

CROSS

Un juego de estrategia para 2 jugadores de Cameron Browne.

INTRODUCCION

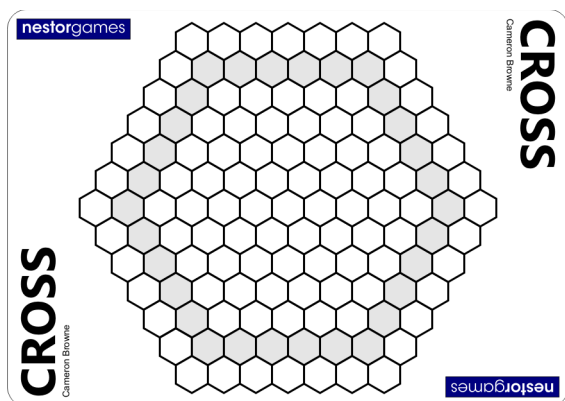
CROSS es un juego abstracto para dos jugadores diseñado por Cameron Browne en 2008.

Para ganar debes conectar 3 lados no adyacentes con una cadena de piezas de tu color. Pero pierdes si conectas dos lados opuestos con tus piezas (sin conectar al mismo tiempo 3 lados no adyacentes).

MATERIAL

CROSS incluye:

- un tablero hexagonal (de 5, 6 o 7 casillas por lado dependiendo del nivel de dificultad).



- al menos 64 fichas de cada color (rojo y amarillo).

COMO JUGAR

El tablero comienza vacío. Ambos jugadores se ponen de acuerdo en el tamaño del tablero:

- 5: Utilizan el tablero interior blanco.
- 6: Utilizan el tablero interior blanco y las casillas grises.
- 7: Utilizan todo el tablero.

Cada jugador tiene un color: **ROJO** o **AMARILLO**.

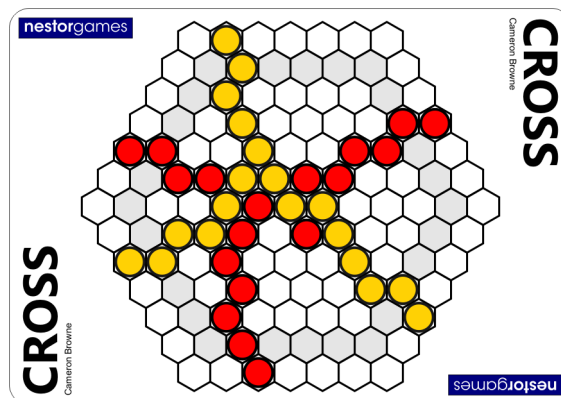
Comenzando el **AMARILLO**, los jugadores por turno colocan una pieza de su color en una casilla libre del tablero.

En su primer movimiento, el **ROJO** puede optar por cambiar los colores, de forma que pasa a ser **AMARILLO**.

FIN DE LA PARTIDA

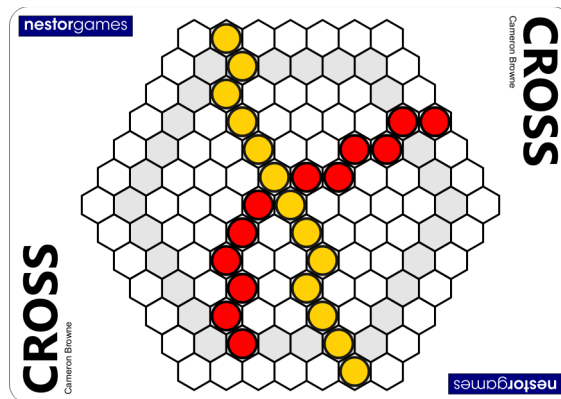
La partida termina en uno de estos casos:

- Algún jugador gana al conectar 3 lados no adyacentes con una cadena de fichas de su color.



Amarillo gana

- Algún jugador pierde por conectar dos lados opuestos del tablero con una cadena de fichas de su color (sin conectar al mismo tiempo 3 lados no adyacentes).



Amarillo pierde.

Cada esquina pertenece a los dos lados que confluyen en ella.

Usar más de 55 piezas es poco usual. Sólo los mejores jugadores consiguen llenar el tablero y alcanzan la maestría cuando se quedan sin piezas.

CROSS es similar a **Unlur** pero lo simplifica; ambos jugadores tienen el mismo objetivo y no es necesaria la fase de contrato.

Visita www.cameronius.com