

CROSS ROADS

Martin Nedergaard
Andersen



Der krabbelige Kartenspaß für 2-4 Spieler ab 7 Jahren,
Spieldauer ca. 20 Minuten



SPIELANLEITUNG

Inhalt

54 Karten mit jeweils zwei Zahlen (obere Hälfte und untere Hälfte) von 1 bis 9



Story und Ziel des Spiels

Die kleine Ameise will schnell zurück zu ihrem Bau! Sie hat fleißig gesammelt und möchte nun alle Vorräte nach Hause bringen. Aber der Weg ist lang und verwinkelt. Ständig kreuzen andere Ameisen den Weg und legen eine neue Duftspur - alles geht drunter und drüber. Da fällt die Orientierung schwer! Also heißt es: clever die Wege kombinieren um vor den anderen im Bau zu sein.

Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt den spannenden Wettlauf um Ecke und Strecke.



Spielvorbereitung

Mischt die Karten. Jeder Spieler bekommt 5 Karten auf die Hand, die er vor seinen Mitspielern verdeckt hält. Der Rest der Karten wird als verdeckter Stapel bereit gelegt. Die oberste Karte vom Stapel deckt ihr auf und legt sie in die Tischmitte.

Spielablauf

Wer als Letzer von euch eine Ameise gesehen hat, beginnt und legt eine Karte gemäß den Legeregeln an (s. u.). Danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter, d. h. der aktive Spieler legt eine Karte ab, dann sein linker Nachbar usw.

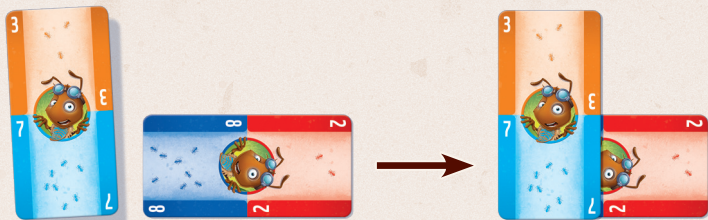
Die Cross Roads-Legeregeln:

Wenn du eine Karte ablegst, darf nur **eine** Hälfte deiner Karte die Hälfte einer bereits liegenden Karte abdecken. Dabei muss der Wert der Kartenhälfte:

- um eine Zahl niedriger (-1) oder
- um eine Zahl höher (+1) sein als der Wert der Kartenhälfte, die abgedeckt wird.

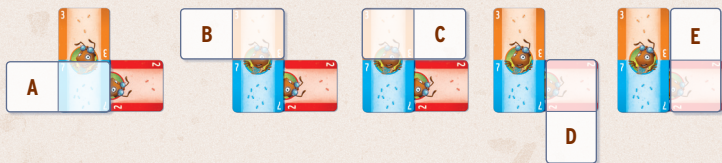
Ausserdem musst du deine Karte **immer rechtwinklig** zu **einer** bereits liegenden Karte ablegen. Es ist **nicht** erlaubt, eine Karte exakt deckungsgleich auf eine andere Karte zu legen.

Beispiel: Eine "5" kannst du auf eine "4" oder auf eine "6" legen, eine "2" auf eine "3" oder eine "1". Nach der "9" fangen die Zahlen wieder von der "1" an, so dass du eine "1" auf eine "2" oder eine "9" legen kannst. Genauso kannst du eine "9" auf eine "8" oder eine "1" legen.




Beispiel: Die Karte "3/7" wird **rechtwinklig** auf die Karte "8/2" gelegt. Dabei deckt die Hälfte "7" die Hälfte "8" der bereits liegenden Karte um eine Zahl niedriger ab.

Für die nächste Karte gibt es nun **rechtwinklig** fünf mögliche Positionen zum Ablegen:



Nicht erlaubte Positionen:



 Kann ein Spieler keine Karte passend ablegen, muss er eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen (ist der Stapel leer, entfällt dies). Sein Zug ist damit beendet.


