

# KREUZ UND QUER

T.-Nr. 51683



# Kreuz und quer

Unterhaltungsspiel für 2—6 Spieler ab 8 Jahren

## Inhalt:

- 1 Spielbrett, 6 Spielsteine in verschiedenen Farben,
- 1 Augenzwürfel
- 72 Ortskarten (blau)
- 72 Ereigniskarten (rot)

## Kurzbeschreibung:

Kreuz und quer ist ein unterhaltsames informatives Würfelspiel. Jeder Spieler erhält einen Spielstein und fährt mit diesem kreuz und quer durch Deutschland. Start und Ziel sind München. Vor dem Start zieht jeder Spieler fünf Karten, diese sagen ihm, welche Orte er anfahren muß. Die Fahrtroute kann er jedoch selbst bestimmen.

Ereigniskarten, die beim Erreichen der Anfahrtroute aufgenommen werden müssen, bringen zwar unerwartete und »zeitraubende« Abweichungen von der Fahrtroute — geben aber gleichzeitig die Möglichkeit, interessantes über die Sehenswürdigkeiten der einzelnen Städte zu erfahren.

## Ziel des Spieles:

Gewinner des Spieles ist, wer zuerst die Zielstadt München erreicht hat, nachdem er alle fünf Orte, die ihm durch die Karten bestimmt wurden, angefahren hat.

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld. Die 72 Ortskarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten. Der Rest wird verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die 72 Ereigniskarten werden ebenfalls gut durchgemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt. Der Start erfolgt beim Würfeln einer 6. Jeder hat drei Versuche. Beim Würfeln einer 6 hat man einen weiteren Wurf frei. Die Punkte werden zusammengezählt und der Spielstein entsprechend vorgerückt.

## Erreichen eines Zielortes:

Ist ein Anfahrtsort erreicht, muß dort angehalten werden. Die darüber hinaus gewürfelten Punkte verfallen. Sodann wird die Ortskarte abgelegt und eine Ereigniskarte aufgenommen. Sie wird den übrigen Teilnehmern laut vorgelesen und dann abgelegt. Die Anweisungen müssen unmittelbar befolgt werden, bevor der nächste Zielort angesteuert wird.

## Richtungsänderungen - Wenden:

Die Spielsteine dürfen auf der Stelle wenden. Allerdings zählt das Wenden als 1 Würfelpunkt.

Es ist im allgemeinen nur in Sackgassen zweckmäßig.

Ausnützen der gewürfelten Punktezahl:

Es besteht kein Zwang, die gewürfelte Punktezahl voll auszunützen. Allerdings dürfen die nicht ausgenützten Punkte zum Aufbessern eines folgenden Wurfes nicht verwendet werden.

Aufeinandertreffen von Spielsteinen:

Spielsteine können nicht geschlagen werden. Ein besetztes Feld wird übersprungen. Der Spielstein wird auf dem unmittelbar dahinter befindlichen freien Feld abgestellt.

## Spielende:

Wer als erster das Ziel München wieder erreicht, ist Sieger. Die Einfahrt ins Ziel kann nur mit einer entsprechend gewürfelten Punktezahl vorgenommen werden.

## Varianten:

Die Variante wird genau wie das Originalspiel gespielt:

Nur der Start- und Zielpunkt kann vorspielbeginn in einer anderen Stadt sein oder sogar von jedem Spieler freigewählt werden.