

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



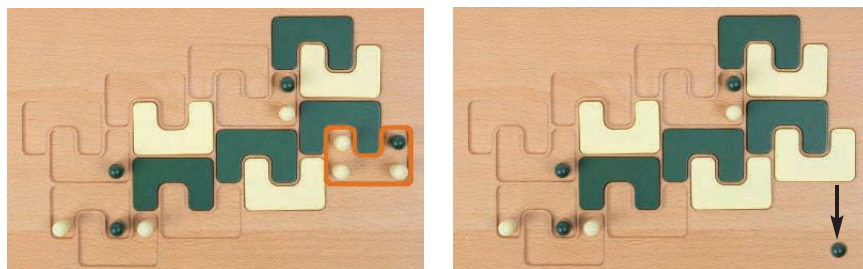
C-CROSS

Qui réussira à empêcher son adversaire de jouer ?

Effet domino

L'échange de pions peut amener également à ce que le joueur non-actif gagne une zone. Il doit, lui aussi, la prendre et ne peut pas la refuser. Il doit, le cas échéant, échanger certains de ses pions contre ceux de son adversaire – si possible. S'il ne peut pas, le tour a quand même lieu et le pion est rendu simplement à son adversaire. Pour le joueur non-actif, l'échange n'est donc pas un critère.

Il est possible que plusieurs zones soient conquises pendant un même tour. Le joueur actif choisit dans quel ordre les tuiles sont placées et les pions échangés. Dans tous les cas, les zones sont résolues entièrement les unes après les autres.



Illus. 4-1 (à gauche) et 4-2 (à droite) :

Le pion foncé devra être remplacé.

L'effet domino

En replaçant le pion clair dans la zone en bas à droite (voir Illus. 3-2), le joueur avec les pions clairs gagne la majorité dans cette zone. Même s'il n'est pas le joueur actif, il conquiert la zone, place une tuile dedans et récupère ses pions dans sa réserve (Illus. 4-1). S'il peut replacer le pion foncé ailleurs, il doit le faire.

Cela termine le tour du joueur aux pions foncés ; c'est au joueur aux pions clairs de jouer (Illus. 4-2).

Fin de partie et désignation du vainqueur

Vous pouvez gagner la partie de deux manières :

- En étant le premier à créer un chemin connecté entre deux côtés opposés du plateau. La victoire est immédiate ; il est inutile de poursuivre les remplacements de pions.
- En faisant en sorte que votre adversaire ne puisse pas jouer à son tour.

Traduction française : Ludovic Gimet

© 2015 | Clemens Gerhards KG, Ludovic Gimet

www.mhoch3.eu

C-CROSS

Auteur : Ludovic Gimet

Règle du jeu

Conquérir et prendre possession de zones – perdre certaines de vos positions au profit de votre adversaire et être pourtant le premier à créer un chemin connecté !



Matériel :

- Un plateau en relief en hêtre massif de 32 X 20 cm
- 16 tuiles de zones (8 claires, 8 foncées)
- 24 pions (12 clairs, 12 foncés)



Gerhards
Spiel und Design

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces pouvant être avalées !

Clemens Gerhards KG

Bergstraße 29 | D-56235 Ransbach-Baumbach

Téléphone ++49-(0)2623.2521 | Fax ++49-(0)2623.4902

Email info@spiel-und-design.eu | www.spiel-und-design.eu

C-CROSS

Qui sera le premier à créer un chemin connecté ?

Obtenir des avantages en rendant astucieusement certaines de vos positions à votre adversaire

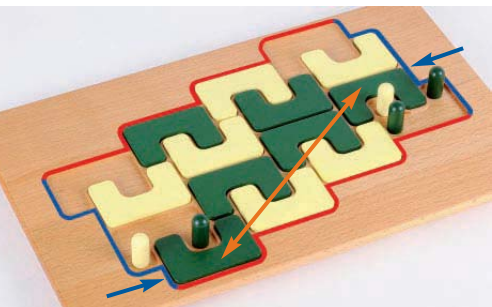
Principes pour bien comprendre les actions et le but du jeu

C-Cross est un jeu de connexion. Chacun des deux joueurs essaie de réaliser un chemin connecté entre deux côtés opposés du plateau avec ses tuiles. Les tuiles doivent être adjacentes les unes aux autres ; s'il y a des trous, elles ne sont pas connectées.

