

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CROSS CARTES

à partir de 8 ans
et adultes

A/ REGLE POUR 4 JOUEURS

- 1) ACCESSOIRES - a) Une piste de "cross" avec plaine, montées et descentes.
b) 4 pions-coureurs.
c) Un jeu de 52 cartes spéciales "d'énergie physique".
- 2) BUT DU JEU - Gagner la course.
- 3) MISE EN PLACE - Chacun choisit un coureur. Le donneur, tiré au sort, distribue 13 cartes à chaque joueur. Celui situé à la gauche du donneur entame le jeu. La partie se joue en 2 tours (à la fin du 1er tour, tourner à gauche sur la bretelle qui reprend le circuit dans la montée). 2 tours de piste correspondent à 3 distributions de cartes soit environ 45 minutes de jeu.
- 4) VALEUR DES CARTES - Les 52 cartes qui composent le jeu se divisent en deux catégories :
 - les nombres qui permettent de prendre l'initiative d'avancer à une certaine allure. Il y en a 36, d'une valeur de 2 à 10, de 4 couleurs différentes.
 - les figures qui permettent de "suivre l'allure". Il y en a 16, de couleurs différentes, équivalent aux valet, dame, roi, as d'un jeu de carte. La plus forte carte du jeu est l'as, le roi, la dame et le valet puis les valeurs de 10 à 2.
- 5) MARCHE DU JEU - le premier tour : le 1er à jouer jette une carte. Si elle a une valeur de 2 à 10, elle donne l'allure de la course. Par exemple : 7. Le joueur avance son pion de 7 cases. Le joueur suivant doit fournir une carte de même couleur : soit une figure qui permet de suivre l'allure de 7 cases, soit un autre nombre, toujours de même couleur, plus ou moins fort que 7. Celui qui jette la plus grosse carte dans la couleur demandée gagne la levée et il avance de + 1. MAIS C'EST CELUI QUI PREND LA TETE DE LA COURSE QUI ENTAME LA 2è LEVEE. En cas d'égalité, celui qui vient de gagner le pli a priorité. Sinon, c'est le 1er arrivé à l'emplacement de tête qui a la priorité. Pour cette raison, chacun joue sa carte dans l'ordre qu'il occupe sur la piste, en respectant la même règle : priorité à celui qui a enlevé le pli, puis à celui qui est arrivé en 1er à l'emplacement qui est à égalité. Cette règle est fondamentale à la bonne marche du jeu et à son intérêt. Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il se défausse et avance du nombre indiqué par sa défausse. Il peut "suivre l'allure" s'il défausse une figure, mais ne peut alors prétendre enlever le pli. Ne pas avoir la couleur demandée permet de choisir sa carte mais ôte toute chance de gagner la levée. Pour déterminer leur valeur, les figures suivent la carte qui vient d'être jetée : si le 1er jette un 10 et le 2è un valet par exemple, ce valet vaut 10. Si le 3è lance un 4 et le 4è un roi, ce roi vaut 4. Mais si elle est de la couleur demandée par le 1er, c'est elle qui gagne le pli, ce qui permet d'avancer de $4 + 1 = 5$.
Une exception : si celui qui commence le jeu prend le risque d'entamer d'une figure il se met à la merci de son suivant qui détermine alors la valeur de la figure. Exemple : le 1er joueur jette un valet ; le 2è joueur jette un 3. Le valet vaudra 3. Si le 2è jette également une figure, c'est la 3è carte qui donnera leur valeur aux 2 figures, etc... Si les 4 joueurs lancent une figure, personne ne bouge, sauf celui qui gagne le pli (+1). Deux coureurs ne peuvent occuper le même emplacement. En cas d'empêchement, on reste derrière ! Mais on peut doubler sans problème en traversant l'héxagone occupé.
- 6) LES OBSTACLES - Les cartes de 2 à 10 n'ont pas la même valeur suivant que l'on se trouve en montée (orange sur la piste), en descente (bleu) ou en plaine (vert). La valeur est indiquée sur chaque carte. Exemple : en montée un joueur jette un 10... Il n'avance que de 5 (maximum autorisé en montée).
Précision importante : l'indication portée au bas des cartes (si un adversaire vous suit, il avance de) est valable en plaine et en descente puisqu'en montée il ne faut jamais dépasser 5. A la frontière de 2 zones différentes, pour savoir sur quel terrain on se trouve, il faut considérer la 1ère case sur laquelle on avance. Exemple : un coureur tout en haut de la montée joue comme en descente puisque la 1ère case qu'il parcourt est en descente. S'il part 2 cases avant la descente, tout son parcours est en montée.

Cependant, si un coureur commence son parcours avant la montée, il ne peut avancer que de 5 cases à la fois en montée.

Exemple : un coureur part 2 cases avant la montée et il jette un 9. Il avance de 2 jusqu'au pied de la montée puis de 5 en montée soit 7 en tout. Les 2 autres points sont perdus.

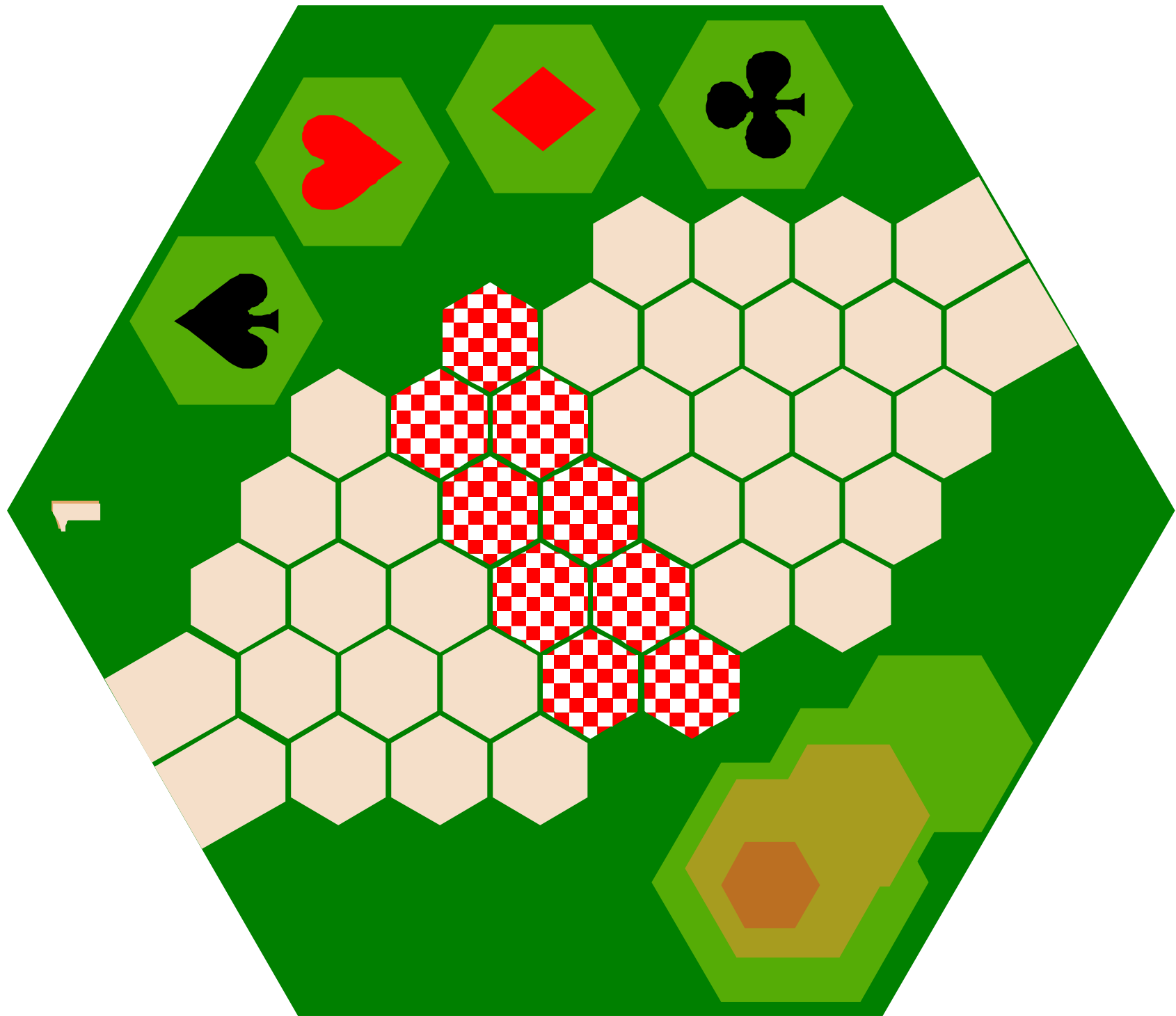
LES FIGURES SUIVENT LA VALEUR DE LA CARTE EN PLAINE. Exemple : le 1er à jouer est en montée. Il jette un 2 bleu qui vaut 4. Tout le monde doit jouer du bleu, s'il en a ! Vous êtes en 2^e position c'est donc à vous de lancer une carte. Or, il vous reste une dernière bleu : un roi. Vous êtes obligé de la lancer, de suivre ce 2 et de n'avancer que de 2, même si vous êtes en montée ou en descente, et même si celui que vous tentez de suivre a avancé de 4 en montée ou de 6 en descente ! A l'inverse, un joueur lance un 10 en montée, il n'avance que de 5. Un autre joueur suit avec une figure ; s'il est en plaine ou en descente, il avance de 10.

