

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.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 de 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)

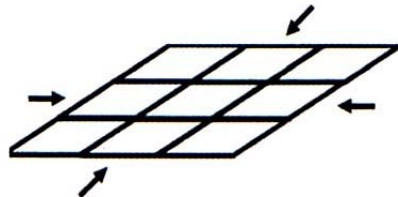
3 ou 4 joueurs: chaque joueur prend une famille de pièce de la couleur de son choix

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 quatres 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.

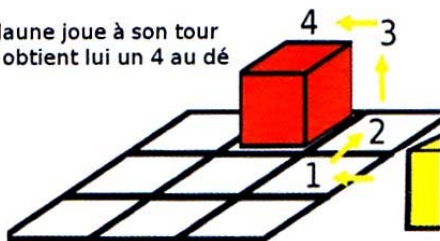
Introduire une pièce sur le plateau de jeu, ou se déplacer de 1 case sur le plateau de jeu, compte pour 1 point de déplacement.

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 container sur un ou plusieurs autres, il doit amener son container sur une case adjacente, puis utiliser autant de points de déplacement qu'il y a de containers 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 containers.

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

Lorsque les containers 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 containers, sauf:

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

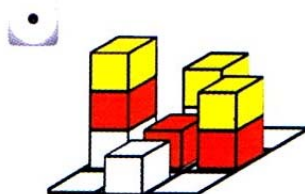
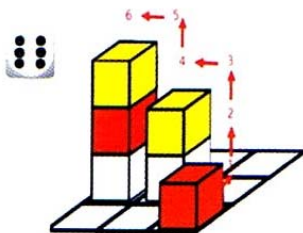
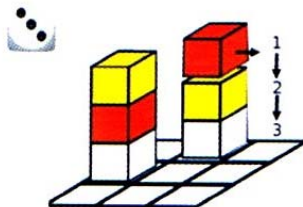
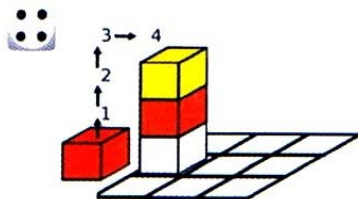
Lorsque le nombre de déplacements fixé par le dé est impossible à réaliser.

Fin de partie

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

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer de containers, 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.

OMBA

Règles du jeu

Jeu de stratégie tridimensionnel pour 2, 3 ou 4 joueurs

But du jeu :

Être le dernier joueur capable d'effectuer le déplacement d'une pièce sur le plateau de jeu.

Mise en place :

2 joueurs : chaque joueur prends 6 pièces (2 couleurs).

3 joueurs : chaque joueur prend une famille de pièces, plus 1 pièce de la famille restante.

4 joueurs : chaque joueur prend une famille de pièce de la couleur de son choix.

Comment jouer :

À son tour de jeu, chaque joueur lance le dé, et joue: soit en introduisant une pièce sur le plateau de jeu, soit en déplaçant une de ses pièces déjà présentes sur le plateau de jeu. **Le dé fixe le nombre de déplacements que le joueur doit effectuer avec l'une de ses pièces.** Les pièces sont introduites sur le plateau de jeu, par n'importe laquelle des quatre cases centrales des quatre côtés du plateau de jeu ; le choix de la case d'entrée est libre à chaque tour de jeu.

Les pièces se déplacent dans cinq directions : devant, derrière, à droite, à gauche, et en hauteur. **Cependant, il est interdit de reculer durant un déplacement.**

Introduire 1 pièce sur le plateau de jeu, ou se déplacer de 1 case sur le plateau de jeu, comptent pour 1 point de déplacement.

Lorsqu'un joueur souhaite poser une pièce sur 1 ou plusieurs autres, il doit amener sa pièce sur une case adjacente, puis utiliser autant de points de déplacement qu'il y a de pièces empilées pour l'élever au niveau souhaité (élever d'1 pièce : 1 point, de 2 pièces : 2 points, etc), et 1 point de déplacement supplémentaire pour la poser (par exemple, pour poser une pièce sur une colonne de deux pièces, il faut : 2 points pour monter au niveau des deux pièces, + 1 point pour poser sa pièce = 3 points de déplacement). Descendre une pièce d'une colonne obéit à la même règle de déplacement.

Lorsque les pièces sont placés en hauteur, il est possible de déplacer une pièce sur une colonne adjacente, en respectant la règle de déplacement.

Chaque joueur peut déplacer n'importe laquelle de ses pièces, sauf :

- Lorsqu'une de ses pièces se trouve sous une ou plusieurs autres pièces : dans ce cas, elle est immobilisée jusqu'à ce que la/les pièces la recouvrant soient déplacées.
- Lorsque le nombre de déplacements fixé par le dé est impossible à réaliser, avec aucune de ses pièces disponibles.

Lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer aucune pièce, il perd la partie.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer aucune de ces deux actions, 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.