

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Jeu de Peter et Elliot le Dragon

RÈGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs.

Le jeu comprend :

- Un plateau représentant le port de Passamaquoddy
- 32 cartes
- Une grande figurine représentant ELLIOTT le Dragon dont la queue est mobile
- Une figurine représentant PETER
- 4 figurines représentant les Villageois qui recherchent PETER
- 3 mesures de vitesse :
une chaussure
un bateau
un char à voile

BUT DU JEU

Le premier villageois qui réussit à placer sa figurine sur la case où se trouve PETER est le vainqueur, mais attention à ELLIOTT qui protège PETER : d'un coup de queue il peut renvoyer un villageois à la case DEPART.

PRÉPARATION DU JEU

- Ouvrir le plateau de jeu
- Placer PETER et ELLIOTT sur leur case respective.
- Chaque joueur prend un Villageois.
- Les 3 mesures de vitesse sont placées près du plateau.
- Les 32 cartes sont mélangées et réparties également entre les joueurs.
- 2 joueurs = 16 cartes chacun
- 3 joueurs = 10 cartes chacun, les 2 restantes sont écartées du jeu
- 4 joueurs = 8 cartes chacun.

DÉPLACEMENT DES PIÈCES

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre .

À chaque tour de jeu, le joueur a la possibilité de déplacer soit sa propre figurine, soit PETER, soit ELLIOTT, suivant la carte qu'il joue.

2 personnages ne peuvent stationner à la même place.

Les cartes que l'on joue sont mises dans un pot central.

1°. Le joueur joue une carte ELLIOTT :

Il doit déplacer le Dragon.

Il le déplace d'un point rouge à un autre en suivant le parcours indiqué en pointillé.

La direction est laissée au choix du joueur.

Il y a des cartes ELLIOTT de plusieurs valeurs : :1 – 2 – 3 où :

- la carte 1 permet à ELLIOTT d'être déplacé d'1 case
- la carte 2 permet à ELLIOTT d'être déplacé de 2 cases
- la carte 3 permet à ELLIOTT d'être déplacé de 3 cases
- la carte ★ permet de déplacer ELLIOTT sur n'importe quel point rouge du plateau.

Après avoir déplacé ELLIOTT, le joueur peut essayer d'atteindre un autre villageois d'un coup de queue du dragon (voir plus loin, « utilisation du dragon »).

2°. Le joueur joue une carte PETER :

Il doit déplacer PETER.

PETER se déplace d'une case à la fois dans n'importe quel sens : horizontal, vertical ou diagonal, au choix du joueur.

Le joueur déplacera PETER pour l'approcher de sa figurine et l'éloigner des figurines adverses.

3°. Le joueur joue une mesure de vitesse (chaussure, bateau ou char à voile).

Cela lui permet de déplacer sa propre figurine de la longueur de sa mesure :
À son 1^{er} tour de jeu, le joueur part de la case DÉPART :

- Avec une carte chaussure : le villageois va à pied. la distance parcourue est courte.
- Avec une carte bateau : il va plus vite, la distance parcourue est plus importante.
- Avec une carte char à voile : encore plus vite. la distance parcourue est la plus importante.

Le joueur prend la mesure correspondante et la place contre sa figurine dans la direction de son choix sans s'occuper des lignes noires et rouges, puis il place sa figurine à l'autre extrémité de la mesure (voir dessin).

La carte jouée est remise dans le pot central.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui place sa figurine sur la case occupée par PETER est le vainqueur.

UTILISATION DU DRAGON

Quand un joueur déplace ELLIOTT, il a le droit de faire immédiatement basculer la queue du dragon.

Pour cela. le joueur doit orienter le dragon dans la direction désirée, le rond rouge doit être caché par le socle du dragon, puis le joueur abaisse la queue du dragon qui vient se placer sur une case du plateau.

Toute figurine qui occupe partiellement ou totalement cette case doit retourner à la case DÉPART.

On redresse ensuite la queue du dragon.

RENOUVELLEMENT DES CARTES

Quand les joueurs ne disposent plus de carte, on ramasse toutes les cartes du pot central. on élimine 2 cartes Dragon, celles avec les étoiles, et 2 cartes PETER, puis on distribue à chaque joueur 7 cartes.

Si une 3^e distribution est nécessaire, on élimine encore 2 cartes Dragon (les 3 points) et 2 cartes PETER, puis on distribue 6 cartes.

Les distributions suivantes (4^e, 5^e, etc.) se font avec les mêmes cartes que précédemment (6 cartes distribuées).