

CROSS-ROADS

Cross-roads is a game for three or four players. The players push a disc into the "Cross-roads" in turn. When the Cross-roads are full, the discs are removed. The object is to slide five discs of your own colour out of the Cross-roads.

Preparation

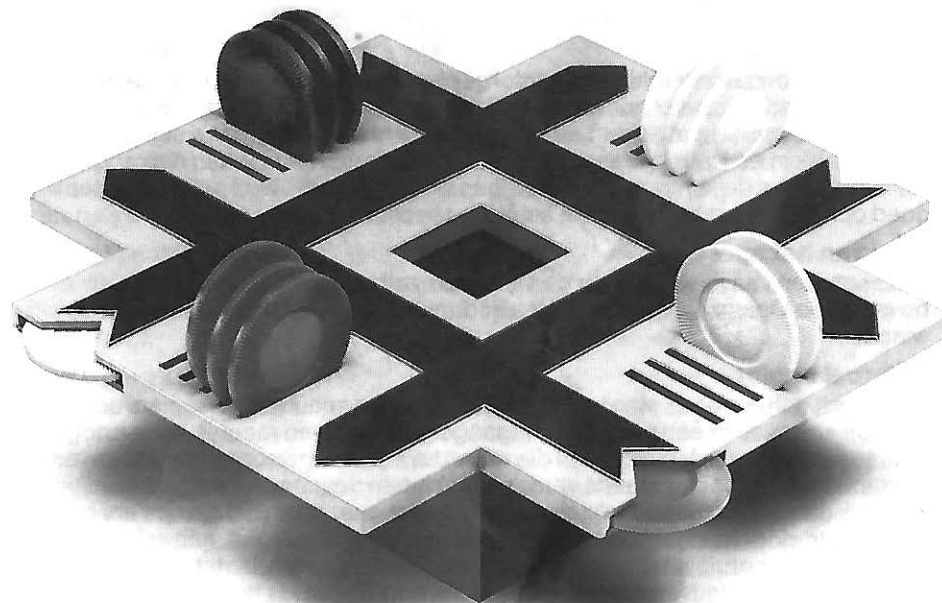
The Cross-roads are placed in the centre of the table and remain there throughout the game. Each player takes 12 discs of one colour. This is the stock. Before the game starts, one of the players pushes each of the two green discs as far as possible into a different entrance to the Cross-roads, so that you can then still see a small part of the discs. See picture on page 8. All players must watch carefully into which entrance the discs are pushed.

Object of the game

To slide the discs of your own colour out of the Cross-roads and place them in the slots above the Cross-roads. The first player to have five discs in the slots is the winner.

The game starts

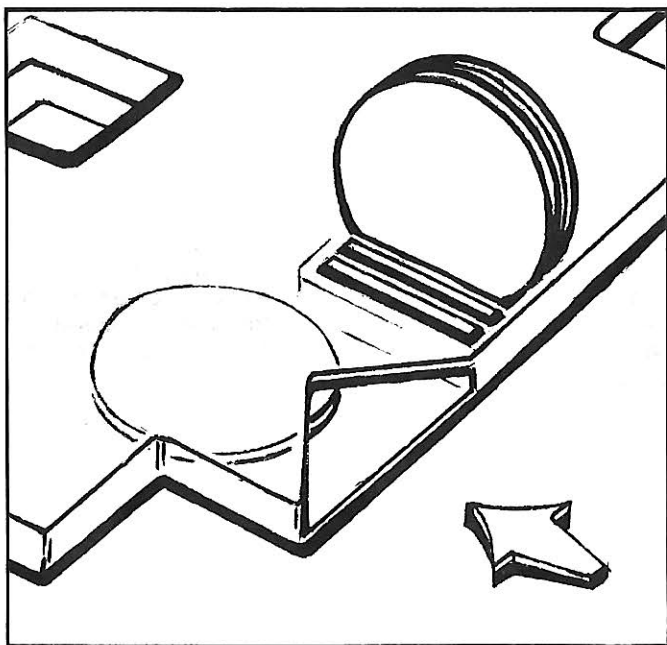
Lots are drawn to see who will start. The players in turn slide a disc from their stock into one of the four entrances. The discs must be pushed as far as possible. Discs already previously pushed into the Cross-roads are pushed further inwards in this way until they eventually fall from one of the four exits. The object is for the players to slide in a disc from their stock in turn until a disc of their own colour comes out again. When a player has succeeded in doing so he places the disc in one of the five slots above the Cross-roads. It is then the next player's turn. If a player slides another player's disc from the Cross-roads he gives it back to its owner. It does not therefore count. The disc is not placed in the slots above the track but put back into stock. When a player slides a green disc from the track he must return one of his own discs on the Cross-roads back to his stock. He must slide the green disc back into the track when it is his turn. He may not then play a disc of his own colour. It is important that the players try to remember the position and direction of the green discs in the Cross-roads. The game ends as soon as a player succeeds in placing five discs in the slots at the top of the "Cross-roads".



