

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 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)





1



# DOCKERS

le jeu qui muscle aussi le cerveau !

## Règle du Jeu

Pressé d'appareiller pour sa prochaine escale, un cargo a été déchargé à la va-vite durant la nuit, et toutes les caisses de marchandises entassées en vrac dans un entrepôt;

Au matin, quatre compagnies d'Import-Export rivales y envoient un Docker - vous ! - trier et ranger un maximum de caisses leur appartenant : Pas si simple, car ces satanées caisses changent de propriétaire chaque fois qu'on les déplace !

### CARACTERISTIQUES

**NOMBRE DE JOUEURS :** 2 à 4

**ÂGE :** dès 7 ans

**DUREE MOYENNE :** 1 Heure

**MATERIEL :**

- 1 Plateau pivotant avec socle
- 27 caisses en bois portant le nom d'un port
- 4 marqueurs de couleur
- 1 jeton Douane

Auteur : Philippe LEURQUIN

[philippe.leurquin@wanadoo.fr](mailto:philippe.leurquin@wanadoo.fr)



### BUT du JEU

A partir d'une position de départ où toutes les caisses sont empilées et fermées, chaque joueur dispose à son tour de trois coups pour déplacer les caisses, les ouvrir (amener sa couleur sur leur face supérieure) afin d'en prendre possession, et les ranger pour marquer des points :

Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de points lorsque la partie s'achèvera, par épuisement des possibilités de mouvement.

### PREPARATION

- Placez le socle circulaire au milieu de la table, patins de feutre vers le haut, puis dépliez le plateau et encastré-le sur le socle.

- Assemblez au centre du plateau les neuf caisses de l'un des étages, couvercle au-dessus, en un carré de 3x3 selon l'ordre indiqué au dos du couvercle de la boîte, en prenant soin de respecter l'orientation des noms de ports;

- Procédez de même avec les deux autres étages, que vous empilez au-dessus ( cf.fig 1); (les étages sont interchangeable sans affecter l'égalité des chances).

- Attribuez les couleurs : Retournez face cachée les quatre marqueurs de couleur, piochez-en un chacun et placez-le face visible devant vous : Durant toute la partie, chaque joueur ne

marquera de points qu'en **rangeant** des caisses de **SA couleur**.

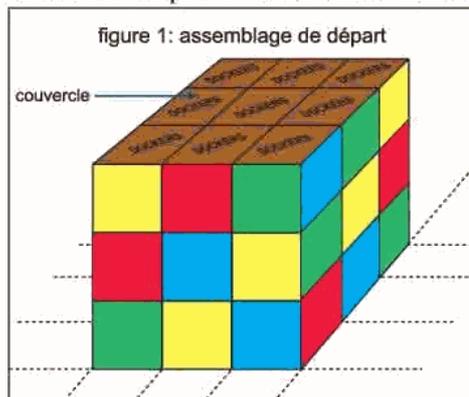
- Si vous êtes moins de quatre joueurs, écartez du jeu les marqueurs inutilisés.

- Munissez-vous de papier et crayon pour noter les points;

- Placez le jeton Douane sur la table, et tirez au sort le joueur qui débute:

Les autres joueront ensuite à tour de rôle dans le sens de l'horloge...

La partie peut commencer !





# 2



## DRÔLES de CAISSES

Le jeu comporte 27 caisses qui portent chacune le nom d'un grand port du monde :

- Sur chacune de leurs six faces figure : Soit un COUVERCLE, qui est une face NEUTRE n'appartenant à personne, soit l'une des quatre couleurs (les compagnies des Dockers).
- 24 d'entre-elles comportent : UN couvercle et TROIS couleurs.
- 3 d'entre-elles, placées au départ au centre de chacun des étages, comportent : DEUX couvercles et les QUATRE couleurs (Bahia, Singapour, Tanger).

Dans le jeu, seule compte vraiment la **face supérieure** des caisses, qui décide du "propriétaire" d'une caisse à un moment donné: Il va donc s'agir pour les Dockers de les manipuler pour amener leur couleur sur le dessus d'un maximum de caisses. Les faces latérales des caisses ne sont jamais prises en compte pour la marque, elles n'ont de valeur qu'informative.



