



Kreuz & Quer
Grabbelen, verzamelen, rennen
Kosmos, 2006
Hartmut WITT en Frank SCHAUBRENNER
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelidee

Iedere speler beschikt over een eigen loopstrook die zijn spelfiguur moet doorlopen. Om de velden van de loopstrook te mogen betreden, moeten de spelers vooraf de passende kaarten verzamelen. Dat is niet zo eenvoudig omdat alle spelers gelijktijdig grabbelen naar de verdeckte kaarten. De kaarten die men kan gebruiken, behoudt men. De andere kaarten worden open terug in het midden gegooid en kunnen door de medespelers worden gesnapt. Alleen hij die de kaarten in de passende volgorde kan verzamelen, komt op zijn loopstrook helemaal vooraan.

Doel van het spel

De speler die na meerdere etappes zijn doelkaart als eerste bereikt, wint het spel.

Als men opteert om de langere versie te spelen dan wint die speler die na meerdere spelletjes de meeste punten heeft behaald.

Spelmateriaal

28 landschapskaarten

Op elke landschapskaart bevinden zich 18 landschapsvelden.



achterkant

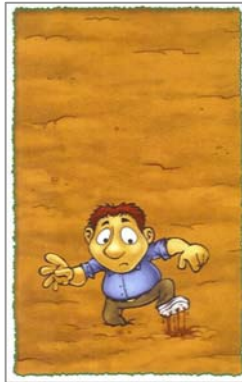
48 verzamelkaarten



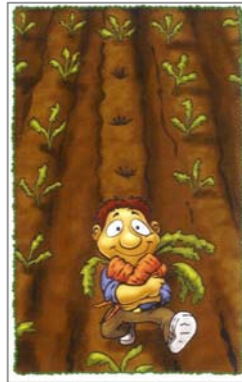
2x blauwwitte tegels



3x beige tegels



4x kleigrond



5x akkerland



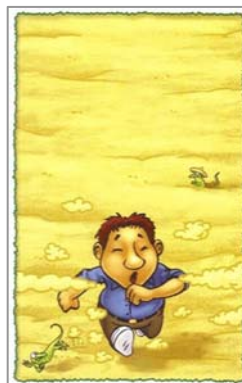
6x water



8x kasseien



10x weide



10x zand



achterkant

➡ 4 doelkaarten



water



weiland



kasseien

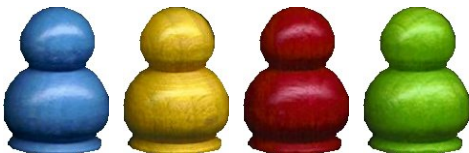


zand



achterkant

➡ 4 spelfiguurtjes



Spelvoorbereiding

De landschapskaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en daarna op de volgende manier aan de spelers uitgedeeld:

- bij **3** en **4** spelers ontvangt iedere speler **7 kaarten**
- bij **2** spelers ontvangt iedere speler **8 kaarten**

Daarna legt iedere speler twee van zijn landschapskaarten terug in de doos omdat hij deze kaarten niet meer nodig heeft.

TIP

Het is belangrijk om landschapskaarten met vele zeldzame landschappen uit te sorteren en terug in de doos te leggen (vooral de blauw witte en de beige tegels zijn zeldzaam).

Met de resterende landschapskaarten bouwt iedere speler een loopstrook door de kaarten, met hun langste zijde horizontaal, achter elkaar te leggen.

TIP

Na het eerste spel weet men beter hoe men de kaarten tactisch het beste kan plaatsen.

Iedere speler kiest een spelfiguur en plaatst deze voor zijn gevormde loopstrook.

De vier doelkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt een doelkaart die hij open (met de langste zijde verticaal) aan zijn laatste landschapskaart aanlegt. Deze doelkaart geeft het landschap aan dat voor de speler het laatste veld naar het doel is.

Als laatste voorbereiding worden nu alle 48 verzamelkaarten verdekt zeer grondig gemixt en verdekt in het midden van de tafel gelegd. De kaarten worden zo gelegd dat ze elkaar zeker niet mogen overlappen en dat iedere speler elke kaart kan bereiken.



Voorbeeld

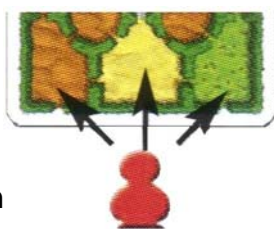
Zo kan de volledige spelvoorbereiding van een spel met 4 spelers er uit zien.

