

CROSSTRACK

Inhoud:

1 speelbord, 24 achthoekige speelstukken (4 sets van 6 verschillende vormen)

Doel van het spel

Als eerste speler een ononderbroken route maken van de ene kant van het speelbord naar de tegenovergestelde kant.

Opmerking: Het is niet nodig dat de speler de richting aangeeft van de route die hij gaat maken, totdat hij de laatste schakel heeft geplaatst. Zie voorbeeld. Winnende routes zijn van "A" naar "C" of van "B" naar "D", onafhankelijk van de plaats van de spelers.

Om te winnen

Maak een ononderbroken route van gelijk welke van de 4 "A" terminals naar gelijk welke van de 4 "C" terminals, OF maak een ononderbroken route van gelijk welke van de 4 "B" terminals naar gelijk welke van de 4 "D" terminals. De route moet direct zijn dwz aan beide zijden van de route moeten ze de terminals raken. Zie voorbeeld.

Opmerking: Route van "A" naar "B" en van "B" naar "C", enz tellen niet als winnende routes.

Spelregels voor 2 spelers

Iedere speler speelt met 12 speelstukken (2 sets van 6 verschillende vormen). Bijvoorbeeld: 1 speler speelt met 6 rode en 6 gele speelstukken, terwijl de andere met 6 blauwe en 6 groene stukken speelt. Kies wie er mag beginnen. Bij het volgende spel, begint de verliezer van de vorige partij. Het spel begint met een leeg speelbord (verwijder alle stukken van het speelbord). Iedere speler mag om de beurt een zet doen.

Drie basisregels

Om de beurt mag een speler één van 3 onderstaande acties ondernemen:

1. een speelstuk plaatsen op één van de vrije plaatsen van het speelbord.
2. een speelstuk draaien, dat zich al op het speelbord bevindt, in één van de acht mogelijke richtingen, maar het stuk moet wel op dezelfde plaats blijven.
3. een speelstuk dat reeds op het speelbord staat verplaatsen naar een andere vrije plaats (men mag het dan plaatsen in één van de acht mogelijke richtingen)

Opmerking: de witte lijn op elk speelstuk is gemeenschappelijk voor alle spelers. Enkel de 'beweging' van een speelstuk is eigen aan de speler zelf.

Spelregels voor 3 spelers

Het spel begint met een leeg speelbord. Ieder speler kiest een assortiment van 6 speelstukken van dezelfde kleur. Het vierde assortiment blijft apart als gemeenschappelijke stukken. Deze 6 stukken kunnen door alle spelers worden gebruikt op voorwaarde dat: elk gemeenschappelijk stuk dat net door de vorige speler verplaatst werd, niet onmiddellijk door de volgende speler opnieuw wordt verzet. Men moet een ganse beurt wachten. *Opmerking: een ganse beurt is voorbij wanneer de drie spelers aan de beurt zijn geweest.*

Dit wil zeggen dat de eerstvolgende die dat zelfde stuk mag verplaatsen dezelfde is die het eerder plaatste.

De drie basisregels zijn ook van toepassing zoals bij een spel met 2 spelers. (Zie hierboven: Drie basisregels)

Spelregels voor 4 spelers

1. het spel begint ook hier met een leeg speelbord, net als in de andere versies.
2. Dit spel wordt gespeeld met twee ploegen van elk twee spelers (geen vier individuele spelers)
3. De spelers kiezen hun speelpartner.
4. Iedere speler kiest een assortiment speelstukken van dezelfde kleur.
5. De leden van een ploeg zitten tegenover elkaar, opdat de beurten telkens de andere ploeg aan de beurt laat, dit met de wijzers van de klok mee.
6. Kies wie er begint en vervolgens gaat het terug volgens de basisregels, net zoals bij 2 spelers.
7. Als extra op de drie basisregels is er deze beweging: spelers mogen de speelstukken van hun speelpartner ook verplaatsen of draaien. Nog niet geplaatste stukken van de medespeler mogen niet toegevoegd worden op het spelbord door de partner.

Opmerking: in deze versie van 4 spelers, kan elke ploeg winnen door één van de winnende combinaties te vormen (van "A" naar "C" of van "B" naar "D" - zie voorbeeld) Het is niet noodzakelijk een route te maken van de ene speler van een ploeg naar de andere. Het doel van het spel is identiek aan dat bij een spel met twee of drie spelers.

De Spelregels op een rijtje

1. In alle versies van CROSSTRACK begint het spel als alle stukken van het speelbord verwijderd zijn.
2. De route aangegeven door de witte lijn op elk speelstuk is gelijk voor iedere speler dwz dat de ononderbroken route van de winnaar stukken van de andere spelers mag bevatten. (de winnende route moet dus niet enkel bestaan uit de eigen speelstukken)
3. De winnaar is de speler (of team) die de laatste link legt om de ononderbroken route volledig te maken van de ene kant van het speelbord naar de tegenovergestelde kant. Dit kan door een speelstuk van de kleur van de speler te plaatsen, te draaien of te verplaatsen. In de spelregels voor 3 spelers kan dit ook gebeuren door een gemeenschappelijk speelstuk te plaatsen, draaien of te verplaatsen.
4. Een speelstuk van de tegenpartij mag je niet draaien of verplaatsen, maar mag je geen ongebruikt speelstuk van je partner op het speelbord plaatsen.
5. Een speler mag geen enkel speelstuk van het bord verwijderen (ook niet als het zijn beurt is). Alle stukken op het speelbord zullen in het spel blijven tot het spel gedaan is.
6. Als een speler kiest om tijdens zijn beurt een van zijn speelstukken op een andere plaats te zetten, mag hij deze in een van de acht mogelijke richtingen draaien.
7. De winnaar of team moet onmiddellijk melden dat ze een volledige ononderbroken route hebben alvorens de tegenpartij aan zet is. Indien ze dit niet tijdig melden, kan de volgende speler of team de winnende route opeisen.

© 2000, Philip Shoptaugh

excl. distr. for the Benelux & France :

Smart nv/sa
H. Consciencestraat 46-48
B-2800 Mechelen
BELGIUM
Fax (32) 15 45 10 60
www.smart.be
info@smart.be

SMART