Flotter Duft und Flinker Stinker:

Durch cleveres Anlegen deiner Karten kannst du die zwei besonderen Aktionen **Flotter Duft** oder **Flinker Stinker** auslösen und dadurch deine Mitspieler ausbremsen. Durch diese Spielmöglichkeit muss entweder der linke Nachbar oder sogar alle übrigen Spieler eine Karte aufnehmen.

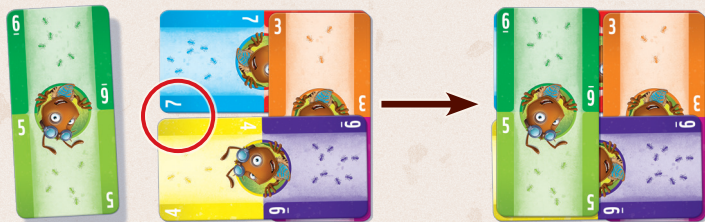
Flotter Duft: Die ausgespielte Karte muss dabei zwei Hälften von zwei schon **über-**
einander liegenden Karten bedecken (die zwei Hälften dieser Karten berühren sich bereits, **bevor** die neue Karte gelegt wird).




Beispiel: Die Karte "4/6" wird auf die Hälften "3" (rechtwinklig) und "7" der beiden ausliegenden Karten gelegt, die sich bereits **vorher** berühren.

 Bei einem **Flotten Duft** muss **der linke Nachbar** des aktiven Spielers eine Karte vom verdeckten Stapel aufnehmen (bei einem Spiel zu zweit ist dies immer der Mitspieler). Ist der Stapel leer, hat der Flotte Duft keine Wirkung und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Flinker Stinker: Die ausgespielte Karte bedeckt zwei Hälften von zwei **nebeneinander** liegenden Karten (die zwei Hälften dieser Karten berühren sich dabei **nicht**).



Beispiel: Die Karte "6/5" wird rechtwinklig auf die Hälften "7" und "4" der beiden ausliegenden Karten gelegt, die sich **nicht** berühren.

 Bei einem **Flinken Stinker** müssen **alle Mitspieler** (außer dem aktiven Spieler) je eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen. Bei **2 Spielern** muss der Mitspieler zwei Karten aufnehmen.

Mit dem Flinken Stinker zum Sieg:

- Liegen bei einem Flinken Stinker nicht mehr genügend Karten für alle Mitspieler im Nachziehstapel, ziehen die Spieler in der normalen Sitzreihenfolge zunächst Karten vom Stapel und dann vom Spieler, der den Flinken Stinker gespielt hat.
- Hat der Spieler, der den Flinken Stinker gespielt hat, danach keine Karten mehr auf der Hand, gewinnt er das Spiel sofort.

Spielende

Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat, ist der Sieger!

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH, D-63128 Dietzenbach, www.carletto.de
Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com



CROSS ROADS



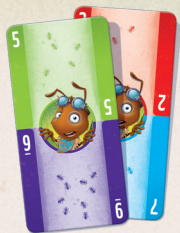
Un jeu de cartes fourmillement drôle pour 2 à 4 joueurs dès 7 ans.
Durée, env. 20 minutes



RÈGLE DU JEU

Contenu

54 cartes portant chacune deux chiffres de 1 à 9
(partie supérieure/partie inférieure).



Histoire et but du jeu

La petite fourmi aimerait vire retourner à sa fourmilière ! Elle a bien travaillé et veut ramener ses provisions chez elle. Mais le chemin est long et tortueux. D'autres fourmis croisent constamment son passage et laissent une nouvelle trace odorante - tout va sens dessus dessous. Difficile de s'orienter... Il s'agit donc de bien penser son trajet et d'arriver à la fourmilière avant les autres.

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes remporte cette course tout en recoins mais captivante!



