



プレイ人数: 2～5人
プレイ時間: 20～30分
対象年齢: 12歳以上
システム:
トリックテイキング + 盤面制御
カード: 64枚
ポーン: 2個
得点チップ: 20枚

運命を左右するのは、風と距離。一枚のカードが風向きを変え、ひとつの判断が戦局を動かす。静かな読み合いの果てに、好機を見極めた者だけが勝利を射抜く。

プレイヤーはハンターとなり、ターゲットとの距離(スコープ)と風向き(ウィンド)を読みながら得点を競い合う、本格トリックテイキングゲームです。

人数別のセットアップ

使用カード: プレイ人数に合わせて、使用するカードをあらかじめ調整します。ゲームは全3ラウンドで構成され、各ラウンドは8トリック行います。ラウンド終了後、すべてのカードを回収して次のラウンドを開始します。

プレイ人数	使用カラーカード	使用ホワイトカード	スナイプ数値
2人	各色 1～6	4.5/5.3/5.7	7
3人	各色 1～8	4.5～7.7	9
4人	各色 1～10	4.5～9.7	11
5人	各色 1～12	全12枚	13

プレイ人数に合わせたウィンドトラックカードとスコープトラックカードを、テーブル中央に配置します。

ポーンの初期配置: 山札からカードを2枚引き、ウィンドトラックとスコープトラックに1枚ずつ割り当てます。それぞれのポーンを、カードの数字と同じ歩数だけ初期位置(右上)から進めます。確認した2枚のカードは山札に戻し、再度シャッフルします。



初期位置



初期位置

手札の準備: 各プレイヤーにカードを10枚ずつ配ります。各自、不要なカード2枚を秘密裏に捨て、手元に残った8枚を手札としてゲームを開始します。

カードの特殊ルール

■ スナイプ (Snipe)

他プレイヤーが出した切札(現在のウィンド色)に対して、以下の2つの条件を両方満たすカードは、マストフォローの制限を無視してプレイできます。この条件を満たして出されたカードは、そのトリックの勝者となります。

色: 切札と対角線(反対側)の位置関係にある色であること(ピンク⇄緑、黄⇄青)。

数字: 場に出された切札の数字と、プレイするカードの数字の合計値が「スナイプ数値」と一致していること。

切札が後から出された場合でも、条件を満たしていればスナイプは成立します。

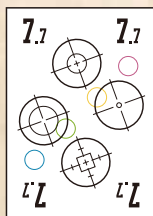
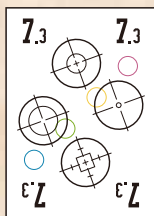


7
4

4人プレイ(スナイプ: 11) 切札「ピンクの7」に対し、反対色の「緑の4」を出せば、合計11でスナイプ成立。

■ ホワイトカード (White Card)

マストフォローの制限を無視して、いつでもプレイできるカードです。リード(親)としてプレイする場合は、好きな色を1つ宣言でき、宣言した色がリードカラーになります。フォローとしてプレイする場合は、リードカラーと同じ色として扱われます。なお、ホワイトカードはいかなる場合もスナイプを実行できず、スナイプの対象(標的となる切札)として扱われることはありません。



ゲームの流れ

〈フェイズ1: カードをプレイする〉

最初のトリックは、ランダムに選ばれたリードプレイヤー(親)から開始します。カードはリードプレイヤーから時計回りの順に出します。2回目以降のトリックは、直前のトリックの勝者がリードプレイヤーとなります。

〈フェイズ2: 判定〉

以下の優先順位でトリックの勝者を決定します。

スナイプ勝利: 切札が出ている際、スナイプ条件を満たしたカード。該当するカードが複数ある場合は、数字が最も大きいカード。

ウィンド勝利: スナイプ勝利の条件を満たすカードが出なかった場合、現在のウィンド(切札)と同じ色の中で、数字が最も大きいカード。

リード勝利: 上記のどちらも出なかった場合、リードカラー(親の色)で、数字が最も大きいカード。

〈フェイズ3: 得点計算〉

勝者は基本点として1点を得ます。さらに、以下の条件を満たした場合はボーナス点が加算されます(最大合計3点)。

スナイプでの勝利: +2点

勝利カードの数字が現在の「スコープ範囲内」: +1点

トリックの勝者は、獲得した得点と同数の得点チップを受け取ります。もし得点チップが不足した場合は、手元のコインなど他のもので代用してください。(ホワイトカードの小数値も含めます)

〈フェイズ4: 風向き(ウィンド)の操作〉

次の切札となるウィンドポーンを0～2歩移動させます。ポーンを操作できるプレイヤーの条件は、プレイ人数によって以下の通り異なります。

【2人プレイ時】: トリックの敗者が無条件で移動させます(出したカードの数字は問いません)。

【3～5人プレイ時】: トリックの敗者のうち、出したカードが現在の「スコープ範囲内」であったプレイヤーのみが、それぞれ0～2歩移動させます。該当者が複数いる場合は、トリックの勝者から時計回りの順に、それぞれが移動を行います。(ホワイトカードの小数値も含めます)

〈フェイズ5: スコープの進行〉

トリック終了時、スコープポーンを時計回りに1つ先のエリアへ進めます。

ゲームの終了

ゲーム終了時、合計得点が最も多いプレイヤーの勝利です。

Game Designer: TANAX

© 2026 TANAX GAMES. All rights reserved.