Spelverloop

In de **verzamelfase** proberen alle spelers **tegelijktijd** verzamelkaarten in dezelfde volgorde te verzamelen zoals later hun spelfiguur via de landschapskaarten het doel zal trachten te bereiken.

In de **loophase** moet er worden rekening gehouden met de volgende **loopregels**:

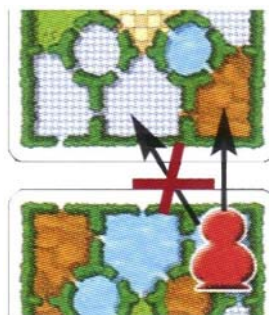
1. Aan het begin van de loopwedstrijd kan de spelfiguur op één van de drie velden van de eerste rij op de eerste landschapskaart worden geplaatst.



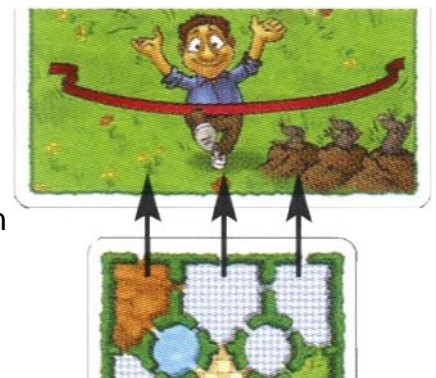
2. Vanuit dit afzonderlijke veld van de landschapskaart mag op ieder naburig veld worden gezet (ook achterwaarts).



3. De overstap van de ene naar de andere landschapskaart, mag alleen rechtdoor worden gemaakt en niet diagonaal.



4. Vanuit één veld van de laatste rij van de laatste landschapskaart mag op de doelkaart worden gesprongen.



Als eerste komt de verzamelfase

De jongste speler roept: "Kreuz & Quer !", en alle spelers grijpen gelijktijdig naar de verzamelkaarten:

- Met één hand (de grijphand) worden de afzonderlijke kaarten in het midden van de tafel omgedraaid.
- Als men de kaart kan gebruiken, wordt deze kaart in de andere hand (de verzamelhand) gelegd.
- De volgorde van de verzamelde kaarten mag niet meer worden veranderd en mag ook niet meer worden nagekeken.
- **Aandacht**
Als men de omgedraaide kaart niet kan gebruiken, laat men deze kaart open op de tafel liggen.
- Iedere speler mag te allen tijde ook open kaarten nemen met de grijphand en in zijn verzamelhand leggen.

De verzamelfase eindigt zodra een speler "Stop !" roept.

Dit mag men doen in de volgende situaties:

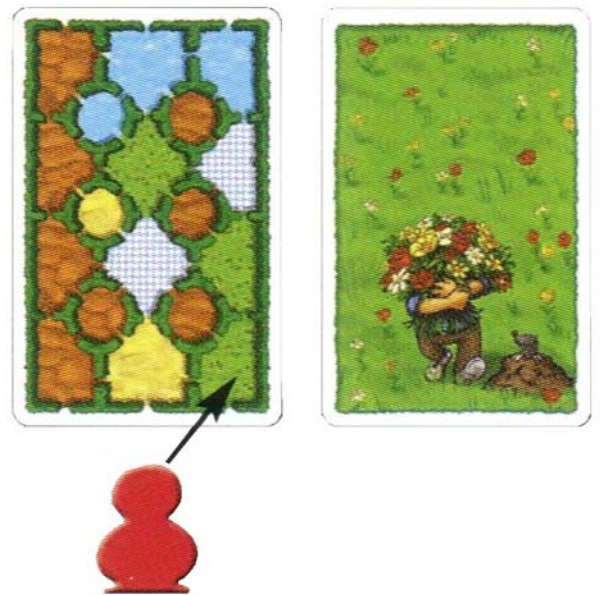
- In het midden van de tafel liggen alle verzamelkaarten open.
- Men gelooft dat men met zijn spelfiguur de doelkaart kan bereiken.

De verzamelfase eindigt zonder 'Stop !' te roepen als alle kaarten in het midden van de tafel zijn genomen.

