

Nicholas Cravotta

CROSSWISE

Kurz - Spannend - Raffiniert!



Court - Captivant - Ingénieux
Corto - Appassionante - Raffinato



CROSSWISE

Ein Kombinationsspiel
nicht nur für Querdenker
von Nicholas Cravotta für
2–4 Spieler ab 6 Jahren

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung
- 42 Symbolsteine
- 12 Aktionssteine



Spielziel

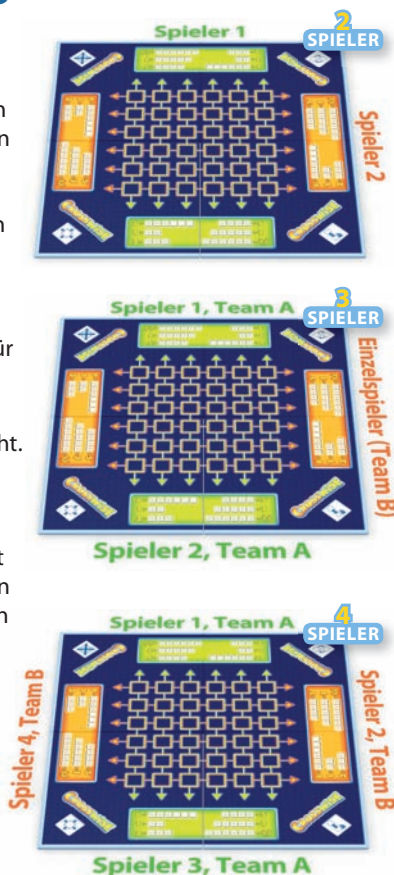
Die Spieler versuchen mit den Steinen möglichst gewinnbringende Kombinationen zu bilden. Dabei gilt es auch, die Reihen der Gegner im Auge zu behalten, denn jeder Stein in den eigenen Reihen zählt auch für die Reihen der Gegner.

Spielvorbereitung

Es spielen immer **zwei Teams** gegeneinander. Für ein Team zählen die orangenen Reihen, für das andere Team die grünen Reihen. Die Teampartner dürfen sich im Verlauf des Spiels **nicht absprechen**. Sie setzen sich entsprechend der Abbildungen um das Spielbrett.

Bei 3 Spielern spielt ein Spieler als Einzelspieler „ein Team“. Bei 2 Spielern spielt jeder Spieler für sich „ein Team“.

Alle 54 Steine kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Jeder Spieler zieht zufällig **4 Steine** (Ausnahme: bei 3 Spielern erhält der Einzelspieler 6 Steine) und stellt diese aufrecht vor sich hin, so dass die anderen Spieler die Symbole nicht sehen können. Diese Steine werden als „Hand“ bezeichnet. Sollte zu Beginn ein Spieler nur Aktionssteine auf der Hand haben, so darf er alle Steine zurück in den Beutel legen und sich ein komplett neues Set Steine ziehen.



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Startspieler wird bestimmt.

Wer an der Reihe ist, legt **einen Stein auf ein beliebiges Feld** des Spielplans und führt die entsprechende Aktion aus. Steine müssen **nicht** angrenzend an andere Steine angelegt werden. Die Spieler versuchen hochwertige Kombinationen in ihren Reihen zu erreichen, und gleichzeitig dies in den Reihen der Gegner zu verhindern.

Sonderregel bei 3 Spielern:

Der Einzelspieler ist immer abwechselnd mit den Teamspielern an der Reihe. Das heißt, nachdem Spieler 1 von Team A einen Stein gelegt hat, spielt der Einzelspieler (Team B) seinen Stein. Anschließend ist der zweite Spieler von Team A an der Reihe, wieder gefolgt vom Einzelspieler. Danach folgt wieder Spieler 1 aus Team A usw.

Aktionssteine

Es gibt folgende vier Aktionssteine im Spiel:



Der Spieler entfernt einen Stein seiner Wahl auf dem Brett. Den entfernten Stein nimmt er auf die Hand.



Der Spieler versetzt einen Stein seiner Wahl auf dem Brett auf ein anderes, leeres Feld seiner Wahl (das Feld muss **nicht** angrenzen).



Der Spieler vertauscht zwei Steine seiner Wahl auf dem Brett miteinander.



Der Spieler ersetzt einen Stein seiner Wahl auf dem Brett durch einen eigenen Handstein. Den ersetzten Stein nimmt er auf die Hand.