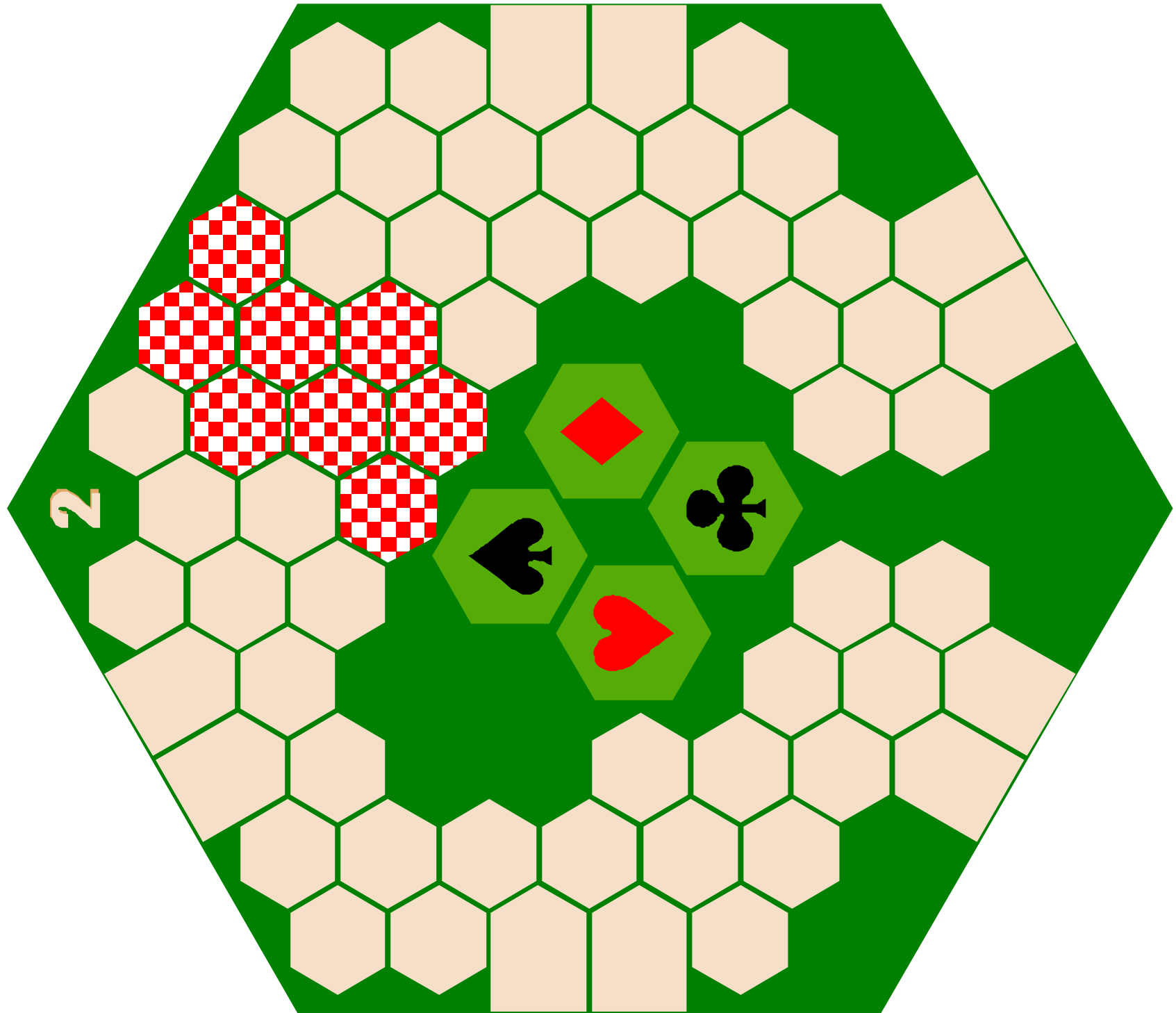
- 7) SPRINT - Quand le coureur de tête "franchit la ligne", il note combien de points il n'a pas utilisé au-delà de l'arrivée. Par exemple : un coureur à 3 cases de l'Arrivée jette un 7 ; il note + 4 puisqu'il n'a utilisé que 3 points sur les 7. En cas d'arrivée serrée (au sprint), c'est celui qui a le plus dépassé la ligne qui gagne. Cette règle permet de maintenir l'intérêt jusqu'à la dernière carte ! Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si le 2^e est à 5 cases de la ligne et qu'il lance un 10, il lui reste + 5 et c'est lui qui gagne. Mais si le 3^e est à 6 cases et qu'il abat un as, et ceci dans la couleur demandée, il suit le 10 et ajoute 1 point de levée. Il se retrouve à égalité avec le 2^e joueur. Dans ce cas, c'est celui qui a emporté la levée qui gagne (celui qui devrait jouer la 1^{ère} carte au tour suivant). De telles arrivées sont fréquentes.
- 8) QUELQUES PRECISIONS - Dès que les 13 plis sont faits, on procède à une 2^e donne puis éventuellement à une 3^e, etc... Le 1er à entamer le jeu reste bien sûr celui qui est en tête.
- 9) TACTIQUE - Vous avez entre les mains " l'énergie physique" dont vous allez pouvoir disposer pour faire la course. A vous de répartir habilement cette force entre plaines, montées et descentes pour prendre la tête au bon moment et gagner le sprint ! Aucune carte n'est faible si elle est bien jouée...

