

Cross'N Go

Cross'n Go è fabbricato in una materia viva... il legno massiccio!

Cross'n go è un gioco in legno fabbricato in FRANCIA. Le sbarre sono in faggio massiccio ed alcune possono continuare a vivere da lei secondo la temperature e l'umidità... non preoccupa se alcune sbarre si muovono incurvando un po'... non è affatto un difetto ma al contrario l'originalità di un gioco in legno per diventare unico!

1. CONTENUTO DEL GIOCO :

- 12 Cross'sbarre differente
- 12 pedoni (3 coni per colori)
- 10 jolly
- 1 dado

2. OBIETTIVO DEL GIOCO :

Fare attraversare i suoi pedoni prima degli altri giocatori.

3. PRIMA DI GIOCARE :

- 1) Mescolare e mettere i 12 Cross'sbarre sulla tavola lato colorato, sigla del gioco Cross'n Go nel stesso lto.
- 2) Ogni estremità del piatto di gioco deve deve comportare una Cross'sbarra identificata di un segno nero.
- 3) Attribuire i colori ad ogni giocatori con estrazione a sorte
- 4) Dare i pedoni ai giocatori :
 - o 2 giocatori : dare 3 pedoni della stessa colora a ciascuno
 - o 3 giocatori : dare 2 pedoni della stessa colora a 2 giocatori, e un pedone dei 2 altra colore al terzo giocatori.
 - o 4 giocatori : dare 2 pedoni della stessa colora a ogni giocatori
- 5) Mettere vostri pedoni sulla scatola della vostra colora della Cross'sbarra dinanzi a lei
 - o 2 giocatori : si gioca di fronte a faccia
 - o 3 giocatori : il giocatore con i due pedoni di colori differenti è di fronte agli altri due giocatori
 - o 4 giocatori : ci sono due giocatori di fronte a faccia.
- 6) Distribuire ad ogni giocatore un jolly.

4. COMO GIOCARE QUANDO È IL VOSTRO GIRO ?

Lanciare il dado

Se lei ha fatto una cifra tra 1 e 5 :

- Muovere i cross'sbarre in funzione dei punti del dado
- Giocare eventualmente 1 o 2 jolly se ne ha e se auspica
- Avanzare un solo pedone fino alla fine della vostra linea di colore (così certamente è riuscito a creare una linea)

Se lei ha fatto un 6:

- Recuperare un jolly e senza utilizzarlo ni giocare dei punti, rilanciare il dado per giocare.
- Se quando rilancia il dado lei effettua :

- Un secondo 6, lei vince un secondo jolly (eccetto se ne ha già 2) e lei
- passa il suo giro, senza utilizzare il jolly ne giocare.
- Altrimenti :
 - Muovere le Cross'sbarre in funzione dei punti del dado
 - Giocare eventualmente 1 o 2 jolly se lei ne ha.
 - Avanzare un solo pedone fino alla fine della vostra linea di colore (così certamente è riuscito a creare una linea)

ATTENZIONE : Lei non può avere più di 2 jolly in mano, è per questo che lei ha bisogno di utilizzare i jolly !

FONDAMENTALE... il dado fa avanzare le Cross'sbarre e non i pedoni !

A ogni lancio del dado, lei deve utilizzare TUTTI i punti indicati (muovendo le scatole per creare una linea del vostro colore).

5. SPOSTAMENTO DEI CROSS'SBARRE

Ogni giocatore lancia il dado a turno

I punti del dado permettono di muovere le Cross'sbarre.

1 punto = 1 spostamento di scatola (*una scatola è un rettangolo di colore o in legno naturale*)

Tutte le Cross'sbarre possono muoversi a destra o a sinistra, anche se c'è un pedone (il vostro o quello del vostro avversario), anche se c'è un jolly.

Quando è il vostro giro, grazie ai vostri punti del dado potete condividere i vostri punti che muovono molte Cross'sbarre, per aiutarla e/o ostruire il vostro avversario.

Allontanamento maximum : una Cross'sbarra deve sempre restare collegata con un'altra Cross'sbarra da una scatola di colore di fronte a faccia.