Ausgespielte Aktionssteine werden auf den entsprechenden Felder in den Ecken des Spielplans gestapelt, dass jeder Spieler erkennen kann, wie viele Steine der jeweiligen Sorte noch im Spiel sind.

Am Ende seines Zuges füllt der Spieler (sofern möglich) seine Hand wieder auf 4 Steine auf (bzw. der Einzelspieler bei 3 Spielern auf 6 Steine). Wenn zum Ende des Spiels keine Steine mehr nachgezogen werden können, spielen die Spieler mit ihren verbliebenen Steinen weiter.

Spielende

Sollte es im Spielverlauf einem Team gelingen, eine eigene Reihe mit **6 gleichen Symbolen fertig zu stellen**, so gewinnt dieses Team **sofort** vorzeitig!

Ansonsten endet das Spiel, wenn das **letzte Feld des Spielplans belegt wurde**. Die restlichen Handsteine kommen zur Seite und es erfolgt die Wertung.

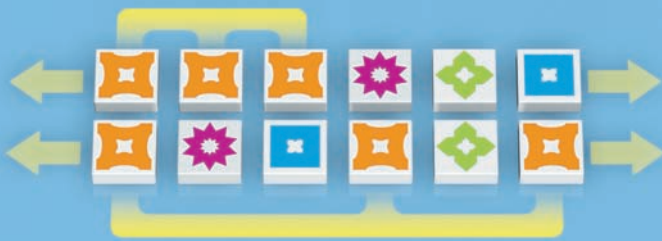
Wertung

Die Wertung findet nur am Spielende statt, nachdem alle Felder mit Steinen belegt sind. Für jedes Team gibt es für jede ihrer 6 Reihen Punkte. Wie viele Punkte es gibt, hängt davon ab, welche Kombinationen in der jeweiligen Reihe erreicht wurden.

Dabei ist es nicht nötig, dass die Steine in einer Reihe direkt hintereinander liegen, um gewertet zu werden. Es können zwischen Steinen gleichen Symbols auch andere Symbole liegen.

Beispiel:

In beiden Reihen gibt es jeweils einen Drilling.



Folgende Kombinationen gibt es:

6 Verschiedene		6 Punkte
1 Paar		1 Punkt
1 Drilling		3 Punkte
1 Vierling		5 Punkte
1 Fünfling		7 Punkte
1 Sechsling		Sofortiger Sieg

Jeder Stein darf pro Reihe nur für eine Kombination benutzt werden.

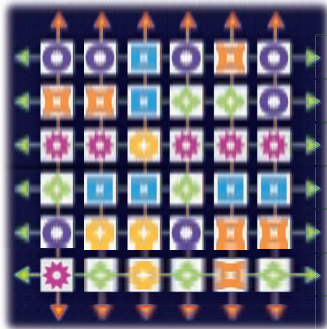
Beispiel:

In dieser Reihe gibt es 5 Punkte für einen Vierling. Es gibt nicht noch zusätzlich Punkte für ein Paar, zwei Paare oder einen Drilling.



Wertungsbeispiel:

Wertung der grünen Reihen:



1 Vierling	5 Punkte	= 5 Punkte
2 Paare	1 + 1 Punkte	= 2 Punkte
1 Fünfling	7 Punkte	= 7 Punkte
1 Paar + 1 Vierling	1 + 5 Punkte	= 6 Punkte
3 Paare	1 + 1 + 1 Punkte	= 3 Punkte
1 Drilling	3 Punkte	= 3 Punkte
Gesamt		26 Punkte

Wertung der orangenen Reihen:

1 Paar	1 Punkt	= 1 Punkt
1 Drilling	3 Punkte	= 3 Punkte
1 Paar + 1 Drilling	1 + 3 Punkte	= 4 Punkte
2 Drillinge	3 + 3 Punkte	= 6 Punkte
6 Verschiedene	6 Punkte	= 6 Punkte
2 Paare	1 + 1 Punkte	= 2 Punkte
Gesamt		22 Punkte

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

CROSSWISE

Un jeu de combinaisons captivant de Nicholas Cravotta pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 sac
- La règle du jeu
- 42 pièces avec des symboles
- 12 pièces d'action