Les joueurs doivent relier soit les deux petits soit les deux grands côtés du plateau. Le chemin le plus court entre deux côtés est de quatre zones. Les zones de coin font partie des petits comme des grands côtés.

Les côtés opposés que doivent relier les joueurs ne sont pas fixés au départ ; les joueurs peuvent d'ailleurs choisir les mêmes. Il n'est pas nécessaire de faire ce choix à l'avance.

Illus. 1 : les grands côtés du plateau sont indiqués en rouge, les petits en bleu ; les coins sont marqués des deux couleurs. Le joueur avec les tuiles foncées gagne, puisqu'il a créé un chemin connecté entre les deux petits côtés du plateau. Les tuiles claires ne sont pas entièrement connectées.

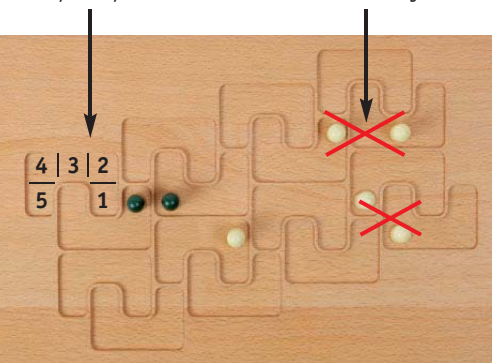


Mise en place

Au départ, le plateau est vide et placé entre les joueurs. Chaque joueur prend 8 tuiles et 12 pions d'une couleur et les place devant lui.

5 cases élémentaires pour les pions par zone

Interdit ! Vous ne pouvez placer vos deux pions que de manière adjacente.



Déroulement du jeu

1/ Placer des pions

Chaque zone peut accueillir un maximum de 5 pions. Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur avec les pions clairs commence ; à son premier tour, il place un pion où il veut. Par la suite, les joueurs ont le choix de placer : soit **un pion** sur n'importe quelle case élémentaire libre, soit **deux pions** directement adjacents dans deux zones différentes, uniquement séparés par la frontière entre les deux zones.

2/ Conquérir une zone

Si vous avez la majorité des pions dans une zone (au moins 3 de votre couleur), vous prenez possession de cette zone. En général, cela arrive lorsque vous placez votre troisième pion à l'intérieur. Cependant, vous pouvez aussi obtenir cette majorité lors d'un échange de pions. Une fois que vous avez la majorité, vous devez prendre la zone, vous ne pouvez pas la refuser.

Si vous étiez le seul à avoir des pions dans cette zone, vous les récupérez et placez une tuile à votre couleur dans la zone.

Si votre adversaire possédait aussi des pions dans cette zone, le jeu se poursuit ainsi : vous récupérez vos pions, ainsi que ceux de votre adversaire que vous placez devant vous. Vous placez une de vos tuiles dans la zone conquise.

À présent, les pions adverses doivent être remis en jeu : vous devez retirer du plateau autant de vos propres pions que de pions adverses devant vous, puis les remplacer par ceux de votre adversaire aux mêmes endroits. Si vous n'avez pas assez de pions disponibles sur le plateau pour réaliser cet échange, vous ne pouvez pas conquérir cette zone et vous devez reprendre votre tour.

Illus. 3-1 (à gauche) : lors du tour du joueur aux pièces foncées, il place les deux pions indiqués et remporte la majorité dans une des zones.

Illus. 3-2 (à droite) : il récupère ses propres pions dans sa réserve et place une tuile foncée dans la zone. Ce faisant, il a conquis une zone stratégique. À présent, il doit remplacer le pion clair ailleurs, probablement à la place d'un de ses pions dans la zone la plus à droite qui n'a pas d'importance pour lui.

