

CROSSING

Ein Spiel von **YOSHITERU SHINOHARA**
Illustrationen von **CHARLÈNE LE SCANFF**



Im Königreich Spamootail leben Menschen, Kobolde, Goblins, Elfen, Zwerge und feen in trauter Eintracht.

Das Leben ist ruhig und einfach im Königreich. Außer am Tag der Sommersonnenwende. Denn an diesem Tag wachsen Lebenssteine auf den riesigen Pilzen rings um die kleine Stadt Crossing.

Jedes Volk schickt einen Repräsentanten nach Crossing, denn diese Steine sind wertvolle Juwelen. Teilen ist da nicht einfach!

Nichts, was man gesammelt hat, ist sicher. Denn anderen die Steine zu klauen, ist absolut legitim. Also seid auf der Hut ...



8+



15'



3-6

Inhalt

- 6 Figurenplättchen 1 Beutel
- 5 Pilzplättchen 1 Regelheft
- 60 Lebenssteine, wie folgend aufgeteilt:
 - 18 rote
 - 18 blaue
 - 18 gelbe
 - 6 weiße

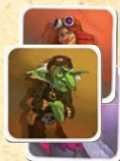
Ziel des Spiels

Lebenssteine zu sammeln, um die meisten Punkte zu erringen.

Spielaufbau

Figurenplättchen verteilen

Jeder Spieler wählt ein Figurenplättchen und legt es vor sich aus. Die Seite mit dem weißen Rand zeigt dabei nach oben. Nehmen weniger als 6 Spieler an der Partie teil, werden die übrigen Figurenplättchen nicht benötigt und zurück in die Spielschachtel gelegt.



Pilzplättchen auslegen

Dann werden die Pilzplättchen gemäß nachstehender Übersicht in die Tischmitte gelegt.

3 Spieler	2 Pilzplättchen	
4 Spieler	3 Pilzplättchen	
5 Spieler	4 Pilzplättchen	
6 Spieler	5 Pilzplättchen	

Alle Lebenssteine werden in den Beutel geworfen.

Es wird ein Spieler bestimmt, der für die Verteilung der Lebenssteine zuständig ist. Wenn ein Bankangestellter mitspielt, soll er das übernehmen. Ansonsten macht es der Spieler, der den schönsten Schmuck trägt.

Dieser Spieler **zieht zufällig so lange Lebenssteine** aus dem Beutel und legt diese auf die Pilzplättchen, **bis auf jedem Pilzplättchen genau 2 Lebenssteine liegen**.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

Verteilung der Steine

Erste Runde

Zählen und Zeigen

Alle Spieler heben eine Hand und zählen gemeinsam bis drei. Bei drei zeigen alle gleichzeitig mit dem Zeigefinger auf 1 Pilzplättchen ihrer Wahl.

Beispiel:



Nur 1 Spieler zeigt auf den Pilz

Wenn 1 Spieler als **Einziger auf ein bestimmtes** Pilzplättchen zeigt, **darf er alle Lebenssteine** von diesem Plättchen nehmen und auf sein Figurenplättchen legen.

Mehrere Spieler zeigen auf den Pilz

Wenn **2 oder mehr Spieler** auf dasselbe Pilzplättchen zeigen, **passiert nichts** und die Lebenssteine bleiben liegen, wo sie sind.
Dann endet die Runde.

Im Beispiel oben:



Der blaue Mensch nimmt alle Steine von dem Pilzplättchen, auf das er zeigt.



Weder der **gelbe Elf** noch der **grüne Kobold** bekommen Lebenssteine, weil beide auf dasselbe Pilzplättchen zeigen!

Lebenssteine auf den Pilzplättchen auffüllen

Verteilung der Steine

Der Spieler, der für die Verteilung der Lebenssteine zuständig ist, zieht wieder zufällig Lebenssteine aus dem Beutel.

- ◆ Auf jedes Pilzplättchen, auf dem noch 1 oder mehrere Lebenssteine liegen, legt er 1 weiteren hinzu.
- ◆◆ Auf jedes Pilzplättchen, auf dem keine Lebenssteine mehr liegen, legt er 2 neue hin.

WICHTIG: Dies wird am Ende jeder Runde genauso wiederholt, bis keine Lebenssteine mehr im Beutel übrig sind. Dann geht das Spiel seinem Ende entgegen.