But du jeu

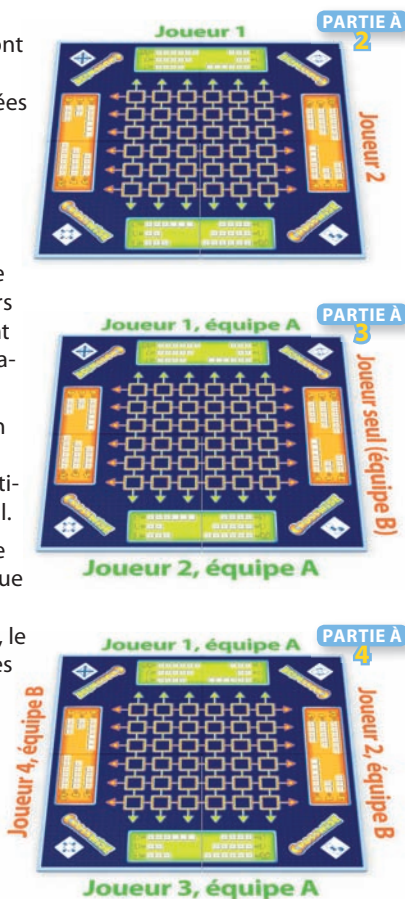
Les joueurs essaient de réaliser avec leurs pièces les meilleures combinaisons possibles. Chaque joueur doit surveiller les rangées de pièces formées dans toutes les directions, car chaque pièce posée peut aussi servir à l'équipe adverse.

Préparatifs

On forme **deux équipes** qui vont jouer l'une contre l'autre. L'une des équipes joue avec les rangées orange, l'autre équipe avec les rangées vertes. Les membres d'une même équipe **n'ont pas le droit de se concerter** au cours de la partie. Les joueurs s'assentent autour du plateau de jeu de telle sorte que les joueurs d'une même équipe se trouvent l'un en face de l'autre (cf. illustrations ci-contre).

Pour une partie à 3 joueurs, l'un des joueurs joue seul. Pour une partie à 2 joueurs, chacun constitue une « équipe » à lui tout seul.

Mettez toutes les pièces dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur tire **4 pièces** au hasard (exception : pour une partie à 3, le joueur seul reçoit 6 pièces) et les place devant lui sur la table en position verticale, de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir les symboles. Ces pièces constituent la « main » de chaque joueur. Si au début de la partie, un



joueur n'a que des pièces d'action en main, il peut remettre toutes ses pièces dans le sac et tirer une nouvelle série de pièces.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Désignez le joueur qui commence.

Le joueur dont c'est le tour **pose une pièce sur une case de son choix** du plateau de jeu, ou joue une pièce d'action et exécute l'action correspondante.

Les pièces ne doivent **pas obligatoirement** être posées sur des cases avoisinant d'autres pièces. Les joueurs essaient de réaliser dans leurs rangées des combinaisons de la valeur la plus élevée possible, tout en empêchant leurs adversaires de faire de même dans leurs rangées.

Règle spéciale pour la partie à 3 :

Le joueur qui joue seul joue toujours une fois sur deux en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse. Une fois que le joueur 1 de l'équipe A a posé une pièce, c'est au joueur seul (équipe B) de poser sa pièce. C'est ensuite au deuxième joueur de l'équipe A de jouer, puis c'est à nouveau le tour du joueur seul. Le joueur 1 de l'équipe A rejoue alors, et ainsi de suite.

Pièces d'action

Il existe quatre différentes pièces d'action :



Le joueur retire du plateau une pièce de son choix. Il prend en main la pièce enlevée.



Le joueur déplace une pièce de son choix se trouvant sur le plateau pour la mettre sur une autre case (vide) de son choix (il ne s'agit pas obligatoirement d'une case voisine).



Le joueur intervertit deux pièces de son choix qui se trouvent sur le plateau.



Le joueur remplace une pièce de son choix se trouvant sur le plateau par une pièce de sa main. Il prend en main la pièce du plateau.

On **empile à côté du plateau** les pièces d'action utilisées de manière à ce que chaque joueur puisse voir combien de pièces de chaque sorte il reste dans le jeu.

A la fin de son tour, le joueur complète sa main (dans la mesure du possible) pour disposer à nouveau de 4 pièces (ou 6 pièces dans le cas du joueur seul pour une partie à 3). Vers la fin de la partie, lorsqu'il n'y a plus de pièce dans le sac, les joueurs continuent de jouer avec les pièces qu'il leur reste.

