

Rasende Expedition:

„ungrabschende“ Variante zu Kreuz & Quer von Kosmos

Credits: ihr werdet evtl. feststellen, dass ich mich bei dieser Variante hauptsächlich an „Rasende Roboter und etwas an Set anlehne, darum bedanke ich mich bei den beiden Autoren für das Erfinden zwei meiner Lieblings“braintwister.“

Benötigtes Material: „Kreuz & Quer“ und evtl. eine 30 Sek. Sanduhr (nicht zwingend)

Begriffsklärung: Sammelkarten: Karten mit einer Geländeart
Geländekarten: Karten mit Labyrinth

Spielidee: Alle Mitspieler versuchen gleichzeitig (im Kopf) mit zwei Spielfiguren und möglichst wenigen Zügen die passenden Sammelkarten einzusammeln, die für eine abzulaufende Expedition (2 Geländekarten) benötigt werden.

Vorbereitung:

Vor der ersten Expedition werden fünf Reihen Sammelkarten **offen** ausgelegt, jede Reihe beinhaltet sechs Karten.

Auf zwei beliebige Sammelkarten werden zwei Spielfiguren gestellt.

Danach werden zwei Geländekarten neben die Sammelkarten gelegt. Diese Geländekarten berühren sich mit der schmalen Seite (wie beim ursprünglichen Spiel), danach wird vor ein Ende eine dritte Spielfigur gestellt, diese zeigt die Startlinie und somit die Expeditionsrichtung an.

Die Expedition:

Nun versuchen alle Mitspieler gleichzeitig (im Kopf) die zwei Figuren, die auf den Sammelkarten stehen so zu bewegen, dass sie mit möglichst wenigen Zügen die Landschaftstypen ablaufen, welche die dritte Figur benötigt, um von ihrem Startpunkt aus eines der drei Felder am anderen Ende der Geländekarten zu erreichen.

Zugregeln (Sammelkartenfiguren):

- 1) Die Figuren können waagrecht, senkrecht und diagonal gezogen werden. (d.h. **angrenzende** Karten, nicht über mehrere Karten hinweg)
- 2) Jede Karte die Betreten wird gilt als ein Zug
- 3) Die Figuren dürfen jede Karte nur einmal betreten, die Sammelkarten gelten nach dem Betreten als „eingesammelt“
- 4) Es dürfen auch Karten betreten werden, die nicht benötigt werden, diese zählen auch als eingesammelt und als ein Zug
- 5) Man darf beide Figuren bewegen, hierbei ist es egal wie oft, wann, wohin welche Figur bewegt wird, wichtig ist nur wie viel Züge insgesamt gefahren werden.
- 6) (Wie beim Grundspiel ist die Reihenfolge des Einsammelns zu beachten, da entsprechend dieser später gelaufen wird)

Zugregeln (Geländekarten)

Hier gelten die Regeln des Grundspieles, es ist nur insofern geändert, dass die Felder in der letzten Reihe als Zielfelder gelten.

Ende der Expedition:

Sobald ein Spieler einen Weg findet, ruft er die benötigte Zuganzahl in die Spielrunde.

(sofern Sanduhr vorhanden, haben nun die anderen Mitspieler noch eine „Sanduhr Zeit“ einen Weg zu finden, der Spieler der die tiefste Zahl genannt hat, Versucht seine Zahl zuerst zu laufen, bei gleicher Zahl, der der zuerst gerufen hat)

Danach zeigt der Spieler den Mitspielern seinen Weg, jede Karte die eine (Sammelkarten)Figur **verlässt** wird umgedreht, zählt als ein Zug und darf nun nicht mehr betreten werden. Parallel zieht man die Expeditionsfigur entsprechend der **neu betretenen** Karte weiter. Wenn das Zielfeld erreicht ist, kann man bei Unstimmigkeiten nachvollziehen wie viele Züge wirklich benötigt wurden. (Einfach umgedrehte Karten zählen)

Stimmt die Zuganzahl erhält der rufende Spieler die zwei Geländekarten und legt sie verdeckt vor sich ab, jede Karte zählt als ein Siegpunkt

Stimmt die Zuganzahl nicht, muss er eine verdeckte Karte abgeben. Besitzt der Spieler noch keine Karte, nimmt sich der entsprechende Spieler eine der Zielkarten und legt sie offen vor sich aus, diese zählt einen Minuspunkt. Sobald der Spieler Pluspunkte erhält werden die Minuspunkte mit Pluspunkten verrechnet (d.h. pro Zielkarte eine Geländekarte abgeben, die dann aus dem Spiel genommen wird)

(sofern mit Sanduhr gespielt wird, hat bei Falschansage nun der Mitspieler mit der zweittiefsten gerufenen Zahl die Möglichkeit seinen Weg zu bestätigen – bzw. der langsamere Spieler bei Gleichstand....)

Danach werden im Falle eines Fehlers die beiden aktiven Geländekarten wieder in den Geländekartenstapel gemischt. (bei Sanduhrvariante selten nötig)

Nach der Expedition ist vor der Expedition

Neue Expedition

Die umgedrehten Sammelkarten werden aus der Auslage entfernt und auf einen Ablagestapel gelegt, die Lücken werden mit neuen Karten aufgefüllt. Sofern keine Sammelkarten mehr vorhanden sind, wird der Ablagestapel gemischt und zum Auffüllen genutzt.

Die (Sammelkarten)figuren bleiben auf ihrer Position.

Es werden zwei neue Geländekarten ausgelegt, die (Geländekarten) Figur wird wieder an ein Ende gestellt und eine neue Runde beginnt.

Spielende:

Wer eine bestimmte Siegpunkteanzahl gesammelt hat gewinnt und beendet damit das Spiel.

Bei 2 Spielern sind es ≥ 11 Punkte

Bei 3 Spielern sind es ≥ 9 Punkte

Bei 4 Spielern sind es ≥ 7 Punkte

Bei 4 + Spielern wird gespielt bis ein Spieler 7 Punkte erreicht hat, oder bis die Geländekarten ausgehen, im zweiten Fall hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen, evtl. bei Gleichstand auch mehrere.

Sonderfall:

Es kann passieren, dass eine Expedition nicht möglich ist, wenn sich die Spieler darauf einigen, dann werden die Geländekarten wieder in den Geländekartenstapel gemischt und die nächsten beiden Geländekarten ausgelegt.

(bisher bei uns nur einmal passiert bei zwei Karten mit Lehm und Blauweiskachelhäufung)

© Frank Schaubrenner
BetaVersion

Erschienen auf www.hall9000.de