

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)



Le nouveau jeu est basé sur l'immortelle histoire de Peter Pan, telle qu'elle revit dans le grand film de Walt Disney.

Elle permet de participer au jeu à 2, 3 ou 4 joueurs qui incarnent les principaux personnages de l'histoire. Dans le cours de la partie, les joueurs pourront ainsi revivre les passionnantes aventures de Peter Pan, Wendy, Jean et Michel, ainsi que leur lutte contre le Capitaine Crochet, à travers le voyage mouvementé dans le Pays Imaginaire.

La marche du jeu consiste à franchir les émouvantes étapes du voyage précité.

Le vainqueur est le joueur qui réussit à retourner à la maison avant les autres. Clochette est la merveilleuse petite fée qui possède le pouvoir de faire voler les gens comme des oiseaux. Elle est représentée sur la Roue Magique de Clochette et indique de son bras étendu le nombre de cases dont le joueur peut avancer (cercle extérieur).

Chaque joueur choisit un petit chapeau à la plume colorée (qui représente le chapeau de Peter Pan et lequel lui servira à marquer la case atteinte par lui) et commence le parcours en partant de la Maison Darling.

Chaque joueur progressera du nombre de cases indiqué par la roue de Clochette. Quand il arrivera à une étoile rouge, le long du parcours, il devra lire les instructions sur le tableau et les exécuter avant de pouvoir continuer.

Tous les joueurs devront s'arrêter sur la Petite Ile, soit s'ils la dépassent dans le cours du jeu, soit s'ils y abordent exactement.

Le premier joueur à atteindre la Petite Ile pourra choisir n'importe lequel des personnages figurés et ce personnage sera **le sien** pendant tout le reste de la partie.

## RÈGLES DU JEU



En ce point, chaque joueur prendra possession de la fiche en carton portant les instructions pour le personnage qu'il a choisi. Ces fiches relatent les principales aventures le long du parcours; précisant ce qui adviendra à chaque joueur quand il atteindra les grands disques rouges.

Quand un joueur quitte la Petite Ile, il doit suivre le parcours qui lui incombe et qui est jalonné des disques blancs et jaunes le long de la route.

Tandis qu'il avancera sur la route, au rythme déterminé par la Roue de Clochette, le joueur devra s'arrêter à chaque disque rouge, soit qu'il doive le dépasser ou qu'il y aboutisse exactement.

Chacun de ces disques porte une inscription et le joueur devra suivre les instructions imprimées sur la tablette portant les instructions qui correspondent à son personnage. Aussitôt qu'il a atteint un de ces disques, le joueur fait tourner la Roue de Clochette et vérifie le numéro obtenu dans le cercle **intérieur** de la roue.

En se reportant à ce numéro sur sa tablette, dans la colonne appropriée, il trouvera les instructions qu'il doit suivre dans ce cas particulier et auxquelles il obéira immédiatement, avant de passer la roue au joueur qui le suit.

Si les instructions vous disent de reculer du disque rouge, il ne sera plus nécessaire que vous attendiez au tour suivant mais vous devrez simplement continuer votre route.

Quand les joueurs atteignent le ROCHER TETE-DE-MORT ou le NAVIRE DU CAPITAINE CROCHET, ils prennent les cartons rouges portant les instructions pour chaque joueur.

Le joueur gagnant est celui qui réussit à retourner le premier au point de départ, c'est à dire à la Maison Darling.