

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Tom Jolly's CARGO

## Introduction

Qui pourrait croire que la Boston Tea Party fut un poil plus compliqué que ce que l'histoire nous raconte ? La Compagnie Indienne Orientale qui contrôlait les importations non taxées de thé en Amérique avait quelques navires, lesquels avaient un capitaine. Chaque capitaine recevait une prime lorsqu'il parvenait à livrer son thé dans les colonies et à le vendre aux marchands locaux. Quand les hommes de Sam Adam se montrèrent habillés comme des Indiens Mohicans, tout ce que les capitaines purent faire fut de tenter de les soudoyer afin de leur faire charger le thé dans leur navire, tout en s'assurant que le thé des autres capitaines reste sur la plage. Certes cela semble cruel, mais il s'agit du meilleur moyen de rafler la prime, une fois rentré en Angleterre. Vous incarnerez l'un de ces groupes d'homme déchargeant le thé sur la baie. Mais, vous serez également payés par un des capitaines pour charger son thé sur son navire. Parfois il est plus facile de se débarrasser du thé des autres, tandis que dans d'autres situations, il sera plus de charger le thé du capitaine qui vous a graissé la patte.

## Objectif

En utilisant votre équipage de sept ouvriers, vous devez repousser vos caisses en direction des deux espaces de chargement de votre navire (les deux plus proches de votre navire), tandis que vous éviterez les ouvriers des autres joueurs. Les joueurs marquent des points en chargeant leurs propres caisses dans leur propre navire ainsi qu'en rejetant les caisses des adversaires à l'eau. Lorsqu'un des joueurs n'a plus de caisses sur le plateau, la partie est finie, et celui qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, celui qui a le plus de caisses gagne.

## Mise en place

Déplier le plateau. Le centre est le dock, avec un bateau de chaque côté.

Le nombre de caisses en bois à utiliser dépend du nombre de joueurs. Pour quatre joueurs, utilisez cinq caisses chacun. Pour trois joueurs, utilisez sept caisses, et pour deux joueurs utilisez dix caisses. Disposez les caisses face cachée et mélangez-les. Les joueurs les placent alors aléatoirement face cachée sur le plateau. On doit laisser les quatre coins du dock libres. Le côté menant à l'un des coins du coins n'est pas utilisé durant le jeu, il est considéré comme de l'eau, où l'on peut pousser des caisses ou des ouvriers adverses.

Quand les caisses sont placées, les joueurs lancent un dé pour désigner qui choisit et place ses pièces en premier. Chaque joueur choisit à tour de rôle un navire. Choisissez vos pièces pour que leur couleur corresponde à celle de votre bateau et à une couleur de caisses utilisées.

Une fois que les joueurs ont choisi leur navire, les caisses sont retournées face visible. Alors, chaque joueur, à tour de rôle, joue son tour en plaçant leurs dockers où il le désire. Les dockhands (le plus faible des ouvriers) peuvent être empilés sur une même case, même s'ils appartiennent à des joueurs différents. Les autres pièces (caisses ou ouvriers) ne peuvent être placées les unes sur les autres à aucun moment du jeu, à l'exception des dockhands qui peuvent être empilés sur d'autres. Les joueurs prennent leur tour en plaçant leurs pièces sans bouger, jusqu'à ce que les sept ouvriers soient placés chez tous les joueurs. Alors le jeu peut commencer.

Relancez le dé pour désigner le premier joueur, puis le jeu progresse dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le jeu

Chaque joueur prend un tour en bougeant trois de ses propres ouvriers (on ne peut pas jouer deux fois la même pièce). Cependant le premier joueur ne peut jouer qu'une pièce lors de son premier tour, et le second ne peut jouer que deux pièces. Les mouvements en diagonale sont interdits. Un ouvrier peut bouger vers un emplacement vide, ou il peut pousser une boîte dans leur mouvement, ou ils peuvent avancer de cases dans le tour. Les ouvriers ne peuvent pousser d'autres ouvriers directement, mais peuvent pousser une boîte, qui poussera un ouvrier.

Chaque joueur a quatre ouvriers différents, qui chacun leurs particularités.

Le docker de base (dockhand) : ce sont les plus faibles des ouvriers, il y en a quatre. Ils ne peuvent pousser une caisse que d'une case, si deux caisses sont côte à côte, il ne peut pas les pousser. Comme ils peuvent être empilés, ils peuvent être déplacés en groupe pour pousser plus d'une caisse. Le nombre de dockers est égal au nombre de caisses qu'ils peuvent pousser. Ils peuvent se déplacer sur une case ou un docker est déjà présent. Leur mouvement de base est de '1'. Si un docker est coincé entre deux objets (caisses, éléphants, mules ou colosses) alors qu'ils sont déplacés parce qu'ils sont poussés par un autre joueur, alors ils sont écrasés et doivent voir le docteur pour un tour. Il est possible d'écraser un groupe de dockers situés entre deux caisses par l'action d'un autre docker poussant une des deux caisses. Alors que former un groupe de docker permet de pousser plus de caisses, cela rend plus vulnérable à l'écrabouillage. Il est également possible d'écraser un docker, s'il est compressé entre un éléphant et un colosse. Les dockers ne peuvent que pousser des caisses pas les tirer.

