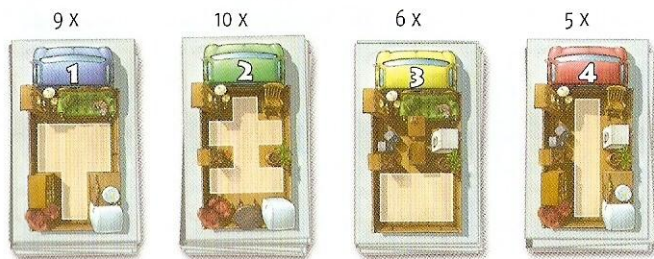


### Principe et but du jeu

Une partie correspond à plusieurs « tournées de livraison ». Au début de chaque tour, chaque joueur lance les dés pour déterminer le chargement avec lequel il devra jouer. Une fois découverts les camions qui seront mis à disposition des joueurs, chacun doit choisir le plus rapidement possible "son" camion parmi ceux-ci. Puis, les poids lourds chargés, on fait les comptes et le tour suivant peut commencer. Lorsqu'un joueur n'a plus de points, le jeu s'arrête et c'est celui qui possède encore le plus de point qui remporte la partie.

### Matériel de jeu

30 cartes "camion" (avec des surfaces et hauteurs de chargement diverses)



5 dés (de couleurs différentes)

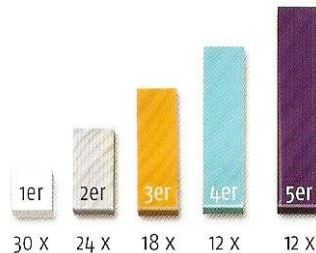


64 jetons de points (de différentes "valeurs")



96 morceaux de bois

(de longueurs variées : 1, 2, 3, 4 et 5)



### Préparation du jeu

- Détacher précautionneusement les pièces de leur support (le cas échéant)
- Mélanger les cartes "camion" et les disposer en une pile, face cachée
- Poser les morceaux de bois à côté de la pile de cartes
- Chaque joueur reçoit des jetons de points pour une valeur totale de 75 points: 1 x 50, 2 x 10 et 1 x 5  
Les jetons restants sont déposés au bord de la surface de jeu et font office de caisse
- Les 5 dés sont confiés au joueur le plus jeune, qui débute la partie

## Déroulement du jeu

Comment se déroule un tour ?

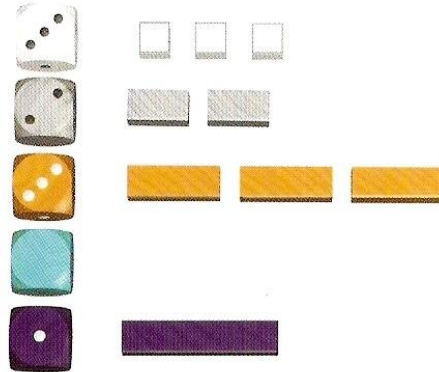
### 1. Identifier les marchandises

Tour à tour, chaque joueur lance les 5 dés à la fois. Pour chaque dé, le joueur doit prendre le nombre de morceaux de bois correspondant au chiffre indiqué par le dé, dans la couleur assortie à celui-ci. Ces morceaux de bois constituent la cargaison qu'il devra réussir autant que possible à placer sur son camion.

Exemple:

Un joueur fait

- un 3 avec le dé blanc : il doit prendre trois morceaux de bois blancs **et**
- un 2 avec le dé gris : il doit prendre deux morceaux de bois gris **et**
- un 3 avec le dé marron : il doit prendre trois morceaux de bois marrons **et**
- un 1 avec le dé violet : il doit prendre un morceau de bois violet **et**
- 0 avec le dé turquoise : le joueur ne devra donc pas prendre de morceau de bois turquoise