Préparation

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 aux joueurs. Prenez vos cartes en main à l'abri du regard des autres... Les cartes restantes sont posées en pile, face cachée, au milieu de la table. Retournez la première carte de la pile et posez-la au milieu de la table

Déroulement de la partie

Le dernier joueur ayant vu une fourmi, commence la partie et pose une carte selon les règles de pose (expliquées ci-après). La partie se poursuit dans le sens horaire: le joueur pose une carte, puis c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite.

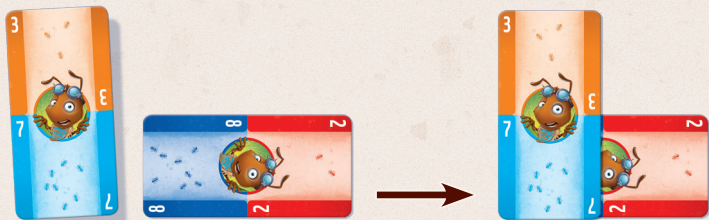
Les règles de pose Cross Roads:

Lorsque tu déposes une carte, seule une moitié de ta carte peut couvrir la moitié d'une carte déjà posée. De plus, la valeur de la moitié de la carte posée doit être:

- inférieure d'un chiffre (-1) ou
- supérieure d'un chiffre (+1) par rapport à la valeur de la carte déjà posée.

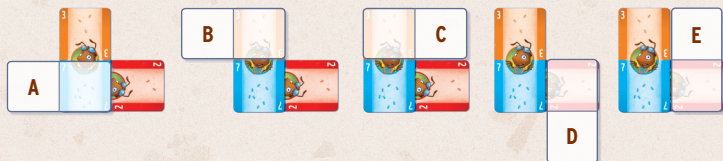
Outre cela, tu dois **toujours poser ta carte à angle droit** par rapport à la carte déjà posée sur la table. Il n'est **pas possible** d'entièrement recouvrir une carte sur la table avec une nouvelle carte.

Exemple: sur un «5», tu peux poser un «4» ou un «6». Sur un «3», tu peux poser un «2» ou un «1». Après un «9», on recommence à «1». Ainsi, tu peux poser un «1» sur un «2» ou un «9». Un «9» peut être posé sur un «8», mais aussi un «1».




Exemple: la carte «3/7» est posée à angle droit sur la carte «8/2». La moitié de la carte portant le chiffre «7» recouvre la moitié de la carte déjà posée avec le chiffre «8». La règle de pose est respectée car la carte jouée est inférieure de 1 par rapport à la carte déjà posée sur la table.

Pour la carte suivante, il existe cinq possibilités de poses différentes, mais toujours à angle droit!



Positions non autorisées:

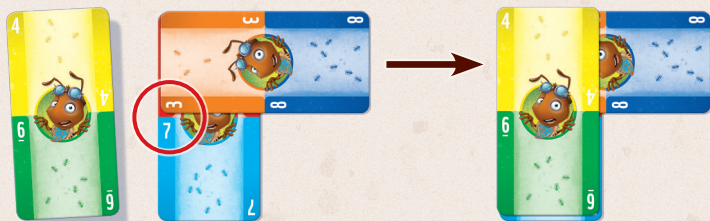


 Lorsqu'un joueur ne peut pas déposer de carte, il doit en piocher une nouvelle (s'il n'y a plus de cartes dans la pioche, il n'en tire pas). Et son tour est terminé.

Doux fumet et Petite puanteur:

En posant tes cartes de façon rusée, tu peux déclencher deux actions qui ralentiront tes adversaires, ce sont le **doux fumet** et la **petite puanteur**! Dans ce cas, ton voisin de gauche, voire même tous les autres joueurs, doivent piocher une nouvelle carte.

Doux fumet: la carte jouée doit **recouvrir deux moitiés** de deux cartes déjà posées et dont les moitiés se chevauchent.



