Introduction du jeu

PACK & STACK (FR: Zack & Pack) est un jeu d'ambiance qui demande de la rapidité et de la dextérité. Dans le jeu, vous incarnez un employé travailleur d'une société de déménagement. Recevez votre chargement, choisissez un camion et essayez de le remplir aussi parfaitement que possible. Votre patron vous notera selon la façon dont vous utilisez l'espace dans le camion. Des points seront retirés s'il reste de la place vide ou si des cartons ne sont pas chargés. Celui ou celle qui accomplit la tâche parfaitement reçoit un bonus ! À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points remporte la victoire.



Composants du jeu



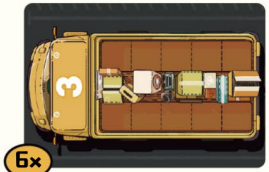
Dés x 5



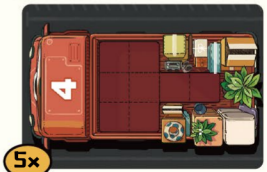
Cartes récompense x 3

Cartes Camion x 30





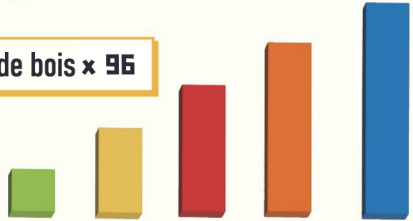




Jetons Points x 69



Pièces de bois x 96



Mise en place du jeu

1. Mélangez toutes les **cartes Camion** et formez une pioche face cachée, placée au centre de la table.

2. Donnez à chaque joueur des jetons pour un total de **75 points** (soit 1 jeton de 50, 2 jetons de 10 et 1 jeton de 5).

3. Placez le reste des **jetons** et toutes **les pièces en bois** à côté de la pioche pour l'utilisation pendant la partie.

4. Choisissez le plus jeune joueur pour commencer. Placez les **5 dés** devant lui. La partie peut commencer !



Objectif du jeu

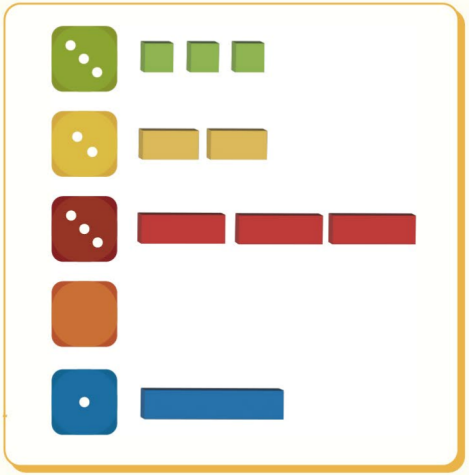
À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points remporte la victoire !

Comment jouer

1. Recevoir la cargaison

En commençant par le plus jeune joueur, chaque joueur lance les 5 dés. Chaque dé indique le nombre de caisses en bois de la couleur correspondante que le joueur doit prendre.

Exemple à droite : Le joueur qui a lancé les dés prend 3 caisses vertes, 2 caisses jaunes, 3 caisses rouges, 0 caisse orange et 1 caisse bleue.



2. Recevoir la cargaison



① Piocher des cartes Camion Chaque joueur pioche **2 cartes Camion** (dans une partie à 5 ou 6 joueurs, chacun pioche **1 carte**). Placez-les **face cachée** devant vous.

② Retourner les cartes Une fois que tout le monde a pioché, **tous les joueurs retournent leurs cartes** face visible **en même temps** afin que chacun puisse les voir.

③ Choisir un camion Chaque joueur regarde les cartes Camion des autres joueurs, puis **choisit rapidement une carte** et la prend. Ce sera **son camion pour ce tour**.
Si vous ne voulez aucune des cartes visibles devant les autres joueurs, vous pouvez **piocher la carte du dessus** de la pioche à la place.



Remarques :

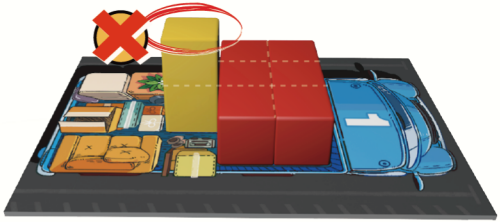
1. Les joueurs **ne peuvent jamais prendre** une carte Camion placée devant eux.
2. Le **dernier joueur** à choisir une carte doit **défausser cette carte** et **piocher la première carte** de la pioche à la place.

3. Charger le camion

Chaque joueur tente de **charger ses caisses en bois** sur sa carte Camion (Les caisses peuvent être placées debout) en suivant les **2 règles ci-dessous :**

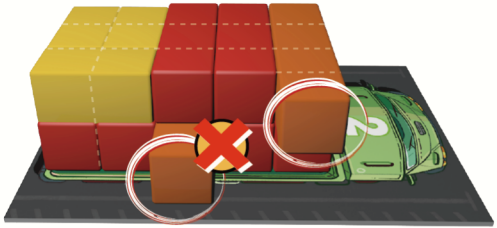
1

Le **numéro indiqué sur la carte Camion** montre le **nombre d'étages** que le camion peut supporter. Les caisses ne peuvent pas être empilées **au-dessus de cette limite**.



