

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



CROSSADO



Spielanleitung

Instructions

Règle du jeu

Sommaire

1. Brève description
2. Matériel de jeu
3. Objectif du jeu
4. Préparation
5. Déroulement du jeu
 - 5.1. Pose des radeaux
 - 5.2. Déplacements
 - 5.3. Obtenir "1" ou "6"
6. Fin du jeu

1. Brève description

CROSSADO est un jeu de divertissement pour 2 à 4 joueurs. Le but de ce jeu est de faire traverser ses pions au sec au-dessus d'une rivière déchaînée.

À cet effet, on construit une connexion de radeaux sur la rivière, car la rivière ne peut pas être traversée autrement.

En début de jeu, les joueurs placent à tour de rôle tous leurs radeaux sur lesquels se déplaceront indifféremment leurs pions dans un deuxième temps.

Chaque joueur lance les dés et déplace un de ses pions sur les radeaux en fonction du nombre obtenu.

Si un joueur obtient un "1" ou un "6", il peut déplacer n'importe quel radeau. Cela lui permet de détruire les connexions des adversaires et d'en créer de nouvelles pour lui-même. Le jeu se termine dès qu'un joueur a ramené tous ses pions de l'autre côté de la rivière, sur son île de destination.

2. Matériel de jeu

- 1 tablier de jeu
- 16 pions (4 de chaque couleur)
- 20 radeaux
- 1 dé
- 1 règle du jeu



20 Radeaux

3. Objectif du jeu

Le but du jeu est d'être le 1^{er} à atteindre avec ses 4 pions la zone cible diagonalement opposée à sa zone de départ. Voir Fig.1.

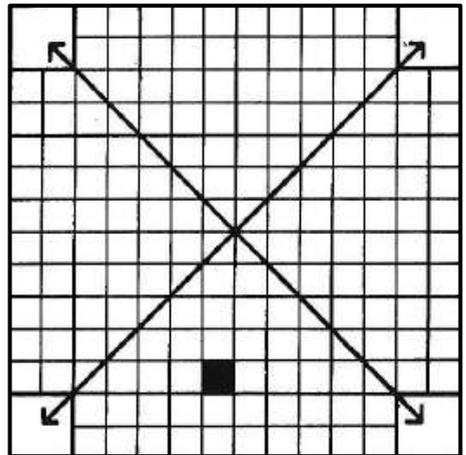
4. Préparation

Chaque joueur reçoit 4 pions d'une couleur, qu'il place sur l'île de départ de la même couleur. Son île cible est celle qui lui est opposée en diagonale. Chaque joueur reçoit des radeaux en fonction du nombre de joueurs :

- À 4 joueurs : 5 radeaux chacun
- À 3 joueurs : 6 radeaux chacun
- À 2 joueurs : 9 radeaux chacun

Ensuite, on choisit le premier joueur – *celui qui obtient, avec le dé le score le plus élevé commence.*

Figure 1 1Radeau = 3 cases



Départ

1 case

5. Déroulement du jeu

En début de partie, les joueurs placent à tour de rôle les radeaux sur le tablier jusqu'à épuisement de leur stock.

Dès que tous les radeaux ont été posés, la deuxième phase du jeu commence.

Chaque joueur effectue un lancer de dé et déplace 1 de ses pions du nombre de cases obtenu. Les pions ne peuvent se déplacer que sur les radeaux.

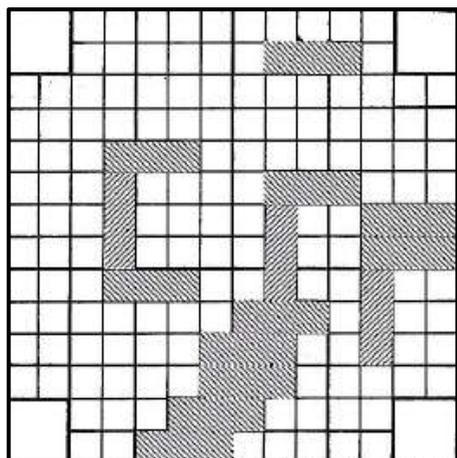


Figure 2

Les radeaux peuvent être posés en isolé ou connectés à d'autres.

5.1. Pose des radeaux

Un radeau recouvre 3 cases. Les radeaux doivent toujours être placés exactement sur les cases, dans n'importe quel ordre, mais à l'intérieur du quadrillage.

