Pick & Pack

By Simon Hunt

Un jeu d'emballage de pommes
pour 2 joueurs
Agé de 8 ans et plus
20 minutes

Aperçu

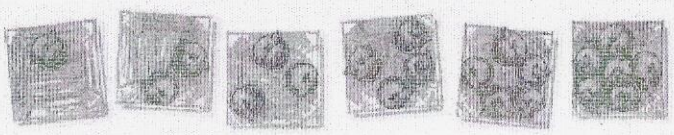
Dans Pick & Pack, les joueurs travaillent dur pour sélectionner les meilleures caisses de pommes avec lesquels ils vont remplir leurs quatre cageots. Le problème vient du fait que les deux joueurs vont essayer d'utiliser la même machine pour sélectionner les boîtes au même moment.

But

Les joueurs marquent des points pour le nombre de pommes dans leurs cageots. Des points bonus peuvent être marqués pour les cageots marqués Premium. Les joueurs peuvent réduire la valeur des cageots de leur adversaire en les marquant Vente en gros (Wholesale). Le vainqueur est le joueur avec le plus grand total de points après avoir évalué chaque cageot de pommes à la fin de la partie.

Contenu

1 livret de règles (vous êtes en train de le lire)
36 tuiles Caisses de pommes (avec de 1 à 6 pommes dessinées dessus)



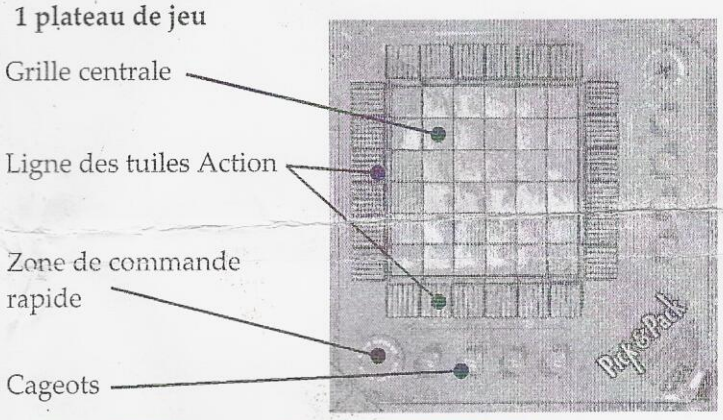
24 tuiles Action (12 pour chaque joueur, 2 de chaque sorte)



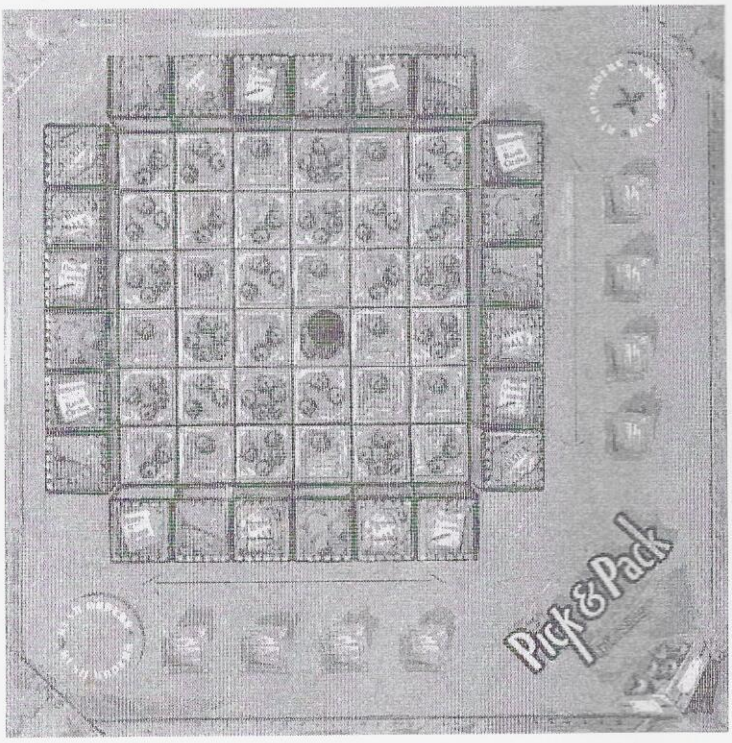
1 pion "Pince" (Ndt: la machine qui agrippe les caisses)



1 plateau de jeu



Mise en place



Préparation

Le plateau de jeu:
Placez le plateau de jeu sur la table entre les joueurs. Un joueur va jouer bleu, et l'autre rouge. Les joueurs doivent s'asseoir de manière à avoir leur ligne de cageots près d'eux.