Exemple: la carte «4/6» est posée sur les moitiés «3» (à angle droit) et «7» des deux cartes déjà posées sur la table et qui se chevauchaient **avant** le tour de jeu déjà.



Lorsqu'un doux fumet est posé, **le voisin de gauche** du joueur actif doit piocher une carte (en cas d'une partie à deux, c'est toujours l'adversaire qui piochera une carte). S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le doux fumet n'a plus aucun effet et c'est au tour du joueur suivant.

Petite panteur: la carte jouée recouvre deux moitiés de deux cartes posées côte à côte (les deux moitiés de ces cartes **ne se chevauchent pas**).



Exemple: la carte «6/5» est posée à angle droit sur les cartes «7» et «4» des deux cartes déjà posées dont les deux moitiés **ne se chevauchent pas**.



Lorsqu'une petite panteur est posée, **tous les joueurs** (sauf le joueur actif) doivent piocher une carte. Lors d'une **partie à 2**, l'adversaire doit piocher 2 cartes.

Gagner avec une petite panteur:

- Si, après qu'une petite panteur ait été posée, il n'y a plus assez de cartes dans la pioche, les joueurs tirent d'abord les cartes restantes dans la pioche, puis dans les cartes du joueur ayant posé la petite panteur.
- Si le joueur ayant posé la petite panteur n'a plus de cartes en main, il remporte immédiatement la partie!

Fin de la partie

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main est déclaré vainqueur!

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH, D-63128 Dietzenbach, www.carletto.de
Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com



CROSS ROADS



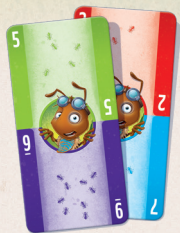
Lo stuzzicante gioco di carte per 2-4 giocatori dai 7 anni in poi
Durata del gioco: 20 minuti circa



REGOLE DEL GIOCO

Contenuto

54 carte, ognuna con 2 numeri da 1 a 9,
in alto e in basso



Storia e scopo del gioco

La formichina vuole fare ritorno al suo formicaio! Ha raccolto diligentemente un bel bottino che ora vuole portare a casa. Il cammino però è lungo e tortuoso. Continuamente altre formiche incrociano il percorso e lasciano nuovi odori dietro di loro che compromettono l'orientamento. È quindi necessario combinare adeguatamente i percorsi per raggiungere il formicaio prima delle altre formiche.

Chi per primo rimane senza carte in mano vince l'avvincente competizione.



Preparativi

Mescolare le carte. Ogni giocatore ne riceve 5 in mano senza mostrarle agli altri partecipanti. Le carte rimanenti vengono messe coperte a mucchietto a portata di mano. La prima carta del mucchietto viene scoperta e messa al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che per ultimo ha visto una formica e mette in tavola una carta secondo le regole riportate sotto. Successivamente si continua in senso orario; in altre parole tocca al giocatore a sinistra di quello precedente calare una carta.

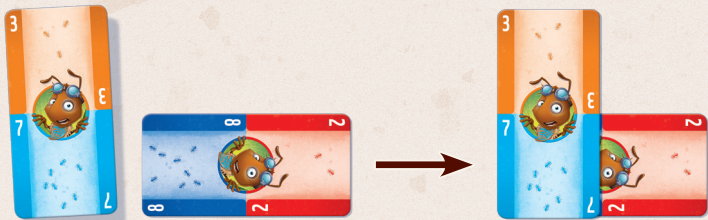
Regole di Cross Roads per attaccare le carte

Solo **una** metà della carta che si cala deve coprire la metà della carta già in tavola. Per attaccare la carta si dovrà osservare il **valore** della metà della carta che dovrà essere:

- di un numero più basso (-1) oppure
- di un numero più alto (+1) del valore della metà della carta da coprire.