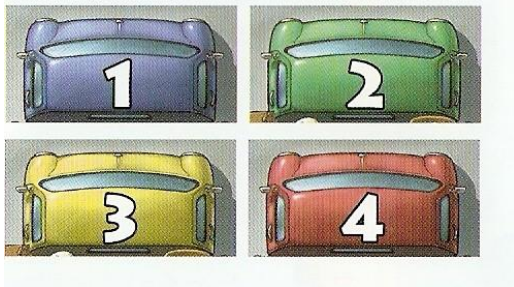


### 2. Choix du camion

- Chaque joueur reçoit (sans qu'il ne puisse les regarder pour le moment) une ou deux cartes de la pile:
  - partie à 3 ou 4 joueurs : 2 cartes "camion" chacun
  - partie à 5 ou 6 joueurs : 1 carte "camion" chacun
- Chacun pose sa/ses cartes devant lui, de manière à ce que, la carte posée face cachée, la flèche du dos de la carte désigne le joueur
- Au commandement "Zack und pack" (NDLR [!!!] il n'est pas précisé dans la règle du jeu par qui – c'est le joueur qui veut, mais ça n'a rien d'une surprise, c'est comme de dire "1, 2, 3 partez !" sauf que là en gros ça veut dire "chargez, et que ça saute !"), tous les joueurs retournent en même temps leur(s) carte(s) "camion", de façon à ce que tous puissent voir la capacité de chargement de chacun des camions. La partie claire de la carte est la surface qui peut être chargée, tandis que le chiffre qui figure sur la carte indique sur combien d'étages le chargement peut s'élever.
- A ce moment là, chacun des joueurs doit choisir le plus vite possible, parmi les cartes de tous ses partenaires de jeu, le camion qui sera le sien pour ce tour et s'en emparer au plus vite. Attention : un joueur n'a pas le droit de choisir une de ses propres cartes !
- Le joueur qui aura été le plus long (celui qui n'a donc pas encore de carte en main alors que les autres ont tous celle qu'ils ont choisie) n'a plus le droit de choisir lui-même son camion : il doit prendre la première carte de la pile du centre de la surface de jeu, une carte inconnue donc.
- Si un ou plusieurs joueurs préfère(nt) ne pas choisir une des cartes des autres joueurs, il peut décider de laisser faire le hasard et de prendre une carte sur le dessus de la pile.
- Les camions qui n'ont été choisis par personne sont mis de côté.



### 3. Charger son camion



- A partir de ce moment, tous les joueurs en même temps doivent s'efforcer de "caser" leur chargement sur leur camion. A ce stade du jeu, il n'est plus du tout question de rapidité.
- Le chiffre qui figure sur la carte indique au joueur combien d'étages il peut empiler sur son camion. Si c'est un 1 qui figure sur la carte, les morceaux de bois ne peuvent donc pas être superposés. Si c'est un 2, on pourra avoir 2 étages, et ainsi de suite.
- On ne peut poser un étage supplémentaire que lorsque la surface située directement en dessous, c'est-à-dire la surface qui va supporter le morceau de bois que l'on souhaite poser, est elle-même recouverte. Autrement dit, sur les étages supérieurs, il ne peut pas y avoir de morceau "dans le vide", en équilibre, ne reposant sur rien.
- Poser des morceaux de bois à la verticale est autorisé
- Lorsque tous les joueurs ont chargé leur camion autant qu'ils le peuvent, c'est le moment de faire les comptes

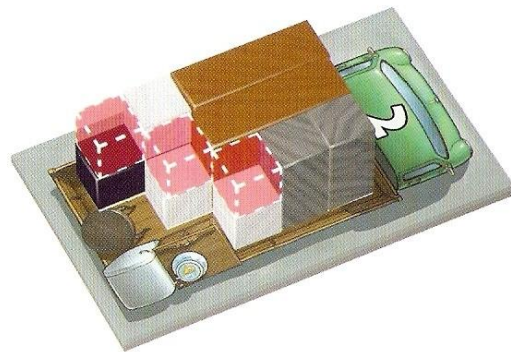
### 4. Déduire les points

Plusieurs cas:

- Chargement pas assez important: chaque joueur doit vérifier combien de morceaux de bois blanc (morceaux de longueur 1) il aurait encore pu placer sur son camion. Il devra payer à la caisse un point pour chacun de ces emplacements "perdus".

