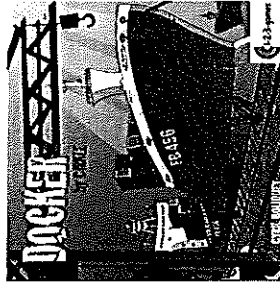


Jactalea
WWW.JACTALEA.COM



DOCKER

Qui sera le meilleur Docker ?

Attention le quai est déjà plein et le hangar va vite être encombré. Chacun des 4 Dockers devra caser 3 containers dans le hangar où la place manque. Celui qui trouvera la place en hauteur prendra forcément un avantage en bloquant les containers de ses concurrents...

Matériel

- 1 plateau
- 12 containers (cubes en bois)
- 1 dé
- 1 règle du jeu

But du jeu

Être le dernier joueur capable d'effectuer le déplacement d'un container sur le plateau de jeu.

Mise en place

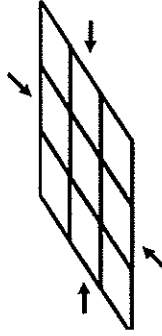
- 2 joueurs: chaque joueur prend 6 pièces (2 couleurs)
- 3 ou 4 joueurs: chaque joueur prend une famille de pièce de la couleur de son choix

Comment jouer

A son tour de jeu, chaque joueur lance le dé, et joue:
- soit en introduisant un container sur le plateau
- soit en déplaçant un de ses containers déjà sur le plateau.

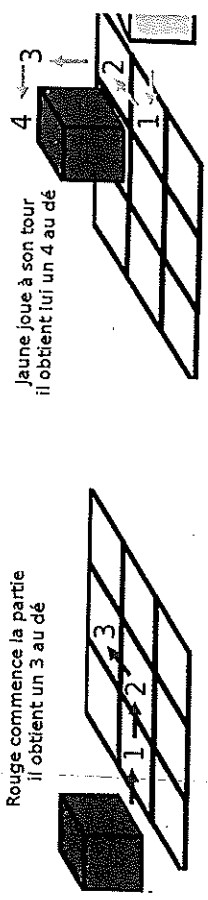
Le dé fixe le nombre de déplacements que le joueur doit effectuer avec un des ses containers.

Les pièces sont introduites sur le plateau de jeu par n'importe laquelle des quatre cases centrales du plateau de jeu. Le choix de la case est libre à chaque tour de jeu.



Les pièces se déplacent dans 5 directions: devant, derrière, à droite, à gauche, et en hauteur. Cependant, il est interdit de reculer durant un déplacement. Introduire une pièce sur le plateau de jeu, ou se déplacer de 1 case sur le plateau de jeu, comptent pour 1 point de déplacement.

exemple: début de partie



Rouge commence la partie il obtient un 3 au dé

Jaune joue à son tour il obtient lui un 4 au dé

Lorsqu'un joueur souhaite poser un conteneur sur un ou plusieurs autres, il doit amener son conteneur sur une case adjacente, puis utiliser autant de points de déplacement qu'il y a de conteneurs empilés pour l'élever au niveau souhaité (élever d'un étage: 1 point, 2 étages: 2 points, etc) et 1 point de déplacement supplémentaire pour le poser sur les autres conteneurs.

Descendre un conteneur d'une colonne obéit à la même règle de déplacement.

Lorsque les conteneurs sont placés en hauteur, il est possible de les déplacer sur d'autres colonnes adjacentes, ou de les redescendre, en respectant les mêmes règles de déplacement.

Chaque joueur peut déplacer n'importe lequel de ses conteneurs, sauf:

Lorsqu'un de ses conteneurs se trouve sous un ou plusieurs autres conteneurs: dans ce cas, il est immobilisé jusqu'à ce que le/les conteneurs le recouvrant soient déplacés.

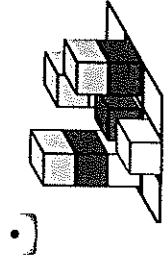
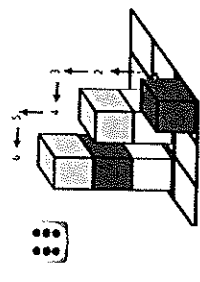
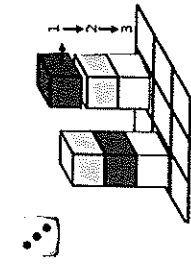
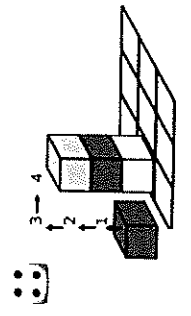
Lorsque le nombre de déplacements fixé par le dé est impossible à réaliser.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer aucun conteneur, il perd la partie.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer de conteneurs, il perd la partie et cesse de jouer, mais ses pièces restent à leur place sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie: elles constituent ainsi des obstacles inamovibles pour les joueurs encore en lice.

Exemples de déplacements



Dans cette situation, rouge perd la partie car il ne peut pas jouer.