

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



POUR
1 À 4 JOUEURS,
À PARTIR DE 10 ANS, ENV. 30-45 MINUTES

FRAGILE

CZARNÈ



IDÉE ET BUT DU JEU

Dans le port de Shanghai, y'a pas de marins qui chantent, mais des caisses, des tas de caisses qui viennent juste d'être débarquées ! Ce chargement extrêmement fragile doit à présent être mis en sécurité au plus vite dans les dépôts. Seulement voilà, vos dépôts sont éparpillés un peu partout sur les quais. Et les autres dockers ne se gênent pas pour marcher sur vos plates-bandes et contrarier vos plans.

Prenez en main une équipe de dockers et soyez le premier à remplir vos dépôts. Mais attention, dans cette course, la rapidité n'est pas tout : prenez soin d'entreposer les caisses avec la mention "**FRAGILE**" bien visible... et vous serez récompensés.

MATÉRIEL

12 caisses en bois, 10 dockers chinois, 15 dépôts (tuiles), 1 marqueur « Vainqueur », 1 plateau de jeu, 4 bâtonnets en bois (seulement pour la variante), 1 règle de jeu (allemand / anglais / français)

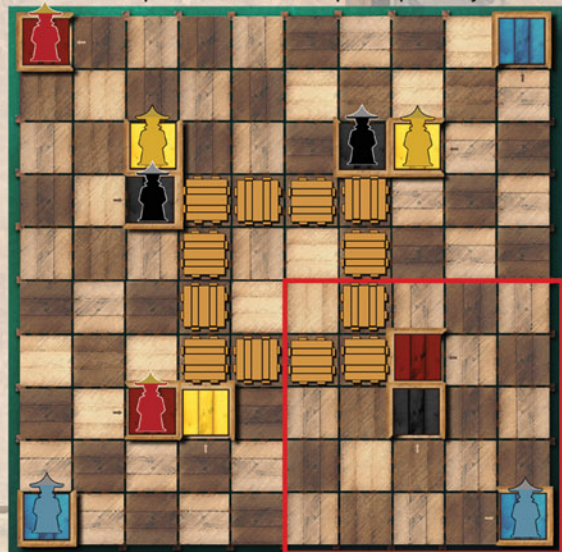


marqueur « Vainqueur »

PRÉPARATION

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table avec à côté le marqueur « Vainqueur »
- À 2 joueurs, chacun reçoit 3 dockers et 4 dépôts de même couleur
- À 3 joueurs, chacun reçoit 2 dockers et 4 dépôts de même couleur
- À 4 joueurs, chacun reçoit 2 dockers et 3 dépôts de même couleur
- Les 12 caisses en bois sont posées au milieu du plateau (comme indiqué dans l'illustration 1.) en prenant soin de laisser la mention « **FRAGILE** » en dessous, afin qu'elle ne soit pas visible.

illus. 1: Exemple d'une mise en place pour 4 joueurs.



1 quart du plateau

Mise en place initiale des dépôts et des dockers

Chaque joueur doit installer ses dépôts de façon à répartir ceux-ci dans au moins 3 quarts du plateau (voir aussi l'illustration 1). A plusieurs joueurs, il est possible qu'il ne reste plus de case libre pour que le dernier joueur respecte cette règle. Dans ce cas, cette règle est supprimée pour celui-ci.

Les dépôts doivent être posés sur les 12 cases réservées du plateau.

Un premier joueur est désigné et il pose l'un de ses dépôts sur l'emplacement de son choix. Ensuite, le joueur sur sa gauche place l'un de ses dépôts sur l'un des emplacements encore libres et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient réparti leurs dépôts. (À 2 joueurs, il restera des emplacements libres qu'il faudra occuper avec des dépôts d'une 3e couleur)

De la même manière et dans le même ordre que décrit ci-dessus, les joueurs doivent maintenant répartir leurs dockers dans les dépôts. Le premier joueur commence à nouveau et place l'un de ses dockers dans l'un de ses dépôts et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient répartis leurs dockers.

TOUR DE JEU

Le premier joueur commence, puis le jeu continue en sens horaire. A son tour, un joueur **doit** déplacer **2 dockers**.

En début de jeu, le premier joueur dispose de 3 points d'action pour chacun de ses dockers.

Le joueur suivant en a 4 à sa disposition. Pour la suite de la partie, chaque joueur dispose de 5 points d'action (noté **PA** dans le reste de la règle) pour chaque docker.

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser la totalité de ses points d'action.



