

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



CROSSTRACK

Contenu:

1 plateau de jeu, 24 pièces octogonales (4 sets de 6 formes différentes)

But du jeu

Être le premier à faire une route sans interruption d'un côté du plateau de jeu jusqu'à l'autre côté.

Remarque : Il n'est pas nécessaire que le joueur fait savoir la direction de sa route, jusqu'à ce que la dernière pièce soit placée. Voir exemple. Les itinéraires gagnants sont de "A" à "C" ou de "B" à "D", indépendant de la place des joueurs.

Pour gagner

Faites une route sans interruption de n'importe quel des 4 terminaux "A" à n'importe quel des 4 terminaux "C", OU faites une route sans interruption de n'importe quel des 4 terminaux "B" à n'importe quel des 4 terminaux "D". La route doit être exacte c'est-à-dire la route doit toucher les 2 terminaux. Voir exemple.

Remarque : Routes de "A" à "B" et de "B" à "C", etc. ne sont pas des routes gagnantes.

Règles de jeu pour 2 joueurs

Chaque joueur joue avec 12 pièces (2 sets de 6 formes différentes). Par exemple : 1 joueur joue avec 6 pièces rouges et 6 pièces jaunes, et l'autre joueurs joue avec 6 pièces bleues et 6 pièces vertes.

On désigne qui commence la partie. Au jeu suivant, ce sera le perdant de la dernière partie qui pourra commencer.

Le jeu commence avec un plateau de jeu vide (enlevez donc toutes les pièces du plateau). Les joueurs jouent chacun à leur tour.

Trois règles de base

A chaque tour, un joueur peut faire une seule action parmi les 3 actions suivantes possibles

1. soit placer une nouvelle pièce, sur une case vide du plateau de jeu.
2. soit tourner une des pièces qui se trouve déjà sur le plateau, dans une des huit directions possibles, mais la pièce doit rester sur le même endroit.
3. soit déplacer une des pièces déjà sur le plateau de jeu vers une autre case libre (cette pièce peut aussi être tournée dans une des huit directions possibles)

Remarque : la ligne blanche marquée sur chaque pièce peut servir pour chaque joueur. Seulement tourner les pièces reste propre au joueur.

Règles de jeu pour 3 joueurs

Le jeu commence avec un plateau de jeu vide (enlevez donc toutes les pièces du plateau). Chaque joueur sélectionne un set de 6 pièces de la même couleur. Le quatrième set reste à part et pourra être utilisé par tous les joueurs à condition que : chacune de ces pièces qui vient d'être joué par un joueur ne peut pas être déplacé par le joueur suivant. Il faut attendre un tour entier, donc après que les trois joueurs ont joué.

Remarque : cela veut dire que le premier qui pourra jouer cette pièce est celui qui l'a placée.

Les trois règles de base restent également valables comme dans un jeu à 2 joueurs (voir ci-dessus : Trois règles de bases)

Règles de jeu pour 4 joueurs

1. le plateau de jeu doit être vide.
2. ce jeu se joue en 2 équipes de chacune 2 joueurs (donc pas 4 joueurs individuels)
3. les joueurs choisissent leur partenaire.
4. chaque joueur sélectionne un assortiment de 6 pièces de la même couleur.
5. les 2 joueurs de la même équipe prennent place face-à-face, afin que le tour varie entre les équipes (dans le sens des aiguilles de l'horloge).
6. On désigne qui commence la partie et on joue en tenant compte des règles de base, comme à 2 joueurs.
7. En plus sur ces trois règles de base, les joueurs peuvent déplacer ou tourner les pièces de leur partenaire de leur équipe. Ils ne peuvent pas ajouter une pièce appartenant à leur partenaire qui ne se trouve pas encore sur le plateau de jeu.

Remarque : dans cette version pour 4 joueurs, chaque équipe peut gagner en faisant n'importe quelle combinaison gagnante (de "A" à "C" ou de "B" à "D" - voir exemple). Il n'est pas nécessaire de tracer une route qui va d'un joueur de l'équipe à l'autre. Le but du jeu est le même que dans le jeu à 2 et à 3 joueurs.

Les Règles de jeu mise au point

1. Dans toutes les versions du jeu CROSSTRACK le plateau de jeu doit être vide.
2. La route blanche est utilisable par tous les joueurs c'est-à-dire la route sans interruption peut être composée de pièces des adversaires. (la route gagnante ne doit donc pas être fait uniquement par des propres pièces)
3. Le gagnant du jeu est le joueur (ou l'équipe) qui place le dernier chaînon afin de finir la route d'un côté du plateau de jeu à l'autre. Ceci peut être fait en plaçant, tournant ou en déplaçant une pièce de son partenaire. Dans les règles pour 3 joueurs on peut aussi placer, tourner ou déplacer les pièces communes.
4. Un joueur ne peut jamais déplacer ou tourner une pièce de son adversaire. *Remarque : dans les règles de jeu pour 4 joueurs on peut tourner ou déplacer les pièces de son partenaire, mais on ne peut pas ajouter des pièces qui ne sont pas encore sur le plateau.*
5. Une fois que les pièces sont sur le plateau de jeu, elles ne peuvent plus être enlevés (même pas si c'est son tour).
6. Quand un joueur choisit de déplacer une des pièces vers un autre endroit, il peut tourner la pièce dans une des huit directions possibles.
7. Le gagnant (ou l'équipe) doit immédiatement annoncer l'arrivée de l'itinéraire sans interruption et ceci avant que son adversaire joue. Si un joueur oublie d'annoncer la victoire, le joueur suivant peut gagner.

© 2000, Philip Shoptaugh – Smart nv/sa – www.smart.be

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de <http://jeuxsoc.free.fr> – décembre 2005