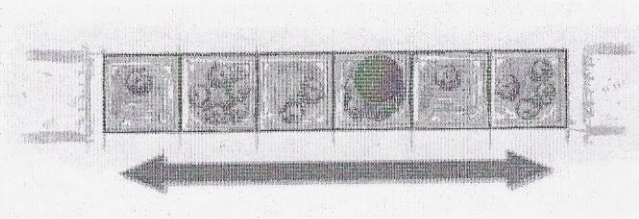
Les tuiles Caisses de pommes:
Retournez, face cachée, sur la table les 36 tuiles et mélangez-les bien. Maintenant, placez au hasard les tuiles face visible sur la grille centrale du plateau de jeu, une tuile par case. Il n'y a qu'une seule tuile avec 6 pommes dans la caisse. Placez le pion "Pince" sur cette tuile.

Les tuiles Action:
Chaque joueur prend maintenant ses 12 tuiles Action et les place devant lui face visible sur sa ligne d'actions, une par case. Les joueurs peuvent décider de poser leurs tuiles chacun à leur tour, ou juste décider de les placer simultanément.

Choisissez qui commence.

Jouer au jeu

Déplacer la pince:
A son tour le joueur peut déplacer le pion "Pince" vers une autre position sur la grille de 6x6. Cependant, il peut seulement déplacer la pince dans la direction indiquée par la double flèche en face de sa ligne de cageots.



Dans cet exemple, le joueur rouge peut seulement déplacer la pince sur l'une des 5 cases indiquées. Le joueur bleu effectuera ses déplacements en fonction de l'autre double flèche.

La pince doit toujours être déplacée sur une case contenant une caisse de pommes. La pince peut seulement être déplacée vers un case vide si le joueur a une tuile Action non jouée à n'importe quelle extrémité de la colonne correspondant.

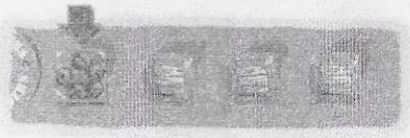
Prendre une caisse de pommes:
Si il y a une caisse de pommes sur la position sélectionnée, le joueur "prend" la caisse pour l'ajouter à l'un de ses cageots. Il laisse la pince sur la case vide de la grille. La caisse de pommes qui vient d'être prise doit être placée dans un cageot du joueur - celui qui contient le moins de caisses. Si deux ou plusieurs cageots ont le moins de caisses, le joueur peut choisir lequel reçoit la caisse. Placez la tuile au dessus du cageot (formant une pile de tuiles face visible).



Le rouge choisit de déplacer la pince sur la caisse avec 5 pommes.

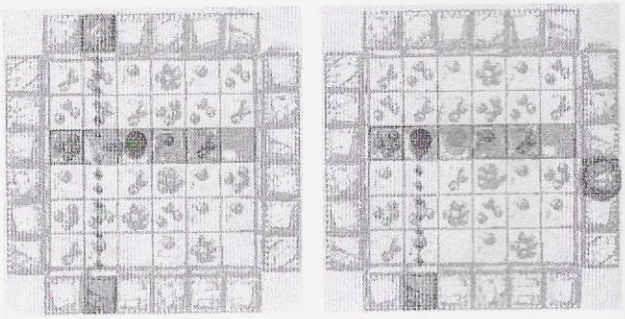


Il retire la tuile et place le pion sur la case vide...

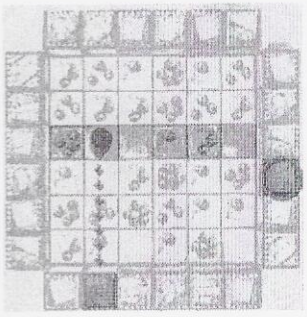


...et place la caisse prise dans l'un de ses cageots

Jouer une tuile Action:
Si le joueur déplace la pince sur une case vide, il doit activer une tuile Action de l'une des deux extrémités de cette colonne. Les différentes tuiles Action et leurs effets sont décrits page 3.



Le joueur rouge se déplace vers une case vide pour jouer une tuile Action. Il choisit de jouer la tuile "Défectueux" et l'utilise pour retourner l'une des tuiles "Wholesale" de bleu...



Rouge retourne la tuile "Défectueux" pour montrer quelle a été utilisée. Ensuite, il retourne une tuile "Wholesale" de bleu.

Tuiles Actions

Chaque joueur a 12 tuiles Action - 2 de chaque dans les 6 différents types suivants:



Action Premium
Pour activer cette action, le joueur prend la tuile et la place sur le dessus de l'un de ses 4 cageots (toujours ouvert). Ce cageot est maintenant fermé et hors du jeu. Lors du décompte de fin de partie, la valeur de ce cageot vaudra le double du nombre de pommes qu'il contient.



Action Wholesale
Pour activer cette action, le joueur prend la tuile et la place sur le dessus de l'un des 4 cageots (toujours ouvert) de son adversaire. Ce cageot est maintenant fermé et hors du jeu. Lors du décompte de fin de partie, la valeur de ce cageot vaudra la moitié du nombre de pommes qu'il contient (arrondit vers le bas).