Le 1^{er} joueur commence, puis le tour passe aux autres joueurs dans le sens horaire.

Les joueurs doivent strictement respecter les règles de pose ci-après : Voir Fig. 2 à 4.

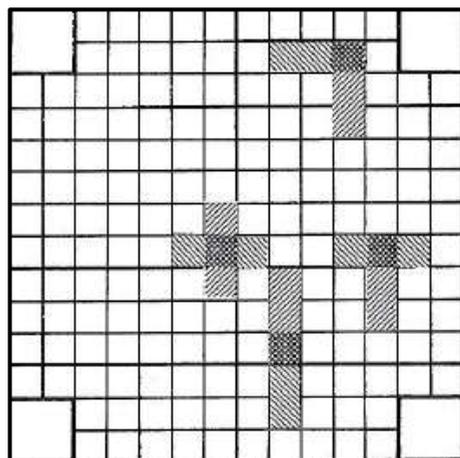


Figure 3

Les radeaux ne peuvent pas se recouvrir, même partiellement.

Conseils stratégiques

Jeu et stratégie n° 44 – p. 17

oOo

À la pose des radeaux, 2 options sont possibles :

- Se construire un chemin le plus achevé possible, en mettant bout à bout le plus de radeaux, mais il sera d'autant plus fragile, car si un seul radeau est déplacé, le chemin est coupé ;

- bâtir un chemin solide, en doublant tous les points de passage, qui puisse résister au vol de radeaux. Il sera également intéressant d'utiliser la règle interdisant les superpositions de radeaux pour gêner l'adversaire dans sa pose.

Lors des déplacements, il faudra éviter de se retrouver coincé sur des radeaux solitaires. L'intérêt du "6" qui permet de déplacer un radeau et un pion est très important. Il pourra être profitable d'utiliser la formation en "tortue", chère aux Romains.

L'arrivée dans l'île de destination nécessite une préparation. Pour accroître vos chances de réussite au jet de dé en fin de parcours, votre intérêt est de placer côte à côte 2 radeaux au moins, permettant l'accès à l'île par plusieurs trajets d'une ou plusieurs cases.

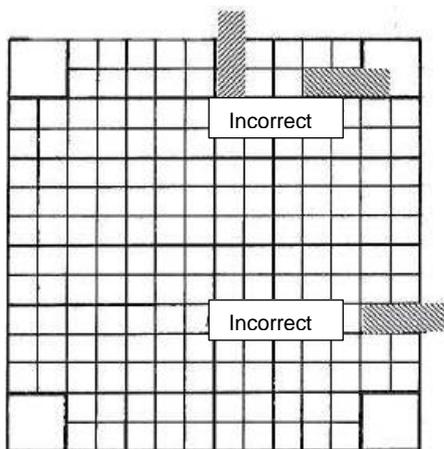


Figure 4

Un radeau ne doit pas dépasser le bord du plateau ou couvrir les cases de départ et de destination.

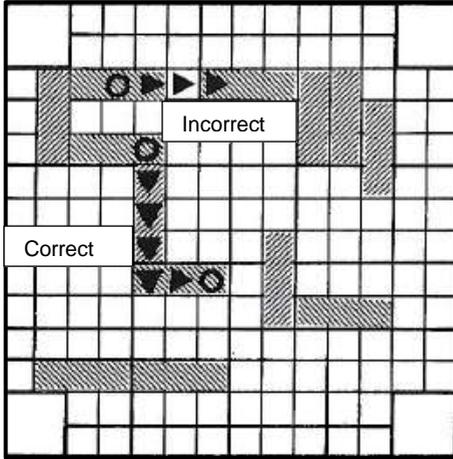
5.2. Déplacements

Les pions sont déplacés après que tous les radeaux sont posés. Les pions ne peuvent traverser que sur les radeaux.

Le 1^{er} joueur effectue un lancer de dé et déplace 1 de ses pions du nombre obtenu. Puis c'est au tour du joueur suivant. Un joueur ne peut déplacer qu'1 pion à chaque tour.

