

# Taktische Hinweise

„Criss-Cross“ ist vorwiegend ein Glücksspiel. Man wird auch ohne taktische Erwägungen seinen Spaß daran haben. Doch wird eine wohlüberlegte Strategie eher zu Erfolgen führen.

Man sollte möglichst mit allen seinen Figuren spielen.

Ein Einzelspieler kann leicht gestoppt werden und ist dann ziemlich hilflos. Außerdem kann man nur mit mehreren Figuren eine Verteidigungsbarriere oder Angriffsstaffelung aufbauen. Die aussichtsreichsten Felder sind das Mittelfeld und jene in seiner Nähe.

Vor dem eigenen Tor erlittene **Breaks** sind positionsmäßig nicht tragisch, **Breaks** vor anderen Toren hingegen werfen den Spieler stark zurück. Deshalb sollte man Angriffe anderer Spieler vor fremden Toren lieber nicht als erster zu stoppen versuchen, weil man damit dem Verteidiger die Chance eines **Breaks** geradezu aufdrängt, ausgenommen man will und kann auf diese Weise das Siegestor verhindern.

Die Verteidigung darf zwar nicht vernachlässigt werden, doch die Seele von „Criss-Cross“ ist der Angriff! Eine gute Methode ist es, mit mehreren Figuren das Mittelfeld zu besetzen und auf den Ball zu warten. Man kann auch auf einem der fünf Felder vor einem gegnerischen Tor eigene Figuren samt dem Ball massieren und auf einen hohen Wurf zum Tor warten. Kann man wählen, gegen welchen Gegner man vorstoßen möchte, dann sind ein unbesetztes Feld für den ersten Teil des **Runs**, gute oder schlechte Aufstellung des Anzugreifenden, sowie Nähe oder Ferne von Dritten ausschlaggebend.

# CRISS CROSS

In der F.X. SCHMID-Buchkassettenreihe sind diese Spiele erschienen:

- © Edmond Dujardin „**1000 Kilometer**“, das internationale Rallye Kartenspiel, in dem es darauf ankommt, eine vorgeschriebene Rallye-Strecke möglichst schnell zu durchfahren und den Gegner dabei zu hindern, dieses Ziel früher zu erreichen. Für 2 bis 3 Spieler oder 4 bis 6 Mannschaften. Bestell-Nr. 70009
- H. v. Kernitz „**Quiz für Globetrotter**“ Man muß nicht Weltreisender sein, um an diesem Spiel mit 550 Quizfragen und 43 Bildkarten von Weltwundern Freude zu haben. Man kann aber noch eine Menge an Allgemeinwissen und Wissenswerten dazulernen. Für beliebig viele Spieler oder Spielteams. Bestell-Nr. 70509
- Walter Ruhland „**Carmen probt Othello**“ ein Spiel, in dem es darum geht, unter einem 3 Minuten-Zeitlimit aus den Titeln bekannter Bühnenstücke und aus vorgegebenen Satzelementen „Superschlagzeilen“ oder Kurzgeschichten zu formen, wobei die originellste die höchste Bewertung erfährt. Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70709
- © F.X. Schmid „**5 Minuten - denk mal**“, das klassische Stadt- Land- Fluß-Spiel ohne Grenzen in moderner Fassung aus 170 Wissensgebieten, aktiviert vorhandenes, vermittelt neues Wissen und fordert den spielerischen Wettbewerb im Denk- und Erinnerungsvermögen. Für beliebig viele Spieler oder Spielteams. Bestell-Nr. 70609
- © Hanno Vonke „**Salta Rivale**“, ein heiterer Quiz-Dialog zwischen klassischem Zitat und aktuellem Werbeslogan, bei dem es darauf ankommt, beide in möglichst origineller und nicht unbedingt originaler Form fortzuführen. Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70809
- F.X. Schmid „**Kartenorakel**“ Wahrsagen aus Karten mit einer Anleitung zum Selbsterlernen. Bestell-Nr. 41809
- Hanno Vonke „**Panto-Mimik**“, das heitere Spiel mit der Kunst, sich seinen Mitmenschen ausdrucksvoll mitzuteilen. Eine höchst amüsante Darbietung für alle, die Freude an überzeugender und individualistischer Selbstdarstellung haben. Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70209