Attention :

Les dockers sont joués l'un après l'autre et il n'est donc pas possible d'alterner les actions des 2 dockers : dès qu'un joueur active son second docker, il perd tous les points d'action restants du premier docker.

Exemple : un joueur déplace le docker A et dépense 3 PA. Ensuite il déplace le docker B en utilisant 4 PA. Les 2 PA restants du docker A ne peuvent plus être utilisés, puisque le docker B a été déplacé. Les PA restants du docker A ne peuvent pas non plus être transférés aux PA du docker B.

Les actions possibles

- a. déplacer un docker (1 PA par case)
- b. déplacer un docker avec une caisse (il la pousse) (1 PA par case)
- c. empiler/ déempiler une caisse (2 PA)
- d. retourner une caisse (4 PA)
- e. transmettre une caisse (1 PA)

Durant un tour, toutes les actions peuvent être répétées et/ou combinées, dans la limite de 5 PA pour chaque docker.

Dès qu'un joueur a réalisé toutes les actions de ses 2 dockers, c'est au tour du joueur à sa gauche.

a. Déplacer un docker (1 PA par case)

Un docker peut se déplacer uniquement horizontalement et/ou verticalement, d'un maximum de 5 cases. Les dépôts (même ceux qui appartiennent au joueur actif) et les caisses constituent des obstacles infranchissables. En revanche, les cases occupées par d'autres dockers peuvent être franchie pour 1 PA par case occupée (voir fig. 2) sous réserve que le déplacement se finisse sur une case libre. Un docker ne peut pas finir son déplacement sur sa case de départ.



Fig. 2 : Rouge saute par dessus jaune et bleu

La fin du quai, les murs des dépôts, les autres dockers et les autres caisses constituent des obstacles qui interrompent ou empêchent le déplacement (il est par exemple impossible de pousser ensemble 2 caisses contiguës). Le docker peut cependant dans le même tour continuer à pousser la caisse par un autre côté (fig. 5)

b. Déplacer un docker avec une caisse (1 PA par case)

Un docker doit se trouver sur une case adjacente à celle occupée par la caisse qu'il souhaite pousser. **Attention : on peut pousser mais pas tirer !** Le docker pousse toujours une caisse devant lui. Le docker et la caisse sont déplacés dans la même direction (fig. 3).

Rien ne peut être poussé sur les cases occupées. Une caisse ne peut pas être poussée par un côté devant lequel un autre docker se trouve (fig. 4).

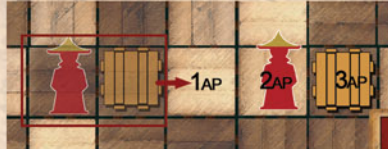


Fig. 3 : Rouge pousse une caisse de 3 cases (3 PA)



Fig. 4 : Rouge est bloqué par jaune.



Fig. 5 : Rouge pousse la caisse de 2 cases à droite... et la contourne ensuite de 2 cases par le haut...

et la pousse d'une case vers le bas

ou pousser d'autres caisses (fig. 6), s'il lui reste suffisamment de PA.



Fig. 6 : Rouge pousse la caisse de 2 cases à droite... et pousse la seconde caisse d'une case vers le bas.

c. Empiler ou déempiler des caisses (2 PA)

Si la caisse à pousser se trouve devant une autre caisse, elle peut directement être empilée sur celle-ci. Le docker est déplacé sur la case qu'occupait la caisse qu'il vient d'empiler (à la fin de cette action, le travailleur se trouve donc à côté de la pile formée (voir fig. 7)).

Il n'est pas possible d'empiler plus de 2 caisses. Une pile ne peut pas être poussée.



Fig. 7 : Rouge empile la caisse sombre... sur la caisse claire.



Les caisses peuvent à nouveau être déempilées si un docker est présent sur une case adjacente à la pile et que la case derrière la pile est libre : la caisse supérieure y est alors déposée. (fig. 8). Sans se déplacer, le travailleur pousse en avant la caisse supérieure qui „tombe“ sur la case suivante.



Fig. 8 : Jaune empêche l'action.



La caisse tombe sur une case libre

d. Retourner une caisse (4 PA)

Une caisse peut être retournée de telle manière que la mention « Fragile » soit visible au-dessus. Un joueur qui retourne ainsi une caisse ne pourra pas la pousser dans un dépôt avant son prochain tour. Lors du décompte, une caisse retournée rapporte 1 point de plus.