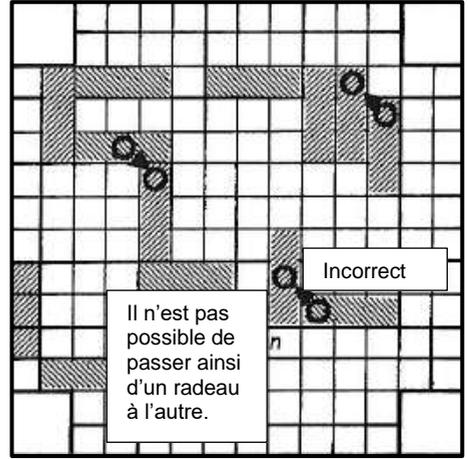
Un pion peut en sauter d'autres, quelle que soit leur couleur, à raison d'1 case à la fois ; il ne peut pas s'arrêter sur la même case (il n'est autorisé qu'1 pion par case). Les cases sautées entrent dans le décompte.

Figure 5



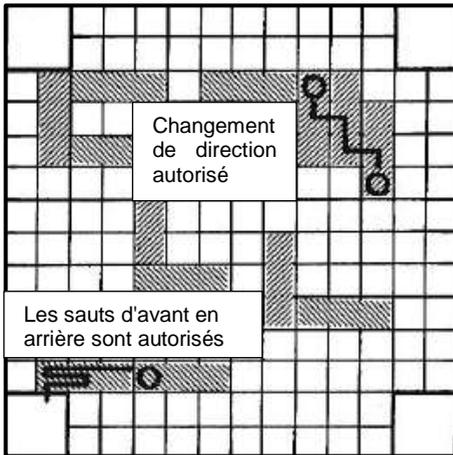
Un pion peut se déplacer de radeau en radeau si une connexion directe est établie.

Figure 6



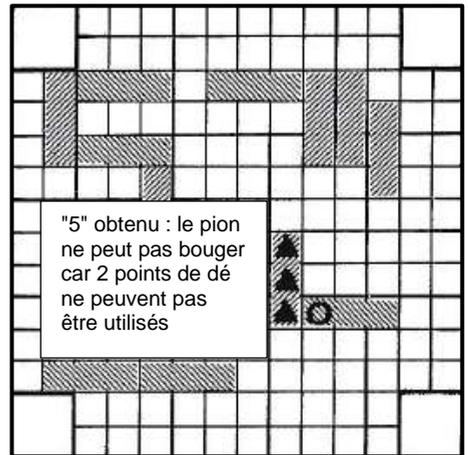
Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.

Figure 7



Un pion peut changer de direction et revenir sur ses pas. Mais il ne peut pas sauter 2 cases à la fois !

Figure 8



Un pion doit se déplacer de la totalité des points obtenus. Si c'est impossible, il ne bouge pas.

Un joueur qui ne peut effectuer la totalité d'un déplacement avec au moins 1 de ses pions a la possibilité de lancer le dé. Il peut effectuer 3 lancers pour essayer de marquer un "1" ou un "6".

S'il n'y parvient pas, il perd son tour et passe le dé au joueur suivant.

5.3. Obtenir "1" ou "6"

Si un joueur obtient un "1" ou un "6", il peut retirer n'importe quel radeau et le placer ailleurs avant de déplacer un pion. (En respectant les règles de 5.1.) Le joueur peut ainsi détruire les connexions entre les pions adverses et en établir entre les siens.

Un joueur qui a obtenu un "6" à son lancer et qui ne peut pas utiliser les points pour un déplacement peut toujours déplacer un radeau ; mais il ne peut pas déplacer un pion même si cela devient possible.

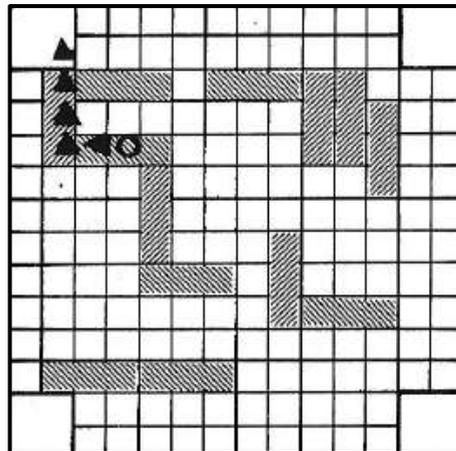
Attention : Un radeau ne peut être déplacé que s'il n'y a aucun pion dessus – de quelque couleur qu'il soit (NdT.)

6. Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur a amené ses 4 pions sur son île de destination.

Il doit obtenir à chaque fois le chiffre exact pour aboutir dans la case, sinon les pions restent sur place.

Figure 9



Le joueur ne peut entrer sur la case de destination que s'il obtient un "5".



Buchholz Verlag

für Spiele und Freizeit

Bütchorn KG

Am Boksberg 2

3203 Sarstedt

Telefon (0 50 66) 56 75

Telex: 9 271 142



Buchholz Verlag

für Spiele und Freizeit

Bütehorn KG

Am Boksberg 2

3203 Sarstedt

Telefon (05066) 5675

Telex: 927142

CROSSADO



Spielanleitung

Instructions

Règle du jeu

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung
2. Ausstattung des Spiels
3. Ziel des Spiels
4. Vorbereitung des Spiels
5. Das Spiel
 - 5.1. Setzen der Stege
 - 5.2. Ziehen der Spielsteine
 - 5.3. Würfeln einer „1“ oder einer „6“
6. Ende des Spiels

1. Kurzbeschreibung

Crossado ist ein Unterhaltungsspiel für 2–4 Personen. Bei diesem Spiel geht es darum, seine Spielsteine trockenen Fußes über den reißenden Fluß zu bringen.

Zu diesem Zweck muß eine Verbindung aus Stegen über den Fluß gebaut werden, denn der Fluß darf nur auf diesen Stegen überquert werden.

Zunächst setzen die Spieler der Reihe nach alle ihre Stege auf die Felder des Spielplanes. 1 Steg bedeckt genau 3 Felder.

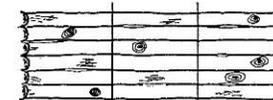
Wenn alle Stege gesetzt sind, dürfen die Spielsteine gezogen werden.

Jeder Spieler würfelt und bewegt einen seiner Spielsteine entsprechend der gewürfelten Augenzahl.

Würfelt ein Spieler eine „1“ oder eine „6“, so darf er einen beliebigen Steg versetzen. Dadurch kann er die Verbindungen der Gegenspieler zerstören und sich selbst neue Verbindungen bauen. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Spielsteine über den Fluß in sein Zielfeld gebracht hat.

2. Ausstattung des Spiels

- 1 Spielfeld
- 16 Spielsteine (4 pro Farbe)
- 20 Stege
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



20 Stege

3. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit seinen 4 Spielsteinen als Erster das diagonal gegenüberliegende Zielfeld zu erreichen.

S. Abb. 1.

4. Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält vier Spielsteine einer Farbe, die er auf das Startfeld der gleichen Farbe stellt. Sein Zielfeld liegt immer diagonal gegenüber.

Jeder Spieler erhält Stege wie folgt:

Bei 4 Spielern je 5 Stege

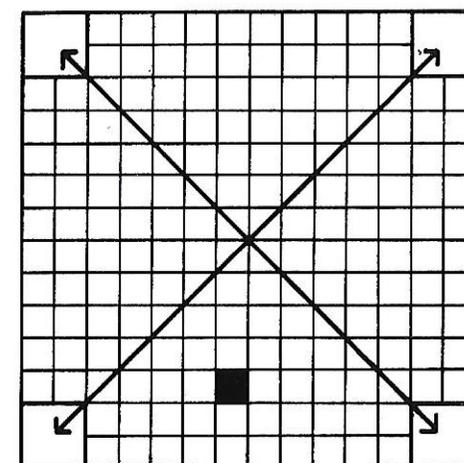
Bei 3 Spielern je 6 Stege

Bei 2 Spielern je 9 Stege

Dann wird ein Startspieler ermittelt.

Abb. 1

3 Felder = 1 Steg



Startfeld

1 Feld

5. Das Spiel

Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler alle Stege auf das Spielfeld.

Sobald alle Stege gesetzt sind, folgt die zweite Spielphase. Jeder Spieler würfelt einmal und bewegt einen seiner Spielsteine entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Spielsteine dürfen sich nur auf Stegen bewegen.

5.1. Setzen der Stege

Ein Steg hat die Größe von 3 Spielfeldern; Stege müssen immer genau passend auf diese Felder gesetzt werden.

Jeder Spieler setzt alle seine Stege in beliebiger Anordnung auf das Spielfeld. Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Dabei sind folgende Einschränkungen zu beachten:

S. Abb. 2–4.

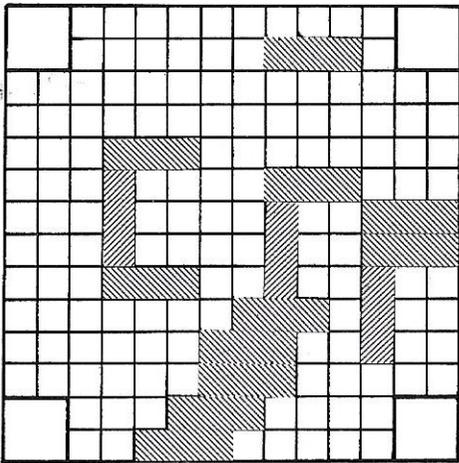


Abb. 2

Stege können einzeln gesetzt werden oder direkt an andere Stege anschließen.

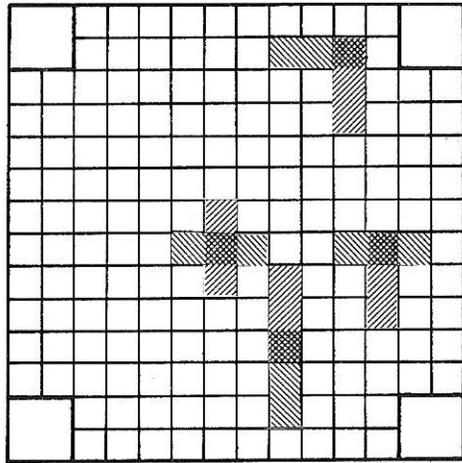
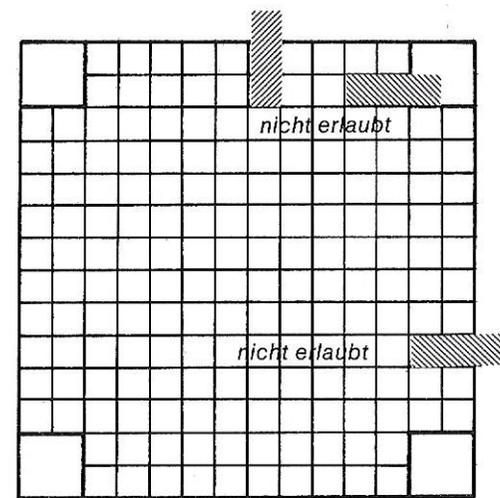


Abb. 3

Kein Steg darf andere Stege teilweise oder ganz bedecken oder überkreuzen.



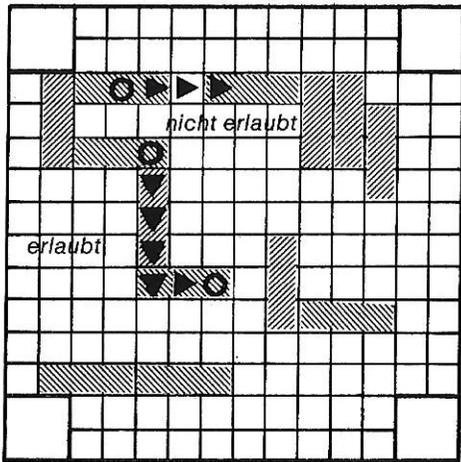
Kein Steg darf über den Spielfeldrand hinausragen. Die farbigen Start- bzw. Zielfelder dürfen nicht von den Stegen bedeckt werden.

5.2. Ziehen der Spielsteine

Sobald alle Stege gesetzt sind, dürfen die Spielsteine bewegt werden.

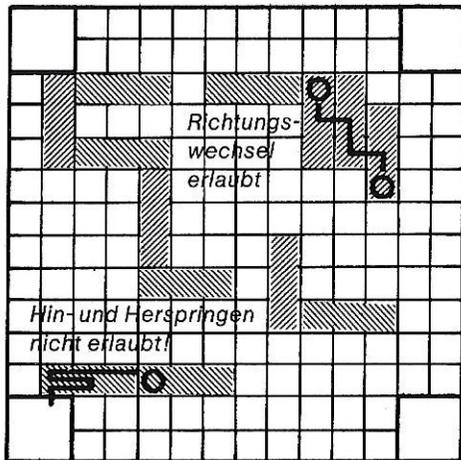
Der Startspieler würfelt und zieht entsprechend seiner Würfelaußen eine seiner Steine vor. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Pro Spielrunde darf ein Spieler nur einen Stein bewegen. Die Spielsteine dürfen das Spielfeld nur auf Stegen überqueren. Andere Spielsteine dürfen übersprungen werden. Schlagen von anderen Spielsteinen ist nicht möglich. Auf einem Feld darf immer nur ein Spielstein pro Farbe stehen.

Abb. 5



Dabei muß folgendes beachtet werden:
Von Steg zu Steg darf man übersetzen, wenn
ein direkter Anschluß vorhanden ist.

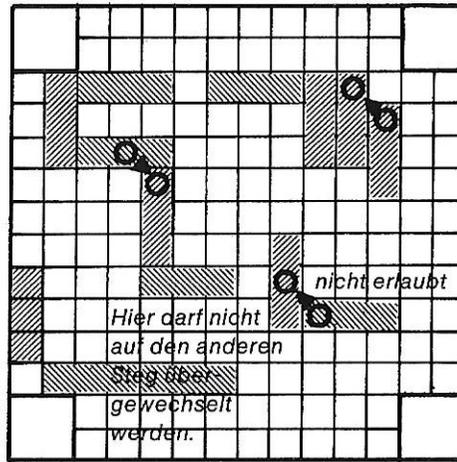
Abb. 7



Während eines Zuges darf die Richtung ge-
wechselt werden (nach rechts, nach links,
geradeaus, auch mehrfach).

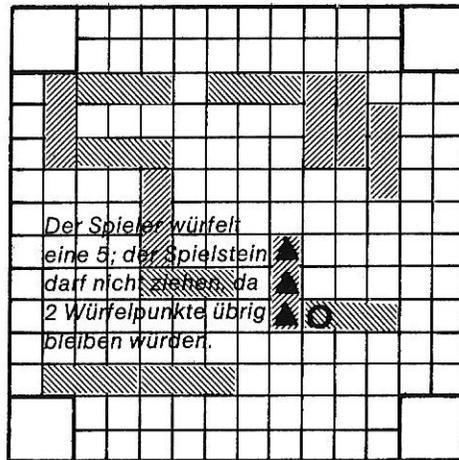
Aber: Hin- und Herspringen auf 2 Feldern
ist nicht erlaubt!

Abb. 6



Diagonal ziehen ist nicht erlaubt.

Abb. 8



Alle Züge müssen vollständig ausgeführt
werden – ohne Rest. Wenn ein Zug an einer
Lücke zwischen Stegen abgebrochen wer-
den müßte, darf dieser Zug gar nicht erst
begonnen werden.

Ein Spieler, der mit keinem
seiner Spielsteine einen Zug
komplett ausführen kann, darf
dreimal würfeln, um eventuell
eine „1“ oder eine „6“ zu er-
zielen.

Schafft er das nicht, so muß
der Spieler auf das Ziehen
eines Spielsteines verzichten;
es folgt dann der nächste
Spieler – mit Würfeln.

5.3. Würfeln einer „1“ oder einer „6“

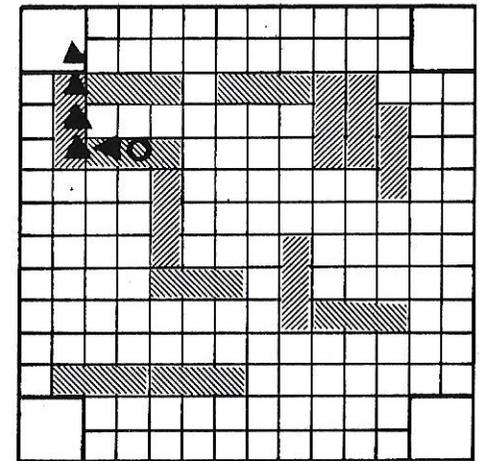
Würfelt ein Spieler eine „1“
oder eine „6“, so darf er vor
dem Bewegen eines Spiel-
steines einen beliebigen Steg
wegnehmen und an eine an-
dere Stelle legen. (Regeln von
5.1. sind aber zu beachten.)
Der Spieler hat dadurch die
Möglichkeit, Verbindungen
der Gegenspieler zu zer-
stören und sich selbst eine
Verbindung zu bauen; mög-
lichst aber nur sich selbst.

Ein Spieler, der eine „6“ wür-
felt, und der nicht alle 6 Wür-
felaugen ziehen kann, darf
trotzdem seinen Steg verset-
zen; auf die Bewegung eines
Spielsteines muß er verzichten.

6. Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der
erste Spieler alle seine 4 Spiel-
steine in sein Zielfeld gebracht
hat. Ein Spielstein darf das
Zielfeld immer nur mit dem
letzten Würfelpunkt erreichen;
das heißt, die gewürfelte
Augenzahl muß mit Betreten
des Zielfeldes komplett auf-
gebraucht sein.

Abb. 9



Der Spieler kann das Zielfeld nur betreten,
wenn er eine „5“ würfelt.

