

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





LE RETOUR DE CROCHET



Le Capitaine Crochet est de retour et compte bien se venger de Peter Pan en capturant les enfants. En apprenant les intentions de Crochet, Peter Pan vole au secours de ses protégés.

Un jeu pour deux joueurs à partir de 5 ans.

BUT DU JEU :

Un des joueurs joue Crochet et ses pirates, l'autre joue Peter Pan et le Crocodile.

Le but de Crochet est de capturer un maximum d'enfants ou d'éliminer Peter Pan.

Le but de Peter Pan est de sauver un maximum d'enfants ou d'éliminer Crochet.

CONTENU DU JEU :

1 plateau de jeu.

1 silhouette Peter Pan et son socle.

1 silhouette Crochet et son socle.

10 pions : 4 pirates, 5 enfants et le Crocodile.

32 cartes (16 pour Peter Pan et 16 pour Crochet).

1 livret de règles.

MISE EN PLACE DU JEU :

Déposez les pions sur le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma suivant :

Les joueurs déterminent au hasard quel personnage ils veulent jouer. Chaque joueur prend ses 16 cartes, les mélange et forme une pioche face cachée devant lui.

CAMP DE PETER PAN



CAMP DE CROCHET



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Le plus jeune joueur débute la partie.

Il tire une carte de sa pioche et la pose à côté de celle-ci face visible.

Le personnage représenté sur la carte doit alors effectuer un déplacement sur le plateau de jeu.

Une fois le déplacement effectué, c'est à l'autre joueur de piocher une carte et d'effectuer un déplacement.

Déplacement des personnages :

Les personnages ne se déplacent pas tous de la même façon.

• **Peter Pan et Crochet** : peuvent se déplacer d'une case horizontalement ou verticalement.



• **Les Enfants et les Pirates** : peuvent se déplacer d'une case vers l'avant ou vers l'arrière.



• **Le Crocodile** : peut se déplacer d'une case dans toutes les directions.



Certains personnages peuvent capturer un personnage sur la case vers laquelle ils se déplacent.

La Capture

Les Enfants

Ils ne peuvent jamais prendre un autre pion.

Il peut arriver par contre qu'ils se déplacent sur la case d'un autre personnage, dans ce cas, ils peuvent être capturés (ou sauvés dans le cas de Peter Pan) par ce personnage.

Un Enfant ne peut jamais se déplacer sur la case du Crocodile.

Un Enfant capturé est posé dans le camp qui l'a capturé, en face de la ligne où il se trouvait.

Un Enfant capturé ne peut plus se déplacer. Le seul moyen de le récupérer est le DUEL.

Si vous jouez par la suite une carte représentant cet enfant, elle reste sans effet et vous passez votre tour.



Crochet capture l'enfant Ours

Les Pirates

Ils peuvent capturer un personnage sur la case vers laquelle ils se déplacent.

S'ils capturent le Crocodile, celui-ci est éliminé de la partie. On retire son pion du plateau de jeu. Les cartes Crocodile restent alors sans effet.

Si les Pirates réussissent à capturer Peter Pan, Crochet remporte la partie.



Peter Pan et Crochet

Ils peuvent sauver ou capturer tout personnage sur la case vers laquelle ils se déplacent.

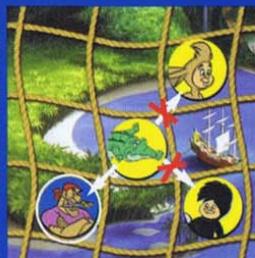
Tout pirate capturé par Peter Pan est éliminé du jeu (retirez le pion du plateau).

Peter Pan ne peut pas se déplacer sur la case du Crocodile. Crochet ne peut pas se déplacer sur les cases des Pirates. Si Peter Pan capture Crochet, la partie s'achève, Peter Pan l'emporte.

Si Crochet capture Peter Pan, il remporte la partie.

Le Crocodile

Bien qu'il puisse se déplacer dans toutes les directions, le crocodile ne peut capturer un autre personnage qu'en diagonale. Il faut donc qu'il se déplace en diagonale sur la case du personnage qu'il veut capturer. Le Crocodile ne peut jamais se déplacer sur un Enfant.



1. Le crocodile ne peut pas se déplacer sur les enfants.
2. Il peut capturer le pirate.

Le Duel

Le Duel est une carte spéciale.

Chaque joueur en possède une seule dans son jeu et ne peut l'utiliser qu'une seule fois par partie.

Quand vous tirez la carte Duel, Peter Pan et Crochet doivent s'affronter.

Chaque joueur récupère alors la totalité de ses cartes, les mélange, puis prend son jeu en main face cachée. Chaque joueur dévoile simultanément les cartes une par une et compare leur valeur (chiffre présent sur la carte). La carte de plus haute valeur l'emporte. Le gagnant récupère sa carte et celle de son adversaire qu'il pose à côté de lui.



En cas d'égalité, posez une carte face cachée par dessus la première puis posez une nouvelle carte face visible par dessus. Celui qui obtient la plus grosse valeur sur la carte du dessus remporte toutes les cartes. En cas de nouvelle égalité, continuez de la même façon.

Une fois que toutes les cartes (sauf une du joueur provoqué en duel) ont été jouées, on compte le nombre de cartes de chacun, celui qui en a le plus gagne le Duel. Les joueurs se redonnent leurs cartes respectives.



Le vainqueur du DUEL peut déplacer son personnage :

- Soit sur la case d'un Enfant et le capturer ou le sauver immédiatement.

- Soit reprendre un Enfant déjà capturé par son adversaire et se trouvant donc dans le camp de celui-ci. Dans ce cas, il doit se déplacer sur la case en face du pion Enfant qu'il veut récupérer. Si cette case est occupée, il est impossible de s'y rendre.

Le pion récupéré lors du DUEL est immédiatement mis dans votre camp.

Lorsqu'un joueur a joué une carte DUEL, il la pose en dehors du jeu, il ne pourra plus en jouer pour le reste de la partie.



Peter Pan a remporté le duel. Il décide de reprendre l'enfant Ours capturé par Crochet. Il se déplace devant la case où se trouve l'enfant.

Peter Pan le récupère et le met dans son camp.

FIN DE PARTIE :

La partie prend immédiatement fin si Peter Pan ou Crochet sont capturés.

- Si Crochet est capturé par Peter Pan ou par le Crocodile, Peter Pan gagne.

- Si Peter Pan est capturé par Crochet ou un Pirate, Crochet l'emporte.

La partie prend aussi fin quand tous les Enfants ont été capturés ou sauvés. Celui qui en a capturé le plus remporte la partie. Si les joueurs ont épuisé leur pioche et qu'il n'y a pas de gagnant, ils la reconstituent en mélangeant les cartes déjà jouées.

VARIANTE

Pour les joueurs un peu plus âgés, au lieu de tirer une carte par tour et d'appliquer le déplacement du personnage, vous disposez au départ de 3 cartes en main et choisissez laquelle vous jouez à chaque tour. Une fois la carte jouée, piochez une nouvelle carte pour compléter votre main.

Le jeu se déroule exactement de la même façon que le jeu classique.

Si vous jouez la carte d'un personnage capturé, elle reste sans effet.

Le Retour de Crochet
est un jeu édité par

TILSIT
ÉDITIONS

Parc de l'Événement,
1, allée d'Effiat,
91165 Longjumeau Cedex,
France

Test et développement : TILSIT Team.

Maquette : TILSIT Studio.

Fabriqué en France.

© TILSIT Éditions 2004.

© Disney

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs. Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr