

Kreuz & Quer – Játékszabály

2-4 játékos részére 8 éves kortól

Játékötlet

Minden játékosnak van egy kertje, amelyen a bábujaival át kell szaladnia. Ahhoz, hogy a kertjében egy újabb területre beléphessen, előre össze kell gyűjtenie a megfelelő terepkártyákat. Ez egyáltalán nem olyan egyszerű, mert ebben a játékban mindenki egyszerre kapkod a kártyák után. Csak az juthat előre a saját kertjében, aki a terepkártyákat a megfelelő sorrendben gyűjti.

A játék célja

Az nyeri a játékot, aki néhány kör után elsőként éri el a célkártyáját. Ha a hosszabb verziót játszatok, akkor az nyer, aki a megadott számú versenyfutás alatt a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

A játék elemei

- 28 kertkártya (mindegyiken 18 területtel)
- 48 terepkártya (2 kék-fehér járólap, 3 bézs-fehér térkő, 4 sár, 5 veteményes, 6 víz, 8 macskakő, 10 rét és 10 homok)
- 4 célkártya (víz, macskakő, rét és homok)
- 4 játékfigura

A játék előkészítése

- A 28 kertkártyát keverjük össze és osszunk minden játékosnak
 - 7 kártyát, 3 vagy 4 játékos esetén
 - 8 kártyát, 2 játékos esetén.
- Ezután minden játékos kiválaszt a kártyái közül kettőt, amelyet visszatesz a dobozba.
***Tanács:** Érdemes olyan kertkártyákat dobni, amelyiken sok ritka terepet jelölő terület van, mint például a kék-fehér járólap.*
- A megmaradt kertkártyákból minden játékos épít magának egy pályát, lerakva őket hosszában egymás után maga elé. (Lásd a képet a német nyelvű szabály 2. oldalán.)
***Megjegyzés:** Az első játék után jobban fogjátok tudni, hogy hogyan érdemes a kártyákat taktikusan egymás után rakni.*
- Minden játékos választ egy játékfigurát és azt a pályája elejére, az első kártya elé helyezi.
- A négy célkártyát megkeverjük és kiosztjuk. Minden játékos a célkártyáját a pályája végéhez teszi. Ez lesz az utolsó mező, amelyikre rá kell majd lépni a célba éréshez.
- Ezután mind a 48 terepkártyát képpel lefelé fordítva az asztal közepére tesszük. Megkeverjük őket, majd megpróbáljuk úgy elrendezni, hogy ne fedjék egymást és hogy mindenki könnyen elérje őket. (Lásd a képet a német nyelvű szabály 2. oldalán.)

A játék menete

A **kártyagyűjtési fázisban** minden játékos megpróbálja a terepkártyákat olyan sorrendben összegyűjteni, mint amilyen sorrendben később a pályáján található tereptípusokon keresztül kíván menni. A játékosok ilyenkor **egyszerre** gyűjtik a lapokat.

A későbbi **lépési fázisban**, a következő **lépési szabályok** érvényesek:

1. Az első lépésnél az első lap első sorában található három mező bármelyikére lehet lépni.
2. A kártyán belül bármelyik szomszédos mezőre lehet lépni. (Akár visszafelé is.)
3. Az egyik kártyáról a másikra csak egyenesen lehet átlépni, átlósan nem.
4. A célkártyára az utolsó kártya utolsó sorának mezői közül bármelyikről be lehet lépni.
(A lépési szabályokat a német nyelvű szabály 3. oldalán található képek is illusztrálják.)

Először következik tehát a kártyagyűjtési fázis:

A legfiatalabb játékos azt kiáltja, hogy „Rajt!” és minden játékos egyszerre elkezd gyűjteni a terepkártyákat a következőképpen:

- Egy kézzel egyszerre egy kártyát foghatsz meg.
- Ha szükséged van a kártyára, tedd a másik kezvedbe, amelyikben a kártyákat gyűjteni fogod.
- Az összegyűjtött lapokat nem szabad átnézni és a sorrendet sem szabad megváltoztatni.
- **Figyelem:** ha egy lapra nincs szükséged, azt képpel felfelé tedd vissza az asztalra.
- A játékosok a mások által felfordítva visszatett kártyákat felvehetik.