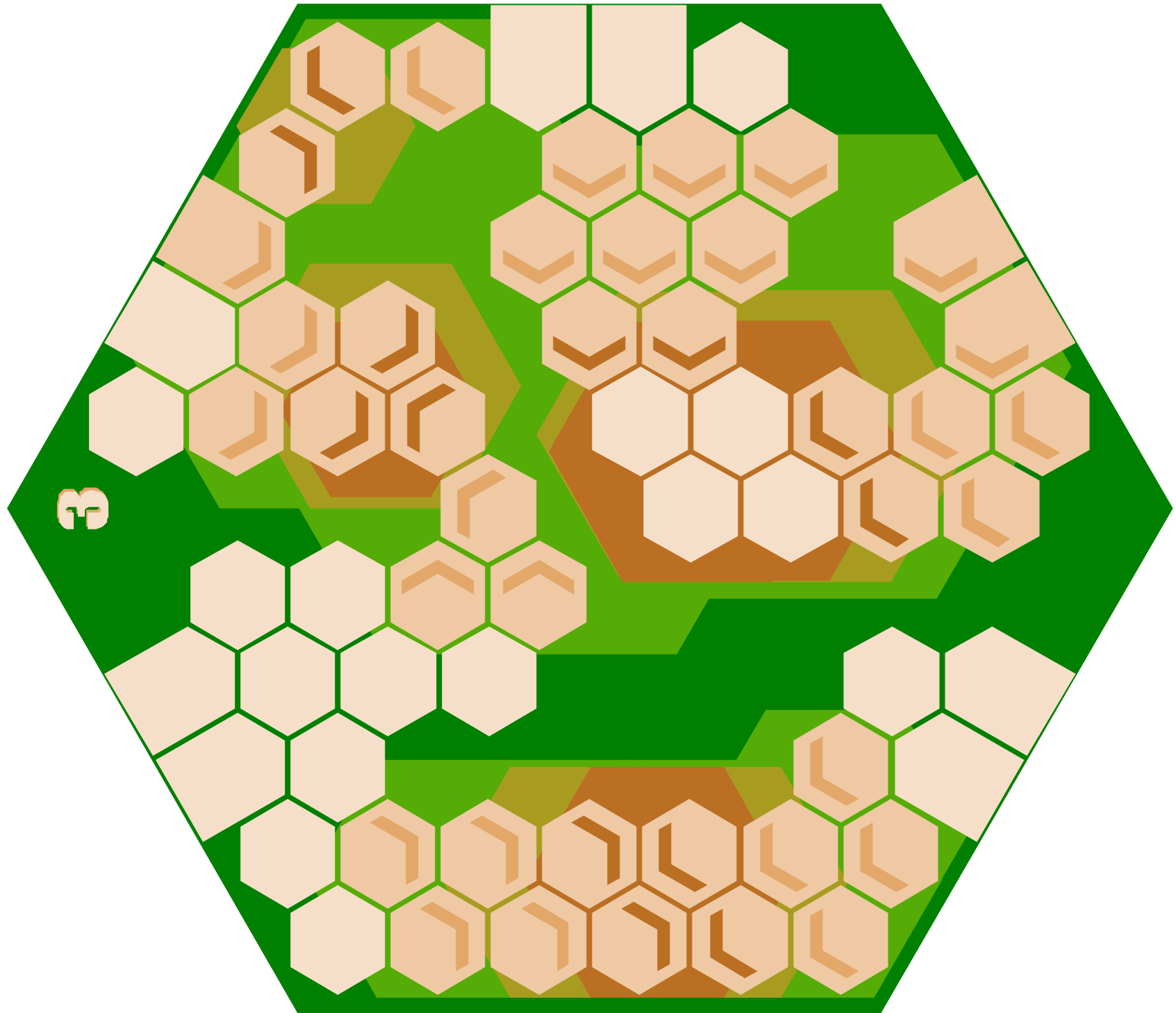
B/ REGLE POUR 2 OU 3 JOUEURS.

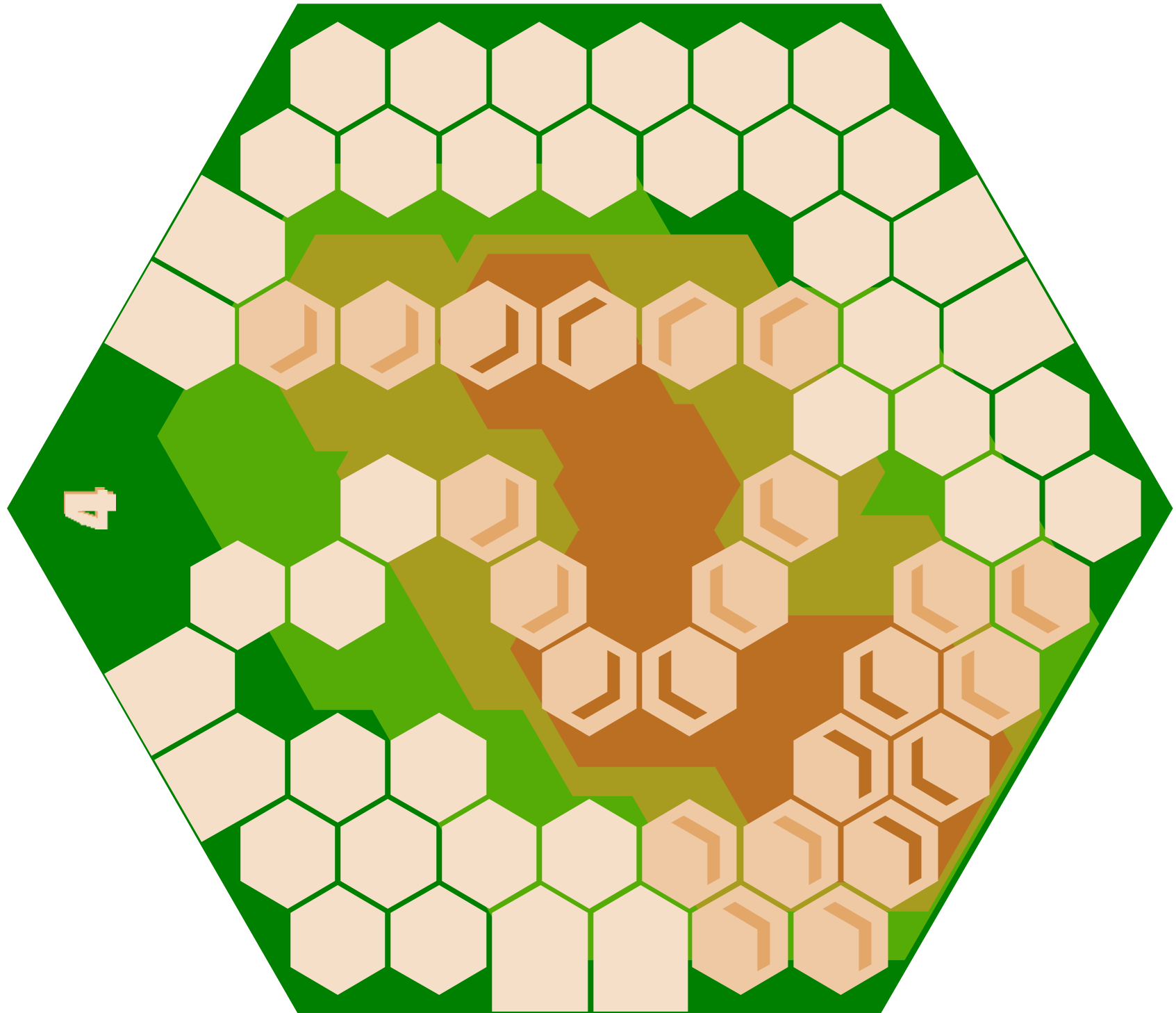
A 3 : on distribue un tas mort qui est retourné. Le mort joue en 4^e lors du 1er tour et c'est le plus mal classé sur la piste qui joue sa carte. A partir du 2^e tour, le mort joue à son tour, suivant la position qu'il occupe sur la piste ; il est joué par le coureur classé dernier au moment d'entamer le pli ou par l'avant-dernier si le mort est dernier. Les 3 joueurs peuvent donc jouer le mort durant la partie, qui est très amusante de cette manière.

