
Kreuz und Quer

Kreuz und Quer wagt der Kampf der Musketiere mit ihren Soldaten.

Kreuz und Quer kann man die Figuren führen und dabei den Gegner aus dem Felde schlagen.

Kreuz und Quer kann man auch durchs Gelände schleichen, um hinter die gegnerischen Linien zu kommen.

Kreuz und Quer gewinnt man durch List und Hinterlist.

Kreuz und Quer ist ein spannendes Spiel, das auch Überraschungen bringt.

Kreuz und Quer kann man mit 2 Personen spielen.

Kreuz und Quer Spielregeln

1. Die Spielfiguren werden von jeder Partei wie folgt auf den Spielplan gestellt:

- a) 3 Musketiere (große Figuren) auf die 3 Felder mit den Ornamenten.
- b) 8 Soldaten (kleine Figuren) auf die 8 Felder mit den Sternen.

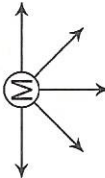
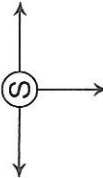
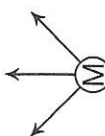

2. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.

3. Dieser Spieler würfelt mit einem roten und einem grünen Würfel. Danach zieht er eine Spielfigur, und zwar

- a) mit dem 1. Zug entsprechend dem Wert des roten Würfels und
- b) mit dem 2. Zug entsprechend dem Wert des grünen Würfels und

die Anzahl Felder weiter. Danach ist der zweite Spieler an der Reihe.

4. Die einzelnen Figuren haben folgende Zug-Möglichkeiten:

- | | | | |
|-------------|-----------|---|--|
| a) bei Rot | Musketier | gerade nach links und rechts
gerade nach hinten
schräg nach hinten links und rechts |  |
| | Soldat | gerade nach links und rechts
gerade nach hinten |  |
| b) bei Grün | Musketier | gerade nach vorn
schräg nach vorn links und rechts |  |
| | Soldat | gerade, nach vorn |  |

5. Ziel ist, die eigenen Figuren in die neutrale Zone hinter der gegnerischen Linie zu bringen. Sie wird durch einen direkten passenden 2. Zug entsprechend dem Wert des grünen Würfels erreicht.

6. Wenn auf dem Wege einer Spielfigur entsprechend den roten und/oder grünen Werten eine eigene steht, muß ein anderer Weg gewählt oder — falls das nicht möglich ist — ausgesetzt werden.

-
7. Wenn auf dem Wege einer Spielfigur entsprechend dem roten Wert eine gegnerische steht, muß ein anderer Weg gewählt werden.
 8. Wenn auf dem Wege einer Spielfigur entsprechend dem grünen Wert eine gegnerische steht, wird sie aus dem Spiel genommen. Die eigene muß ohne Rücksicht auf die gewürfelte Augenzahl auf diesem nun freigemachten Felde stehen bleiben.
 9. Wenn keine Spielfigur einen Zug ausführen kann, verfällt der gesamte Wurf.
 10. Ein geschlagener Musketier kann gegen 2 Soldaten, die sich zu diesem Zeitpunkt bereits in der neutralen Zone hinter den gegnerischen Linien befinden, ausgetauscht werden. In diesem Falle wird der Musketier auf ein beliebiges Feld der neutralen Zone hinter den eigenen Linien gestellt. Von hier aus kann er wieder am Spiel teilnehmen. Die dagegen ausgetauschten Soldaten werden aus dem Spiel genommen.
 11. Figuren, die sich in einer neutralen Zone befinden, sind vor Angriffen geschützt. Man darf die eigenen Figuren in die eigene neutrale Zone ziehen, um sie vor Angriffen zu schützen.
 12. Sobald eine Partei alle 3 Musketiere hergeben mußte, hat sie das Spiel verloren.
 13. Sobald eine Partei alle 3 Musketiere in die gegnerische neutrale Zone bringen konnte, hat sie das Spiel gewonnen.
 14. Trifft keine der beiden zuvor genannten Möglichkeiten ein, wird so lange gespielt, bis eine Partei nicht mehr in der Lage ist, einen Zug auszuführen. Wer dann die meisten Figuren in der neutralen Zone hinter den gegnerischen Linien stehen hat, ist Sieger.
Dabei zählen die Soldaten 2 und die Musketiere 4 Punkte. Sollte die Punktzahl gleich hoch sein, ist Sieger, wer noch Figuren im Spiel hat.

Günther Wagner Pelikan Werke GmbH