Daarna volgt de loopfase

De speler die 'Stop !' heeft geroepen, begint.
Als er niemand is die 'Stop !' heeft geroepen, begint de jongste speler. Daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

- De speler draait zijn stapel met verzamelde kaarten om zodat de eerst genomen kaart bovenaan ligt.
- Hij zet zijn spelfiguur op een passend naburig veld van zijn loopstrook. Daarbij moeten de loopregels (zoals aangegeven op pagina 4) worden gevolgd.
- Op deze manier wordt de ene kaart na de andere kaart afgehandeld.
- Voor elk veld waarop de spelfiguur wordt geplaatst, moet een passende verzamelkaart in de juiste volgorde op de stapel liggen.
- De afgehandelde verzamelkaarten worden in het midden van de tafel gelegd.
- Zodra een speler niet op een naburig veld kan zetten omdat hij geen passende kaart heeft verzameld, eindigt zijn speelbeurt onmiddellijk. Zijn resterende verzamelkaarten worden in het midden van de tafel gelegd. Zijn spelfiguur blijft staan op het laatst bereikte veld.
- Als alle verzamelde kaarten kunnen worden benut, beëindigt deze speler ook zijn beurt. Ook nu blijft zijn spelfiguur staan op het laatste bereikte veld.
- Als een speler aan het einde van zijn speelbeurt één of meerdere landschapskaarten heeft doorwandeld, worden deze kaarten in de doos gelegd.



Als een speler door het roepen van 'Stop !' de verzamelfase voortijdig heeft beëindigd omdat hij geloofde dat hij zijn doelkaart kon bereiken en hij daar niet in lukt, ontvangt hij een strafkaart. Hij moet nu één van de landschapskaarten die aan het begin van het spel werden uitgesorteerd trekken en met deze kaart moet hij zijn loopstrook verlengen. De andere spelers mogen uiteraard hun loopfase afwerken.

Volgende etappes

Als nog geen enkele speler zijn doelkaart heeft bereikt, wordt de volgende etappe gespeeld. Vóór iedere etappe worden alle verzamelkaarten opnieuw verdekt in het midden van de tafel gelegd. Het startcommando wordt gegeven en een nieuwe etappe begint.

Einde van het spel

Zodra een speler met zijn spelfiguur zijn doelkaart bereikt, wint hij de wedstrijd. Eventueel kunnen de andere spelers nog verder spelen om hun plaats te bepalen.

De langere versie

Als men het spel al meermaals heeft gespeeld, heeft men zelden meer als twee etappes nodig om de doelkaart te bereiken. Wil men dan opteren voor de langere versie van het spel, dan speelt men meerdere rondes na elkaar. Daarbij gelden dan de volgende regels:

- ⇒ Na een etappe worden de landschapskaarten niet in de doos gelegd, maar in plaats daarvan verdekt voor iedere speler verzameld.
- ⇒ Aan het einde van de wedstrijd ontvangt men voor iedere doorwandelde landschapskaart 1 punt.
- ⇒ Vóór de volgende wedstrijd geeft iedere speler al zijn landschapskaarten (om het even of hij ze doorwandeld heeft of niet) en zijn doelkaart aan zijn linkerbuurman. Deze speler moet nu met deze landschapskaarten een nieuwe loopstrook uitleggen en bovenaan de nieuwe doelkaart plaatsen. Op deze wijze speelt iedereen ook met de kaarten van zijn medespelers.
- ⇒ In een spel met 2 en 4 spelers worden er 4 wedstrijden gespeeld en in een spel met 3 spelers worden er 3 wedstrijden gespeeld.
- ⇒ De speler die aan het einde van de voorziene wedstrijden de meeste punten heeft behaald, wordt de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die in de laatste wedstrijd het verst naar voor is geraakt.

Auteurs

Hartmut Witt (°1957) is gehuwd, vader van 4 kinderen. Hij is meester timmerman en is eigenaar van een speelgoedwinkel. Tot zijn hobby's horen muziek en spellen. Vooral strategische en grappige spellen kunnen hem bekoren zoals dit turbulente hindernissenspel 'Kreuz & Quer'.

Frank Schaubrenner (°1972) studeert, na jarenlange beroepsactiviteit als bankemployé en financieel assistent, nu handelspedagogiek en nieuwe geschiedenis. Tot zijn hobby's behoort het spelen en het afstruinen van vlooiemarkten. Bij het werken in de zaak van Hartmut Witt ontstond de vruchtbare samenwerking die leidde tot deze eerste publicatie.

5 augustus 2006