

Nicholas Cravotta

# CROSSWISE

**Kurz - Spannend - Raffiniert!**



**Corto - Appassionante - Raffinato**



# CROSSWISE

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

## Contenuto

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



## L'obiettivo

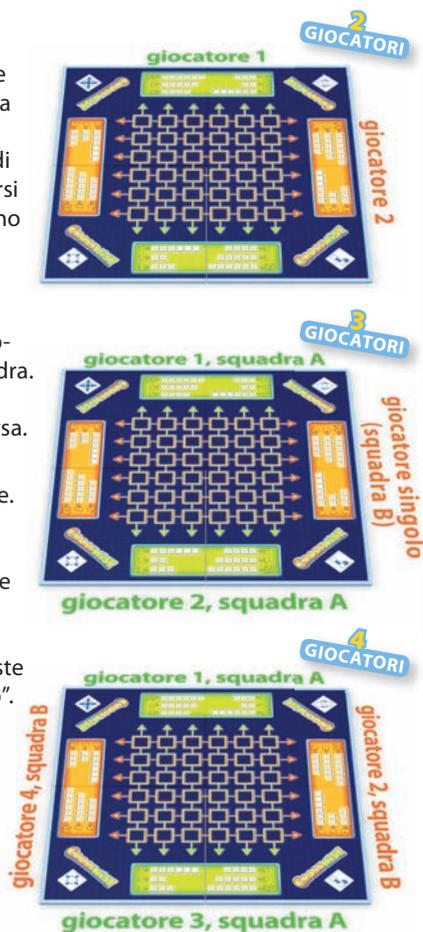
I giocatori tentano di formare con le loro pedine delle combinazioni più redditizie possibile. Bisogna comunque sempre tener d'occhio le file dei propri concorrenti, perché ogni pedina nella propria fila può anche contare per le file dei concorrenti.

## 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.

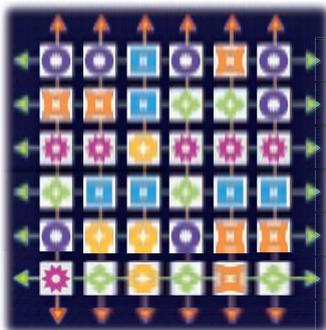
### Esempio:

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
<b>Totale</b>	<b>26 punti</b>	

#### 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.

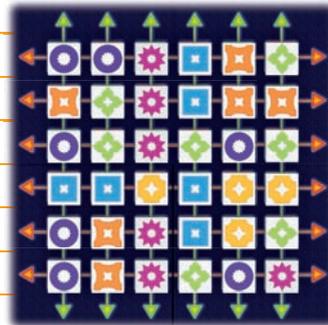
### Esempio:

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
<b>Totale</b>	<b>22 punti</b>	



La squadra col maggior punteggio vince la partita.

## 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.