Attention : le nombre de caisses qui peuvent être retournées au cours de la partie est limité à 1 caisse de plus que le nombre de joueurs (ainsi : 3 caisses max. à 2 joueurs, 4 caisses à 3 joueurs, 5 caisses à 4 joueurs).

e. Transmettre une caisse (1 PA)

Un docker peut transmettre une caisse à un autre docker, si tous les 2 sont sur des cases adjacentes à cette caisse. Pour cela, un joueur peut même utiliser des dockers adverses.

Le docker actif (celui dont c'est le tour) transmet la caisse à un docker inactif (dont ce n'est pas le tour), qui la pose sur une case libre voisine à la sienne (fig. 9). Si un autre docker se trouve sur une case adjacente à celle où se trouve maintenant la caisse, il peut à son tour la transmettre (c'est à dire, la déplacer sur une nouvelle case libre, voisine de celle qu'il occupe).

De cette manière, il est possible de créer une chaîne de transport, avec autant de travailleurs souhaités, quelle que soit leur couleur. Seul le joueur actif décide quels travailleurs participent à cette chaîne et jusqu'où est déplacée la caisse (fig. 10).

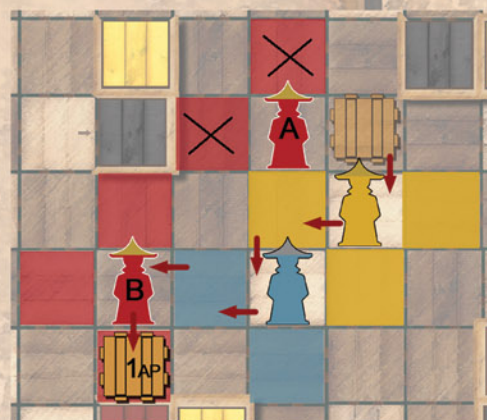
De cette façon, une caisse peut directement être posée dans un dépôt.



Fig. 9 : C'est à Rouge de jouer et peut donner la caisse à Jaune mais pas à bleu, qui ne se trouve pas à côté de celle-ci.

Fig. 10 : C'est à rouge de jouer son docker A : Jaune reçoit la caisse, transmise ensuite à bleu et enfin au docker B. Le schéma montre toutes les cases possibles où le docker A peut décider de déplacer la caisse pour 1 PA. Le docker A ne peut cependant pas prendre la caisse, puisqu'il l'a lui-même transmise.

Note : Recevoir et transmettre une caisse ne coûte aucun PA à un travailleur inactif et préserve ainsi son tour de jeu. Le joueur actif peut de ce fait utiliser dans une chaîne un autre de ses travailleurs, après ou avant de l'avoir joué (il disposera de la totalité de ses PA à son tour de jeu, soit 5 PA).



Dépôts

Une fois la partie commencée, aucun docker ne peut entrer à nouveau dans un dépôt.

Les caisses placées dans un dépôt ne peuvent plus être déplacées. Dans chaque dépôt, il n'y a de la place que pour une caisse. Il est possible de pousser une caisse dans un dépôt adverse ou neutre. Chaque dépôt n'a qu'un seul côté ouvert (voir la flèche sur le plateau de jeu), qui est l'unique sortie pour le docker en début de partie et par la suite l'entrée pour les caisses.

Fin prématurée

Des caisses peuvent être empilées de telle manière qu'elles ne pourront plus être déempilées. C'est par exemple possible dans les 4 angles du plan de jeu. Si, de cette manière, plus aucune caisse n'est disponible avant qu'un joueur n'ait pu acheminer une caisse dans chacun de ses dépôts, la partie s'arrête immédiatement.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur remplit son dernier dépôt avec une caisse, la fin de la partie est proche. Chaque joueur dispose alors d'un dernier tour de jeu.

Chaque caisse entreposée rapporte 1 point. Chaque mention "FRAGILE" visible (obtenue en retournant la caisse) rapporte 1 point supplémentaire. Le premier joueur qui pousse une caisse dans l'un de ses dépôts prend le marqueur "Vainqueur". Dès qu'un joueur atteint un score supérieur, il récupère ce marqueur. A la fin du jeu, celui qui a le marqueur devant lui remporte la partie. (En cas d'égalité au score, le vainqueur est donc le joueur à avoir atteint ce total en premier)

VARIANTE POUR 3 OU 4 JOUEURS

Après la mise en place initiale, l'ordre des joueurs est déterminé à chaque tour en tirant "à la courte paille". A cette fin, vous aurez besoin d'autant de bâtonnets que de joueurs. Le premier joueur commence et prend les bâtonnets dans sa main de telle manière que personne ne puisse deviner leur longueur. Dans le sens horaire, chacun pioche maintenant un bâtonnet. Celui qui pioche le plus long joue en premier, suivi par celui avec le second plus long et ainsi de suite. Celui qui a joué en dernier prend maintenant les bâtonnets pour procéder à un nouveau tirage et déterminer l'ordre du tour suivant.

