

**Einfach
SPIELEN**

- * Kurze Regeln
- * Sofort loslegen
- * Für pfiffige Tüftler



KREUZ & QUER

Viele Wege führen zum Sieg!

Für 1–4 Spieler ab 8 Jahren

Design: DE Ravensburger, Buck Design, KniffDesign (Spielanleitung) · Illustration: Anja Nolte
Autor: Reiner Knizia · Redaktion: Stefan Brück

Spielmaterial

4 Spielpläne und
4 x 28 Legekärtchen (in 4 Farben)

Spielidee

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Platzieren der verschiedenen Legekärtchen möglichst viele Zahlen am Rand seines Spielplans mit seinem Mittelfeld zu verbinden.

Jede am Spielende nicht angeschlossene Zahl bringt ihrem Wert entsprechende Minuspunkte ein. **Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, ist Sieger.**

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen zunächst alle Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln herausgetrennt werden.

Jeder Spieler erhält

- **einen Spielplan**, den er vor sich auslegt, sowie die
- **28 Legekärtchen** derselben Farbe.

Nehmen weniger als 4 Spieler teil, wird das überzählige Spielmaterial in die Schachtel zurückgelegt.

Der älteste Spieler wird zum so genannten „Starter“ ernannt. Er legt alle seine Kärtchen **verdeckt** (also mit der „Spirale“ nach oben) und gut gemischt neben seinem Spielplan bereit.

Alle anderen Spieler breiten ihre Kärtchen **offen** neben ihrem Spielplan aus.



Ravensburger

Spielverlauf



Der „**Starter**“ dreht eines seiner verdeckten Kärtchen um, nennt für alle das Symbol darauf (z.B. „Schlüssel“) und legt es anschließend entsprechend der Lege-Regeln (s.u.) auf ein freies Feld seines Spielplans.

Auch alle anderen Spieler suchen gleichzeitig aus ihrem Vorrat dieses Kärtchen heraus und legen es ebenfalls auf ein freies Feld ihres Spielplans.

Das **nächste Kärtchen** wird vom „Starter“ aufgedeckt, nachdem alle Spieler das vorherige platziert haben. Wieder legt jeder Spieler das entsprechende Kärtchen auf seinen Spielplan usw.

Die Lege-Regeln

A) Nur anlegen!

Jedes Kärtchen muss Seite an Seite an wenigstens ein bereits ausliegendes Kärtchen (bzw. das Mittelfeld) angelegt werden. Dabei darf seine Ausrichtung beliebig sein (d.h. die Symbole dürfen durchaus auch „auf dem Kopf“ stehen).

B) Nur passend und fortsetzend!

Jedes Kärtchen muss so angelegt werden, dass dadurch wenigstens eine der bereits vorhandenen Verbindungen („breit“ oder „schmal“) **passend** fortgesetzt wird, also „breit“ nur an „breit“ und „schmal“ nur an „schmal“.

Ebenso darf kein Kärtchen so angelegt werden, dass eine seiner Verbindungen zu einer leeren Seite eines anderen Plättchens oder des Randes führen würde. Mit anderen Worten: Keine Verbindung darf von einem Kärtchen abgeschnitten bzw. falsch fortgesetzt werden.

Wichtig: Die 16 Zahlenfelder dürfen von beiden Verbindungen (breit und schmal) angeschlossen bzw. auch durch eine leere Seite bewusst nicht angeschlossen werden.

C) Nicht jedes Kärtchen wird passen!