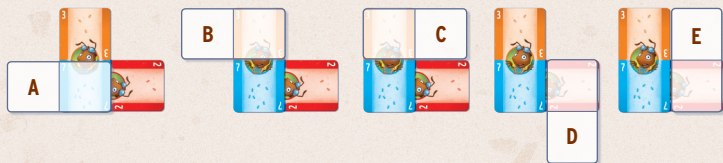
La carta che si cala deve venire **sempre** attaccata **ad angolo retto** alla carta già in tavola. **Non** è consentito coprire completamente una carta già in tavola.

Esempio: un "5" si può attaccare sopra un "4" o un "6"; un "2" sopra un "3" o un "1". Dopo il "9" i numeri ricominciano da "1" e un "1" si può quindi attaccare sopra un "2" o un "9". Un "9" si può sistemare sopra un "8" o un "1".




Esempio: la carta "3/7" si può attaccare **ad angolo retto** sopra la carta "8/2". La metà col numero "7" copre la metà della carta col numero "8" già in tavola in quanto il suo valore è inferiore di un numero.

Per la successiva carta ci sono cinque posizioni per attaccarla **ad angolo retto**:



posizioni **non** consentite



 Se un giocatore non ha la possibilità di attaccare correttamente una carta, ne pesca una dal pozzo, se a disposizione. Se le carte del pozzo sono esaurite, tocca al giocatore successivo.


Azione determinata e azione spregiudicata

Attaccando abilmente le carte si ha la possibilità di attuare le due particolari mosse **azione determinata** e **azione spregiudicata** per ostacolare gli altri partecipanti. Con la prima di queste due azioni il partecipante a sinistra del giocatore attivo deve pescare una carta, con la seconda tutti gli altri partecipanti, devono pescare una carta.

Azione determinata: la carta messa in tavola deve coprire le metà di due carte già in tavola **disposte una sopra l'altra** (le due metà di queste carte si coprono **prima** che la nuova carta venga messa in tavola).




Esempio: la nuova carta "4/6" viene collocata ad angolo retto sulle metà coi numeri "3" e "7" delle carte in tavola che si coprivano correttamente **prima** della mossa.

 Per l'azione determinata, **il partecipante alla sinistra** del giocatore attivo deve pescare una carta coperta del pozzo (se i partecipanti sono due si tratta ovviamente dell'avversario). Se le carte del pozzo sono esaurite, l'azione determinata non ha alcun effetto ed è la volta del giocatore successivo.

Azione spregiudicata: la carta messa in tavola dovrà coprire due metà di due carte adiacenti (le due metà di queste carte già in tavola **non** si coprono).



Esempio: la nuova carta "6/5" viene collocata ad angolo retto sulle metà "7" e "4" di entrambe le carte già in tavola che **non** si toccano.

 Per l'azione spregiudicata **tutti i partecipanti** (tranne quello attivo) devono pescare una carta dal pozzo. Se si gioca **in due**, l'avversario deve pescare sempre due carte.

Vincere la competizione con l'azione spregiudicata

- Se per l'azione spregiudicata non ci sono sufficienti carte da pescare dal pozzo per tutti i giocatori, i partecipanti prenderanno a turno dapprima le carte a disposizione dal pozzo e successivamente le carte del giocatore che ha compiuto l'azione spregiudicata.
- Se chi ha compiuto l'azione spregiudicata rimane poi senza carte in mano, il fortunato giocatore vince la competizione.

Fine della partita

Vince la competizione il primo giocatore che rimane senza carte in mano!

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH, D-63128 Dietzenbach, www.carletto.de
Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com



CROSS ROADS



The fANTastic card game for 2-4 players, aged 7 and over
Game duration: about 20 minutes



RULES

Contents

54 cards marked with two numbers from 1 to 9
(upper and lower half differ)



Story and object of the game

The little ant was very busy and gathered a lot of food. But it is a long and winding way into the ant hill to store it up... such a hustle and bustle with all these ants crossing and leaving their odour trails! This maze of scents makes orientation tricky - so cleverly find your way by combining tracks and cornering your opponents to get home quicker than all the other ants. The first player who gets rid of all the cards wins this thrilling race.