Fin de partie

Dès qu'un joueur a poussé une caisse dans son dernier dépôt, on finit le tour en cours afin que chacun ait joué le même nombre de tours et la partie s'arrête.

PROBLÈMES POUR 1 JOUEUR

Sur le pourtour du plateau de jeu, des coordonnées (de A à J et de 1 à 10) permettent d'indiquer la position des caisses et des dockers. Afin de résoudre un problème, utilisez les règles de base, en respectant les points suivants :

1. Seuls vos dockers (au nombre de 3 max) doivent être déplacés.
2. Les dockers sont joués l'un après l'autre. Cela signifie qu'une fois qu'un docker a été utilisé (5 PA max.), un autre docker doit être joué.
3. Dans la variante pour 1 joueur, 1 seul docker est activé par tour. Un premier docker est utilisé, jusqu'à ce que ses PA permettent. Au tour suivant, un autre docker sera activé et ainsi de suite.
4. Afin d'identifier les caisses à entreposer, placer celles-ci avec la mention "FRAGILE" au dessus lors de la mise en place

Problème N°1

Objectif : caisse C6 dans dépôt C3, en 2 tours
Installation : caisse en C6; dockers en D6, B9 ;
docker adverse en C2

Problème N°2

Objectif : caisse inférieure E3 dans dépôt J1, en 2 tours
Installation : 2 caisses en E3; dockers en F3, B4;
dockers adverses F2, H2, J2

Problème N°3

Objectif : caisse supérieure J2 dans dépôt J1 et caisse inférieure I3 dans dépôt H3 en 2 tours
Installation : 2 caisses en I3, 2 caisses en J2; dockers en J5, J6; docker adverse I5

Problème N°4

Objectif : caisse G6 dans dépôt C3 en 3 tours.
Installation : caisses en G6, D3, E3, F3;
dockers en C5, G5, D7.

Problème N°5

Objectif : caisse B4 dans dépôt A1 en 3 tours.
Installation : caisses en B4, B3, B2, B1, C2;
dockers en A2, C1, C6

Problème N°6

Objectif : caisse B9 dans dépôt C3 en 3 tours.
Installation : caisses en B9, D2; dockers en A9, B8, E5;
dockers adverses en D3, D5, F5, D7, E7, F7

Problème N°7

Objectif : caisse C1 dans dépôt A1 en 2 tours.
Installation : 2 caisses en C2 et 1 en B1, C1, D1, B2, D2;
dockers en E1, E2, D5

Problème N°8

Objectif : caisse G7 dans dépôt C3 en 4 tours.
Installation : les 12 caisses selon mise en place (cf illustration 1); dockers en E5, F5, E6;
dockers adverses en C2, D3