## MARQUER des POINTS

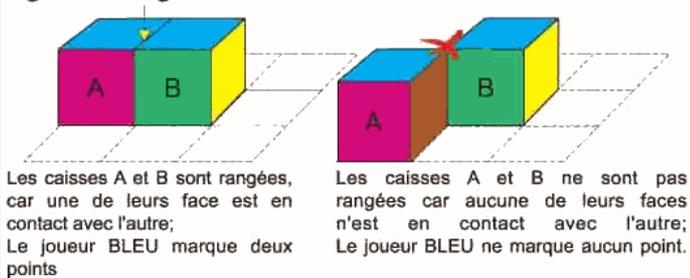


Pour marquer des points, un Docker doit non seulement amener sa couleur sur la face supérieure des caisses, mais aussi les RANGER par GROUPES d'au moins DEUX (cf.fig 2):

- Deux caisses ou plus sont **rangées** dès lors qu'elles présentent la même couleur sur leur face supérieure, qu'elles se situent au même étage ET se touchent par au moins une de leurs faces latérales

- 2 caisses rangées rapportent 2 points, 3 caisses 3 points etc...  
Une caisse isolée ne rapporte rien.  
En fonction de l'étage où sont rangées les caisses, on applique à ce score un multiplicateur :

figure 2: rangement



x 1 au sol, x 3 au premier étage, et x 5 tout en-haut

- On marque les points **immédiatement**, chaque fois que l'on range une nouvelle caisse et uniquement lorsqu'on le fait : Chaque Docker disposant à son tour de trois coups, il est possible de marquer plusieurs fois au cours du même tour. Chaque fois qu'une nouvelle caisse est ajoutée à un groupe (une ou plusieurs caisses déjà rangées), on marque autant de points que le **total** des caisses composant ce groupe modifié, sans oublier le multiplicateur éventuel.

**Attention ! Lorsque un joueur range involontairement des caisses d'une couleur qui n'est pas la sienne, les points sont immédiatement crédités au Docker dont c'est la couleur !**



## BOUGER les CAISSES



C'est là que les affaires se corsent ! En effet, lorsque vous arrivez dans l'entrepôt, c'est pour constater que les caisses sont bien trop lourdes, et que vous ne pouvez ni les soulever, ni les faire glisser ! Et bien entendu, on ne peut jamais faire remonter une caisse d'un étage...

Une caisse ne peut être déplacée que de trois manières :

- En la faisant BASCULER LATÉRALEMENT
- En la faisant CHUTER
- En la faisant PIVOTER sur sa base

A votre tour, vous disposez de trois coups pour déplacer une ou plusieurs caisses au choix : Sauf BLOCAGE (voir plus loin), vous pouvez déplacer n'importe quelle(s) caisse(s), quelle que soit la couleur de sa face supérieure. Les trois mouvements doivent être clairement décomposés, dans le respect des contraintes et au vu de tous.

Attention ! **CAISSE TOUCHÉE, CAISSE JOUÉE !**



## FAIRE BASCULER une CAISSE



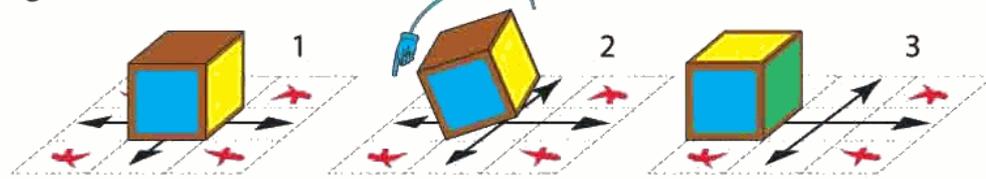
Le Jeu des DOCKERS ignore la diagonale : Les caisses basculent latéralement sur une arête, jamais sur un coin (cf.fig 3).

- Pour qu'une caisse puisse basculer, il faut qu'il y ait un ESPACE LIBRE à côté : une caisse ne peut jamais basculer en restant sur sa position d'origine, chaque fois qu'une caisse bascule sa face supérieure change, et par conséquent son "propriétaire".



- Une caisse surmontée d'une autre, ou entièrement entourée d'autres caisses, ne peut pas basculer. Faire basculer UNE caisse d'UNE FACE compte pour un coup

figure 3 : bascule



1: Isolée, la caisse peut basculer sur les quatre positions indiquées par une flèche noire, mais pas sur celles marquées d'une croix rouge, car la bascule latérale doit se faire sur une arête;  
2 et 3: Le joueur jaune bascule la caisse de manière à amener sa couleur sur sa face supérieure.