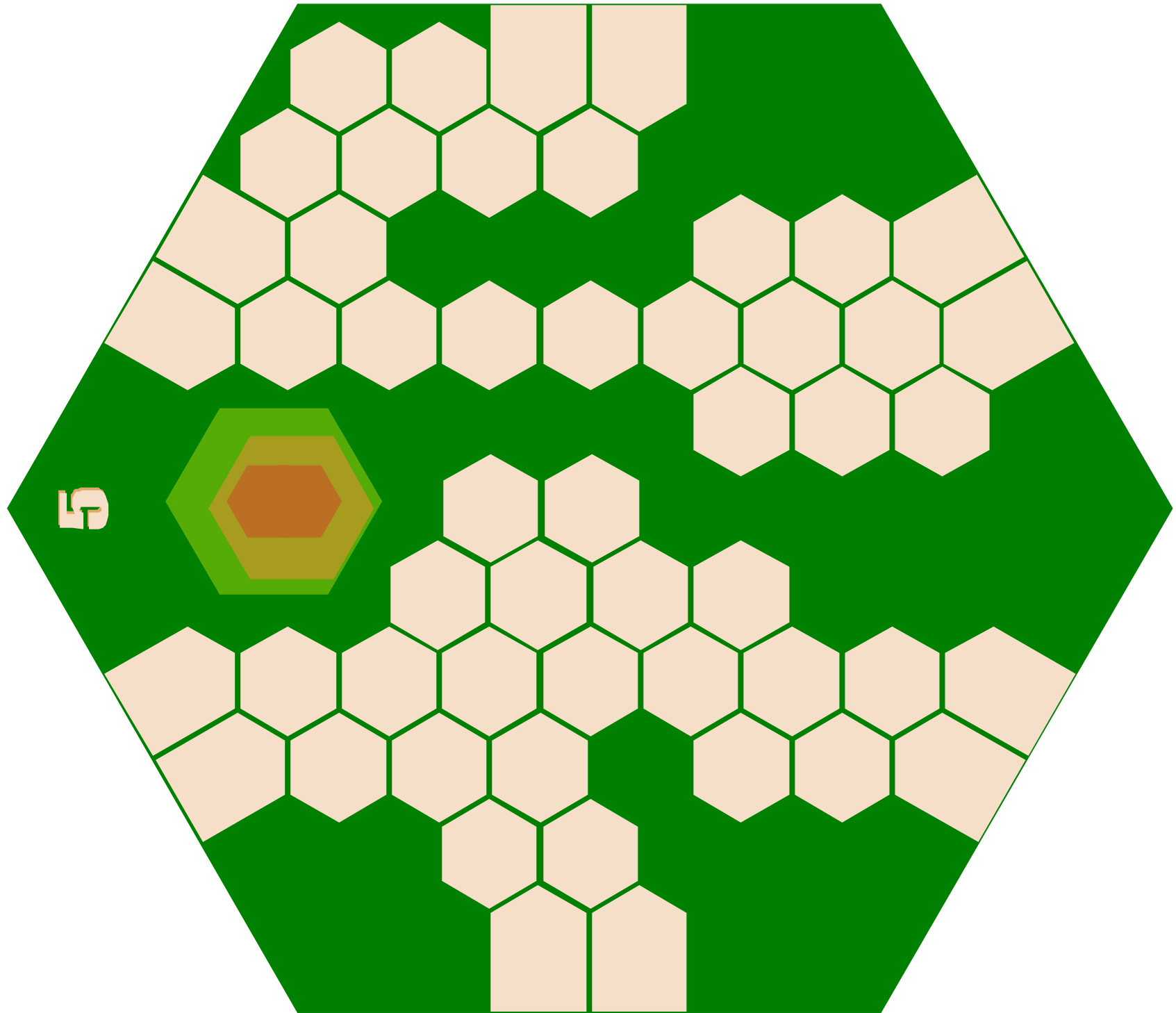
A 2 : on joue chacun avec un tas mort. Il est interdit de mélanger son jeu en main avec le jeu étalé. Il faut gagner avec l'un ou l'autre de ses 2 coureurs.