## Spielanleitung

ein Turnierspiel für 2 bis 4 Spieler

© Mark Berger 1. Auflage 1973 Bearbeitung: E. Oker

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen  
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

# Vorwort

Je genauer ein Spiel eine bestimmte Sportart zu simulieren versucht, desto langsamer wird es. Damit fällt aber ein wesentliches Element fort: das Tempo. Mark Berger ist es gelungen, ein Sportspiel so stark zu abstrahieren, daß das Tempo als wesentliches Element erhalten bleibt und man vermeint, Eishockey, Fußball, Rugby und Basketball in einem zu spielen. Besonders rasant verläuft „Criss-Cross“ als Zweierspiel, während das Turnierspiel die wohl einmalige Gelegenheit bietet, ein Turnier von mehreren Mannschaften, jede gegen jede, am gleichen Ort zur gleichen Zeit abzuwickeln.

## Das Spielzubehör

„Criss-Cross“ besteht aus

1. Spielbrett
2. vier Mannschaften in verschiedenen Farben zu je 5 Spielern
3. vier mal 6 Tormarken
4. vier Tore
5. einem Ball
6. einem Würfel
7. eine Spielanleitung

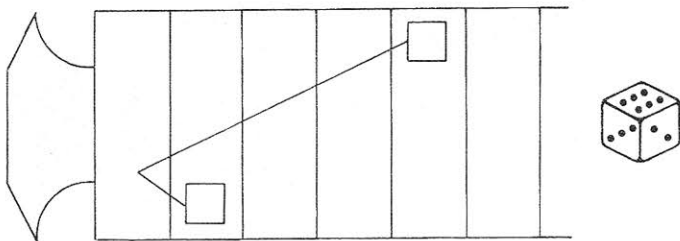
## Der Spielbeginn

Das „Criss-Cross“-Brett kann nach Belieben aufgelegt werden, meist aber entweder so, daß die Spieler hinter ihren Toren sitzen, oder daß ihr Tor sich linkerhand von ihnen befindet. Jeder setzt das Tor seiner Farbe an seinen Platz und plaziert seine Mannschaft (5 Spieler) hinter der Torlinie. Der Ball, (gelbe Spielfigur) kommt aufs Mittelfeld.

Die 6 Tormarken der eigenen Farbe liegen beim Spieler neben dem Brett. Es wird gelost, wer das Spiel beginnt.

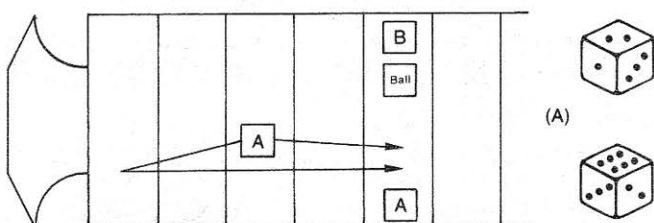
## Der Spielverlauf

Es wird reihum gewürfelt und gezogen. Jeder Spieler zieht eine seiner Spielfiguren um so viele Felder als sein Würfel zeigt nach vorn oder rückwärts, oder verzichtet auf seinen Zug. Auf dem letzten Feld vor einem Tor muß umgekehrt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Spieler stehen.



### Run

Wer mit einem Spieler zuerst das Feld mit dem Ball erreicht, hat einen **Run**. Er darf nochmals würfeln und ziehen und dabei den Ball mitnehmen. Der **Run** muß angekündigt werden, denn man darf auch auf ihn verzichten. Einen **Run erzwingt** auch derjenige, der auf einem Feld mit gegnerischen Spielern eine eigene Mehrheit erobert. Man **erhält** einen **Run**, wenn man nach einem Tor auf dem Mittelfeld die Mehrheit hat (siehe **Tor**).



Der **Run** endet entweder durch einen **Stop** oder durch ein **Tor**.