CROSS Wind

Players: 2-5
Playtime: 20-30 minutes
Age: 12+
System:
Trick-taking + Board Control
Cards: 64
pawns: 2
Point Chips: 20

Wind and distance determine your fate. A single card shifts the wind, and a single decision turns the tide of battle. At the end of a silent battle of wits, only the one who spots the perfect moment lands the winning shot. In this strategic trick-taking game, players take on the role of hunters, competing for points by anticipating the distance to the target (Scope) and the wind direction (Wind).

SETUP BY PLAYER COUNT

Cards Used: Adjust the cards to be used in advance according to the player count. The game consists of 3 rounds, with 8 tricks played in each round. At the end of each round, collect all cards and start the next round.

PLAYERS	COLOR CARDS USED	WHITE CARDS USED	SNIPE NUMBER
2 PLAYERS	1 - 6 OF EACH COLOR	4.5 / 5.3 / 5.7	7
3 PLAYERS	1 - 8 OF EACH COLOR	4.5 - 7.7	9
4 PLAYERS	1 - 10 OF EACH COLOR	4.5 - 9.7	11
5 PLAYERS	1 - 12 OF EACH COLOR	ALL 12 CARDS	13

Place the Wind Track Card and Scope Track Card matching the player count in the center of the table.

Initial Pawn Placement: Draw 2 cards from the deck and assign one to the Wind Track and one to the Scope Track. Advance each pawn from its starting position (top right) by the number of spaces equal to the card's value. Return the 2 revealed cards to the deck and reshuffle.



Hand Preparation: Deal 10 cards to each player. Each player secretly discards 2 unwanted cards, keeping the remaining 8 cards as their hand to start the game.

SPECIAL CARD RULES

■ Snipe

Against a trump (current Wind color) played by another player, you may play a card that meets both of the following conditions, ignoring the must-follow rule. A card played under these conditions will become the winner of that trick.

Color: The color must be diagonally opposite to the trump (Pink ⇌ Green, Yellow ⇌ Blue).

Number: The sum of the played trump's number and the number of the card you play must exactly match the "Snipe Number".

A Snipe triggers if conditions are met, even if the trump card is played afterwards.

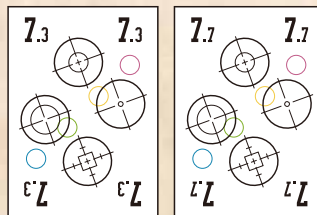


7
4

[Example: 4-Player (Snipe: 11)] Play a "Green 4" (opposite color) against a Trump "Pink 7" to total 11 and trigger a Snipe.

■ White Card

This card can be played at any time, ignoring the must-follow rule. When played as the lead, you can declare any color of your choice, which becomes the lead color. When played as a follow, it is treated as the same color as the lead color. Please note that White Cards can never execute a Snipe under any circumstances, nor can they be targeted for a Snipe (treated as a target trump).



GAME FLOW

〈Phase 1: Play Cards〉

For the first trick, a randomly selected player becomes the lead player. Cards are played in clockwise order starting from the lead player. For the second and all subsequent tricks, the winner of the previous trick becomes the lead player.

〈Phase 2: Resolution〉

The winner of the trick is determined in the following order of priority:

Snipe Win: A card that meets the Snipe conditions when a trump is in play. If there are multiple qualifying cards, the card with the highest number wins.

Wind Win: If no card meets the Snipe conditions, the card with the highest number in the current Wind (trump) color.

Lead Win: If neither of the above conditions is met, the card with the highest number in the lead color.

〈Phase 3: Scoring〉

The winner receives 1 basic point. Furthermore, bonus points are added if the following conditions are met (for a maximum total of 3 points).

Winning with a Snipe: +2 points.

The winning card's number is within the current "Scope Range": +1 point.

The winner of the trick receives Point Chips equal to the number of points earned. If Point Chips run out, please use other items, such as coins on hand, as substitutes. (Including decimal values of White Cards).

〈Phase 4: Wind Control〉

Move the Wind Pawn, which determines the next trump color, by 0 to 2 spaces. The conditions for which players can move the pawn differ based on the player count:

[2-Player Game]: The loser of the trick may move it unconditionally (regardless of the number on their played card).

[3 to 5-Player Game]: Only the losers of the trick whose played cards were within the current "Scope Range" may move it by 0 to 2 spaces each. If there are multiple eligible players, each resolves their movement in clockwise order, starting from the trick winner. (Including decimal values of White Cards)

〈Phase 5: Scope Progression〉

At the end of the trick, advance the Scope Pawn clockwise to the next area.

END OF GAME

At the end of the game, the player with the highest total score is the winner.