

CROSSADO

Kurzbeschreibung

Crossado ist ein Unterhaltungsspiel für 2–4 Personen. Bei diesem Spiel geht es darum, seine Spielsteine trockenen Fußes über den reißenden Fluß zu bringen.

Zu diesem Zweck muß eine Verbindung aus Stegen über den Fluß gebaut werden, denn der Fluß darf nur auf diesen Stegen überquert werden.

Zunächst setzen die Spieler der Reihe nach alle ihre Stege auf die Felder des Spielplanes. 1 Steg bedeckt genau 3 Felder.

Wenn alle Stege gesetzt sind, dürfen die Spielsteine gezogen werden.

Jeder Spieler würfelt und bewegt einen seiner Spielsteine entsprechend der gewürfelten Augenzahl.

Ausstattung des Spiels

- 1 Spielfeld
- 16 Spielsteine (4 pro Farbe)
- 20 Stege
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit seinen 4 Spielsteinen als Erster das diagonal gegenüberliegende Zielfeld zu erreichen. S. Abb. 1.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält vier Spielsteine einer Farbe, die er auf das Startfeld der gleichen Farbe stellt. Sein Zielfeld liegt immer diagonal gegenüber. Jeder Spieler erhält Stege wie folgt:

- Bei 4 Spielern je 5 Stege
- Bei 3 Spielern je 6 Stege
- Bei 2 Spielern je 9 Stege

Dann wird ein Startspieler ermittelt.

Das Spiel

Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler alle Stege auf das Spielfeld.

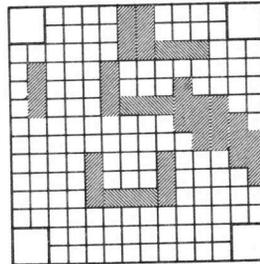
Sobald alle Stege gesetzt sind, folgt die zweite Spielphase.

Jeder Spieler würfelt einmal und bewegt einen seiner Spielsteine entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Spielsteine dürfen sich nur auf Stegen bewegen.

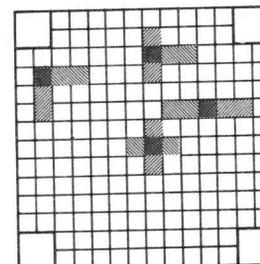
Setzen der Stege

Ein Steg hat die Größe von 3 Spielfeldern; Stege müssen immer genau passend auf diese Felder gesetzt werden.

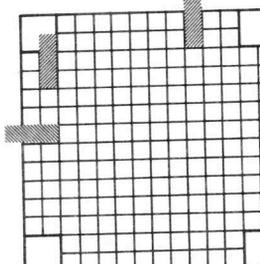
Jeder Spieler setzt alle seine Stege in beliebiger Anordnung auf das Spielfeld. Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Dabei sind folgende Einschränkungen zu beachten:



Stege können einzeln gesetzt werden oder direkt an andere Stege anschließen.



Kein Steg darf andere Stege teilweise oder ganz bedecken oder überkreuzen.



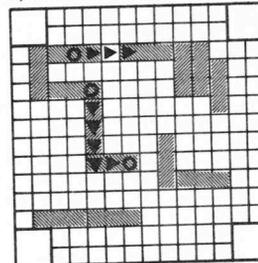
Kein Steg darf über den Spielfeldrand hinausragen. Die farbigen Start- bzw. Zielfelder dürfen nicht von den Stegen bedeckt werden.

Ziehen der Spielsteine

Sobald alle Stege gesetzt sind, dürfen die Spielsteine bewegt werden.

Der Startspieler würfelt und zieht entsprechend seiner Würfelaußen eine seiner Steine vor. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Pro Spielrunde darf ein Spieler nur einen Stein bewegen. Die Spielsteine dürfen das Spielfeld nur auf Stegen überqueren. Andere Spielsteine dürfen übersprungen werden. Schlagen von anderen Spielsteinen ist nicht möglich. Auf einem Feld darf immer nur ein Spielstein pro Farbe stehen. Ein Spieler, der mit keinem seiner Spielsteine einen Zug komplett ausführen kann, darf dreimal würfeln, um eventuell eine „1“ oder eine „6“ zu erzielen.

Schafft er das nicht, so muß der Spieler auf das Ziehen eines Spielsteines verzichten; es folgt dann der nächste Spieler – mit Würfeln.

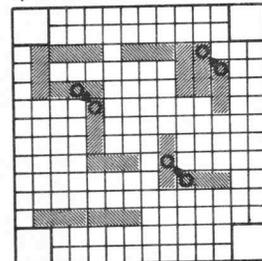


Dabei muß folgendes beachtet werden: Von Steg zu Steg darf man übersetzen, wenn ein direkter Anschluß vorhanden ist.

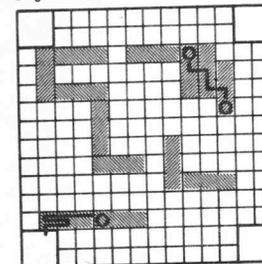
Würfeln einer „1“ oder einer „6“

Würfelt ein Spieler eine „1“ oder eine „6“, so darf er vor dem Bewegen eines Spielsteines einen beliebigen Steg wegnehmen und an eine andere Stelle legen. (Regeln von 5.1. sind aber zu beachten.) Der Spieler hat dadurch die Möglichkeit, Verbindungen der Gegenspieler zu zerstören und sich selbst eine Verbindung zu bauen; möglichst aber nur sich selbst.

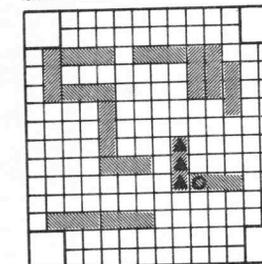
Ein Spieler, der eine „6“ würfelt, und der nicht alle 6 Würfelaußen ziehen kann, darf trotzdem seinen Steg versetzen; auf die Bewegung eines Spielsteines muß er verzichten.



Diagonal ziehen ist nicht erlaubt.



Während eines Zuges darf die Richtung gewechselt werden (nach rechts, nach links, geradeaus, auch mehrfach). Aber: Hin- und Herspringen auf 2 Feldern ist nicht erlaubt!



Alle Züge müssen vollständig ausgeführt werden – ohne Rest. Wenn ein Zug an einer Lücke zwischen Stegen abgebrochen werden müßte, darf dieser Zug gar nicht erst begonnen werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine 4 Spielsteine in sein Zielfeld gebracht hat. Ein Spielstein darf das Zielfeld immer nur mit dem letzten Würfelpunkt erreichen; das heißt, die gewürfelte Augenzahl muß mit Betreten des Zielfeldes komplett aufgebraucht sein.