

C-CROSS

C-Cross

Gerhards Spiel und Design spricht bei **C-Cross**, einem Spiel von Ludovic Gimet, nicht von einem Spielbrett, sondern einem „Holzrelief“ aus Buchenholz. Das, was dort auf dem Brett mäandert, ähnelt einem in die Breite gezogenem „U“, mit dem man sich aber nicht ein „X“ vormachen kann. Wer das Ganze von der Schmalseite des Spielbretts her betrachtet, mag ein „C“ sehen und hat damit die Intention des Autors erkannt. **C-Cross** nennt er seine Idee und ist damit ganz nah an *Twixt*, einem alten Klassiker Alex Randolphs, dran.

Wie bei Randolph geht es um die Verbindung gegenüberliegender Seiten. Das rechteckige Spielbrett legt zwar scheinbar nah, dass die Schmalseiten schneller in Kontakt kommen, aber das täuscht. Die jeweils kürzeste Verbindung ist über die lange und schmale Seite mit vier C-Steinen zu schaffen. Brückenpfeiler gibt es allerdings nicht, der Brückenbau selbst ist abhängig von der mehrheitlichen Gewinnung eines C-Feldes. Dafür besitzen die Spieler je 12 Spielfiguren, von denen abwechselnd ein oder zwei gesetzt werden dürfen. Eine Figur darf beliebig gesetzt werden, zwei nur benachbart, allerdings in zwei getrennten C-Bereichen. Sobald ein Spieler drei Figuren innerhalb eines Feldes setzen konnte, kann ihm die Mehrheit nicht mehr genommen werden und er darf dort einen seiner acht C-Steine platzieren.

Verbindungsbau und Mehrheitsgewinnung bleiben noch eher konventionell, raffiniert hat Gimet allerdings die Übernahme fremder Steine geregelt. Damit der C-Stein in das Relief eingebaut werden kann, werden alle Steine entfernt. Die eigenen kommen in den Vorrat zurück, die gegnerischen werden nun aber nicht einfach an den Kontrahenten überge-

ben, im Gegenteil, sie müssen entschädigt werden und kommen zurück ins Spiel. Nicht nur das, sie kommen auf Positionen eigener Steine, die dafür das Spielfeld verlassen müssen. Der scheinbare Nachteil kann nun zu Kettenwirkungen führen, die den Gegner dann plötzlich gar nicht mehr so schlecht dastehen lassen.

Um das aufzufangen, werden Mehrheitsentscheidungen hinausgezögert, gezielt isoliert Steine gesetzt, die ohne große Konsequenzen für den Austausch sind. Dabei muss man aber auch aufpassen, dass nur 12 Steine gesetzt werden können. Wer zugänglich ist, verliert das Spiel. Sonst gilt die Gewinnbedingung, dass eine klare Verbindung zweier Seiten hergestellt sein muss.

Holz Brett und C-Steine sind sauber gearbeitet. Die Spielfiguren sind allerdings etwas klein geraten, mit ihnen passen locker neun Figuren in eine C-Form. Es sollen aber nur fünf sein, die wegen ihrer kleinen Standfläche häufiger ihr ganz eigenes *Domino*-Umfallspiel spielen. Die gedankliche Herausforderung überzeugt trotz der Anleihen an Vorgängerspiele. Dies ist ganz wesentlich auf die Ent-

schädigungsregel des Autors zurückzuführen, die immer wieder zu überraschenden Ergebnissen führt.

Und wer nicht mehr spielen mag, sollte sich entsprechende C-Teile in roten, blauen und gelben Tönen ausdrucken und diese in das Holzrelief legen und schon hat man seinen ganz privaten und persönlichen Mondrian auf geöltem Buchenholz.

Wieland Herold



	C-Cross Ludovic Gimet Gerhards Spiel und Design
	2 Spieler ab 10 Jahren etwa 30 Minuten spiel-und-design.eu /de