### FAIRE CHUTER une CAISSE



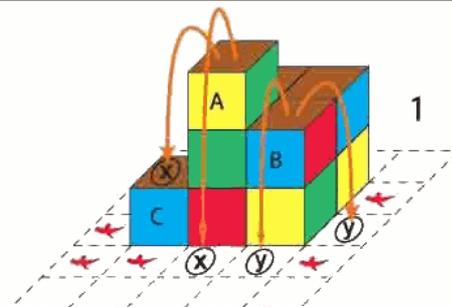
Le VIDE (pas de sol ou de caisse faisant office de "plancher") est un espace libre permanent, vers lequel il est toujours possible de faire basculer une caisse;

La CHUTE ne concerne évidemment que les caisses qui ne sont pas encore au sol, c'est un mouvement à part entière qui obéit à ses propres règles :

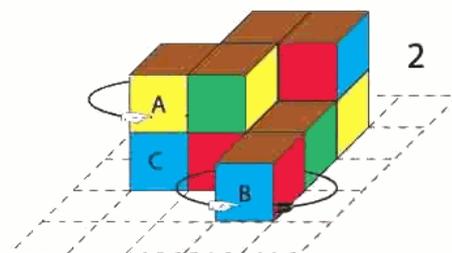
- Une caisse CHUTE dès lors qu'elle change d'étage suite à un mouvement;
- Lorsqu'une caisse chute, elle **NE BASCULE PAS** : Sa face supérieure ne doit pas changer entre ses positions de départ et d'arrivée : le Docker la prend en main et la dépose telle quelle sur sa nouvelle position;
- Une caisse chute **toujours à la verticale** de la position virtuelle où elle devrait basculer, et s'arrête dès qu'elle rencontre un "plancher" (le sol ou une autre caisse);
- Lorsqu'un Docker fait chuter une caisse, il a le droit de regarder toutes ses faces, et de la faire pivoter à son gré avant de la placer sur sa nouvelle position, mais toujours en veillant à ne pas changer sa face supérieure;
- La chute d'une caisse compte pour UN coup, pivot compris : il est possible de faire chuter plusieurs fois la même caisse en dépensant plusieurs coups.

figure 4 : chute

1: La caisse A ne peut chuter que sur deux positions (x) car elle ne peut chuter en diagonale;  
La caisse B peut également chuter au sol sur deux positions (y).

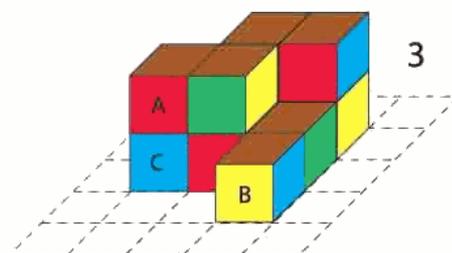


2: La chute de la caisse A s'interrompt lorsqu'elle rencontre un "plancher" (caisse C): Le joueur peut la faire pivoter gratuitement sur sa base avant de la positionner.



La caisse B chute au sol, le joueur peut la faire pivoter gratuitement avant de la positionner en respectant l'impératif de solidarité des caisses.

3: Dans les deux cas, la face supérieure des caisses A et B reste inchangée malgré leur nouvelle position.