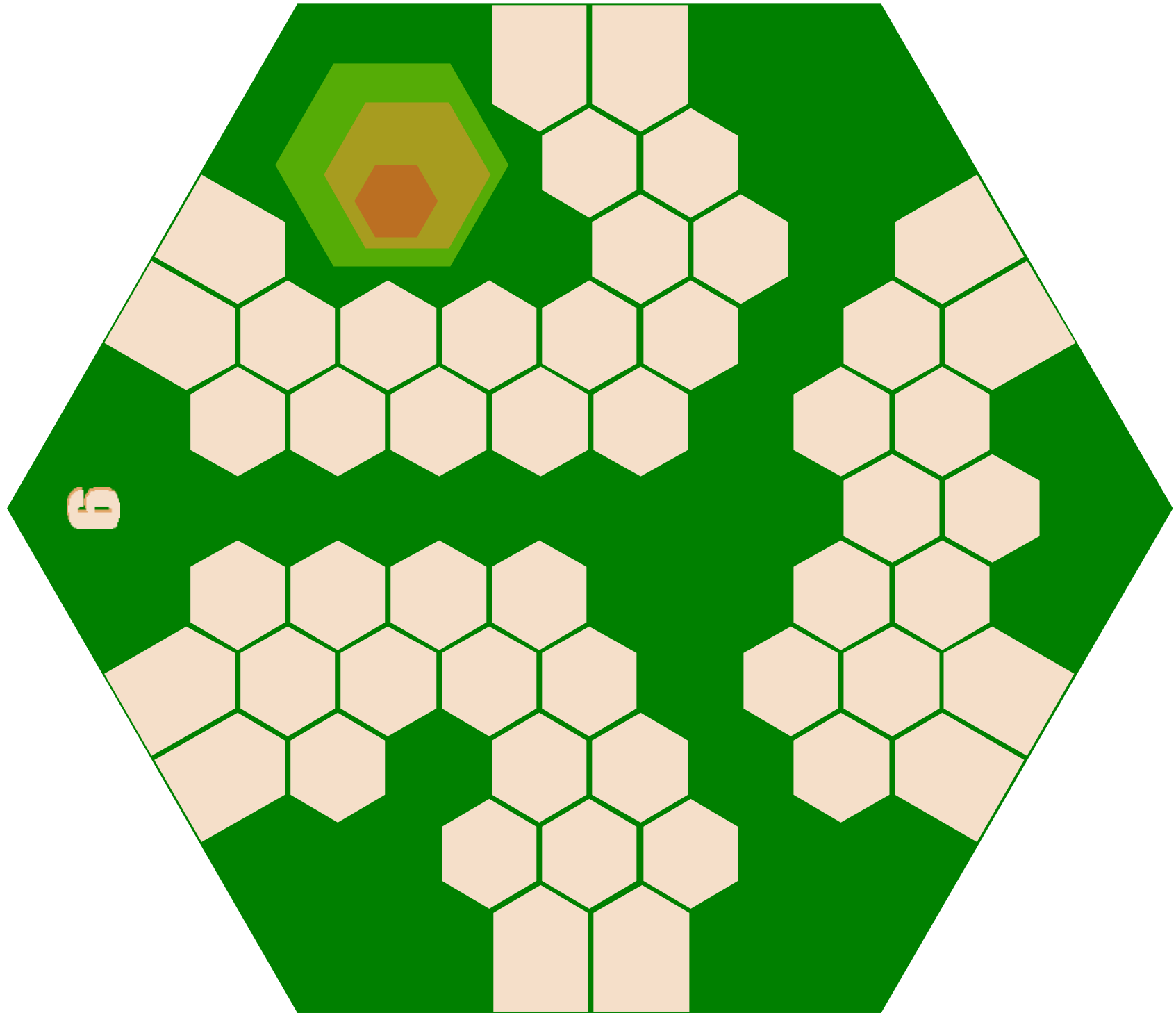


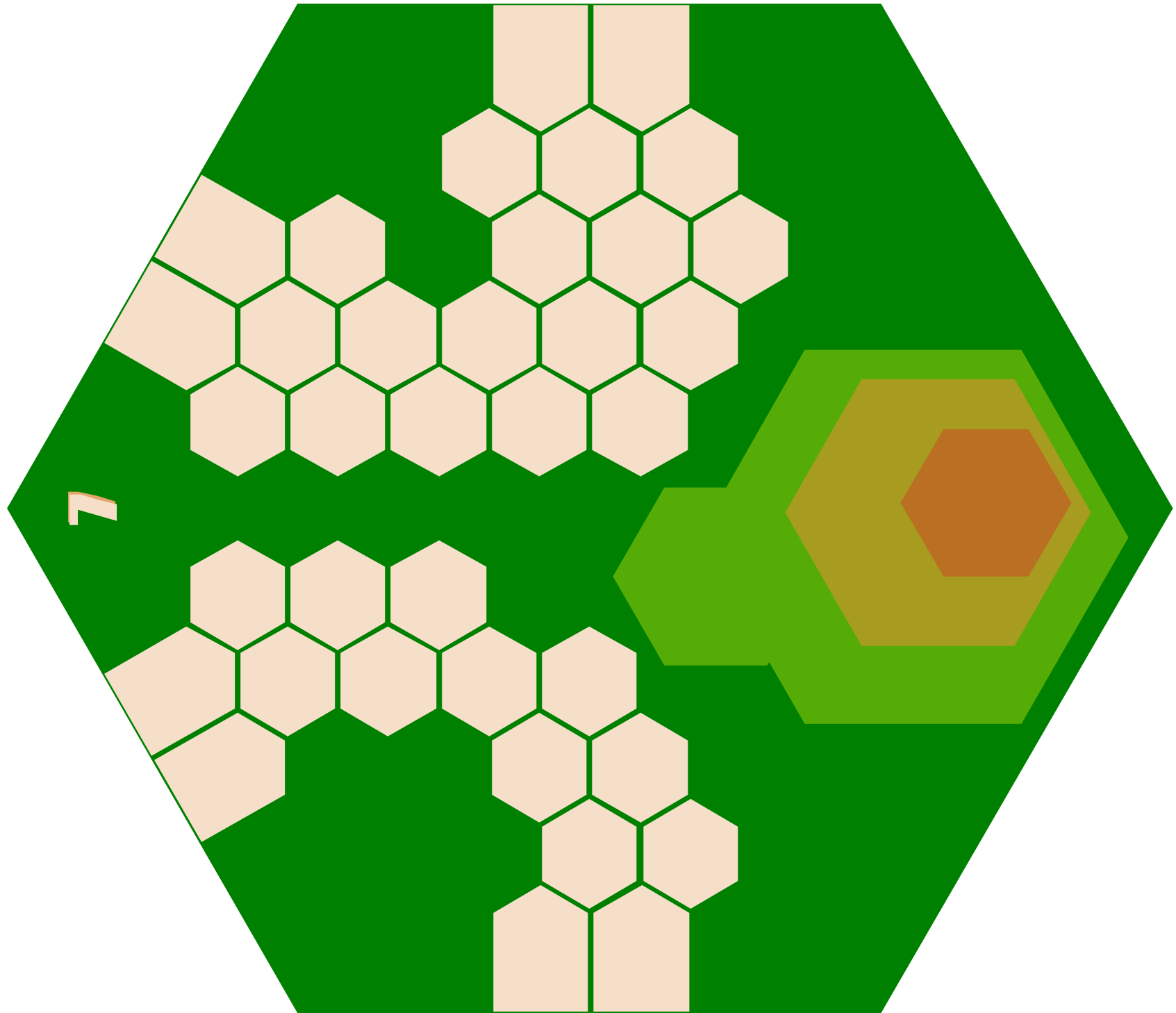