Wenn nicht mehr genügend Lebenssteine im Beutel sind, um gemäß der obigen Regeln alle Pilzplättchen korrekt aufzufüllen, entscheidet der für die Verteilung zuständige Spieler, wie er die noch verfügbaren Lebenssteine auf die Pilzplättchen verteilt. Er darf dabei auch Pilzplättchen leer lassen.

Ab der zweiten Runde

Jede weitere Runde wird genauso gespielt wie die erste. Aber ab der zweiten Runde haben die Spieler noch zwei zusätzliche Möglichkeiten.

1 LEBENSSTEINE KLAUEN

Anstatt auf ein Pilzplättchen zu zeigen, darf ein Spieler jetzt auch auf das Figurenplättchen eines anderen Spielers zeigen.

Nur 1 Spieler zeigt auf die Figur

☞ Wenn 1 Spieler als **Einziger auf ein bestimmtes** Figurenplättchen zeigt, **klaut er alle Lebenssteine von dort** und legt sie auf sein eigenes Figurenplättchen.

Mehrere Spieler zeigen auf die Figur

☞ Wenn **2 oder mehr Spieler** auf dasselbe Figurenplättchen zeigen, **passiert nichts** und die Lebenssteine bleiben liegen, wo sie sind.

Erinnerung: - Es gibt keine Spielreihenfolge!
- Alle Spieler agieren immer gleichzeitig!

Beispiel:



2 LEBENSSTEINE SCHÜTZEN

Schützen
und sichern

Anstatt auf ein Pilz- oder fremdes Figurenplättchen zu zeigen, kann ein Spieler auch die Lebenssteine auf seinem eigenen Figurenplättchen schützen und diese dauerhaft sichern. Möchte er das tun, **deckt er sein Figurenplättchen mit der Hand ab**.

Auf ein
geschütztes
Plättchen
zeigen

Wichtig: Zeigt ein Spieler auf ein Figurenplättchen, das von dessen Spieler geschützt wird, hat der Spieler leider Pech gehabt.

Beispiel:



Der gelbe Elf schützt seine Lebenssteine und sichert sie.



Der blaue Mensch geht leer aus!

Der Spieler nimmt die geschützten Lebenssteine von seinem Figurenplättchen und legt sie neben sich ab. Sie sind nun sicher und **können nicht mehr geklaut werden**.

Jeder Spieler, der seine Lebenssteine sichert, muss sein Figurenplättchen umdrehen, so dass die Seite mit dem schwarzen Rahmen zu sehen ist. Diese Spieler machen in der nächsten Runde ein **Päuschen** und **nehmen an dieser nicht teil**. Am Ende der nächsten Runde drehen sie ihre Figurenplättchen wieder auf die Seite mit dem weißen Rahmen zurück.

Erzwungenes
Päuschen

Beispiel:



Der gelbe Elf macht diese Runde ein Päuschen.



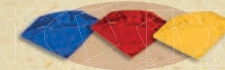
Der blaue Mensch nimmt Lebenssteine.

Spielende

Siegpunkte
Zählen

Das Spiel endet am Schluss der Runde, in der **die letzten Lebenssteine** aus dem Beutel gezogen wurden. Zeit, die Siegpunkte zu zählen!

Jeder Spieler nimmt sowohl die Steine von seinem Figurenplättchen als auch seine gesicherten Steine.



Jedes Set aus 3 verschiedenen farbigen Lebenssteinen ist **5 Siegpunkte wert**.



Jeder weiße (durchsichtige) Lebensstein ist **2 Siegpunkte wert**.



Jeder einzelne farbige Lebensstein, der nicht zu einem 3er-Set gehört, ist **1 Siegpunkt wert**.

HINWEIS: Die Lebenssteine, die sich noch auf den Pilzplättchen befinden, bringen keinem Spieler Siegpunkte.

Der Sieger

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand ist der Spieler besser platziert, der mehr weiße Lebenssteine besitzt.

Herrscht immer noch Gleichstand, muss der Sieger in einer weiteren Partie ermittelt werden!

Tipp des Autors: Die Spieler dürfen sich über alles unterhalten bevor und während sie bis drei zählen. So können sie vereinbaren, auf welche Plättchen sie zeigen wollen. Aber halten muss sich daran natürlich niemand ... Viel Spaß!

Veröffentlicht von



JD ÉDITIONS



Vertrieb durch Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen - Deutschland