### Stop

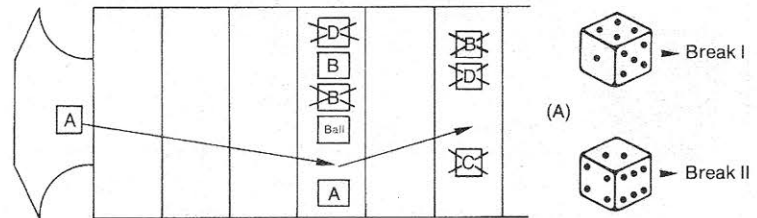
Der **Run** wird gestoppt, wenn ein Gegner das Feld mit dem in Ballbesitz befindlichen Spieler erreicht. Den nächsten **Run** startet jene Mannschaft, die darauf eine Mehrheit erreicht. Natürlich wird man auch gestoppt, wenn der Spieler mit dem Ball auf ein Feld kommt, wo er keine eigene Mehrheit mehr hat.

### Tor

Mit dem Ball darf ein Spieler über die gegnerische Torlinie laufen. Er hat dann ein Tor erzielt. Er bekommt vom betroffenen Gegner eine Tormarke und steckt diese in eines der Löcher neben seinem Tor. Der Ball kommt ins Mittelfeld, die Figur des Torschützen wird hinter die eigene Torlinie zurückgenommen, die anderen Spieler bleiben auf ihren Plätzen. Es spielt weiter, wer an der Reihe ist (also nicht, wer den Treffer erlitten oder erzielt hat).

### Break

Der **Break** kommt nur im **Turnier-Spiel** vor. Wer zusammen mit dem Ball ein Feld erreicht, oder ohne Ball auf ein Feld mit dem Ball gelangt und dort wenigstens zwei Spieler anderer Mannschaften vorfindet, scheucht mit dem Ruf **Break!** je einen Spieler dieser Mannschaften hinter deren Torlinien zurück. Wohlgedenkt: es gibt keinen **Break ohne Ball** und nur auf Feldern mit Spielern von wenigstens zwei gegnerischen Mannschaften. Wenn durch den **Break** ein **Run** erzwungen worden ist, kann sogleich ein neuer **Break** getätigt werden, wenn die Situation es zuläßt.



## Das Spielziel

Beim **Zweier-Spiel** siegt, wer seinem Gegner die letzte Tormarke abgenommen, also zuerst 6 Tore erzielt hat. Will man mehrere Spiele hintereinander spielen, sollte man sich vorher auf eine bestimmte Anzahl von Partien einigen. Sollte man einen unentschiedenen Ausgang meiden wollen, nimmt man eine ungerade Zahl. Das gleiche erreicht man, wenn man auf drei gewonnene Spiele spielt; das gibt dann, ähnlich wie beim Dreisatzmatch im Tennis drei bis fünf Partien.

Beim **Turnier-Spiel** siegt, wer einem Gegner das Tor wegnimmt. Dazu muß er aber erst gegen jeden Gegner gleichviele Tore erzielt, also alle Stecklöcher neben seinem Tor voll haben. Er muß im Dreier-Turnier gegen jeden 3 und im Vierer-Turnier gegen jeden 2 Tore geschossen haben. Falsche Tore gelten nicht (also ein drittes Tor gegen einen Gegner im Vierer-Turnier, oder ein viertes Tor gegen einen Gegner im Dreier-Turnier). Erst dann darf er versuchen, **gegen den Gegner mit dem schlechtesten Score**, jenen also, der die wenigsten Tore erzielt hat, noch ein Tor, das entscheidende, zu machen.

Gibt es mehrere solche Gegner, steht im die Wahl frei. Erzielt er in der Hitze des Gefechtes gegen einen anderen besseren Gegner ein Tor, ist es ungültig.

Ist dieser letzte Versuch erfolgreich, wird dem Gegner das Tor weggenommen und damit das Turnier beendet.

Damit stehen Sieger und Verlierer fest, beim Dreier-Turnier gleichzeitig auch der Zweite. Im Vierer-Turnier ergibt der Vergleich über die erzielten Tore die Platzierung des Zweiten und Dritten.

Bei Gleichstand entscheidet die Zahl der gegen den Sieger gemachten Tore; ist auch diese gleich, entscheidet das Los. Wird eine Revanche gewünscht, muß das Ergebnis fixiert werden.

Es erhalten: der Erste 3 Punkte  
der Zweite 2 Punkte  
der Dritte 1 Punkt  
der Vierte 0 Punkte