Land reist, müssen die Fragen, die gegen dich gestellt wurden beantwortet werden (Punkt 8.), indem du sie entsprechend drehst. Wenn beim Hinzufügen eines Landes zu deinem Pass die Fragen nicht richtig beantwortet wurden und ein Spieler es in diesem Spielzug entdeckt: wird das Land verworfen und wird nicht zu deinem Pass hinzugefügt.

Du kannst ein Land nicht verlassen, wenn du nicht in ein anderes Land reist. Um ein Land zu verlassen zu können und zu deinem Pass hinzuzufügen, musst du eine komplette Runde in diesem verbringen. Wenn dein aktuelles Land zerstört wird oder ein anderer Spieler dein aktuelles Land erraten hat, bleibst du bis zur neuen Runde ohne Land.



6. AKTUELLES LAND ERRATEN



SPIELER OHNE LEBEN

In deinem Spielzug und nur ein Mal gegen jeden Spieler, kannst du versuchen das aktuelle Land eines Spielers zu erraten. Das geht nur, wenn du dich aktuell selbst in einem Land befindest. Wenn du es errätst: Nimm das aktuelle Land des Spielers und fügen es deinem Pass hinzu. Wenn nicht, verlierst du ein Leben.

Wenn du alle deine Leben verloren hast, wirf alle deine Karten auf dem Tisch und der Hand ab, einschließlich Sterne, Fragen und Aktionen gegen dich. Das Spiel beginnt für dich wieder von Neuem. Wähle einen neuen Charakter aus und ziehe zwei neue Karten. Damit ist dein Spielzug beendet, falls er es sein sollte. Der nächste Spieler setzt das Spiel normal fort.

7. KARTE LÄNDERINFORMATION

Diese Karte hilft dir, das aktuelle Land eines anderen Spielers zu erraten. Es ist nach Kontinenten mit jeweils 6 Ländern unterteilt [#14]. Die in (Punkt 4.) aufgeführten Länderzeichen erscheinen detailliert neben der Flagge und dem Ländernamen.

Jede Länderinformationskarte hat einen Buchstaben A. Er zeigt die Länder an, die für dieses Spiel im Spiel sind.

Um das Spiel zu vereinfachen, nehmen wir als nördliche Hemisphäre die 3 Kontinente des Nordens der Erde und als südliche Hemisphäre die 3 des Südens:

Nordamerika	Europa	Asien	← Nördliche Hemisphäre
Südamerika	Afrika	Ozeanien	← Südliche Hemisphäre (*3)

1. América del Norte Canadá Estados Unidos México Cuba (3+) Costa Rica (4+)	2. Europa Alemania España Portugal Reino Unido Rusia Italia (3+)	3. Asia Arabia Saudita China India Turquía Japón (3+) Tailandia (4+)
4. América del Sur Argentina Bolivia Brasil Venezuela Perú (3+) Ecuador (4+)	5. África Egipto Marruecos Sudáfrica Túnez Zimbabwe (3+) Namibia (4+)	6. Oceanía Australia Islas Salomón Papúa Nueva Guinea (3+) Nueva Zelanda (3+) Fiji (4+) Micronesia (4+)

Creado por Ángel y Anna Lapuente Ibáñez

[#14]

8. FRAGEKARTEN

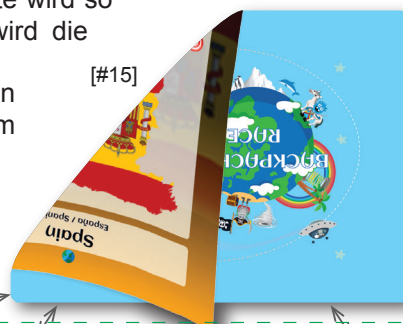
Sie helfen, das aktuelle Land eines anderen Spielers zu entdecken. In deinem Spielzug kannst du 1* Frage gegen das aktuelle Land eines anderen Spielers platzieren. Du kannst sie nur spielen, wenn du und der andere Spieler ein aktuelles Land haben. Einmal gespielt, bleibt sie bis zum Ende des Spiels auf dem Tisch.

Jede Frage besteht aus zwei Teilen: einer positiven und einer negativen Antwort. Der Spieler legt die Fragekarte so, dass die Antwort an sein aktuelles Land [#16] grenzt. Wenn du das aktuelle Land änderst, drehe die Fragekarte, so dass sie auf das neue Land zutreffen.

Ein Spieler kann nur 4* aktive Fragekarten gegen sich haben. Wenn jemand eine neue Frage stellt, wird sie auf eine andere Karte seiner Wahl [#16] gelegt und die untere Karte wird so inaktiv. Bei Zerstörung der oberen Karte wird die

HINWEIS: Bei einer falsch beantworteten Frage kannst du das Land nicht zu deinem Pass hinzufügen.

Im Spiel gibt es 10 Fragen zur Landesflagge und 10 Fragen zum kontinentalen Standort.



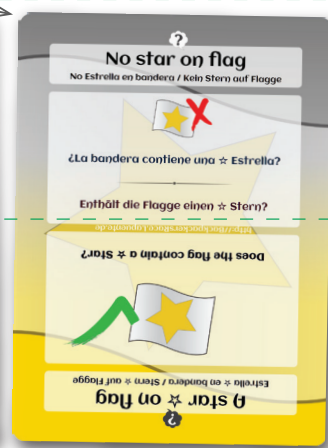
[#15]

Beispiel mit aktuellem Land: Spanien

- Das Land GEHÖRT der nördlichen Hemisphäre an.
- Das Land LIEGT NICHT in Amerika.
- Die Flagge ENTHÄLT die Farbe Rot.
- Die Flagge ENTHÄLT KEINEN Stern.