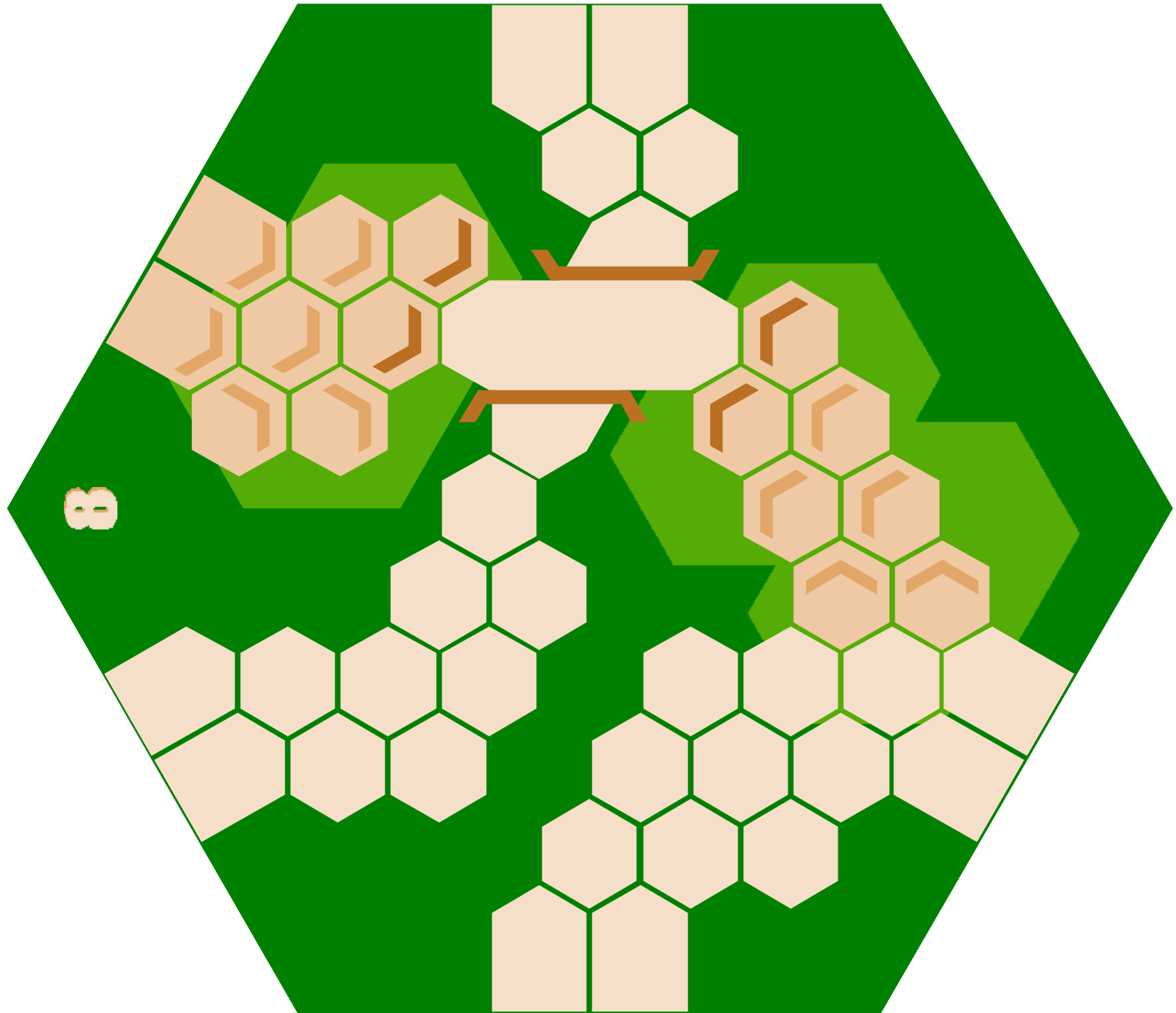


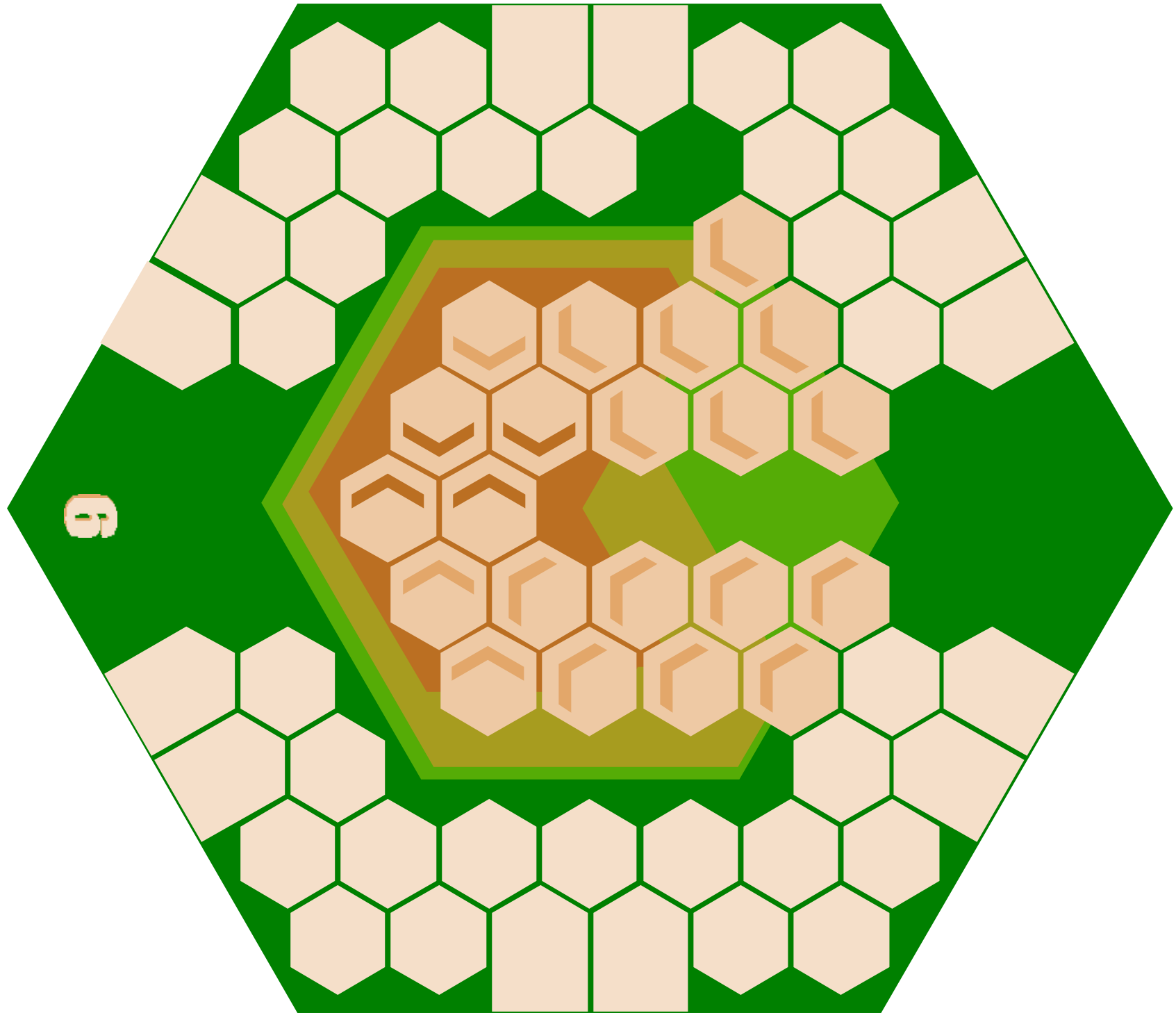


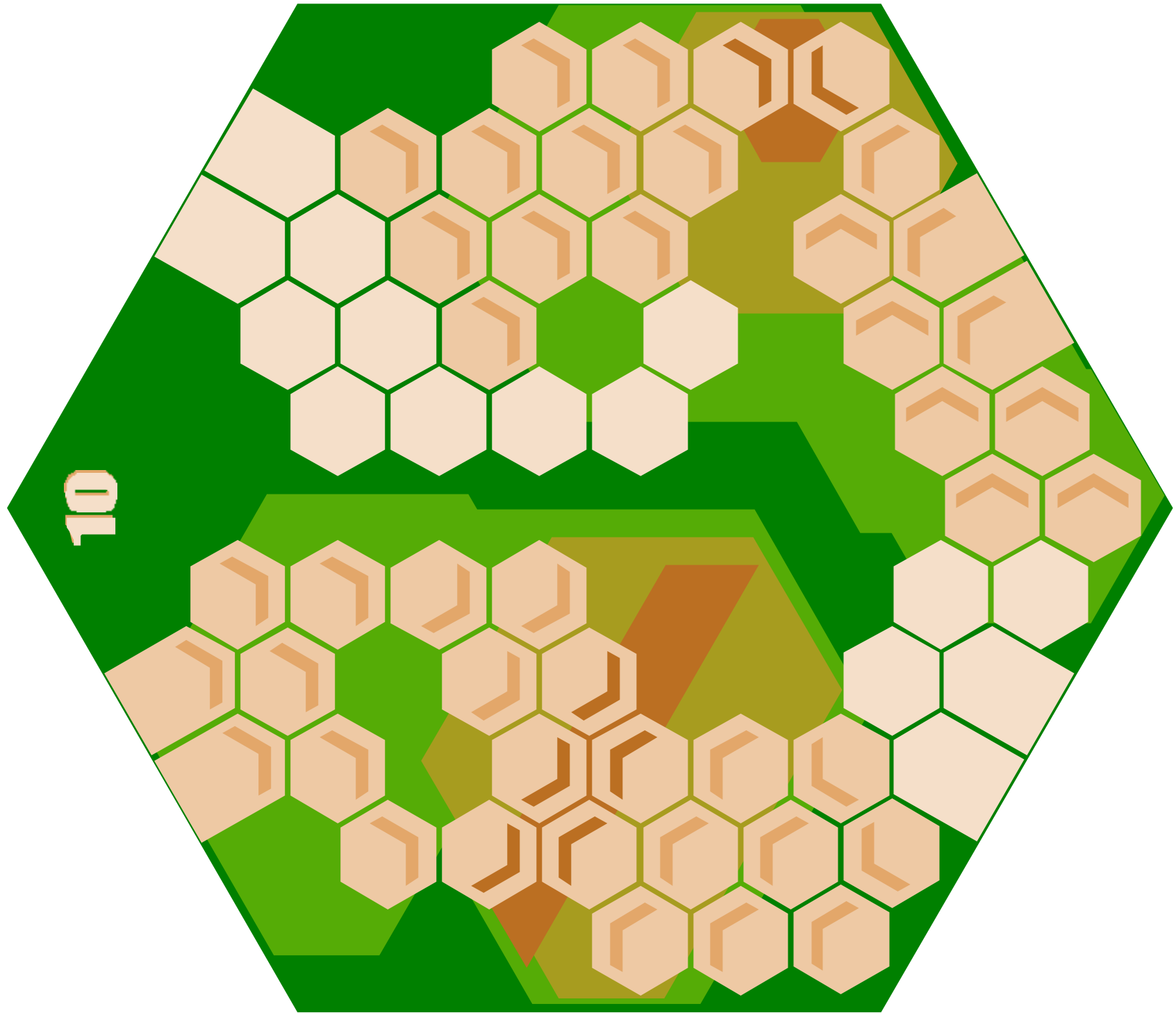