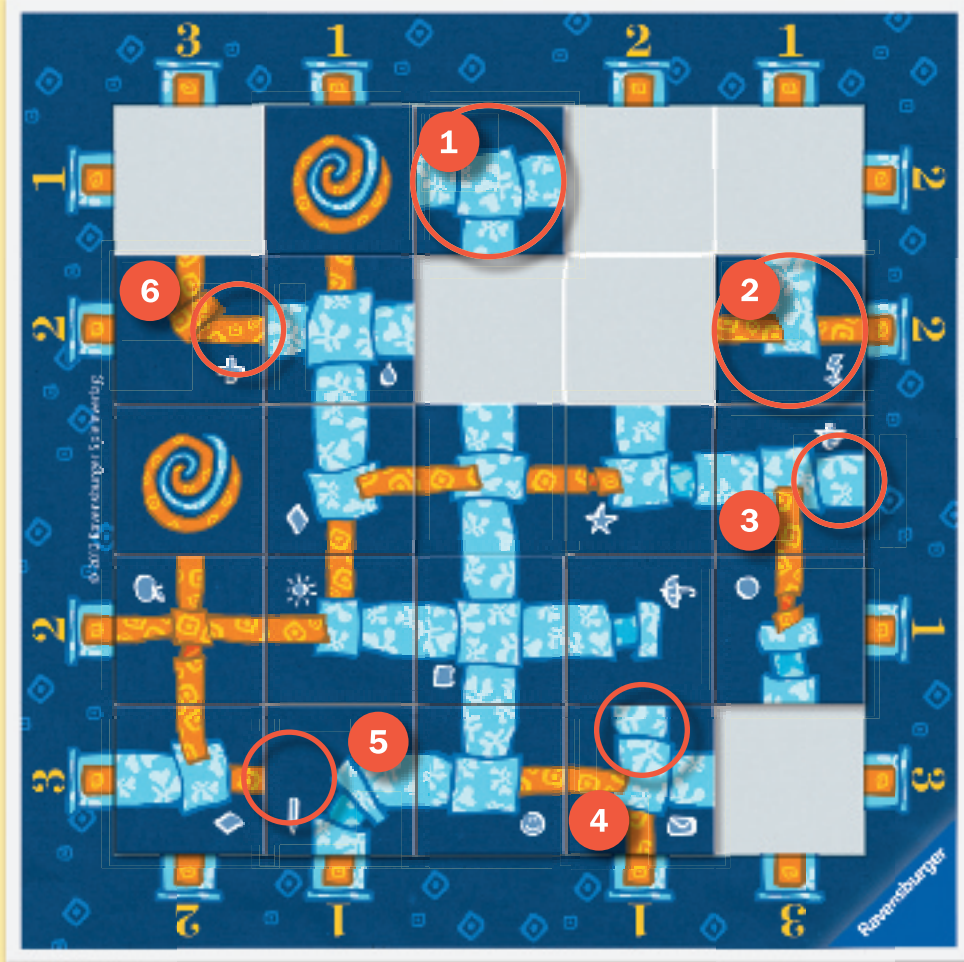
Kann (oder will) ein Spieler ein Kärtchen nicht anlegen, muss er es mit der Rückseite (= „Spirale“) nach oben auf ein **beliebiges** freies Feld legen. Dies darf in diesem Fall auch ein Feld sein, das nicht an ausliegende Plättchen angrenzt.

In solche Spiralen dürfen anschließend (genau wie in noch unbelegte Felder) auch Verbindungen hineinführen (obwohl sie dadurch unterbrochen werden), solange die anderen Lege-Regeln weiterhin befolgt werden. *Hinweis:* Jede „Spirale“ zählt am Ende 1 Minuspunkt.

D) Was liegt, das liegt!

Ein Kärtchen darf weder neu ausgerichtet noch auf ein anderes Feld umgelegt werden, sobald das nächste Kärtchen aufgedeckt wurde.





Beispiel:

Die Kärtchen 1 und 2 liegen falsch, da sie keine Verbindungen fortsetzen. Die Kärtchen 3 und 4 liegen falsch, da sie eine Verbindung in den leeren Randbereich bzw. in die leere Seite eines Kärtchens führen. Kärtchen 5 liegt falsch, da es mit einer leeren Seite an einer Verbindung anliegt. Und Kärtchen 6 liegt falsch, da nur gleiche Verbindungen aneinanderliegen dürfen.

Spielende

Nach 24 Runden ist der Spielplan jedes Spielers komplett belegt (und jeder Spieler hat noch vier Kärtchen übrig). Nun ermittelt jeder seine Minuspunkte, indem er alle Zahlen am Rand seines Plans zusammenzählt, die nicht durch eine Verbindung angeschlossen sind. Zu dieser Summe addiert er noch seine „Spiralen“ mit je 1 Minuspunkt und erhält so seine Gesamt-Minuspunkte. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Alternatives Spielende

Man kann sich zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie Spieler teilnehmen, so dass jeder einmal „Starter“ ist. In diesem Fall notieren die Spieler am Ende jeder Partie ihre Minuspunkte. Sieger ist, wer am Ende aller Partien die wenigsten Minuspunkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Variante für einen Spieler

Alle vorgenannten Regeln wie auch das Spielziel bleiben bestehen: Man versucht als „Starter“, so wenig Minuspunkte wie möglich zu machen:

- 0–1 Minuspunkte: „Verbindungsvirtuose“
- 2–4 Minuspunkte: „Kontaktkanone“
- 5–7 Minuspunkte: „Kärtchenkombinierer“
- 8–10 Minuspunkte: „Legelehrling“
- 11+ Minuspunkte: „Anschlussucher“



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

229677