

KREUZ & QUER DURCH LINZ



Inhalt:

- 1 Kartenbrett Linz (verdeckte Auslage)
- 1 Spielplan Franz-Josefs-Warte (offene Auslage)
- 2 Figuren Segelschiff und Franz-Josefs-Warte
- 3 Sonderwürfel
- 6 Spielfiguren
- 6 Aktionskartensätze (je 12 Karten)
- 1 Spielplan
- 1 Spielregel
- 6 Startkarten
- 90 Sammelkarten

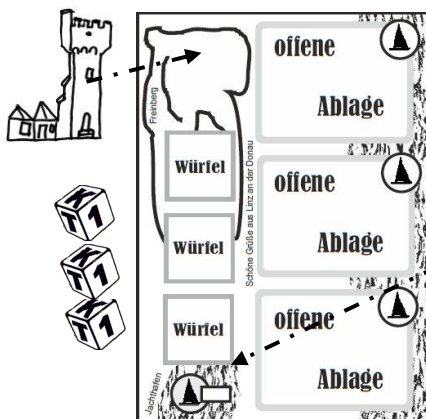
Ziel:

Bei Kreuz und Quer wandert ihr durch unsere schöne Stadt Linz und versucht so schnell wie möglich einen kompletten Sammelkartensatz zu finden!

Egal ob du auf der offenen Auslage, oder bei den Ereignisfeldern z.B. Linzer Zoo, auf der Pferdeeisenbahn Promenade oder bei der Kirche Bindernmichl eine Karte heben darfst, schau das du deine Spielpartner immer um eine Nasenlänge voraus bist! Setze also geschickt und zum richtigen Zeitpunkt, deine Aktionskarten ein und werde so der große Sammelsieger in Linz!

Vorbereitung:

Der Spielplan, das Kartenbrett mit den Linz-Symbolen und die Franz-Josefs-Warte (offene Auslage) werden so in die Tischmitte gelegt das jeder Spieler gut dazu kommt. Die 90 Sammelkarten werden gut gemischt. **Jeder Mitspieler erhält zwei verdeckte Sammelkarten.**



Dann nimmt man neun Sammelkarten und legt jeweils drei Karten offen auf die drei Felder des Franz-Josefs-Warte Spielplan. (hier darf man bei der Aktion Karten nehmen auch nachschauen)

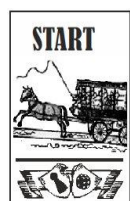


Die Franz-Josefs-Warte kommt auf dem Freinberg und das Segelschiff stellt man auf das Jachthafenfeld. Die drei Würfel kommen auf ihre Würfelplätze.

Nun legt man jeweils fünf Sammelkarten verdeckt auf die sechs Felder des Kartenbrettes.

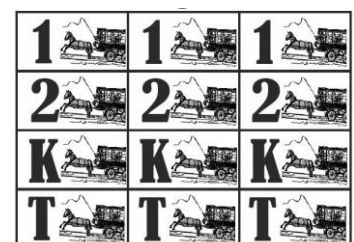


Die restlichen Sammelkarten kommen als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan,



Mit dem jüngsten Spieler beginnend, darf sich jeder eine Spielfigur und die dazu passende Aktionskartensätze nehmen.

Dann bekommt jeder offen eine von den sechs Startkarte. Die Karte zeigt von wo jeder Spieler das Spiel beginnt.



Gezogen werden kann jeweils in eine beliebige Richtung pro Zug.

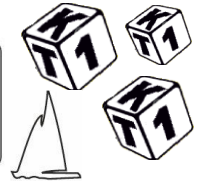
ZIELFELD BESTIMMEN!

Nach dem jeder Spieler seine Spielfigur auf sein Startfeld gestellt hat, werden die Startkarten wieder eingesammelt, gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt wieder eine.

Diese Startkarte sollte keiner sehen, denn sie zeigt dein Zielfeld an. Wenn du alle sechs Linz-Symbole gesammelt hast musst du auf diesem Feld stehen um deinen Sieg verkünden zu können!

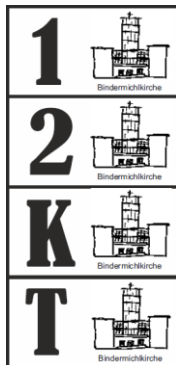
SPIELBEGINN:

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Er erhält die Startspielerkarte, die drei Würfeln und das Segelschiff.



