

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





GARE AU CROCHET!

LE JEU

À partir de 4 ans
2 à 4 joueurs

CONTENU :

1 plateau de jeu, 1 tourniquet, 4 pions, 4 socles, 2 troncs d'arbre, 2 feuillages d'arbre, 1 hamac, 4 élastiques, 1 figurine capitaine Crochet, 3 tonneaux, 3 têtes d'idole, 3 sacs, 3 coffres au trésor, 1 pince en feuilles, 1 canne à pêche, 1 pelle, 1 épée, 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Retirer le plus de trésors du hamac du Capitaine Crochet sans le réveiller.

RÈGLES DU JEU

PRÉPARATION

- 1 Déplier le plateau de jeu.
- 2 Glisser les troncs d'arbre dans leurs emplacements.
- 3 Placer le feuillage sur les arbres.
- 4 Fixer les élastiques aux crochets du hamac et des troncs.
- 5 Placer le capitaine Crochet au milieu du hamac.
- 6 Placer les 12 trésors autour de lui de façon à ce que le hamac reste en équilibre.
- 7 Chaque joueur choisit un pion et le place sur une des cases du plateau.



SUITE

TOUR DE JEU

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche commence.

- 1 Fais tourner le tourniquet.
- 2 Si tu obtiens un nombre, déplace-toi de ce nombre de cases dans le sens des aiguilles d'une montre, puis suis les indications en fonction de la case où tu aboutis !

A Si tu aboutis sur une case Trésor, tu peux retirer UN trésor du type indiqué avec l'outil de ton choix.



B Si tu aboutis sur une case « X », tu peux retirer UN trésor de la couleur indiquée avec l'outil de ton choix.



Choisis la couleur de ton choix.

C Si tu aboutis sur une case Outil, tu peux retirer UN trésor, mais avec l'outil en question.



- 3 Si tu obtiens le pont brisé, **tous les joueurs** qui se trouvent sur une case pont perdent un trésor (s'ils en ont un) et le placent sous le hamac : c'est Tic Tac le crocodile qui s'en empare. Ton tour est désormais terminé.



FIN DE PARTIE

Quand tous les trésors ont été retirés du hamac, le joueur qui en a le plus remporte la partie ! Si tu fais tomber le capitaine Crochet du hamac, le jeu s'achève immédiatement et on choisit le vainqueur parmi les **autres joueurs** : celui qui a le plus de trésors (à part toi) l'emporte.

NOTES SPÉCIALES

- Tu ne peux jamais prendre un trésor du hamac avec les doigts : tu es obligé d'utiliser un outil.
- Tous les trésors qui tombent du hamac finissent dans la gueule de Tic Tac le crocodile : on les place sous le hamac.
- Pour corser le défi ou le faciliter, tu peux utiliser des élastiques différents.



© Disney
Rendez-vous sur le site Disney : www.DisneyPrincess.com
Règles : © 2013 Wonder Forge Inc. Tous droits réservés.

www.wonderforge.com



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

2013-1/DJCRO/WFO001