*Exemple:*

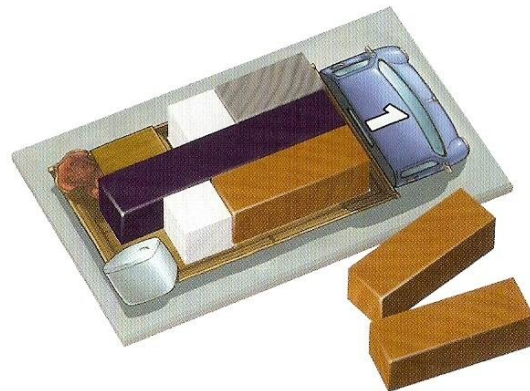
Il serait encore possible de placer 3 morceaux de bois blanc sur le camion. Par conséquent, le joueur doit verser 3 point à la caisse.



- Chargement trop important: chaque joueur doit vérifier s'il lui reste encore des morceaux de bois qu'il n'est pas parvenu à placer sur son camion. Le joueur doit "payer" pour chaque morceau de bois restant: le montant du s'élève, pour chaque morceau de bois, à 2 fois la longueur de celui-ci

*Exemple:*

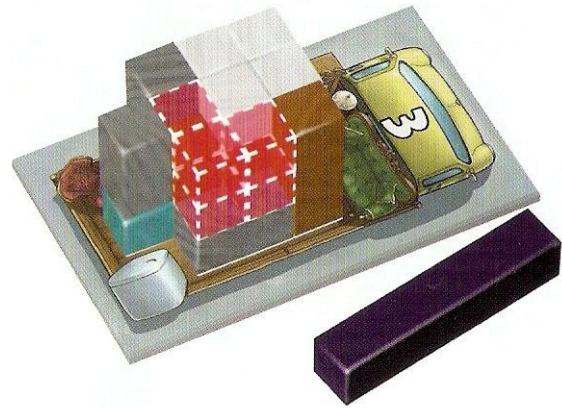
Le joueur n'a pas réussi à placer 3 morceaux de longueur 3 (les marrons). Il devra par conséquent payer  $2 \times 3$  (deux fois la longueur du bâton), multiplié par 3 (puisque'il reste 3 morceaux de bois marrons)



- Il arrive fréquemment qu'un joueur ait à la fois encore de la place sur son camion, mais aussi des morceaux de bois qu'il n'a pas réussi à charger. Dans ce cas, il doit payer pour les deux.

*Exemple:*

Il y a encore de la place pour 5 morceaux blancs, de longueur 1, sur le camion (soit un dû de 5 points). En outre, le joueur n'a pas pu charger le morceau de bois de longueur 5 (violet) qu'il possédait (soit  $2 \times 5 = 10$  points). Le joueur devra donc payer au total 15 points.



Le meilleur joueur du tour reçoit en guise de récompense 10 points pris dans la caisse. Ce joueur n'est autre que celui qui a le moins de points (voire aucun) à verser à la caisse.



*Exemple:*

Imaginons une partie à 4 joueurs. Axel a du payer 14 points, Beate 9, Claudia 4 et Dirk 6. Claudia est donc la meilleure de ce tour et peut donc à ce titre prendre 10 points dans la caisse. Auparavant, elle a toutefois du s'acquitter de sa dette de 4 points envers la caisse.

On peut alors passer au tour suivant. Les joueurs replacent tous les morceaux de bois dans le stock central et lancent les dés à tour de rôle pour déterminer leur chargement. Les tours s'enchaînent comme décrit précédemment.

Remarque : si l'on arrive à la fin de la pile de cartes "camions", rebattre toutes les cartes mises de côté et en refaire une nouvelle pile que l'on posera face cachée.

### **Fin du jeu**

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de jetons de points. A ce moment là, c'est celui qui possède le plus de points qui gagne. Dans le cas où il y aurait égalité entre deux joueurs, on devra alors considérer qu'il y a plusieurs gagnants !