[#16]



[#17]



[#19]

9. AKTIONSKARTEN

Greife einen anderen Spieler an. Wenn du ein aktuelles Land hast, spiele die Aktionskarte es gegen einen anderen Spieler. Nur in deinem Spielzug und 1* pro Spielzug.

Sobald sie gespielt wurde, muss sie abgeworfen werden. Die mit dem Symbol Tisch [#19] gekennzeichneten Karten bleiben auf dem Tisch.

10. STERNKARTEN

Sie geben dir eine zusätzliche Hilfe. Du kannst sie jederzeit und beliebig viele spielen.

Die mit dem Symbol HERZ+1 [#18] markierten Karten können abgeworfen werden und du erhältst ein zusätzliches Leben.



[#18]



[#20]



11. CHARAKTERKARTEN

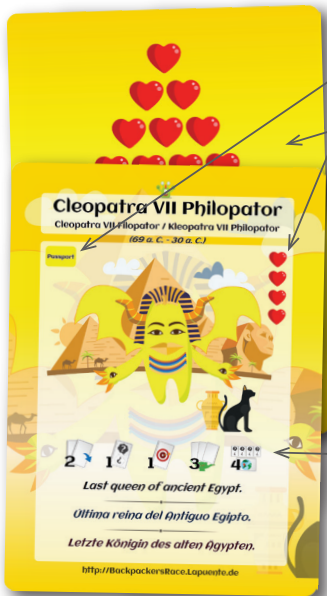


LEBENSZÄHLER



REISEPASS

Jeder Spieler beginnt das Spiel, indem er seinen Lieblings- Charakter [#22] wählt, seinen Reisepass [#23] in der Farbe, die seinem Kontinent entspricht, und legt eine Lebenszähler-Karte [#21] hinter seinen Charakter, der seine aktuelle Anzahl Leben markiert. Im originalen Spiel haben alle Charaktere die gleichen Eigenschaften:



[#21]

Passport

Farbe des Reisepasses deines Kontinents.



(4) Startleben.



(2) Karten, die du pro Spielzug ziehst.



(1) Frage(n), die du pro Spielzug spielen kannst.



(1) Aktion(en), die du pro Spielzug spielen kannst.



(3) Karten auf der Hand am Ende des Spielzugs.



(4) Fragen höchstens gegen dich.

[#22]



[#23]



12. ANMERKUNGEN UND ERLÄUTERUNGEN

Wenn eine Karte VERWORFEN wird, wird sie offen auf einen neuen Stapel gelegt. Das bedeutet, dass Spieler immer die zuletzt abgelegte Karte sehen können. Abgelegte Karten können nicht überprüft werden. Wenn ein Spieler mehr als eine Karte gleichzeitig ablegt, können die Gegner nur die oberste Karte sehen. Wenn sich keine Karten mehr im Hauptstapel befinden, wird der Ablagestapel gemischt und als Hauptstapel verdeckt hingelegt.

Spieler können jederzeit reden, aber keine Karten austauschen. Selbstmord ist nicht möglich. Du kannst es simulieren, indem du ein Land nicht errätst, so dass du ein Leben verlierst (nur einmal pro Spielzug). Du kannst keine Karten abwerfen, wenn sie dein Limit an Karten in der Hand und nur am Ende deines Spielzuges nicht überschreiten (diese Aktion würde deinen Spielzug schließen). Die Farbe Gold gilt als gelb.

Wenn eine Karte diesen Spielregeln widerspricht, hat die Wirkung der Karte Vorrang (sofern auf der offiziellen Website nicht angegeben ist, dass es sich um einen Druckfehler auf der Karte handelt [<http://backpackersrace.lapiente.de/FAQS>]). Jede neue Regel oder Zweifel an den Regeln, die hier nicht klargestellt werden, werden durch Abstimmung und Mehrheit aller Anwesenden entschieden.



13. TIPPS

In den ersten Runden ist es fast unmöglich zu wissen, in welchem Land sich deine Gegner befinden. Verliere nicht deine Leben beim Versuch.

Für ein Spiel von 2-3 Spielern: Ozeanien ist der Kontinent, in dem die wenigsten Länder auf dem Spiel stehen, nutze es aus!

Nur ein Land von jedem Kontinent gibt dir eine zusätzliche Karte, für deinen Besuch.

Im selben Spielzug kannst du ein neues Land besuchen und das aktuelle Land eines anderen Spielers erraten, wodurch du in diesem Spielzug 2 Länder zu deinem Pass hinzufügen würdest.

Jede Charakter-, Aktions- und Sternenkarte symbolisiert einen Ort auf der Erde. Kannst du sie alle erkennen?

(*1) Bestätige die Anzahl auf deiner Charakterkarte [#22].

(*2) Das Kapital, die Einwohnerzahl, die Größe, das Pro-Kopf-BIP, die durchschnittliche Jahrestemperatur, die Fahrerseite, die Lebenserwartung und der höchste Punkt sind nur informativ.

(*3) In Wirklichkeit befinden sich Teile Südamerikas und Afrikas in der nördlichen Hemisphäre.

Den Rest der Länder der Welt, die nicht Teil des Originalspiels sind, sowie neue Aktionen, Charaktere und vieles mehr findest du in der Erweiterung "Neue Abenteuer".



ANERKENNUNGEN



freepik.com

Vecteezy



FLATICON



LAPUENTE.DE



WIKIMEDIA COMMONS

An meine Frau Anna, die mir Zeit geben hat, um dies zu ermöglichen. Einige der Karten wurden mit Vektoren erstellt, die unter einer Creative Commons-Lizenz von Freepik.com, Flaticon.com, vecteezy.com und Wikimedia.org heruntergeladen wurden. © 2019 Lapuente.de