2

La **zone de chargement** est délimitée par la **ligne noire** sur la carte Camion. Les caisses doivent être placées à **l'intérieur de cette zone** et **ne doivent pas dépasser** du camion.



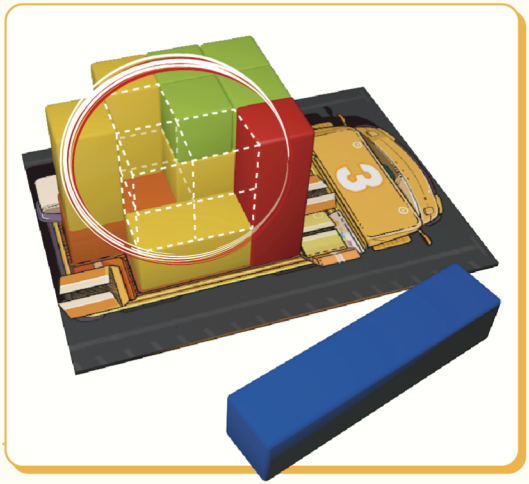
4. Compter les points

Une fois que tous les joueurs ont chargé leurs camions, chacun compte ses points comme suit :

① Espaces vides dans le camion

Vérifiez le numéro indiqué sur la carte Camion et comptez tous les espaces vides restants sur le camion.
Pour chaque espace vide (de la taille d'une boîte verte), le joueur perd **1 point**.

Exemple à droite : le camion du joueur peut contenir jusqu'à 3 niveaux (le nombre indiqué sur la carte est 3), et il reste 6 espaces vides sur le camion (indiqués par la ligne pointillée).
Ainsi, ce joueur **perd 6 points**.

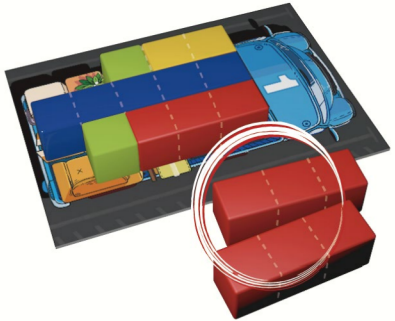


② Boîtes en surplus

Pour chaque boîte qu'un joueur n'a pas réussi à charger, il **perd le double de la longueur** de la boîte en points.

Longueur : VERT = 1 JAUNE = 2 ROUGE = 3 ORANGE = 4 BLEU = 5

Exemple à droite : ce joueur n'a pas réussi à charger 2 boîtes rouges.
Il perd donc **2 (quantité)** × **3 (longueur)** × **2 (double)** = **12 points.**



③ Le joueur ayant perdu le moins de points gagne 10 points bonus

Chaque joueur additionne les points qu'il a perdus pendant cette manche.
Le joueur ayant perdu le moins de points gagne 10 points bonus !
S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, chacun reçoit 10 points bonus.

5. Le jeu continue

Retournez toutes les boîtes en bois, jetez toutes les Cartes de Camion et commencez un nouveau tour en lançant les dés pour recevoir des charges. Répéter ce processus jusqu'à la fin du jeu.

Fin du Jeu

Le jeu se termine dès que quelqu'un n'a plus de points à la fin d'un tour.
Le joueur avec le plus de points gagne la partie!
(Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de points, ils se partagent la victoire.)

Autres Règles

① Compter dans la valeur négative

Pendant le processus de comptage des points, si un joueur perd ses points à une valeur négative et reçoit ensuite 10 points bonus, cette valeur négative doit être calculée dans le score final.
Les joueurs peuvent décider de calculer ou non la valeur négative, en particulier lorsque les enfants jouent. Le plus bas la valeur des points peut être définie sur 0.



② Règles optionnelles

Le jeu propose 3 cartes Récompense pour un usage optionnel :

○ Au début du jeu, placez les 3 cartes Récompense face cachée à côté de la pile de cartes Camion pour former le stock de cartes Récompense.

○ À chaque tour, si un joueur n'a perdu aucun point (en chargeant parfaitement les caisses sur le camion), il peut piocher 1 carte Récompense et la placer devant lui. Cependant, s'il y a plus d'un joueur qui n'a perdu aucun point, aucun d'eux ne peut piocher de carte Récompense.

○ Les joueurs peuvent utiliser plus d'une carte Récompense par tour. Suivez les instructions sur la carte, appliquez son effet, puis retirez-la du jeu.

○ Lorsque le stock de cartes Récompense est épuisé, il n'y aura plus de Récompense pour le reste de la partie.

♦ Remplacer le Camion ♦

Jouez cette carte après avoir sélectionné 1 camion, piochez une carte du paquet de camions et remplacez votre carte de camion actuelle.

♦ Nouvelle Commande ♦

Jouez cette carte lorsque vous récupérez 1 cargaison : vous pouvez relancer les dés une fois.

♦ Bon d'achat ♦

Jouez cette carte pendant le décompte des points : seul 1 x le score sera déduit pour les marchandises restantes.





