

TACTRICS

by Hans Beeftink

VORTEX



DE

BASISREGELN

#1 CROSSING

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster die eigenen Router von der Startposition zur Zielposition auf der anderen Seite zu bewegen.

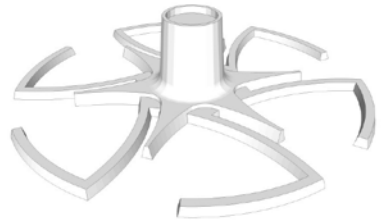
INHALT



ROUTER



CONTROLLER



TURM

VORBEREITUNG

Wählen Sie eine Farbe und positionieren Sie Ihre Router entsprechend der Anzahl der Spieler, wie abgebildet (Abbildung 1, 2 und 3). Verwenden Sie die Controller, um Ihren Start- und Zielbereich zu definieren. Dabei besteht der Zielbereich aus den sechs Positionen rund um Ihrem Zielturm an der anderen Seite des Spielbretts (Abbildung 4)

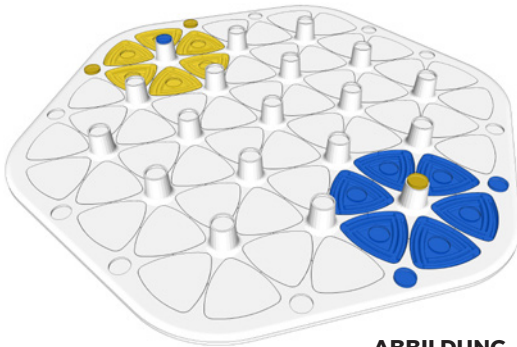


ABBILDUNG 1

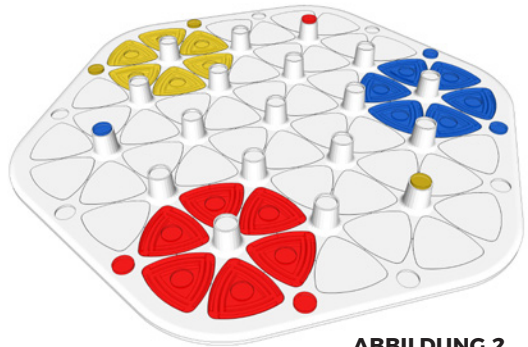


ABBILDUNG 2

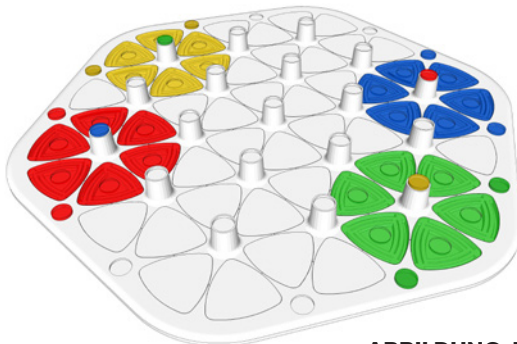


ABBILDUNG 3

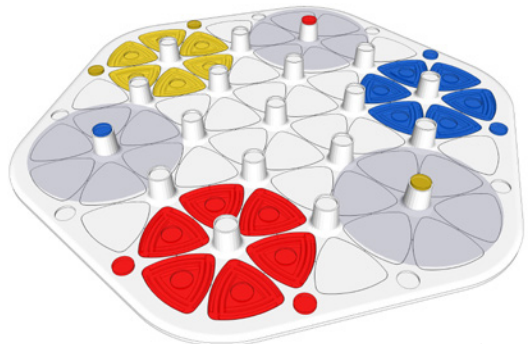


ABBILDUNG 4

DAS SPIEL

Spieler können ihre Router über das Spielfeld bewegen, indem sie die Türme anheben und eine Spielposition weiter drehen. Dies ist sowohl nach rechts als auch nach links erlaubt. Dies nennen wir eine Aktion (Abbildung 5). Sie dürfen einen Turm nur dann drehen, wenn Sie eine (geteilte) Mehrheit rund um diesen Turm haben, das bedeutet, dass Sie die gleiche Anzahl Routern rundum einen Turm benötigen wie jeder Ihrer Gegenspieler.

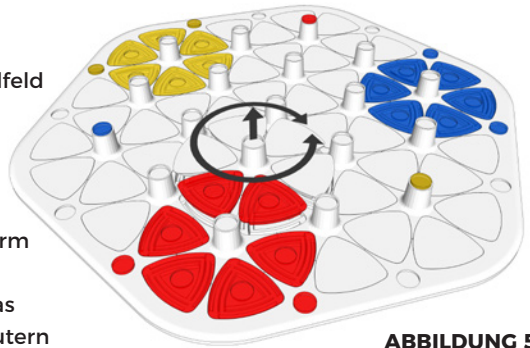


ABBILDUNG 5

Zusätzlich gibt es eine optionale „Minderheitsrotations-Regel“, wenn die Spieler vor dem Start des Spiels diese Option auswählen, platzieren sie jeweils zwei Controller hinter die Startposition. Spieler dürfen, indem sie einen der Controller opfern, während des entsprechenden Spielzugs auch Türme drehen, für die sie keine (geteilte) Mehrheit besitzen.

AKTIONEN

Während des Spiels dürfen die Spieler während ihres Spielzugs maximal vier so genannte Aktionen ausführen, die Anzahl der Aktionen ist während der Startphase des Spiels anders. Während der ersten drei Spielzüge (unabhängig von der Anzahl der Spieler) darf der erste Spieler nur eine Aktion ausführen, der zweite anschließend zwei Aktionen und der nächste Spieler drei Aktionen.

SPIEL FÜR 2 SPIELER (A UND B) STARTPHASE

SPIELER	AKTIONEN
A	1
B	2
A	3
B	4

SPIEL FÜR 3 SPIELER (A, B UND C) STARTPHASE

SPIELER	AKTIONEN
A	1
B	2
C	3
A	4

Danach hat jeder Spieler während seines Spielzugs bis zum Ende des Spiels vier mögliche Aktionen. **Hinweis:** Sie dürfen die Aktionen über mehrere Türme verteilen. Die maximale Anzahl der Aktionen pro Spielzug ist 4, eine Aktion pro Spielzug ist Pflicht.

DAS SPIEL SPIELEN

Bestimmen Sie, wer anfängt. Die Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn oder andersherum. Achten Sie auf die genannte Startphase, siehe Aktionen. Das Spiel endet direkt, wenn einer der Spieler mit dem letzten Router den Zielbereich erreicht.

NOCH MEHR SPIELSPASS...

Nutzen Sie die Möglichkeit, zu improvisieren. Es gibt viele mögliche Start- und Zielpositionen!

Für die Spielversion Crossing Advanced und weitere interessante Spiele siehe die Spielanleitung „Advanced & More“.

Sehen Sie sich unsere Website an, auf der Sie die verschiedenen Zusatzoptionen und Konzeptspiele finden.

Hier erfahren Sie als einer der Ersten von neuen Spielerweiterungen!

**MELDEN SIE SICH ZU UNSEREM INFOBRIEF AN
UND FOLGEN SIE UNS AUF FACEBOOK!**

WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS

TACTRICS
WWW.TACTRICS.COM