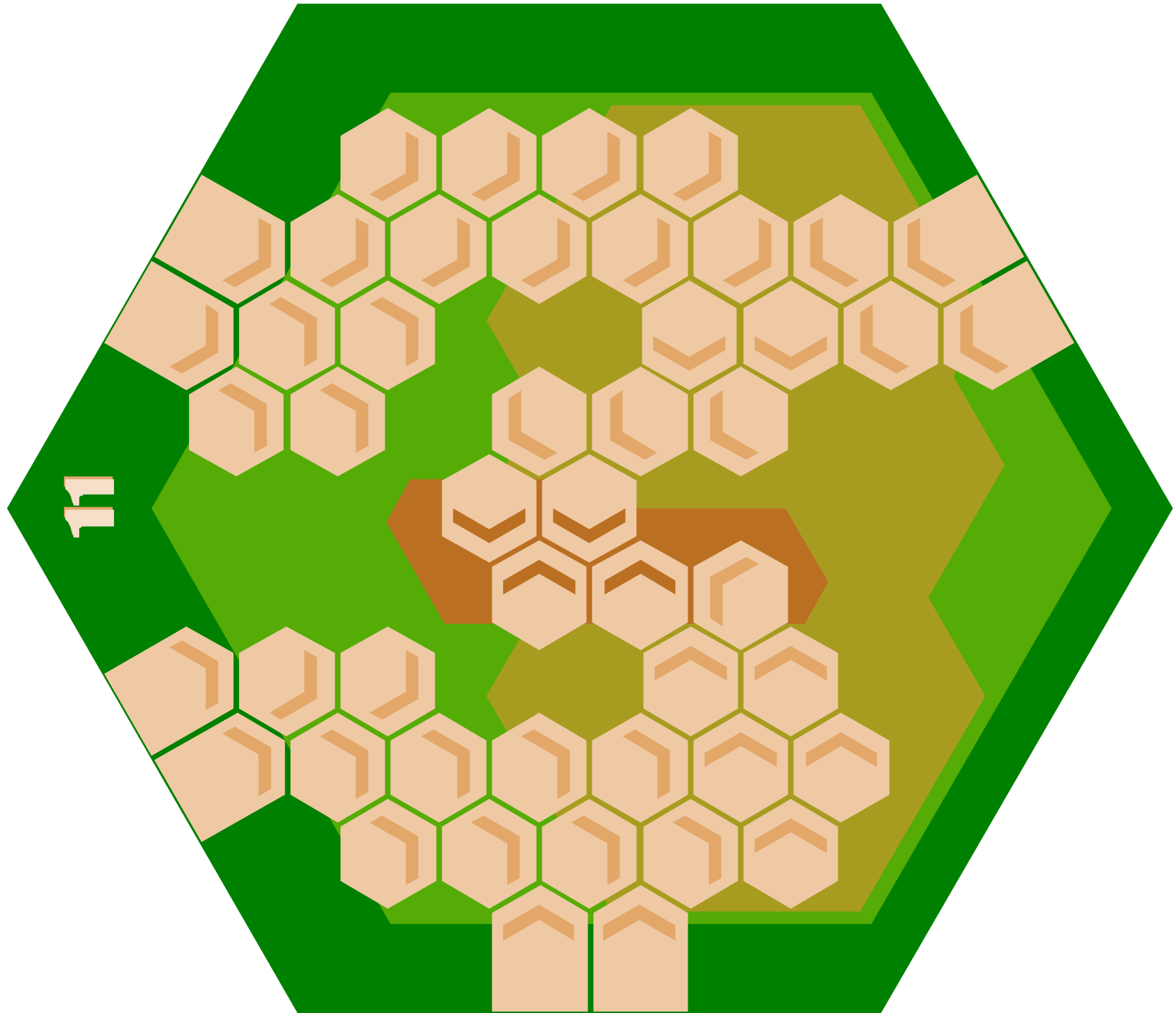


7

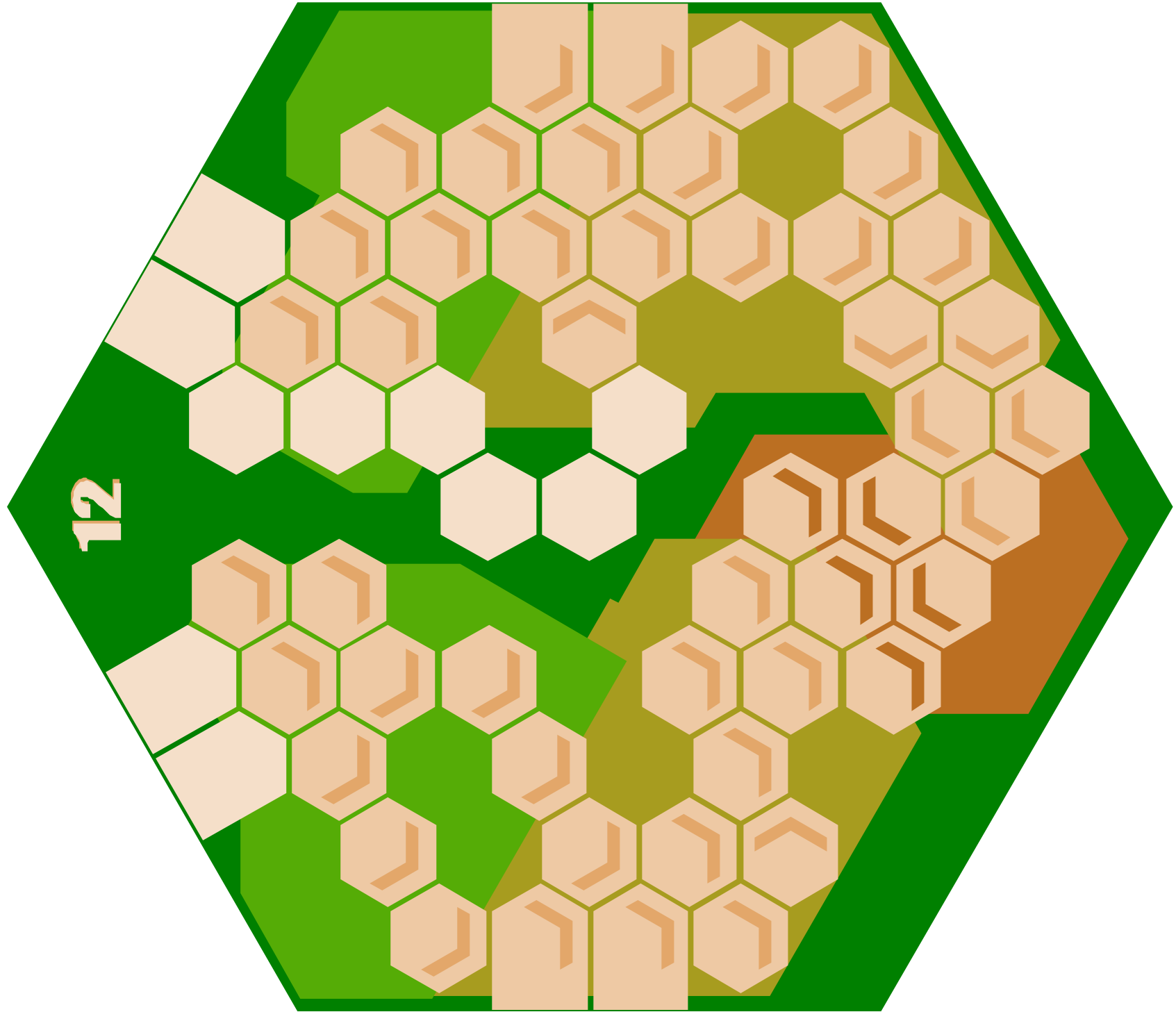