Les ouvriers colossaux : c'est un docker, en plus costaud. Il peut bouger deux caisses d'une case si elles sont alignées avec lui, mais il ne peut pas en pousser trois. Son mouvement de base est également de '1'. Il ne peut pas être écrabouillé, mais peut être poussé par une boîte poussée par un autre ouvrier (même un docker). Si il y a une caisse, un colosse, et une autre caisse, le tout en un bloc dans cet ordre, un autre colosse peut pousser les trois objets comme s'il ne poussait que deux caisses. Le colosse ne peut que pousser, pas tirer.

La mule : elle ne peut pas être écrabouillée, et elle peut pousser une caisse de deux cases, elle peut également tirer une caisse de deux cases. Le mouvement de base est de '2'. Ce mouvement peut-être divisé en un déplacement sur une case vide et le déplacement d'une caisse d'une case. Tout comme les dockers et les colosses, les mules peuvent être poussées par des caisses.

L'éléphant : chaque éléphant (importé d'Inde orientale naturellement) a droit à deux mouvements, peut pousser deux caisses d'un coup ou tirer une caisse. Il peut également mélanger mouvement et déplacement de caisses, il peut donc avancer d'une case et pousser deux caisses d'une case. Ou encore, il peut pousser une caisse d'une case, puis en pousser (ou en tirer) une autre dans une autre direction. Mais il ne peut pas pousser des caisses dans deux directions différentes (dans le cas où il est entre deux caisses). Les éléphants ne peuvent pas être poussés par quoi que ce soit, ils sont bien trop lourds. Si un docker est coincé par une boîte alors qu'elle est poussée en direction d'un éléphant, il est écrabouillé.

Les dockers écrabouillés sont conduits au cabinet (virtuel) du médecin ; par exemple dans le couvercle de la boîte. Ils ne peuvent pas être utilisés le tour suivant, mais peuvent être remis en jeu par la suite, en les plaçant sur n'importe quelle case libre sur le bord du plateau.

Vous pouvez pousser vos propres caisses ou les caisses de vos adversaires. Quand l'une de vos caisses est poussée sur l'aire de chargement de votre navire, retirez-la du jeu, elle sera comptabilisée lors du comptage des points. Si une caisse d'un adversaire est placée sur votre aire de chargement, vous pourrez la replacer sur le plateau où vous le désirez (pas sur un bateau). Il est possible qu'un docker soit chargé sur le bateau à la place d'une caisse, auquel cas il est jeté par dessus bord et il revient en jeu le tour suivant sur une case de chargement du bateau du joueur à qui il appartient. Les bateaux ne sont considérés comme de l'eau que lorsque ce sont des ouvriers qui vont dessus. Les ouvriers ne peuvent pas utiliser les bateaux pour leurs déplacements, quelle qu'en soit la couleur, tout comme un ouvrier ne peut pas aller sur l'eau.

Les dockers peuvent être empilés sur une même case, sans limite de nombre (jusqu'à seize donc). Toutefois on ne peut bouger que trois dockers par tour.

Le visage des ouvriers n'est pas significatif de la direction de son mouvement. Les ouvriers ne peuvent pas de pousser entre eux directement, ils ne peuvent pousser que des caisses. Les ouvriers ne peuvent se déplacer sur ou à travers une case occupée par un autre ouvrier (sauf pour les dockers, sur d'autres dockers, pas sur des éléphants, mules ou colosses)

Si vous poussez un docker, une mule ou un colosse dans l'eau, il réapparaîtra au début du tour de leur propriétaire dans sa zone de chargement, d'où ils ont été sauvés de la noyade par l'équipage du bateau. Placez l'ouvrier dans l'eau près de votre bateau. C'est le propriétaire des ouvriers qui choisit sur quelle case les remettre. Si vous poussez l'une de vos propres caisses à l'eau vous perdez un point.

Si vous poussez une caisse adverse sur votre propre aire de chargement vous pouvez la replacer n'importe où sur le plateau et aucun point n'est marqué. Si vous poussez une caisse sur l'aire de chargement de son propriétaire, il marque trois points, si vous poussez une caisse sur n'importe quelle autre aire de chargement, elle est remise sur le plateau par le joueur dont c'est l'aire de chargement.

Pour un jeu à quatre plus rapide vous pouvez ne pas remettre en jeu les pièces écrabouillées, ou jetées à l'eau, retirez-les simplement de la partie.

### **Résumé du score**

1. si une caisse arrive sur l'aire de chargement de son propriétaire, elle est retirée du jeu, le joueur gagne trois points.
2. si vous jetez une caisse adverse à la mer, vous gagnez un point (prenez la caisse et mettez-la en face de vous), si elle vous appartenait, vous perdez un point.
3. si vous écrabouillez un docker, il va chez le docteur et vous gagnez un point, si vous écrasez l'un de vos dockers, vous perdez un point.