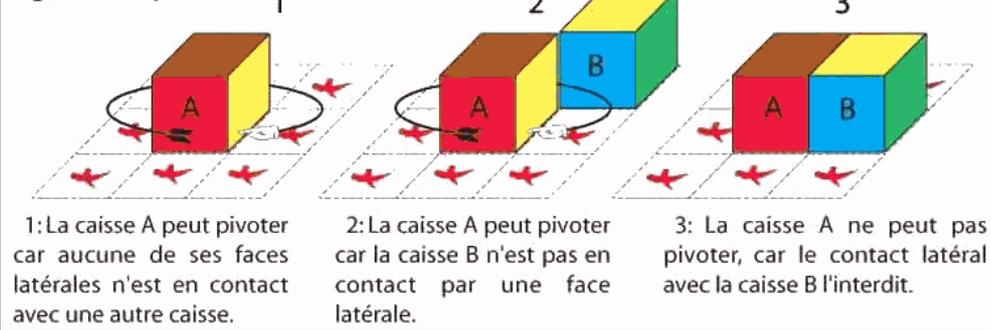
4



## FAIRE PIVOTER une CAISSE

- Lorsqu'un Docker fait **PIVOTER** une caisse sur sa base, elle reste toujours sur sa position et sa face supérieure ne change pas (cf.fig 5);
- Pour qu'une caisse puisse pivoter, il faut qu'elle ne soit pas surmontée d'une autre caisse, et qu'aucune de ses faces latérales ne soit en contact avec d'autres caisses;
- Faire pivoter une caisse d'autant de faces que l'on souhaite compte pour un coup (sauf en cas de CHUTE, auquel cas le pivot est "gratuit").

figure 5 : pivot



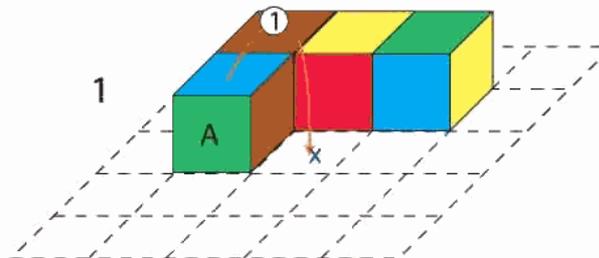
## CONTRAINTES de MOUVEMENT



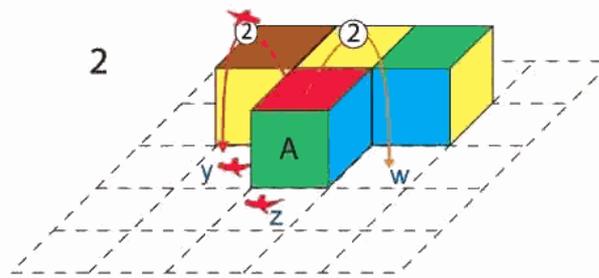
- Chaque Docker **DOIT effectuer trois mouvements** de caisses à son tour : une impossibilité de le faire dans le respect des contraintes entraîne immédiatement la fin de la partie.
- Il est **interdit** d'effectuer un **ALLER-RETOUR** sur une position avec une même caisse au cours d'un même tour de jeu.
- **A la fin du tour** d'un Docker, **TOUTES LES CAISSES** du jeu **DOIVENT ETRE SOLIDAIRES**, c'est à dire se toucher par au moins une de leurs faces; une caisse isolée sur un étage est solidaire par sa base (face inférieure).

figure 6 : contraintes

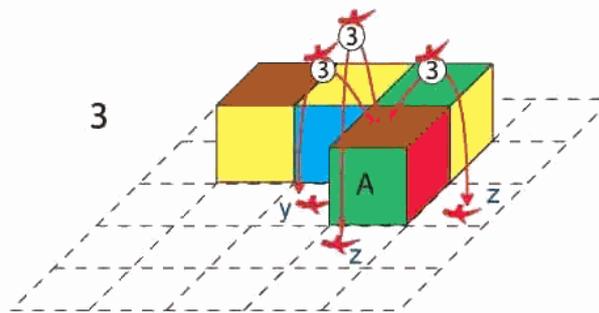
1: Le joueur dispose de trois coups : Pour son premier mouvement, il fait basculer la caisse A sur la position (x) comme indiqué;



2: Pour son second coup, il désire déplacer à nouveau la caisse A: Un seul mouvement est autorisé (w), car il ne peut ni basculer la caisse en (z) - elle ne serait plus solidaire des autres - ni en (y) car il effectuerait un aller-retour au cours du même tour de jeu.



3: Il ne peut pas déplacer la caisse A vers (y) ou (z) avec son troisième mouvement pour les mêmes raisons.