A **kártyagyűjtési akkor ér véget**, amikor valaki azt kiáltja, hogy „Állj!”. „Állj!”-t csak akkor lehet kiabálni, hogy ha

- vagy már minden lap fel van fordítva az asztalon,
- vagy a játékos úgy gondolja, hogy az eddig összegyűjtött lapjaival már be tud érní a célba.

A kártyagyűjtési fázis akkor is véget ér, ha az összes terepkártya elfogyott az asztalról.

Most következik a lépési fázis:

Az a játékos kezd, aki az „Állj!”-t kiáltotta, majd utána órajárásának megfelelő sorrendben következnek a játékosok. Ha az összes kártya elfogyott és senki sem kiáltott „Állj!”-t, akkor a legfiatalabb játékos kezd:

- A játékos megfordítja a kezében összegyűjtött kártyapaklit, hogy a legelőször elvett lap felül legyen.
- A korábban leírt lépési szabályokat betartva lépteti figuráját a pályája mezőin keresztül, úgy hogy sorba kiteszi a lapjait.
- A lapjainak mindig olyan tereptípust kell mutatnia, mint amilyen mezőre lépni kíván a pályán.
- A felhasznált terepkártyákat a játékos az asztal közepére teszi.
- Ha a játékos nem tud a következő mezőre lépni, mert nem a mezőnek megfelelő terepkártya következik a paklijában, akkor köre véget ér és a maradék lapjait az asztal közepére kell tennie. Ilyenkor figurája a szabályosan elért utolsó mezőn marad.
- Amikor a játékos a paklija összes lapját felhasználta, köre véget ér és a figurája az utolsó elért mezőn marad.

- Ha a játékos köre végén egy vagy több kertkártyán túljutott, akkor azokat visszateheti a dobozba.

Ha egy játékos úgy kiáltott „Állj!”-t, hogy nem volt az összes terepkártya felfordítva az asztal közepén, és mégsem tudott bejutni a célba, akkor büntetésből véletlenszerűen húznia kell egy kertkártyát a játék elején eldobott lapok közül és azzal meg kell hosszabbítania pályáját. A többiek ilyenkor még leléphetik a lépéseiket az összegyűjtött lapjaik alapján.

Következő kör:

Ha még senki sem érte el a célt, akkor újra lefordítjuk az összes terepkártyát összekeverve az asztal közepén, és „Rajt!”-ra egy újabb kör kezdődik.

A játék vége

Amikor az első játékos eléri célkártyáját, megnyerte a játékot. A többiek még lejátszhatják, hogy hányadikok lettek.

Hosszabb játék

Néhány játék után, már ritkán lesz két körnél többre szükségetek, hogy valaki beérjen a célba. Ha hosszabb játékokra vágytok, a következő szabályok szerint több fordulót is játszhattok:

- Azokat a lapokat, amelyeken már túlhaladtatok ne tegyétek a dobozba, hanem tegyétek félre magatok mellett.
- A forduló végén mindenki annyi pontot kap, ahány kártyán sikeresen túljutott.
- Ezután mindenki átadja az **összes** kertkártyáját és a célkártyáját a baloldali szomszédjának, beleértve azokat a kártyákat is, amelyeken már túljutottatok. Végül a kapott lapokból mindenki összerakja a pályáját a következő fordulóra. Így mindenki játszani fog ellenfelei kertkártyáiból is.
- 2 vagy 4 játékosnál 4 fordulót játszatok, 3 játékosnál pedig 3 fordulót.
- Az nyeri a játékot, aki a megadott számú forduló alatt a legtöbb pontot tudta összegyűjteni. Ha döntetlen alakulna ki, akkor az a győztes, aki az utolsó fordulóban a legtovább jutott a saját pályáján.