

# CROSS

Ein strategisches Brettspiel für 2 Spieler von Cameron Browne.

## EINLEITUNG

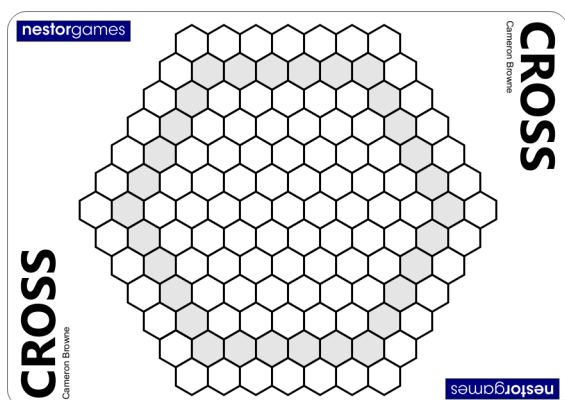
**CROSS** ist ein abstraktes Brettspiel für 2 Spieler, entwickelt von Cameron Browne im Jahr 2008.

Ein Spieler gewinnt, indem er 3 nicht nebeneinanderliegende Seiten des Spielbretts mit einer Kette von eigenen Steinen verbindet. Ein Spieler verliert jedoch, wenn er 2 gegenüberliegende Seiten mit einer Kette von eigenen Steinen verbindet (ohne gleichzeitig 3 nicht nebeneinanderliegende Seiten zu verbinden).

## SPIELMATERIAL

Ein **CROSS**-Spiel besteht aus:

- ein sechseckiges Brett (5, 6 oder 7 Felder pro Seite je nach Spielstärke).



- mindestens 64 Steine in 2 Farben (rot und gelb).

## SPIELREGELN

Das Spiel beginnt mit einem leeren Brett.

Beide Spieler legen die Größe des Spielbretts fest:

- 5: Das innere weiße Brett wird benutzt.
- 6: Das innere weiße Brett und die graue Umrandung werden benutzt.
- 7: Das ganze Brett wird benutzt.

Jedem Spieler wird eine Farbe zugeordnet: **ROT** oder **GELB**.

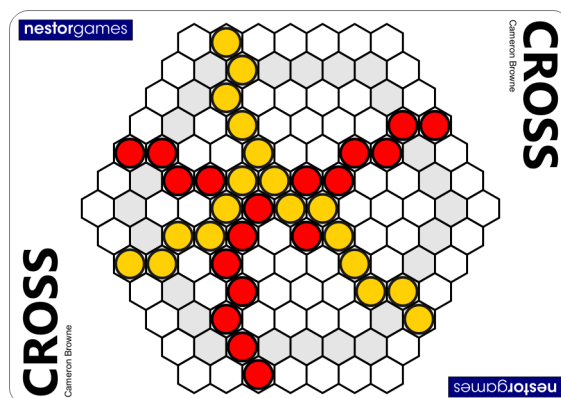
Beginnend mit **GELB** setzen die Spieler abwechselnd einen Stein ihrer Farbe auf ein beliebiges Feld des Spielbretts.

Im ersten Zug darf **ROT** entscheiden, ob die Farben gewechselt werden sollen.

## ENDE DES SPIELS

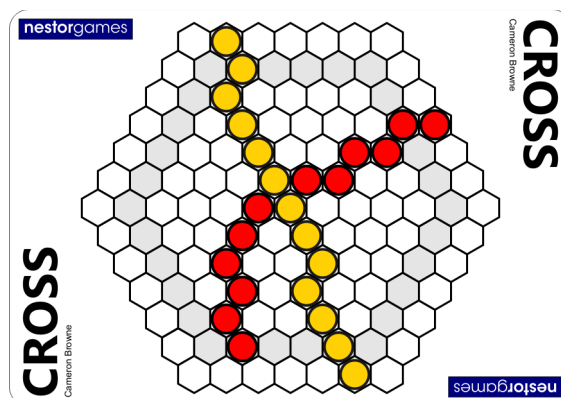
Das Spiel endet in einem der folgenden Fälle:

- Ein Spieler **gewinnt** ein Spiel, wenn er 3 nicht nebeneinanderliegende Seiten des Spielbretts mit einer Kette von eigenen Steinen verbindet.



Gelb gewinnt.

- Ein Spieler **verliert** ein Spiel, wenn er zwei gegenüberliegende Seiten des Spielbretts mit einer Kette von eigenen Steinen verbindet (ohne gleichzeitig 3 nicht nebeneinanderliegende Seiten zu verbinden).



Gelb verliert.

Alle Eckfelder gehören zu beiden Seiten, die an dieser Stelle zusammentreffen.

Es kommt sehr selten vor, dass Spieler mehr als 55 Steine benötigen. Nur die allerbesten Spieler werden ein Brett komplett füllen. Aber sie werden dann genau wissen, dass sie das Spiel meisterhaft beherrschen, wenn ihnen die Steine ausgehen!

**CROSS** hat Ähnlichkeit mit **Unlur**, es ist aber eine Vereinfachung: beide Spieler haben hier das gleiche Ziel und die erweiterte Startphase entfällt.

Weitere Tipps und Informationen auf Camerons Website: [www.cameronius.com](http://www.cameronius.com)