# 5



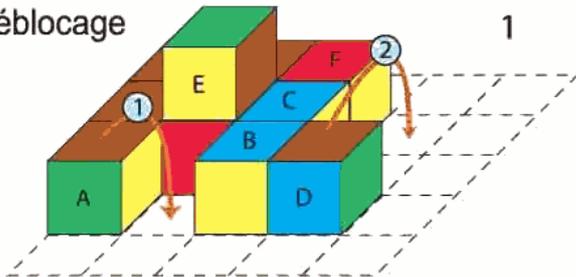
## BLOPAGE

**TOUTE CAISSE RANGE** (faisant partie d'un groupe homogène) **EST BLOQUEE** pour tous les Dockers, **SAUF** si on la fait **CHUTER** :

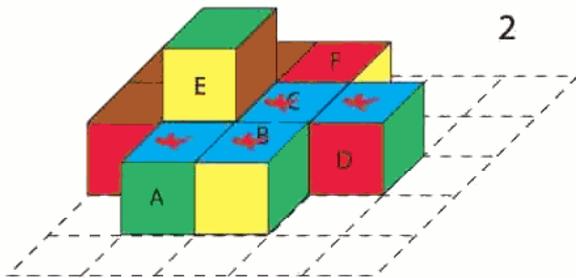
- Une caisse rangée ne peut être **ni basculée, ni pivotée**, mais on peut toujours la faire chuter si elle n'est pas encore au sol : en choisissant bien la caisse rangée que l'on fait chuter, on peut libérer une ou plusieurs caisses bloquées en "cassant" un groupe de caisses (cf.fig 7).
- Les caisses rangées au sol, ne pouvant plus chuter, sont donc définitivement bloquées.
- Cependant, la notion de caisses rangées repose sur son **évidence visuelle** : on peut ainsi "casser" un groupe de caisses en **CACHANT** l'une d'entre-elles sous une autre caisse.
- Attention ! Lors d'une partie à moins de 4 joueurs, les caisses rangées présentant une couleur non attribuée sont malgré tout bloquées !

figure 7 : rangement, blocage et déblocage

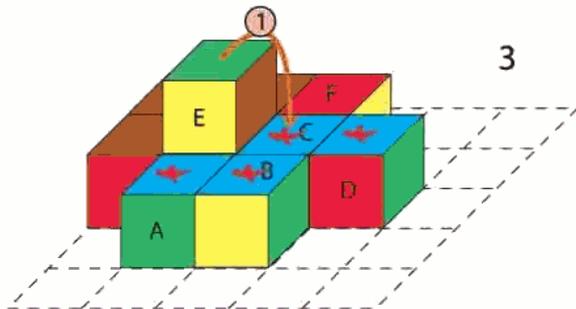
1 : Le joueur bleu bascule d'abord la caisse A, et la range avec le groupe composé des caisses B et C : il **marque 3 points**; Puis il bascule la caisse D, la range avec les trois autres et **marque à nouveau 4 points**.



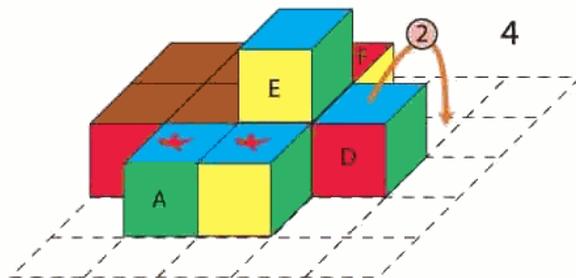
2 : Les caisses A, B, C et D sont dès lors **bloquées**.



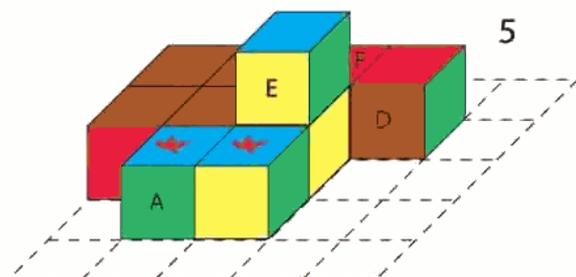
3 : A son tour de jouer, le joueur rouge bascule la caisse E par dessus la caisse C :



4 : Du coup, la caisse D n'**apparaît** plus rangée, et se retrouve donc **déblocuée** : Le joueur rouge peut la faire basculer;