Aktionswürfel und Aktionskarten einsetzen:

Nach dem Würfeln legt er die drei Würfel gut sichtbar auf die Würfelfelder der offenen Auslage. Dadurch wird bestimmt welche drei Aktionen man in dieser Runde ausführen muss. Dann bestimmt er mit dem Segelschiff welche offene Auslage in dieser Spielrunde aktiv ist.



Der Startspieler hat z.B. mit den drei Aktionswürfeln ein T, eine 1 und eine 2 gewürfelt!

Jeder Spieler nimmt sich nun die drei Aktionskarten die identisch mit den drei Würfelaktionen ist.



K hebe eine Karte
T tausche eine beliebige Karte
1/2 beweg dich ein oder zwei Felder weit in eine Richtung

Man kann nun, wenn man es möchte, eine der drei vorgegebenen Aktionskarten gegen eine beliebige andere Aktionskarte austauschen.

Der Startspieler beginnt und legt verdeckt eine der drei Aktionskarten vor sich aus. Dann legen auch die nächsten Spieler im Uhrzeigersinn ihre Aktionskarte vor sich hin. Die Aktionen werden, beginnend mit dem Startspieler, reihum abgehandelt. Bewegen, Karte tauschen oder Karte ziehen.

Kartenaktionen können nur auf den Feldern mit Linz Symbolen gemacht werden. Nun kann man wählen ob man seine Kartenaktion vom Kartenbrett mit dem Linz-Symbol oder von der offenen Auslage der Franz-Josefs-Warte machen will.

Bewegen kann man sich nur wenn der Weg bzw. das Feld frei ist. Nach der dritten Aktionskarte wechselt der Startspieler und die Runde beginnt wieder vom neuem!

WIEVIEL SAMMELKARTEN DARF ICH SPIELEN UND AUF DER HAND HABEN?

So viel du willst, es gibt keine Beschränkung! Pro Aktionsphase (jede Runde hat drei) darf man aber nur eine Sammelkarte mit Text ausspielen! Ausnahme: die Karten mit dem Blitzsymbol!

AUSGESPIELTE SAMMELKARTEN:

Alle ausgespielten Sammelkarten werden als offener Ablagestapel neben den Nachziehstapel gelegt! Jedes Mal, wenn man nun Karten vom Nachziehstapel benötigt, wird der offene Ablagestapel umgedreht und mit dem Nachziehstapel gemischt! Erst dann werden die Karten nachgezogen!

BEWEGEN:

Man kann sich mit seiner Spielfigur beliebig, also kreuz und quer, durch Linz bewegen. Aber um seine Figur überhaupt ziehen zu können, muss eine Aktionskarte mit einer 1 oder 2 ausgespielt worden sein.



Es kann nur immer eine Figur auf einem runden Feld stehen. Auf den großen quadratischen Linz-Symbolfeldern können sich mehrere Figuren befinden. Grundsätzlich darf man keine Figur beim Bewegen überspringen.

Ist das Feld auf dem man ziehen möchte nicht frei, so muss man stehen bleiben und der Bewegungszug entfällt in dieser Aktionsrunde.

Ausnahmen sind Sammelkarten mit entsprechendem Text z.B. Du darfst bis zu zwei Figuren überspringen.

LINZ-SYMBOLFELDER und KARTENBRETT:

Steht man auf einem Symbolfeld z.B. Bergschlößl, und hat eine T oder K Aktionskarte gespielt so kann man entweder eine verdeckte Karte vom Stapel vom Kartenbrett Bergschlößl ziehen (K-Aktion) oder eine Karte aus dem Stapel Tauschen.

Dazu legt man eine eigene Karte auf den Stapel, darf sich nun den gesamten Stapel anschauen und muss sich dann für eine Karte entscheiden (T-Aktion). Es kann auch wieder die eigene Karte sein, weil sonst keine brauchbare dabei war.



FRANZ-JOSEFS-WARTE (DIE OFFENE AUSLAGE):



Auch hier muss man zuerst auf einem Symbolfeld z.B. Desing Center Linz stehen, und muss eine T oder K Aktionskarte gespielt haben, sonst kann man keine Kartenaktion machen!

Nun kann man sich entscheiden ob man statt dem Kartenbrett nun die Franz-Josefs-Warte (offene Auslage) nützen möchte. Das geht aber nur bei dem offenen Stapel wo sich das Segelschiff befindet.

Da es sich ja um eine offene Auslage handelt kann man sich auch bei der K-Aktion (Karten nehmen) eine Karte vom Stapel aussuchen! Bei der T-Aktion (Karte tauschen) legt man auch hier zuerst eine Karte von sich selber, gut sichtbar für alle anderen, auf dem Stapel und dann darf man sich offen eine aussuchen und nehmen!

