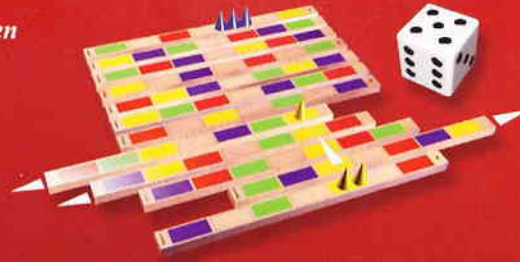


*Cross'n Go est fabriqué dans une matière vivante... le bois massif !
Cross'n Go est un jeu totalement en bois fabriqué en FRANCE. Les barres sont en hêtre massif et certaines peuvent continuer à « vivre » chez vous suivant la température et l'humidité... ne vous inquiétez pas si certaines barres bougent en arquant un peu... ce n'est nullement un défaut mais au contraire l'originalité d'un jeu en bois pour devenir unique !*

▶ CONTENU DU JEU :

- 12 Cross'bars différentes
- 10 jokers (rondelles)
- 12 pions (3 cônes par couleur)
- 1 dé



Cross'n Go

la règle du jeu

▶ **OBJECTIF DU JEU :** Faire traverser ses pions avant les autres joueurs.

▶ AVANT DE JOUER :

- 1) Mélanger et poser les 12 Cross'bars sur la table, côté coloré, sigles du jeu Cross'n go du même côté.
- 2) Chaque extrémité du damier doit comporter une Cross'bar identifiée d'une marque noire.
- 3) Attribuer les couleurs à chaque joueur par tirage au sort.
- 4) Donner les pions aux joueurs :
 - 2 *joueurs* : donner 3 pions de la même couleur à chacun
 - 3 *joueurs* : donner 2 pions de la même couleur à 2 joueurs, et un pion des deux autres couleurs au troisième joueur.
 - 4 *joueurs* : donner 2 pions de la même couleur à chaque joueur.
- 5) Poser vos pions sur la case de votre couleur de la Cross'bar devant vous :
 - 2 *joueurs* : on joue face à face
 - 3 *joueurs* : le joueur avec les 2 pions de couleurs différentes est face aux 2 autres joueurs
 - 4 *joueurs* : il y a 2 joueurs face à face
- 6) Distribuer à chaque joueur 1 *joker*.



▶ COMMENT JOUER LORSQUE C'EST VOTRE TOUR ?

Lancer le dé.

Si vous avez fait un chiffre de 1 à 5 :

- Bouger les Cross'bars en fonction des points du dé.
- Jouer éventuellement un ou deux jokers si vous en avez et si vous le souhaitez
- Avancer un seul pion jusqu'au bout de votre ligne de couleur (si vous avez réussi bien sûr à créer une ligne)

Si vous avez fait un 6 :

- Récupérer un joker (sauf si vous en avez déjà 2) et, sans l'utiliser ni jouer les points, relancer le dé pour rejouer.
- Si lorsque vous relancez le dé vous effectuez :
 - un deuxième 6, vous gagnez un deuxième joker (sauf si vous en avez déjà 2) et vous passez votre tour, sans utiliser de jokers ni jouer.

Simon :

- Bouger les Cross'bars en fonction des points du dé.

- Jouer éventuellement un ou deux jokers si vous le souhaitez
- Avancer un seul pion jusqu'au bout de votre ligne de couleur (si vous avez réussi bien sûr à créer une ligne)

ATTENTION : On ne peut pas avoir plus de deux jokers dans la main, c'est pourquoi il faut les utiliser.

FONDAMENTAL... le dé fait avancer les Cross'bars et pas les pions !

A chaque lancé de dé, vous devez utiliser TOUS les points indiqués (en bougeant les cases pour créer une ligne de votre couleur).

▶ DEPLACEMENT DES CROSS'BARS

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle.

Les points du dé vous permettent de déplacer les Cross'bars.

1 point = 1 déplacement de case (une case est un rectangle de couleur ou en bois naturel)

Toutes les Cross'bars peuvent se déplacer à droite ou à gauche, même s'il y a un pion (le votre ou celui de votre adversaire), même s'il y a un 1 joker.