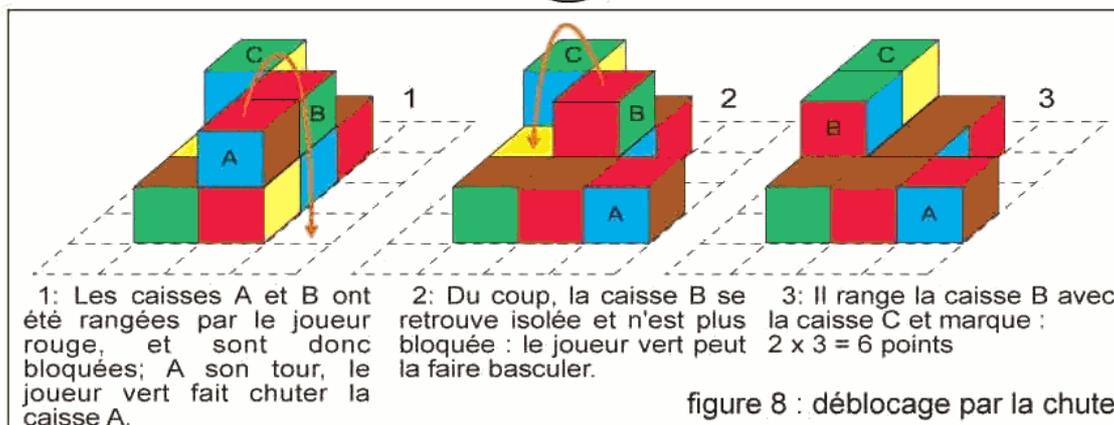


5 : Il la range avec la caisse F et **marque 2 points**.





6



## La DOUANE :



Importation oblige, la DOUANE - représentée par un jeton unique - vient perturber le travail des Dockers en inspectant le contenu d'une caisse à chaque tour :

- Chaque Docker, une fois effectués ses trois mouvements de caisses, a le droit de bloquer UNE caisse en plaçant dessus le jeton Douane; toute caisse dont la face supérieure est accessible peut être bloquée par la Douane.

- La présence sur une caisse du jeton Douane interdit non seulement tout mouvement de cette caisse (y compris la chute), mais également de déplacer une autre caisse par dessus : Ecraser des Douaniers peut coûter cher !

- Le Docker qui lance la partie a l'obligation de mettre en jeu le jeton Douane à la fin de son tour, mais par la suite les autres joueurs seront libres de le déplacer ou non, à leur gré.

- Quoiqu'il arrive, le jeton Douane doit toujours être en jeu durant la partie.



## Début de Partie :



Vu la configuration de départ, le premier coup du Docker qui lance la partie est forcément de faire chuter une des caisses du second étage, pour créer un espace libre :

Débuter la partie est à la fois un léger handicap - il est impossible de marquer immédiatement des points - et un avantage, car on décide de l'orientation du jeu.



## Fin de Partie :



Au fur et à mesure, toutes les caisses vont chuter au sol et se retrouver définitivement bloquées : La partie s'interrompt immédiatement dès lors qu'un Docker est dans l'impossibilité d'effectuer ses trois coups en respectant les règles; On procède alors au décompte des points, celui qui en a marqué le plus a gagné !



## APPRENTISSAGE "SUR LE TAS" :



- Maîtriser les mouvements en trois dimensions n'est pas si évident, entraînez-vous au sol avec quelques caisses pour vous habituer au mécanisme de bascule;

- Lorsque vous faites chuter une caisse, prenez soin de l'orienter judicieusement grâce au pivot gratuit, car de votre choix dépendront vos futures possibilités de mouvement avec cette caisse.

- Sélectionnez avec soin quelle caisse bloquer avec le jeton Douane, ce choix se révèle souvent déterminant, surtout en fin de partie.

- DOCKERS est un jeu d'OBSERVATION : Chaque joueur pouvant jouer n'importe quelle caisse non bloquée n'importe où, n'hésitez pas à bien regarder le jeu sous tous les angles avant de jouer, c'est la raison d'être du plateau pivotant !

- DOCKERS est un jeu d'ANTICIPATION : Il n'est pas toujours possible de marquer des points en trois coups, alors pensez à préparer vos futurs déplacements...

- DOCKERS est un jeu de MEMOIRE : Les noms des ports sont là pour vous aider à mémoriser quelles caisses comportent votre couleur, et sur quelle(s) face(s).



Il ne vous reste plus qu'à retrousser vos manches, et...

AU BOULOT !