Setup

Shuffle the cards. Every player starts with five cards, and they are dealt face down. The rest of the cards are placed in a draw pile also face down. The top card is placed face up in the middle of the table and the game begins.

Game play

The first player is the player who last saw an ant. Play follows a clockwise direction (a player places a card, then his/her left neighbour and so on). Each player views his/her cards and tries to match the card half or even both numbered halves according to the card placing rules (see below).

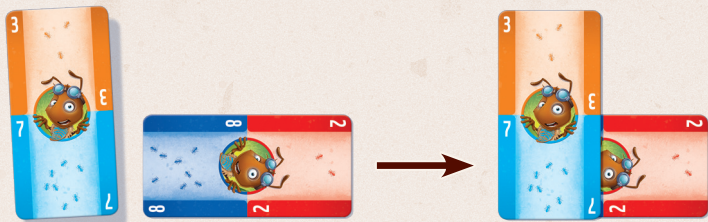
Cross Roads card placing rules

Whenever you place a card, this card half may only cover the half of an already laid down card. Regarding this covered half card's value, the on top placed card half's value has to be either

- lower by a number (-1) or
- higher by a number (+1)

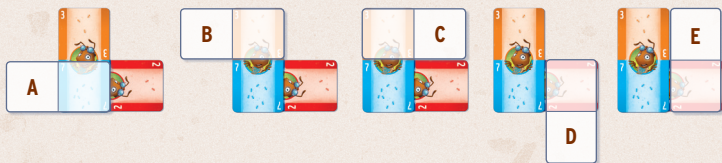
Always place the card at a **90 degree angle** to the already placed card. You are **not** allowed to place your card exactly on top of another.

Example: Place your "5" on top of "4" or "6", or your "2" on top of "3" or "1". The series starts with "1" again after "9", meaning that you can place your "1" on top of "9" or "2". Likewise you can place your "9" on top of "8" or "1".




*Example: Place the "3/7" card at a **90 degree angle** on top of the "8/2" card. Thereby you use your "7" half to cover the already laid down "8" half by a lower number (-1).*

Five ways to place your card at a **90 degree angle**:



Don't place your card like this:



 If you haven't got any matching card left at your turn, you must draw a card from the draw pile (if the draw pile is depleted, this step is no longer required). Your turn is over.


Niffy whiff & sneaky reeky:

Simply distract the other players and slow them down by cleverly placing a **niffy whiff** or **sneaky reeky**. Either your left neighbour or all the other players (except the active player) have to draw a card from the draw pile.

Niffy whiff: Cover two halves of laid down already covered cards (already covered before the new card is placed) with your card.




Example: The "4/6" card is placed at a 90 degree angle on the adjacent, already laid down halves "3" and "7".

 A nifty whiff clearly leaves a trace, and **the left neighbour** of the active player has to draw a card from the draw pile. If the draw pile is depleted, the nifty whiff loses its scent and it is the next player's turn. For two players, your opponent has to draw a card.

Sneaky reeky: Cover two halves of two already laid down adjacent (but not touching) cards with your card.



Example: The "6/5" card is placed at a 90 degree angle on the not touching, already laid down halves "7" and "4".

 A sneaky reeky clearly leaves a trace, and **all players** (except the active player) have to draw a card from the draw pile. For **two players**, your opponent has to draw two cards.

How to win with a sneaky reeky:

- If the draw pile becomes depleted before every player can draw a card, they have to carry on drawing from the active player (who played the sneaky reeky).
- If the player is consequently depleted from his/her cards, this sneaky reeky player instantly wins the game.

Game end

The first player to get rid of all his/her cards wins the game!

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH, D-63128 Dietzenbach, www.carletto.de
Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com

