



CROSSADO

Eckhard W. Förster

Spielanleitung

Ausstattung:

16 Spielsteine (4 pro Farbe)

20 Stege

1 Würfel

1 Spielbrett

Spieldauer: ca. 45 Minuten

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Spielsteine einer Farbe, die er auf eine Startinsel stellt. Seine Zielinsel liegt immer diagonal gegenüber. Jeder Spieler erhält außerdem noch 5 Stege. Es wird vereinbart, wer beginnt,

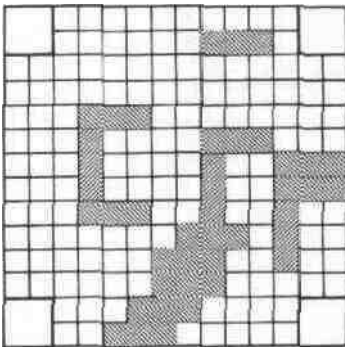
2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit seinen 4 Spielsteinen als erster „trockenen Fußes“ die diagonal gegenüberliegende Zielinsel zu erreichen.

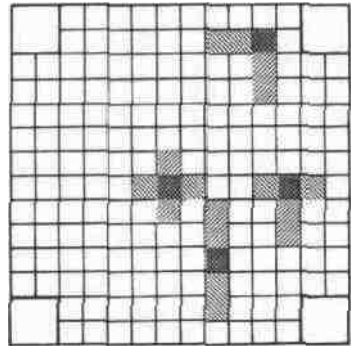
3. Spielverlauf

3.1 Setzen der Stege

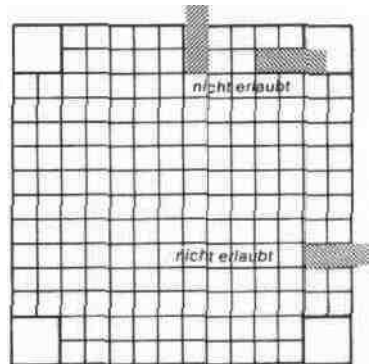
Die Spieler setzen der Reihe nach je 1 Steg auf das Spielbrett. Ein Steg hat die Größe von 3 Spielfeldern; Stege müssen immer genau passend auf diese Felder gesetzt werden. Jeder Spieler kann seine Stege in beliebiger Anordnung auf das Spielbrett setzen. Dabei sind jedoch folgende Einschränkungen zu beachten:



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



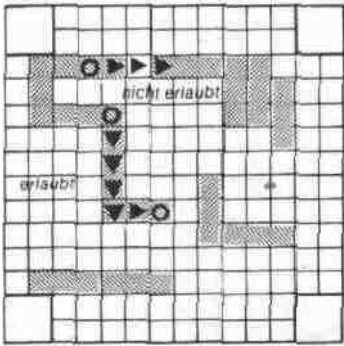
Kein Steg darf andere Stege teilweise oder ganz überkreuzen.



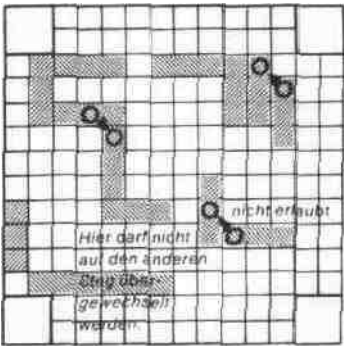
Kein Steg darf über den Spielfeldrand hinausragen. Die Start- bzw. Zielinseln dürfen nicht von den Stegen bedeckt werden.

3.2 Ziehen der Spielsteine

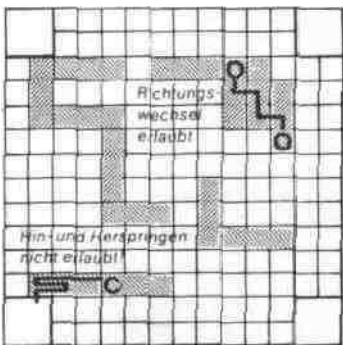
Sobald alle Stege gesetzt sind, dürfen die Spielsteine bewegt werden. Die Spieler würfeln der Reihe nach und ziehen entsprechend ihrer Würfelaußen **einen** Stein vor. Pro Spielrunde darf jeder Spieler nur einen Stein bewegen. Die Spielsteine dürfen das Spielbrett nur auf den Stegen überqueren. Andere Spielsteine dürfen übersprungen werden. Schlagen von anderen Spielsteinen ist nicht möglich. Auf einem Feld darf immer nur ein Spielstein stehen. Beim Ziehen muß folgendes beachtet werden:



Von Steg zu Steg darf man nur übersetzen, wenn ein direkter Anschluß vorhanden ist.



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 erst gar nicht begonnen werden.

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 er auf das Ziehen eines Spielsteines verzichten. Es folgt dann der nächste Spieler mit Würfeln.

3.3 Würfeln einer „1“ oder einer „V“

Würfelt ein Spieler eine „1“ oder eine „6“, so darf er vor dem Bewegen seines Spielsteines einen beliebigen unbesetzten Steg wegnehmen und an eine andere Stelle legen. (Dabei gelten die gleichen Regeln wie beim Setzen der Stege).

Der Spieler hat 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 nicht alle Würfelaugen ziehen kann, darf trotzdem einen Steg versetzen. Auf die Bewegung eines Spielsteines muß er allerdings verzichten, da alle Züge vollständig ausgeführt werden müssen.

4. Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle 4 Spielsteine auf seine Zielinsel gebracht hat.

Ein Spielstein darf die Zielinsel immer **nur** mit dem letzten Würfelpunkt erreichen; das heißt, die gewürfelte Augenzahl muß mit Betreten der Zielinsel komplett aufgebraucht sein

Achtung! Vor der Zielinsel darf bei Zugunfähigkeit **nicht** dreimal gewürfelt werden.

© 1983 by L. Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH - Rostädter Straße 14 • D-6072 Dreieich
Tel. 06103-66740
-66780
TX 17610391 HEXAD