Spielregeln

460





KREUZ UND QUER

Ein Verschiebespiel für 3 oder 4 Spieler ab 7 Jahren.

1. Spielinhalt:

- 1 Spielgerät (der Kreuzweg)
- 48 Spielscheiben, je 12 in den Farben weiß, gelb, rot und blau
- 2 neutrale Scheiben in der Farbe grün
- 1 Spielregel

2. Spielidee:

Im Spielgerät befindet sich ein Kreuzweg mit vier Eingängen und vier Ausgängen. Die Spieler schieben die eigenen Scheiben in einen Eingang freier Wahl und versuchen, eine Spielscheibe der eigenen Farbe auch wieder herauszuschieben. Diese Scheiben zählen als Gewinn. Wer fünf eigene Farbscheiben gewonnen hat, ist Sieger.

3. Spielvorbereitungen:

Das Spielgerät wird in die Tischmitte gestellt. Während des Spiels darf am Spielgerät nicht gerüttelt werden, um die ein-

Spielgerät wird aufgestellt.

Jeder bekommt 12 Farbscheiben. Grüne Scheiben werden in 2 Eingänge geschoben.

Jüngster Spieler beginnt.

Spielzug besteht aus dem Einschieben einer Scheibe.

Keine Scheibe fällt heraus, Zug ist beendet.

Eigene Scheibe fällt heraus, sie zählt als Gewinn.

Scheibe eines Mitspielers fällt heraus, er bekommt sie zurück.

Grüne Scheibe fällt heraus, Verlust einer eigenen gewonnenen Scheibe.

Sieger ist, wer 5 Scheiben gewonnen hat.

geschobenen Scheiben nicht durcheinander zu bringen. Jeder Mitspieler erhält zwölf Spielscheiben einer Farbe seiner Wahl als Vorrat. Der älteste Spieler schiebt die beiden grünen Scheiben in zwei Eingänge des Spielgerätes. Wie die Scheiben in den Kreuzweg geschoben werden, verdeutlicht die Abbildung auf S8 der Spielregel. Der jüngste Spieler ist Startspieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

4. Spielverlauf:

Der Spieler, der an die Reihe kommt, schiebt eine seiner Spielscheiben in einen beliebigen Eingang des Kreuzweges. Er verschiebt dadurch die schon im Spielgerät befindlichen Scheiben. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- a) Durch sein Einschieben fällt **keine** Scheibe aus einem Ausgang heraus. Dann ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- b) Durch sein Einschieben fällt **eine** Scheibe aus einem Ausgang heraus. Jetzt entscheidet die Farbe der Scheibe was passiert:

1. Der Spieler hat eine eigene Farbscheibe aus dem Kreuzweg herausgeschoben. Diese Scheibe zählt als Gewinn. Sie wird in eine seiner fünf Rillen auf dem Spielgerät gesteckt.

2. Der Spieler hat die Spielscheibe eines Mitspielers herausgeschoben. Er gibt diese Scheibe dem Mitspieler zurück, der sie zu seinen Vorrat legt und sie später wieder in den Kreuzweg einschiebt.

3. Der Spieler hat eine grüne Scheibe aus dem Kreuzweg herausgeschoben. Er nimmt diese Scheibe an sich und muß sie in seinem nächsten Zug anstatt einer eigenen Scheibe in den Kreuzweg einschieben. Außerdem muß er eine schon gewonnene eigene Farbscheibe aus einer Rille nehmen und seinem Vorrat hinzufügen. Hat er noch keine eigene Scheibe gewonnen, entfällt diese Verpflichtung.

Wenn durch das Einschieben einer grünen Scheibe eine eigene Scheibe herausgeschoben wird, zählt diese natürlich als Gewinn und kommt in eine Rille auf dem Spielgerät

In allen Fällen ist nach dem einmaligen Einschieben einer Scheibe der nächste Spieler an der Reihe.

5. Spielende und Spielsieger:

Der Spieler, der als erster fünf eigene Farbscheiben aus dem Kreuzweg herausschiebt und damit alle seine Rillen auf dem Spielgerät füllt, beendet das Spiel als Sieger.