www.moonstergames.com - Remerciements à Ian Parovel pour la réalisation des gommes 3D - © iJavely - Fotolia.com

Édité par

MOONSTER asia

JD ÉDITIONS

Cocktail Games

Règle mise en ligne par

didacto.com



CROSSING

Un jeu de YOSHITERU SHINOHARA
Illustrations de CHARLÈNE LE SCANFF

Dans le royaume de Spamootail vivent en parfaite harmonie des humains, des lutins, des gobelins, des elfes, des nains et des fées.

La vie est belle et simple dans ce royaume. Mais, le jour du solstice d'été, chaque peuple envoie un de ses habitants dans la petite ville de Crossing.

Lors du solstice, en effet, des pierres de vie apparaissent sur les champignons géants qui entourent Crossing. Il se trouve que ces pierres sont des pierres précieuses, alors le partage n'est pas facile !

Tous les coups sont permis, y compris chaparder les pierres récoltées par les autres joueurs, alors restez vigilants...

Âge 8+ | 15 MIN | 3-6 JOUEURS

Matériel

- 6 tuiles personnage
- 5 tuiles champignon
- 60 pierres de vie réparties comme suit :
  - 18 Rouges
  - 18 Bleues
  - 18 Jaunes
  - 6 Blanches
- 1 sac
- 1 règle du jeu

But du jeu

Amasser des pierres de vie pour gagner le plus grand nombre de points.

Mise en place

Distribution tuiles personnage

Chaque joueur choisit une tuile personnage et la place devant lui (face avec le bord blanc visible).
À moins de 6 joueurs, les autres tuiles personnage ne sont pas jouées et sont remises dans la boîte.



Disposition tuiles champignon

Ensuite, on dispose au milieu de la table les tuiles champignon, suivant la répartition ci-dessous.

3 joueurs	2 tuiles champignon
4 joueurs	3 tuiles champignon
5 joueurs	4 tuiles champignon
6 joueurs	5 tuiles champignon



Distribution des pierres

Toutes les pierres de vie sont placées dans le sac.

On désigne un joueur qui aura la responsabilité de distribuer les pierres de vie. S'il y a un banquier à table, c'est lui. Sinon le joueur qui a les plus beaux bijoux fera très bien l'affaire.

Il **pioche au hasard des pierres de vie** dans le sac pour en poser **deux sur chaque tuile champignon**.

La partie va pouvoir commencer.

Premier tour

Compter et pointer

Les joueurs comptent tous ensemble jusqu'à trois. À trois, ils pointent simultanément le doigt vers une tuile champignon de leur choix.

Exemple :



Pointage unique d'un champignon

- Si un joueur est **le seul à pointer** un champignon donné, **il prend toutes les pierres de vie** qui se trouvent dessus puis il les place sur sa tuile personnage.

Pointage multiple d'un champignon

- **Si deux joueurs (ou plus) pointent** vers le même champignon, **rien ne se passe** et les pierres de vie restent à leur place.

Le tour s'achève.

Dans l'exemple ci-dessus :



L'humaine bleue prend les pierres sur le champignon.



Personne ne prend de pierres ici puisqu'il y a un pointage multiple !

Remettre des pierres de vie sur les champignons

Distribution des pierres

Le responsable de la distribution prend les pierres de vie au hasard dans le sac.

- 💎 Sur chaque tuile champignon contenant au moins une pierre de vie, il en ajoute une autre.
- 💎💎 Sur chaque tuile champignon vide, il en ajoute deux.

NOTE : Cette opération a lieu entre chaque tour, jusqu'à l'épuisement des pierres de vie dans le sac (qui déclenche la fin de la partie).

S'il ne reste plus assez de pierres de vie pour garnir tous les champignons, le responsable les répartit à sa convenance en suivant les règles ci-dessus (certains resteront peut-être vides).

À partir du deuxième tour

Chaque nouveau tour se déroule comme expliqué précédemment mais les joueurs disposent maintenant de deux nouvelles options.

1 CHAPARDER DES PIERRES

Au lieu de pointer vers un champignon, un joueur peut pointer la tuile personnage d'un autre joueur.

Pointage unique d'un personnage

- S'il est **le seul joueur à pointer** cette tuile, **il vole les pierres de vie** qui s'y trouvent et les place sur sa propre tuile personnage.

Pointage multiple d'un personnage

- **Si deux joueurs ou plus pointent** vers la même tuile personnage, **aucun d'eux ne prend les pierres de vie** qui restent sur la tuile.

Attention : - Il n'y a pas d'ordre de jeu !
- Les actions des joueurs sont simultanées.





L'humaine bleue prend les pierres de **l'elfe jaune**.



L'elfe jaune prend les pierres de **l'humaine bleue**.





L'humaine bleue vole les pierres du **lutin vert**.



L'elfe jaune vole les pierres de **l'humaine bleue**.



Le lutin vert prend les pierres sur le champignon.

2 PROTÉGER DES PIERRES

Protéger et gagner

Au lieu de pointer un champignon ou de pointer un autre personnage, le joueur peut protéger ses pierres de vie et les gagner immédiatement. Pour cela, **il recouvre avec sa main** sa tuile personnage.

Pointer une tuile protégée

Important : Si un autre joueur pointe vers une tuile personnage ainsi protégée, tant pis pour lui !





L'elfe jaune protège ses pierres et les gagne.



L'humaine bleue n'obtient rien du tout !

Les pierres de vie protégées sont retirées de la tuile et mises à côté du joueur. Elles sont désormais gagnées et ne pourront **plus jamais être volées**.

Pause forcée

Le joueur qui a gagné ses pierres de vie retourne sa tuile personnage sur la face avec le bord noir. Au tour suivant, il ne jouera pas. **Il est en pause jusqu'au tour suivant.** Dès le prochain tour, il retournera sa tuile personnage sur la face avec le bord blanc.





L'elfe jaune est en pause pour ce tour.



L'humaine bleue prend des pierres.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin du tour où **la dernière pierre de vie** est prise dans le sac. Il est temps de compter les points !

Comptage des points

Chaque joueur rassemble les pierres de vie qu'il a mises de côté et celles qui se trouvent sur sa tuile personnage.



Chaque combinaison de trois pierres de couleurs différentes vaut **5 points de victoire**.



Les pierres de vie blanches (transparentes) valent chacune **2 points de victoire**.



Chaque pierre de couleur isolée (ne pouvant entrer dans une combinaison de 3) vaut **1 point de victoire**.

NOTE : Les pierres de vie restantes sur les champignons ne comptent pour personne.

Le gagnant

Le joueur qui dispose du plus grand nombre de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pierres de vie blanches gagne. En cas de nouvelle égalité, refaites une partie !

Conseils de l'auteur : il est autorisé aux joueurs de parler avant ou pendant le compte jusqu'à trois pour se mettre d'accord sur les champignons à pointer. Mais rien ne vous oblige à tenir vos promesses... Amusez-vous bien !