Solution N°1
Tour 1 (5PA) : docker D6 pousse caisse C6 en B6 et va en B3
Tour 2 (5PA) : docker B9 pousse caisse B6 en B4 et la met dans dépôt C3 via dockers B3, puis C2.
Solution N°2
Tour 1 (5PA) : désempile la caisse supérieure E3 en D3 et pousse caisse inférieure E3 en E2.
Tour 2 (5PA) : docker B4 en D2 et met caisse D3 dans entrepôt J1 via dockers F2, H2 et J2.
Solution N°3
Tour 1 (5PA) : docker J6 en I4 et désempile caisse supérieure J5 en I2.
Tour 2 (5PA) : docker J5 en I3 et désempile caisse supérieure J5 en I2.
Tour 3 (5PA) : docker J6 en I4 et désempile caisse supérieure J5 en I2.
Solution N°4
Tour 1 (5PA) : docker G5 en H6 et pousse caisse G6 en D6.
Tour 2 (5PA) : docker C5 en D4 et pousse caisse D3 en D1, puis va en C2.
Tour 3 (5PA) : docker D7 pousse caisse D6 en D2, la donne au docker C2 qui la met dans le dépôt C3.
Solution N°5
Tour 1 (5PA) : docker A2 empile caisse B2 sur C2, dépose caisse B1 en D1 via docker C1, puis va en A3.
Tour 2 (4PA) : docker C1 va en B2 et dépose caisse B3 en A2, via docker A3. Puis il va en B1.
Tour 3 (5PA) : docker C6 va en B5 et pousse caisse B4 en B2. Puis il la donne au docker B1 qui la dépose dans le dépôt A1.
Solution N°6
Tour 1 (5PA) : docker B8 en E8.
Tour 2 (5PA) : docker E8 en E2 et pousse caisse D2 en B2.
Tour 3 (4PA) : docker A9 pousse caisse B9 en E9, puis la met dans entrepôt C3 via dockers E8, F7, F5, D5, D3 et enfin C2.
Solution N°7
Tour 1 (5PA) : docker D5 en D3, donne caisse D2 au docker E2 qui la dépose en F2. Il va ensuite en D2 et donne caisse D1 au docker E1 qui la dépose en F1.
Tour 2 (5PA) : docker E1 en D1 et empile caisse C1 sur caisse B1. Desempile caisse (supérieure) B1 dans l'dépôt A1.
Solution N°8
Tour 1 (2PA) : docker E5 pousse caisse E4 en E3, dépose ensuite en B2 via dockers D3, puis C2. Il va ensuite en F5.
Tour 3 (5PA) : docker E6 pousse caisse E7 en E9 et va en G8.
Tour 4 (5PA) : docker G6 en E6 et pousse caisse E5 en E3, puis la met dans l'dépôt C3 via dockers D3, puis C2.

Vous trouverez de nombreux autres problèmes dans notre livret ci-joint et sur notre site www.ludoart.de

Peut-être que vous avez vous-même "en magasin" de nouveaux problèmes ? Nous serions ravis de les recevoir (avec les solutions). Si vous le souhaitez, votre nom peut figurer lors de la publication.

L'éditeur et l'auteur remercient tous les testeurs.
Un merci particulier aux diplômés en mathématique Sebastian Mellin, Martin Götz, Petra Leidner, Miriam Dadel, Jean et Maria Marchand, Andrea et Kerstin Peter, ainsi que Monika Mika et Manuel Schugt.

Traduit par "le Clube"



FRAGILE 1.0

2 à 4 | 45 mm > stocker le maximum de caisses

→ **préparation** | Dépôts placés un à un et à tour de rôle. Chacun répartit les siens dans au moins 3 quarts du plateau (sauf si impossible). A 2 joueurs, compléter les espaces vides avec dépôts d'une 3e couleur | 12 caisses placées en carré (cf illus. règle), face "fragile" cachée | De la même manière, répartir ensuite ses dockers sur ses dépôts

joueurs	dockers	dépôts
2	3	4
3	2	3
4	2	3

Tour de jeu

Déplacer 2 de ses dockers (5 points d'action (PA) chacun)

—memo au premier tour, le 1er joueur dispose de 3 PA /docker et le second de 4 PA/docker

—memo les PA non utilisés sont perdus : ils ne peuvent pas être alloués à un autre docker ou gardés pour le tour suivant

—memo les dockers sont joués l'un après l'autre

❖ **DÉPLACER UN DOCKER (1 PA / CASE)**

Déplacement orthogonal (changements de directions autorisés), **caisses et dépôts infranchissables** (cases avec d'autres dockers peuvent être traversées si case d'arrivée libre)

—memo impossible de finir déplacement sur case de départ

❖ **DÉPLACER UN DOCKER AVEC UNE CAISSE (1 PA / CASE)**

Docker directement adjacent à une caisse pour la pousser : déplacés ensemble du même nombre de cases, même direction. **Tout est obstacle** mais le docker peut pousser la caisse durant le même tour par un autre côté

—memo impossible de pousser 2 caisses contigues

❖ **EMPLILER OU DÉEMPLILER (2 PA)**

Un Docker adjacent à une caisse peut l'empiler sur caisse contigue (docker déplacé sur la case où se trouvait la caisse empilée)

—memo impossible d'empiler plus de 2 caisses

—memo impossible de déplacer 2 caisses

Un Docker adjacent à une pile peut pousser la caisse supérieure sur la case libre suivante

❖ **RETOURNER UNE CAISSE, FACE "FRAGILE" VISIBLE (4 PA)**

—memo une caisse ne peut pas être retournée et stockée dans un dépôt durant le même tour de jeu du joueur actif