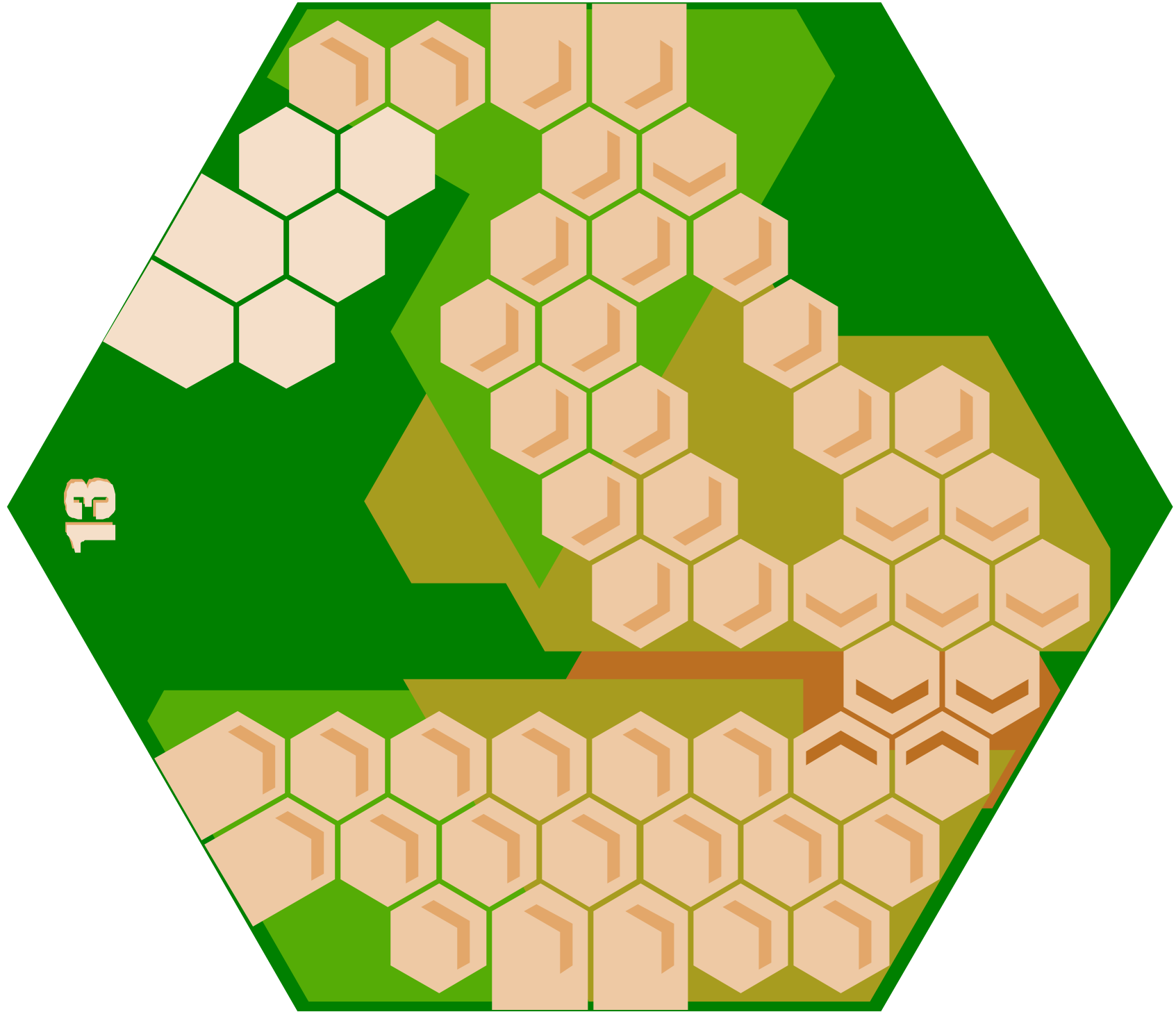




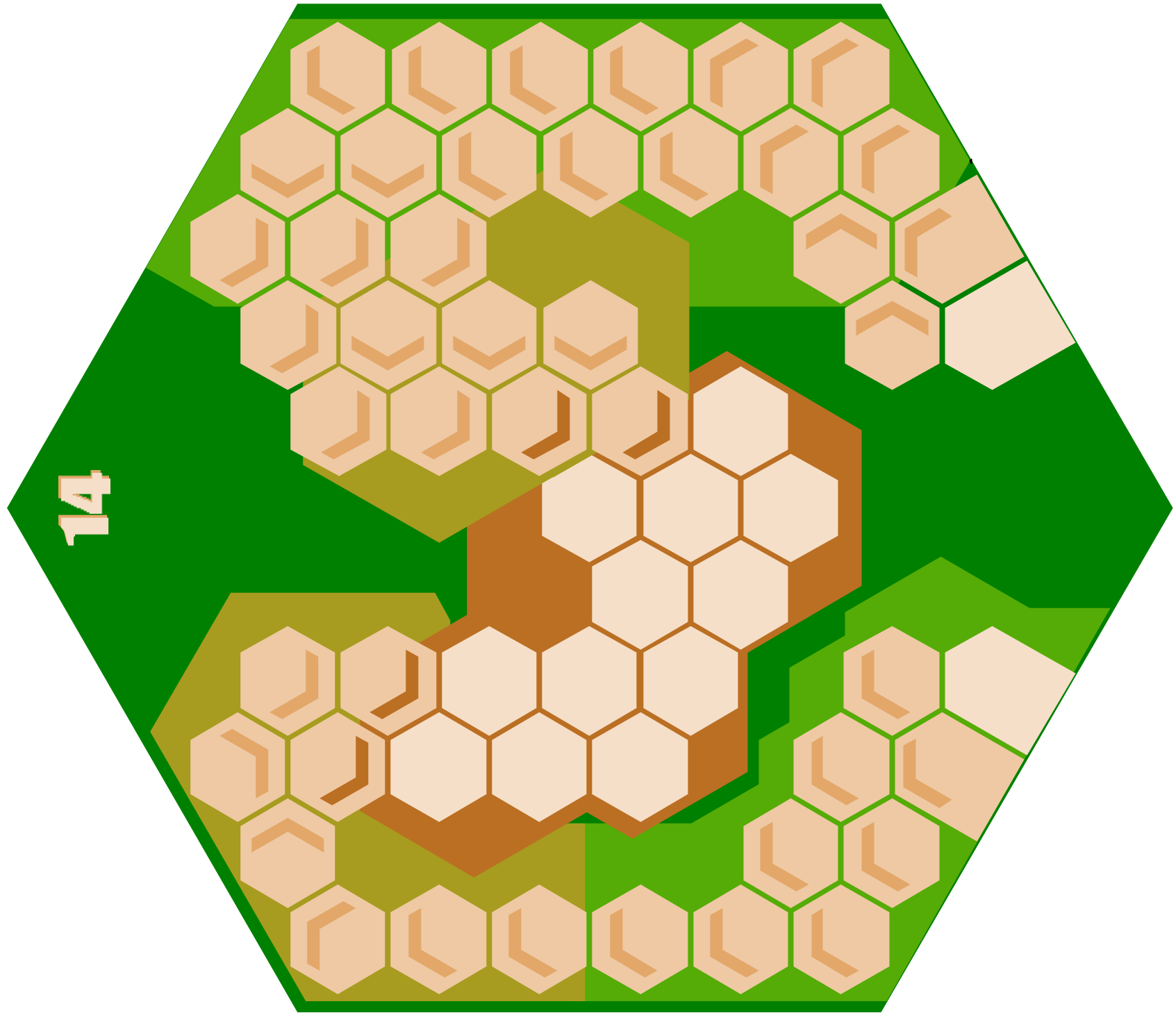
11



12



13



14