Fin de la partie

Si au cours de la partie, une équipe réussit à **aligner 6 symboles identiques** dans l'une de ses rangées, cette équipe gagne **immédiatement**!

Sinon, la partie se termine lorsque **la dernière case du plateau a été recouverte**. Les joueurs laissent de côté les pièces qu'ils ont encore en main et on procède à l'évaluation.

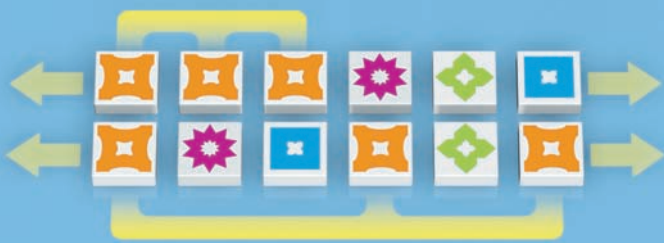
Evaluation

L'évaluation n'a lieu qu'à la fin de la partie, une fois que toutes les cases du plateau ont été recouvertes. Chaque équipe reçoit des points pour chacune de ses 6 rangées. Le nombre de points obtenus dépend des combinaisons réalisées dans les différentes rangées.

Les pièces d'une même rangée n'ont pas besoin d'être adjacentes pour rapporter des points. Entre des pièces présentant le même symbole, d'autres symboles peuvent s'intercaler.

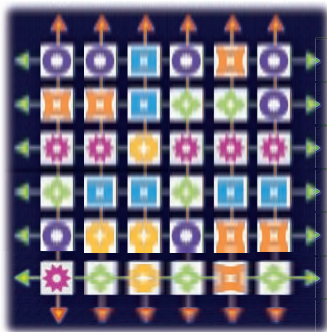
Exemple :

Dans ces deux rangées, il y a un brelan.



Exemple d'évaluation

Evaluation des rangées vertes



1 carré	5 points	= 5 points
2 paires	1 + 1 points	= 2 points
1 série de 5	7 points	= 7 points
1 paire + 1 carré	1 + 5 points	= 6 points
3 paires	1 + 1 + 1 points	= 3 points
1 brelan	3 points	= 3 points
Total		26 points

Voici les différentes combinaisons qu'il est possible de réaliser :

6 pièces différentes		6 points
1 paire		1 point
1 brelan		3 points
1 carré		5 points
1 série de 5		7 points
1 série de 6		Victoire immédiate

Chaque pièce ne peut être utilisée que pour une seule combinaison par rangée.

Exemple :

Dans cette rangée se trouve un carré qui rapporte 5 points. Le joueur ne reçoit pas de points supplémentaires pour une paire, deux paires ou un brelan.



Evaluation des rangées orange

1 paire	1 point	= 1 point
1 brelan	3 points	= 3 points
1 paire + 1 brelan	1 + 3 points	= 4 points
2 brelans	3 + 3 points	= 6 points
6 pièces différentes	6 points	= 6 points
2 paires	1 + 1 points	= 2 points
Total		22 points



C'est l'équipe qui a obtenu le plus de points qui gagne.

CROSSWISE

Un gioco di combinazione non solo per chi pensa di traverso, di Nicholas Cravotta per 2 - 4 giocatori dai 6 anni

Contenuto

- 1 tavoliere
- 1 sacchetto
- 1 regolamento
- 42 pedine simbolo
- 12 regolamento



L'obiettivo

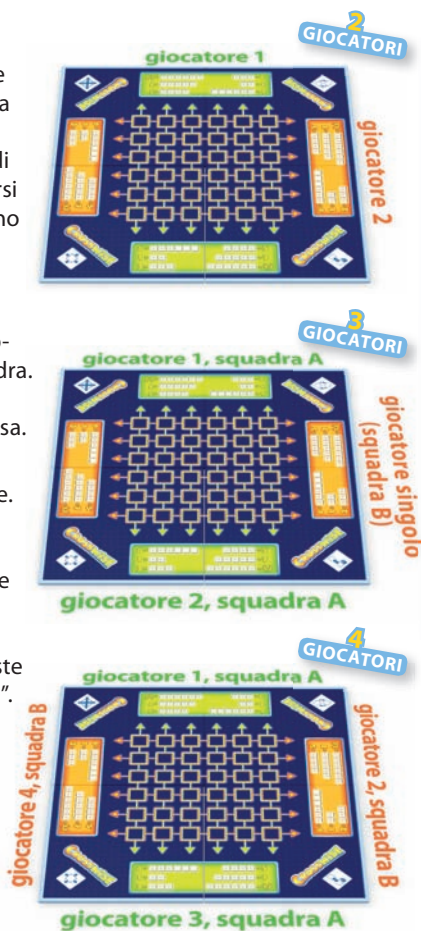
I giocatori tentano di formare con le loro pedine delle combinazioni più redditizie possibile. Bisogna comunque sempre tener d'occhio le file dei propri concorrenti, perché ogni pedina nella propria fila può anche contare per le file dei concorrenti.