—memo nbre de caisses retournées limité au nbre de joueurs + 1

❖ **TRANSMETTRE UNE CAISSE (1 PA)**

2 dockers adjacents à 1 caisse peuvent se la transmettre : le "receveur" dépose la caisse sur case voisine et peut éventuellement la retransmettre sans coût supplémentaire (former une chaîne)

—memo on peut utiliser les dockers adverses ou un docker déjà utilisé durant le tour

❖ **DÉPÔT**

Une seule caisse par dépôt, une seule entrée, accès interdit à tout docker (excepté départ), il est possible de pousser une caisse dans dépôt adverse pour lui donner des points

❖ **MARQUEUR VAINQUEUR**

Attribué au 1er joueur à stocker une caisse. **Récupéré** par tout joueur dès qu'il totalise un meilleur score que le précédent.

Fin de partie et vainqueur

Dès qu'un joueur remplit son dernier dépôt, chaque autre joueur a encore un tour de jeu. **Chaque caisse vaut 1 pt ou 2 pts si face "fragile" visible.**

—memo si égalité, tuile "vainqueur" désigne le gagnant

—memo fin prématurée si caisses coincées dans les angles

FRAGILE 1.0

2 à 4 | 45 mm > stocker le maximum de caisses

→ **préparation** | Dépôts placés un à un et à tour de rôle. Chacun répartit les siens dans au moins 3 quarts du plateau (sauf si impossible). A 2 joueurs, compléter les espaces vides avec dépôts d'une 3e couleur | 12 caisses placées en carré (cf illus. règle), face "fragile" cachée | De la même manière, répartir ensuite ses dockers sur ses dépôts

joueurs	dockers	dépôts
2	3	4
3	2	3
4	2	3

Tour de jeu

Déplacer 2 de ses dockers (5 points d'action (PA) chacun)

—memo au premier tour, le 1er joueur dispose de 3 PA /docker et le second de 4 PA/docker

—memo les PA non utilisés sont perdus : ils ne peuvent pas être alloués à un autre docker ou gardés pour le tour suivant

—memo les dockers sont joués l'un après l'autre

❖ **DÉPLACER UN DOCKER (1 PA / CASE)**

Déplacement orthogonal (changements de directions autorisés), **caisses et dépôts infranchissables** (cases avec d'autres dockers peuvent être traversées si case d'arrivée libre)

—memo impossible de finir déplacement sur case de départ

❖ **DÉPLACER UN DOCKER AVEC UNE CAISSE (1 PA / CASE)**

Docker directement adjacent à une caisse pour la pousser : déplacés ensemble du même nombre de cases, même direction. **Tout est obstacle** mais le docker peut pousser la caisse durant le même tour par un autre côté

—memo impossible de pousser 2 caisses contigues

❖ **EMPLILER OU DÉEMPLILER (2 PA)**

Un Docker adjacent à une caisse peut l'empiler sur caisse contigue (docker déplacé sur la case où se trouvait la caisse empilée)

—memo impossible d'empiler plus de 2 caisses

—memo impossible de déplacer 2 caisses

Un Docker adjacent à une pile peut pousser la caisse supérieure sur la case libre suivante

❖ **RETOURNER UNE CAISSE, FACE "FRAGILE" VISIBLE (4 PA)**

—memo une caisse ne peut pas être retournée et stockée dans un dépôt durant le même tour de jeu du joueur actif

—memo nbre de caisses retournées limité au nbre de joueurs + 1

❖ **TRANSMETTRE UNE CAISSE (1 PA)**

2 dockers adjacents à 1 caisse peuvent se la transmettre : le "receveur" dépose la caisse sur case voisine et peut éventuellement la retransmettre sans coût supplémentaire (former une chaîne)

—memo on peut utiliser les dockers adverses ou un docker déjà utilisé durant le tour

❖ **DÉPÔT**

Une seule caisse par dépôt, une seule entrée, accès interdit à tout docker (excepté départ), il est possible de pousser une caisse dans dépôt adverse pour lui donner des points

❖ **MARQUEUR VAINQUEUR**

Attribué au 1er joueur à stocker une caisse. **Récupéré** par tout joueur dès qu'il totalise un meilleur score que le précédent.

Fin de partie et vainqueur

Dès qu'un joueur remplit son dernier dépôt, chaque autre joueur a encore un tour de jeu. **Chaque caisse vaut 1 pt ou 2 pts si face "fragile" visible.**

—memo si égalité, tuile "vainqueur" désigne le gagnant

—memo fin prématurée si caisses coincées dans les angles