Action Commande rapide
Pour activer cette action, le joueur prend la tuile et la place face visible dans la zone "Commandes rapides" du plateau de jeu. Durant l'un de ses tours suivants, le joueur peut retourner face cachée cette tuile pour effectuer un nouveau déplacement.



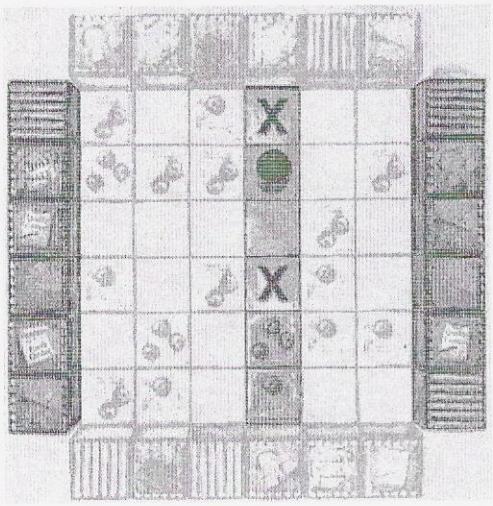
Action Contrôle Qualité
Pour activer cette action, le joueur retourne la tuile face cachée. Ensuite, il prend la caisse du desssus de n'importe quel cageot ouvert de son adversaire et l'ajoute à l'un des siens (le cageot avec le moins de caisses, comme d'habitude).



Action Changement d'ordre
Pour activer cette action, le joueur retourne la tuile face cachée. Ensuite, il échange la caisse du dessus de n'importe quel cageot adverse avec la caisse du dessus de l'un de ses cageots.



Action Défectueux
Pour activer cette action, le joueur retourne la tuile face cachée. Ensuite, il retourne face cachée soit (a) une caisse de pommes non prise de la grille centrale (la rendant injouable), ou (b) n'importe quelle tuile action non jouée de son adversaire.



Cases injouables:
Un joueur ne peut déplacer la pince sur une case vide si il n'y a aucune tuile Action non jouée dans cette colonne. Ni déplacer la pince sur une case qui a une tuile retournée dessus.

C'est le tour du joueur bleu. Il peut déplacer la pince aussi bien sur l'une ou l'autre des deux caisses (la 3 ou la 1), ou sur la case vide pour activer soit le "Contrôle Qualité" ou la "Défectueux". Il ne peut pas la déplacer sur les cases marquées d'un X car il n'y a aucune tuile Action jouable à la fin de ces lignes.

Fin de la partie et décompte

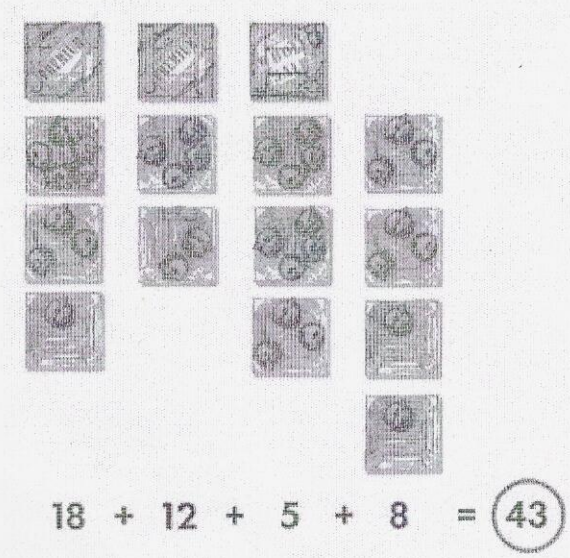
La partie prend fin quand l'une des deux conditions suivantes arrive :

- Un joueur a ses quatre cageots fermés avec une tuile Premium et Wholesale.
- Un jouer n'a plus de déplacement valide avec la pince.

Maintenant, les joueurs examinent le contenu de leurs cageots et marquent :

- Pour les cageots ouverts : 1 point par pomme
- Pour les cageots Premium : 2 points par pomme
- Pour les cageots Wholesale : 1 point pour 2 pommes (arrondit vers le bas)

Le vainqueur est le joueur avec le plus grand score.



Le score de Bleu à la fin de la partie est illustré. Les cageots marqués Premium marque le double des points. Rouge a marqué un cageot bleu en tant que Wholesale, réduisant sa valeur à seulement 5 points. Le cageot toujours ouvert marque un point par pomme.

Etiquette du jeu

Les joueurs peuvent examiner le contenu de leurs propres cageots n'importe quand. Les joueurs ne peuvent pas examiner les cageots de leur adversaire.

Remerciements

Auteur: Simon Hunt
Graphismes: Régis Moulon, Simon Hunt, Kris Hunt

Publié par Z-Man Games, Inc.
www.zmangames.com
(C) 2007

Traduction française
LudiGaume
http://www.ludigaume.net