Preparativi

Si gioca sempre in due squadre avversarie. Per la prima squadra valgono le file arancioni e per l'altra le file verdi. I compagni di squadra non possono accordarsi durante la partita. Essi si siedono attorno al tavoliere secondo le immagini qui accanto.

Se si gioca in 3, un giocatore gioca da giocatore singolo, rappresentando lui solo una squadra. Se si gioca in 2, ogni giocatore rappresenta una squadra diversa.

Tutte le pedine vanno messe nel sacchetto e mescolate bene. Ogni giocatore tira a sorte 4 pedine (eccezione: in caso di 3 giocatori il giocatore singolo ne tira 6) e le pone erette davanti a sé, in modo che gli altri non possano vedere i simboli. Queste pedine vanno chiamate "mano". Se prima di cominciare un giocatore dovesse avere soltanto delle pedine azione in mano, allora potrà rimettere tutte le sue pedine nel sacchetto e tirarne fuori un nuovo set di pedine.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Bisogna scegliere il giocatore di partenza.

Il giocatore di turno depone una pedina su una casella qualsiasi del tavoliere oppure gioca una pedina azione, eseguendo di seguito la rispettiva azione. Le pedine non devono necessariamente essere deposte in contatto diretto con altre pedine. I giocatori tentano di ottenere nelle proprie file delle combinazioni di alto valore e allo stesso tempo cercano di impedirli nelle file avversarie.

Regola speciale in caso di 3 giocatori:

Il turno del giocatore singolo si alterna con quello della squadra avversaria. Ciò significa che dopo che il giocatore 1 della squadra A avrà deposto la sua pedina, il giocatore singolo (squadra B) gioca la sua pedina. Poi segue il turno del secondo giocatore della squadra A, dopo il quale gioca di nuovo il giocatore singolo. Segue dunque di nuovo il giocatore 1 della squadra A, ecc.

Le pedine azione

Nel gioco vi sono le seguenti quattro pedine azioni:



Il giocatore preleva dal tavoliere una pedina di sua scelta e l'aggiunge alla sua mano.



Il giocatore sposta sul tavoliere una pedina di sua scelta verso un'altra casella libera di sua scelta (la nuova casella può anche essere **non** adiacente).



Il giocatore sceglie due pedine sul tavoliere e scambia le posizioni tra di loro.



Il giocatore sostituisce una pedina di sua scelta sul tavoliere con una pedina della sua mano. La pedina sostituita va aggiunta alla sua mano.

Le pedine azione già giocate vanno **accatastate sulle rispettive caselle negli angoli del tavoliere**, in modo che tutti possano vedere quante pedine di ogni tipo sono ancora nel gioco.

Alla fine del suo turno il giocatore completa (se possibile) la sua mano a 4 pedine aggiungendo una nuova pedina dal sacchetto (nel caso di 3 giocatori, il giocatore singolo completa rispettivamente fino a 6 pedine). Se verso la fine del gioco non vi sono più pedine da tirare dal sacchetto, i giocatori continuano giocando con le pedine rimaste loro sulla mano.

Fine del gioco

Se nel decorso del gioco una squadra dovesse riuscire a **completare** una fila sua di **6 simboli uguali**, allora tale squadra vince **immediatamente** in anticipo!

Altrimenti il gioco termina non appena **l'ultima casella del tavoliere è occupata**. Le pedine di mano restanti vanno accantonate e si passa alla valutazione.