AUSLAGE AM KARTENBRETT oder in der FRANZ-JOSEFS-WARTE LEER:

Wird während des Spieles eine Auslage beim Kartenbrett leer, so legt man sofort wieder fünf Karten verdeckt hin. Bei einem leeren Platz von der Franz-Josefs-Warte (offenen Auslage) wird wieder auf drei Karten, die man offen auflegt, aufgefüllt!

SAMMELKARTEN:

Es gibt zwei Arten von Sammelkarten:

Symbolsammelkarten mit den Zahlen eins bis sechs und die Sammelaktionskarten mit Text.

SAMMELKARTEN MIT SYMBOLEN:

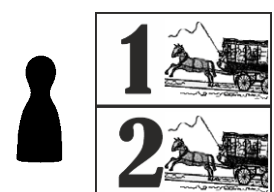
Man benötigt eine Serie von sechs unterschiedlichen Symbolsammelkarten (1 bis 6) um das Spiel gewinnen zu können.



SAMMELKARTEN MIT TEXT:

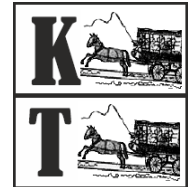
Diese Aktionen darfst du nur vor der Bewegungsaktion machen:

- ziehe eine beliebige Figur 2, 3 Felder in eine Richtung
- vertausche zwei beliebige Figuren
- du darfst bis zu zwei Figuren überspringen.



Diese Aktionen darfst du nur spielen, wenn du die Aktionskarten T oder K vor dir liegend hast:

- du darfst zwei Karten, statt einer, nehmen (nicht heraussuchen!)
- du darfst dir eine Karte vom Stapel aussuchen



Diese Aktion darfst du jederzeit machen:

- zieh eine Sammelkarte von einem Mitspieler



Diese Aktionen darfst du nur nach dem würfeln der Aktionswürfel ausführen:

- du darfst einen Würfel verdrehen
- du darfst einen Würfel max. zweimal neu Würfeln.

SPIELEND:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine Kartenserie (1 bis 6) vollständig gesammelt hat und auf seinem Zielfeld (gleiches Symbol wie seine Zielkarte) steht! Die anderen dürfen diese Runde noch fertig spielen.

KURZREGEL:

Spielplan, *Franz-Josefs-Warte* mit jeweils drei offenen Karten und das *Kartenbrett* mit den Linz-Symbolen und jeweils fünf verdeckten Karten, werden in die Mitte des Tisches legen. Jeder Spieler erhält einen *Aktionskartensatz*, eine *Spielfigur* und zwei *Sammelkarten*. Nun erhält ein jeder eine *Startkarte* und stellt seine *Spielfigur* dort auf! Die Startkarten werden wieder neu gemischt und ein zweites Mal, diesmal verdeckt, einem jeden Spieler geben. Nun zeigt sie sein geheimes *Zielfeld* an!

Der jüngste Spieler erhält die *Startspielerkarte*, das *Segelschiff* und die drei *Aktionswürfel*. Er würfelt nun mit den drei Aktionswürfeln und legt sie auf die Würfelfelder bei der *Franz-Josefs-Warte* (offene Auslage). Diese geben die drei möglichen Aktionen in dieser Runde dar. Dann stellt er das *Segelschiff* vor einem Stapel und macht ihn dadurch für diese Runde offen! Jeder Spieler nimmt sich die drei Aktionskarten die identisch mit den drei Würfelaktionen ist. Man kann nun, wenn man es möchte, eine der drei vorgegebenen Aktionskarten gegen eine beliebige andere Aktionskarte austauschen.

Der *Startspieler* beginnt und legt *verdeckt eine Aktionskarte vor sich aus*. Dann die nächsten in Uhrzeigersinn. Die Aktionen werden reihum pro Karte abgehandelt. Bewegen, Karte tauschen oder Karte ziehen. Kartenaktionen können nur auf den Feldern mit Linz Symbolen gemacht werden. Nun kann man wählen ob man seine Kartenaktion vom *Kartenbrett* mit dem Linz-Symbol oder von der offenen Auslage von der *Franz-Josefs-Warte* machen will. Bewegen kann man sich nur wenn der Weg bzw. das Feld frei ist. Nach der dritten Aktionskarte wechselt der *Startspieler* und die Runde beginnt wieder vom neuem!

Sieger ist wer als erster die sechs Sammelkarten (1-6) mit den verschiedenen Linz-Symbolen zusammen hat und auf seinem Zielfeld steht!

