

Cross'N Go

Ziel des Spiels: Seine Figuren vor den anderen Spielern das Spielfeld durchqueren lassen.

1. VORBEREITUNG DER PARTIE

1. Die 12 Cross'bars mischen und mit der bunten Seite nach oben auf den Tisch legen. Die Siegel **Cross'N Go** am gleichen Ende.
2. Jedes Ende des Spielbretts muss eine Cross'bar mit schwarzer Markierung aufweisen.
3. Jeder Spieler erhält seine Farbe durch Auslosung.
4. Den Spielern die Figuren verteilen:
 - o 2 Spieler: jeder erhält 3 Figuren der gleichen Farbe.
 - o 3 Spieler: 2 Spieler erhalten 2 Figuren der gleichen Farbe, der dritte Spieler erhält je 1 Figur der 2 anderen Farben.
 - o 4 Spieler: Jeder Spieler erhält 2 Figuren derselben Farbe.
5. Stellen Sie Ihre Figuren auf das erste Cross'bar-Feld Ihrer Farbe
 - o 2 Spieler: Die Spieler sitzen einander gegenüber.
 - o 3 Spieler: Der Spieler mit 2 verschiedenen Farben sitzt den 2 anderen Spielern gegenüber.
 - o 4 Spieler: 2 Spieler auf jeder Seite.
6. Jeder Spieler erhält einen Joker.

2. WAS TUN, WENN SIE AN DER REIHE SIND ?

Würfeln

Wenn Sie eine Zahl zwischen 1 und 5 gewürfelt haben:

- Verschieben Sie die Cross'bars gemäss den gewürfelten Punkten.
- Sie können auch 1 oder 2 Ihrer Joker ausspielen, falls Sie einen haben oder einen spielen wollen.
- Rücken Sie eine Ihrer Figuren bis zum Ende Ihrer Farbbahn vor (sofern Sie diese Spurbahnen konnten).

Wenn Sie eine 6 gewürfelt haben:

- Nehmen Sie einen Joker und würfeln Sie noch einmal, ohne den Joker zu verwenden oder die Punkte zu spielen.
- Wenn Sie wieder würfeln, machen Sie folgendes:
 - o bei einer zweiten 6 erhalten Sie einen zweiten Joker (ausser Sie haben schon 2). Sie lassen Ihre Runde aus, ohne den Joker zu verwenden oder zu spielen.
 - o Sonst:
 - Die Cross'bars nach den gewürfelten Punkten verschieben.
 - Spielen Sie eventuell 1 oder 2 Ihrer Joker, falls Sie einen haben oder einen spielen wollen.
 - Rücken Sie nur eine Figur bis zum Ende Ihrer Farbbahn vor (natürlich nur, wenn es Ihnen gelungen ist, eine solche Bahn zu kreieren).

Sehr wichtig... Der Würfel erlaubt, die Cross'bars seitlich zu verschieben und nicht die Figuren.

Jedes Mal, wenn Sie würfeln, müssen Sie ALLE angegebenen Punkte gebrauchen (indem Sie die Felder bewegen, um eine Bahn Ihrer Farbe zu kreieren).

3. VERSCHIEBEN DER CROSS'BARS

Jeder Spieler würfelt reihum.

Die gewürfelten Punkte erlauben Ihnen, die Cross'bars zu verschieben.

1 Punkt = 1 Feld-Verschiebung (*1 Feld ist ein buntes oder naturholzfarbenedes Rechteck*).

Alle Cross'bars können nach rechts oder links verschoben werden, selbst wenn eine Spielfigur (Ihre eigene oder die Ihres Gegners) oder 1 Joker auf dem Feld steht.

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie die gewürfelten Punkte aufteilen, indem Sie mehrere Cross'bars bewegen, um Ihnen selbst vorwärts zu helfen und/oder um Ihren Gegner zu behindern.