Lorsque c'est votre tour, grâce à vos points du dé, vous pouvez partager vos points en bougeant plusieurs Cross'bars, pour vous aider et/ou pour gêner votre adversaire.

Ecartement maximum : une Cross'bar doit toujours rester reliée avec une autre Cross'bar par une case de couleur face à face

TRES IMPORTANT : 2 points du dé ne signifient pas : bouger 2 Cross'bars, MAIS : déplacer 1 Cross'bar de 2 cases OU 2 Cross'bars d'1 case chacune.

▶ DEPLACEMENT DU PION

- Le déplacement du pion ne s'effectue qu'après le déplacement des Cross'bars et l'usage éventuel des jokers.
 - N'avancer qu'un seul pion par tour
 - Ne mettre qu'un pion par case (*sauf au démarrage*).
 - Un pion ne peut pas en doubler un autre.
 - Les pions ayant réussi à traverser le damier sont sortis du jeu.
 - Un pion ne peut avancer que sur une ligne droite constituée de sa couleur.
- Il faut donc **créer des alignements de votre couleur.**



▶ LES 3 UTILISATIONS DU JOKER

Il faut au moins lancer le dé avant de jouer un joker. Ensuite, le joker peut se jouer avant, pendant ou après le déplacement des Cross'bars.

ATTENTION : une fois votre pion déplacé, vous ne pouvez plus utiliser de jokers. Si vous êtes d'humeur agaçante, vous pouvez utiliser deux jokers lors du même tour. Un joker utilisé n'est pas rendu à son propriétaire.

▶ Bloquer un adversaire

Pourquoi ? Pour ralentir la progression de votre adversaire, soit de façon permanente, soit de façon temporaire pour bloquer en urgence votre adversaire.

Comment ? Lorsque vous posez votre joker, sur une case colorée, c'est un obstacle qui empêche la progression d'un adversaire. Cet obstacle est permanent si l'adversaire peut passer par une autre case de sa couleur. Donc s'il y a deux cases de la même couleur sur la même Cross'bar : **joker permanent**. Cet obstacle est temporaire (*posé pour 1 tour*) si l'adversaire n'a pas d'autres cases de sa couleur pour passer. Donc s'il n'y a qu'une seule case de la même couleur sur la Cross'bar (exemple : qu'une seule case rouge) : **joker temporaire**.

▶ Reculer un adversaire

Pourquoi ? Soit pour retarder votre adversaire en l'éloignant de sa couleur, soit pour libérer une Cross'bar dont vous auriez besoin pour l'intervertir avec une autre Cross'bar.

Comment ? Vous pouvez reculer un pion d'un adversaire sur une case de la même couleur sur la **Cross'bar précédente** (exemple : si votre adversaire est rouge, le reculer sur une case rouge).

C'est impossible, si cette case de destination possède un joker ou un pion.

ATTENTION : On ne peut pas reculer son propre pion !

▶ Intervertir deux Cross'bars

Pourquoi ? Ce joker peut vous être très utile si vous avez l'impression d'être bloqué ou de ne pas avancer. En effet il va vous permettre d'approcher votre couleur devant votre pion.

Comment ? En intervertissant l'emplacement de deux Cross'bars sur le damier. Lors de ce changement, chaque **Cross'bar doit conserver sa position initiale** (*son décalage initial*).

Vous ne pouvez pas intervertir une Cross'bar qui contient un ou plusieurs pions. Vous pouvez intervertir une Cross'bar qui contient un joker.

Le gagnant est celui qui a sorti tous ses pions.
A 3 ou 4 joueurs, poursuivez pour le podium !

Durée d'une partie :
- 2 joueurs : 15-20 min.
- 3 joueurs : 20-30 min.
- 4 joueurs : 30-45 min.

Si vous jouez au Cross'n Go avec des jeunes enfants ou des personnes âgées... nous vous conseillons de faire vos premières parties **SANS JOKER**. Vous pouvez aussi démarrer par jouer en donnant moins de pions à chaque joueur. **N'hésitez pas à consulter le site internet**



Édité par DELCREA SA - www.crossngo.com

Distribué par Hasbro France - www.hasbro.fr
S.A.S. Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -
Tél.: 08.25.33.48.85 - email : « conso@hasbro.fr »
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro
N.V., 'tHofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.



Cross'n Go
la règle du jeu