
Kreuz und Quer

En tous les sens
Kris-kras
Qua e là
Cut and Thrust

Kris-kras

Spelregels

1. De „strijders“ worden door elke spelers als volgt op het bord gezet:
 - a) 3 musketiers (grote figuurtjes) op de drie vakjes met versieringen.
 - b) 8 soldaten (kleine figuurtjes) op de 8 vakjes met sterren.
2. Er wordt geloot, wie mag beginnen.
3. De eerste speler gebruikt een rode en een groene dobbelsteen. Dan brengt hij é é n strijder naar voren, en wel
 - a) met de eerste zet volgens de waarde van de rode dobbelsteen
 - b) met de tweede zet volgens de waarde van de groene dobbelsteendan komt de tweede speler aan de beurt.

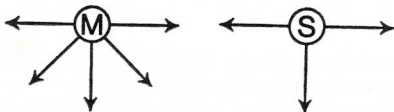
4. De strijders mogen als volgt gezet worden:

a) rode steen
musketier:

in rechte lijn naar links en rechts
in rechte lijn naar achteren
schuin naar achteren links en rechts

soldaat:

in rechte lijn naar links en rechts
in rechte lijn naar achteren

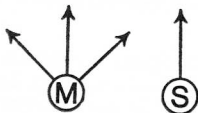


b) groene steen
musketier:

in rechte lijn naar voren
schuin naar voren links en rechts

soldaat:

in rechte lijn naar voren



5. Het doel is, de eigen strijders in de neutrale zone achter de vijandelijke linies te brengen. Dit wordt door een rechtstreeks passende tweede zet, volgens de waarde van de groene dobbelsteen, bereikt.

6. Als op de weg van een strijder, volgens de rode en/of groene waarde, een eigen strijder staat, moet een omweg gemaakt worden of — als dat niet mogelijk is — een beurt overgeslagen worden.

7. Als op de weg van een strijder volgens de rode waarde een tegenstander staat, moet een andere weg genomen worden.

8. Als op de weg van een strijder volgens de groene waarde een tegenstander staat, wordt deze uit het spel genomen. De eigen strijder moet — ook al heeft hij hogere ogen gegooid — op het nu vrijgemaakte vakje blijven staan.

9. Als geen enkele strijder een worp kan uitvoeren, vervalt deze worp.

10. Een geslagen musketier kan geruild worden tegen 2 soldaten, die zich op dat moment al bevinden in de neutrale zone achter de vijandelijke linies. In dit geval wordt de musketier op een willekeurig vakje van de neutrale zone achter de eigen linies gezet. Van hier uit kan hij weer aan het spel deelnemen. De voor hem ingeruilde soldaten worden uit het spel genomen.

11. Strijders in de neutrale zones kunnen niet aangevallen worden. Men mag de eigen strijders in de eigen neutrale zone terugbrengen om ze tegen aanvallen te beschermen.

12. Zodra een van de spelers alle drie zijn musketiers kwijt is, heeft hij het spel verloren.

13. Zodra een van de spelers alle drie zijn musketiers in de neutrale zone van de tegenstander heeft kunnen brengen, heeft hij het spel gewonnen.

14. Als geen van beide bovengenoemde mogelijkheden bereikt wordt, wordt net zo lang gespeeld totdat een van de spelers geen zet meer kan uitvoeren. Winnaar is dan degene die de meeste strijders in de neutrale zone achter de linies van de tegenstander heeft.

Daarbij telt elke soldaat dan voor 2 en elke musketier voor 4 punten. Bij evenveel punten is degene, die nog strijders in het veld heeft staan, winnaar.