Maximaler Abstand : eine Cross'bar muss immer mit einer anderen Cross'bar durch mindestens ein gegenüberliegendes Farbfeld verbunden bleiben.

SEHR WICHTIG : 2 gewürfelte Punkte bedeuten nicht: 2 Cross'bars verschieben, SONDERN 1 Cross'bar um 2 Felder ODER 2 Cross'bars um 1 Feld zu verschieben.

4. VERSCHIEBEN DER SPIELFIGUR

- Das Verschieben der Spielfigur erfolgt erst nach dem Verschieben der Cross'bars und dem eventuellen Einsatz des Jokers.
- Nur eine einzige Spielfigur pro Runde vorrücken
- Nur eine Spielfigur pro Feld aufstellen (ausser bei Spiebeginn)
- Eine Spielfigur kann die andere nicht überholen.
- Die Spielfiguren, denen das Durchqueren des Spielbretts gelungen ist, werden aus dem Spiel genommen.
- Eine Spielfigur kann nur auf einer geraden Bahn seiner Farbe vorwärts gehen.
- Sie müssen sich also eine schnurgerade Farblinie kreieren.

5. JOKER : WIE HALTEN SIE EINEN GEGNER AUF ?

Bevor Sie einen Joker spielen, müssen Sie würfeln. Danach kann der Joker vor, während oder nach dem Verschieben der Cross'bars gespielt werden.

VORSICHT: Wenn Sie Ihre Spielfigur versetzt haben, können Sie keine Joker mehr einsetzen.

Wenn Sie schlecht gelaunt sind, können Sie während der gleichen Runde 2 Joker einsetzen.

1. Wie halten Sie einen gegner auf

Warum ? Um das Weiterkommen Ihres Gegners zu verlangsamen, sei es für immer oder um ihn dringend vorübergehend zu blockieren.

Wie ? Wenn Sie Ihren Joker auf ein buntes Feld legen, bildet er ein Hindernis und Ihr Gegner kommt nicht weiter.

Dieses Hindernis ist permanent, wenn der Gegner über ein anderes Feld seiner Farbe gehen kann. Wenn also 2 Felder der gleichen Farbe auf der gleichen Cross'bar vorhanden sind, heisst das: permanenter Joker.

Dieses Hindernis ist vorübergehend (gültig für 1 Runde), wenn der Gegner keine anderen Felder seiner Farbe hat, um weiterzukommen. Wenn also nur ein Feld der gleichen Farbe auf der Cross'bar vorhanden ist (z.B. nur ein einziges rotes Feld), heisst das: vorübergehender Joker.

2. Wie setzen Sie einen Gegner zurück

Warum ? Sei es um Ihren Gegner aufzuhalten, indem Sie ihn von seiner Farbe entfernen, oder um eine Cross'bar freizumachen, die Sie selber benötigen, um eine andere Cross'bar umzustellen.

Wie ? Sie können die Figur eines Gegners auf ein Feld der gleichen Farbe auf die vorhergehende Cross'bar zurücksetzen (z.B. wenn Ihr Gegner rot ist, ihn auf ein rotes Feld zurücksetzen).

Dies ist nicht möglich, wenn auf diesem Feld schon ein Joker oder eine Figur steht.

VORSICHT: Man kann seine eigene Spielfigur nicht zurücksetzen !

3. Wie werden 2 Cross'bars umgestellt

Warum ? Dieser Joker kann sehr nützlich sein, wenn Sie das Gefühl haben augehalten zu werden oder nicht weiterkommen. Tatsächlich erlaubt er Ihnen, sich Ihrer Farbe vor Ihrer Figur zu nähern.

Wie ? Indem Sie 2 Cross'bars auf dem Spielbrett umstellen.

Bei diesem Wechsel muss jede Cross'bar seine ursprüngliche Position behalten.

Cross'bars auf der eine oder mehrere Figuren stehen, dürfen nicht umgestellt werden.

Eine Cross'bar mit Joker darf umgestellt werden.