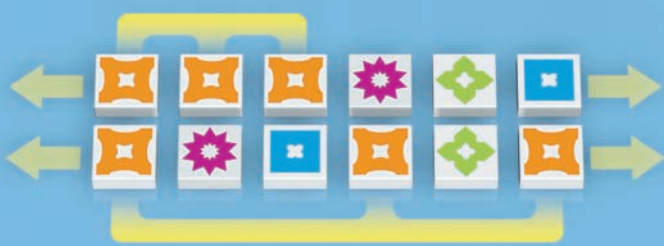
Valutazione

La valutazione avviene soltanto alla fine del gioco, dopo che tutte le caselle sono occupate con delle pedine. Ogni squadra ottiene dei punti per ognuna delle sue 6 file. Il valore dei punti dipende dalle combinazioni raggiunte nelle singole file.

Per valutare le combinazioni non è però necessario che le pedine siano deposte in contatto diretto, cioè una dopo l'altra, in una fila. Tra le pedine dello stesso simbolo possono esservi anche altri simboli.

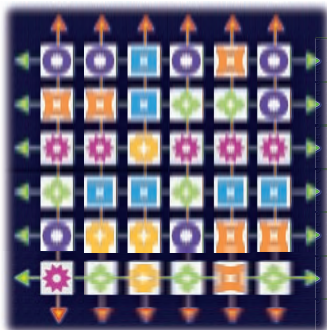
Esempio:

in entrambe le file vi è un tris.



Esempio di valutazione

Valutazione delle file verdi



4 uguali	5 punti	= 5 punti
2 coppie	1+1 punto	= 2 punti
5 uguali	7 punti	= 7 punti
1 coppia + 4 uguali	1+5 punti	= 6 punti
3 coppie	1+1+1 punto	= 3 punti
1 tris	3 punti	= 3 punti
Totale	26 punti	

Esistono le combinazioni seguenti:

6 diversi		6 punti
1 coppia		1 punto
1 tris		3 punti
4 uguali		5 punti
5 uguali		7 punti
6 uguali		vittoria immediata

Ogni pedina in una fila può essere usata per una sola combinazione.

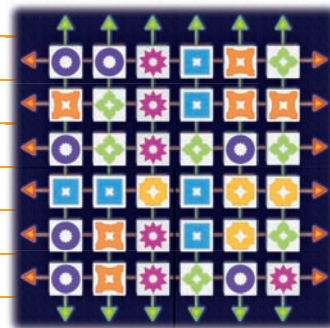
Esempio:

nella fila accanto si ottengono 5 punti per 4 pedine uguali. Non si ottengono ulteriori punteggi per una coppia, due coppie o un tris.



Valutazione delle file arancioni

1 coppia	1 punto	= 1 punto
1 tris	3 punti	= 3 punti
1 coppia + 1 tris	1+3 punti	= 4 punti
2 tris	3+3 punti	= 6 punti
6 diversi	6 punti	= 6 punti
2 coppie	1+1 punti	= 2 punti
Totale	22 punti	



La squadra col maggior punteggio vince la partita.

Aktionssteine



Der Spieler entfernt einen Stein seiner Wahl auf dem Brett. Den entfernten Stein nimmt er auf die Hand.



Der Spieler versetzt einen Stein seiner Wahl auf dem Brett auf ein anderes, leeres Feld seiner Wahl (das Feld muss **nicht** angrenzen).



Der Spieler vertauscht zwei Steine seiner Wahl auf dem Brett miteinander.



Der Spieler ersetzt einen Stein seiner Wahl auf dem Brett durch einen eigenen Handstein. Den ersetzten Stein nimmt er auf die Hand.

Pièces d'action



Le joueur retire du plateau une pièce de son choix. Il prend en main la pièce enlevée.



Le joueur déplace une pièce de son choix se trouvant sur le plateau pour la mettre sur une autre case (vide) de son choix (il ne s'agit **pas obligatoirement** d'une case voisine).



Le joueur intervertit deux pièces de son choix qui se trouvent sur le plateau.



Le joueur remplace une pièce de son choix se trouvant sur le plateau par une pièce de sa main. Il prend en main la pièce du plateau.

Le pedine azione



Il giocatore preleva dal tavoliere una pedina di sua scelta e l'aggiunge alla sua mano.



Il giocatore sposta sul tavoliere una pedina di sua scelta verso un'altra casella libera di sua scelta (la nuova casella può anche essere **non** adiacente).



Il giocatore sceglie due pedine sul tavoliere e scambia le posizioni tra di loro.



Il giocatore sostituisce una pedina di sua scelta sul tavoliere con una pedina della sua mano. La pedina sostituita va aggiunta alla sua mano.