MOLTO IMPORTANTE : 2 punti del dado non significano : muovere 2 Cross'sbarre, MA : muovere 1 Cross'sbarra di 2 scatole o 2 Cross'sbarre di 1 scatola.

6. SPOSTAMENTO DEL PEDONE

- Il spostamento del pedone si effettua soltanto dopo lo spostamento delle Cross'sbarre e l'impiego eventuale dei jolly .
- Avanzare un solo pedone per giro.
- Mettere soltanto un pedone per scatola (eccetto all'inizio)
- Un pedone non può raddoppiare un altro
- I pedoni che sono riusciti ad attraversare il piatto di gioco sono usciti dal gioco.
- Un pedone può avanzare che su una linea dritta costituita di sua colore. Bisogna dunque creare un allineamento del vostro colore.

7. I 3 UTILIZZI DEL JOLLY

Bisogna almeno lanciare il dado prima di giocare un jolly, in seguito, il jolly può giocarsi prima, durante, o dopo lo spostamento delle Cross'sbarre

ATTENZIONE : una volta il vostro pedone mosso, lei non può utilizzare più il jolly.

Se è d'umore che aggrava, può utilizzare 2 jolly in occasione dello stesso giro.

1. Bloccare un avversario

Perché ? Per rallentare la progressione del vostro avversario, sia in modo permanente, sia in modo temporaneo per bloccare in urgenza il vostro avversario.

Come ? Quando pone un jolly su una scatola colorata è un ostacolo che impedisce la progressione di un avversario.

Quest'ostacolo è permanente se l'avversario può passare per un'altra scatola del suo colore dunque se ci sono due scatole dello stesso colore sulla stessa Cross'sbarra: jolly permanente.

Quest'ostacolo è temporaneo (posto per un giro) se l'avversario non ha altre scatole del suo colore per passare dunque se c'è soltanto una sola scatola dello stesso colore sulla Cross'sbarra (esempio: che una scatola rossa): jolly temporaneo.

2. Arretrare un avversario

Perché ? Sia per ritardare il vostro avversario allontanandolo dal suo colore, sia per liberare Cross'sbarre di cui avrebbe bisogno per invertirlo con un'altra Cross'sbarre.

Come ? Può arretrare un pedone di un avversario su una scatola dello stesso colore sulla Cross'sbarra precedente (esempio: se il vostro avversario è rosso, arretrarlo su una scatola rossa) E impossibile, se questa scatola di destinazione possiede un jolly o un pedone.

ATTENZIONE : non si può arretrare il proprio pedone !

3. Invertire due Cross'sbarre

Perché ? Questo jolly puo essere molto utile se lei ha l'impressione di essere bloccato o di non potere avanzare.

In effeto va permetterlei di avvicinarsi al vostro colore dinanzi a vostro pedone.

Come ? Invertendo la posizione di due Cross'sbarre sul piatto di gioco.

In occasione di questo cambiamento ogni Cross'sbarra deve conservare la sua posizione iniziale.

Non può invertire una Cross'sbarra che contiene uno o due pedoni.

Lei può invertire una Cross'sbarra che contiene un jolly.

Il vincitore è quello che ha fatto uscire in primo tutti i suoi pedoni. A 3 o 4 potete proseguire per il podium.

Durata di una partita:

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

Se lei gioca a **Cross'η Go** con dei bambini o degli vecchi... è meglio fare le vostre partite senza jolly.

Lei può cominciare a giocare dando meno pedoni ad ogni giocatore.

Non esita a consultare il sito Internet per.

Publicato da DELCREA SA – www.crossngo.com

Distribuito da DELCREA SA

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

Tel : +33 8 20 40 50 17 – Email : info@crossngo.com

Distribuito in belgio da S.A. Hasbro

NV, tHofveld 6 D, 1702 Groot- Bijgaarden

Vi raccomando di prendere nota del nostro indirizzo per ogni contatto ulteriore.

Colori e dettagli possono cambiare secondo il modelo.

