

## **Cross'n Go está fabricado en una materia viva... la madera maciza.**

*Cross'n Go es un juego todo de madera fabricado en Francia. Las barras son de haya maciza y algunas pueden seguir viviendo en tu casa según la temperatura y la humedad... no te preocupes si algunas baritas arquean un poco... no se trata de un defecto, al contrario, es ahí la originalidad de un juego de madera que será único.*

### **1. CONTENIDO DEL JUEGO**

- 12 Cross'bar diferentes
- 12 peones (3 conos por color)
- 10 comodines (arandelas)
- 1 dado

### **2. OBJETIVO DEL JUEGO**

Hacer avanzar sus peones antes de los otros jugadores.

### **3. ANTES DE JUGAR**

- 1) Mezclar y poner las 12 barras sobre la mesa del lado colorado; las siglas del juego Cross'n Go deben de estar del mismo lado.
- 2) Cada extremo del damero debe contener una cross'barra, marcada por una señal negra.
- 3) Repartir los colores a cada jugador por sorteo.
- 4) Repartir los peones a los jugadores :
  - o 2 jugadores : dar 3 peones del mismo color a cada uno
  - o 3 jugadores : dar 2 peones del mismo color a 2 jugadores y un peón de los otros dos colores, al tercer jugador
  - o 4 jugadores : dar peones del mismo color a cada jugador
- 5) Poner los peones sobre la casilla Cross'bar correspondiente a su color delante de usted.
  - o 2 jugadores : se juega uno frente al otro
  - o 3 jugadores : el jugador con los 2 peones de color diferente se pone en frente de los otros 2 jugadores.
  - o 4 jugadores : 2 jugadores frente a frente.
- 6) Repartir un comodín a cada jugador

### **4. COMO JUGAR CUANDO TE TOCA**

Lanza el dado.

Si te sale un número entre 1 y 5 :

- Mueve las Cross'bars según los puntos del dado.
- Juega eventualmente uno o dos comodines si los tienes y si quieres.
- Adelanta solo un peón hasta el final de tu fila de color (a condición que hayas conseguido crear una fila).

Si te sale un 6 :

- Recupera un comodín y sin utilizarlo y sin jugar los puntos, lanza de nuevo el dado para volver a jugar.
- Si cuando lanzas el dado, te sale :

- un segundo 6, has ganado un segundo comodín (menos si ya tienes 2) y pasas tu turno sin utilizar un comodín y sin jugar.
- Si no :
  - Mueve las Cross'bars según los puntos del dado.
  - Juega eventualmente uno o dos comodines si los tienes y si lo quieres.
  - Adelanta solo un peón hasta el último de tu línea de color (bien seguro, si has conseguido crear una línea).

CUIDADO : No se puede tener más de dos comodines en la mano, es por eso que hay que utilizarlos.

*¡ESENCIAL, el dado hace adelantar las Cross'bars y no los peones!*

*A cada lanzado de dado tienes que utilizar todos los puntos indicados (moviendo las casillas para crear una fila de tu color).*

## 5. EL MOVIMIENTO DE LAS CROSS' BARS

Cada jugador lanza el dado por turno.

Los puntos del dado permiten mover las Cross'bars.

1 punto = 1 movimiento de casilla (*una casilla es un rectángulo de color o de madera*)

Las Cross'bars se mueven a la derecha o a la izquierda aunque ya haya un peón (el tuyo o el de tu adversario) o un comodín.

Cuando es tu turno, gracias a los puntos del dado, puedes partir tus puntos moviendo varias cross'bar para ayudarte y/o molestar tu adversario.

**Separación máxima** : una cross'bar siempre debe de estar unida con otra por una casilla de color frente a frente.

**MUY IMPORTANTE** : 2 puntos del dado no significan : mover 2 Cross'bars sino mover 1 Cross'bar de 2 casillas o 2 Cross'bars de 1 casilla cada una.

## 6. EL MOVIMIENTO DE UN PEÓN

- Se mueve un peón solo después de haber movido la cross'bar y del eventual uso de un comodín.
- Adelanta solo un peón por turno.
- Se pone un solo peón por casilla (salvo al comienzo).
- Un peón no puede adelantar otro peón.
- Los peones que han conseguido cruzar el damero deben de salir del juego.
- Un peón, solo puede avanzar en línea recta de su color. Entonces, hay que crear alineaciones de tu color.

## 7. LAS 3 UTILIZACIONES DEL COMODIN

*Hay por lo menos que lanzar el dado antes de jugar un comodín. Después, del movimiento de las Cross'bars.*

*CUIDADO : una vez el peón movido, no puedes utilizar el comodín.*

*Si quieres, puedes jugar 2 comodines en el mismo turno.*

### 1. Bloquear un adversario

**¿Porqué?** para frenar la progresión de tus adversarios, de manera permanente o temporal para bloquear en urgencia tu adversario.

**¿Cómo?** Cuando pones un comodín sobre una casilla de color, representa un obstáculo para tu adversario.

Ese obstáculo es permanente si el adversario puede pasar por otra casilla de su color. Entonces hay 2 casillas del mismo color sobre la misma Cross'bar : comodín permanente.

Ese obstáculo es temporal (para 1 turno) si el adversario no tiene otras casillas de su color para pasar. Entonces, si solo hay una casilla del mismo color sobre la cross'bar (ejemplo : solo una casilla roja) : comodín temporal.

## 2. Retroceder el adversario.

*¿Porqué?* Para retardar tu adversario alejandolo de su color o para liberar una cross'bar que te podria hacer falta para invertir con otra corss'bar.

*¿Cómo?* Puedes retroceder un peón de un adversario sobre una casilla del mismo color precedente (ejemplo : si tu adversario es rojo, lo retrocedes de una casilla roja).

Esto nos se puede hacer si en la casilla de destino hay ya un comodín o un peón.

CUIDADO : no se puede retroceder su propio peón.

## 3. Invertir dos Cross'bars

*¿Porqué?* Este comodín te puede ser útil si tienes la impresión de estar bloqueado o de no poder adelantar.

*De hecho te permite de acercar tu color delante de tu peón.*

*¿Cómo?* Invertiendo la posición de 2 Cross'bars en el damero. En ese cambio, cada Cross'bar tiene que conservar su posición inicial (su desfase inicial).

No puedes invertir una Cross'bar que contiene uno o varios peones.

Puedes invertir una Cross'bar que contiene un comodín.

El ganador es el que a sacado primero todos sus peones. A 3 o 4 podéis seguir para el podio.

Duración de una partida :

- 2 jugadores : 15-20 min
- 3 jugadores : 20-30 min
- 4 jugadores : 30-45 min

Si se juega al **Cross'η Go** con niños o personas mayores, aconsejamos hacer las primeras partidas sin comodines.

Se puede también empezar repartiendo menos peones a cada jugador.

**No vacila consultar el sitio internet.**

Editado por DELCREA SA – [www.crossngo.com](http://www.crossngo.com)

Distribuido por DELCREA SA

S.A.S. Service Consommateurs : 9, rue Jean Bauvinon, 78350 JOUY-EN-JOSAS

Tel : +33 8 20 40 50 17 – E-Mail : [info@crossngo.com](mailto:info@crossngo.com)

Aconsejamos tomen nota de nuestra dirección para cualquier contacto ulterior.

Colores y detalles pueden variar en comparación con el presente modelo.