Peter Pan

Une aventure contée par Marc Paquien & illustrée par Jérémie Fleury

2 à 5 joueurs à partir de 10 ans 45 minutes

C'est la panique au Pays Imaginaire.

L'ennemi juré de Peter Pan, le Capitaine Crochet, a enlevé les enfants perdus. Tous les héros de l'île partent à leur recherche pour les sauver. Peter, Clochette, Wendy, Lily et les jumeaux tentent de comprendre les visions qu'ils reçoivent pour retrouver les enfants perdus tout en échappant à la vigilance du Capitaine Crochet.

But du jeu

Peter Pan est un jeu coopératif. Les joueurs y incarnent une équipe de Héros et s'entraident pour gagner ensemble en retrouvant 4 Enfants perdus. La partie est perdue si les joueurs rencontrent 5 fois le Capitaine Crochet.







Matériel

1 plateau Pays Imaginaire (recto-verso)
1 Gabarit de déplacement
1 Gabarit d'observation
32 cartes Vision Distance
43 cartes Vision Direction
10 grandes cartes Évènement
1 enveloppe Évènement
12 étuis transparents Enfants & Capitaine Crochet
1 enveloppe Enfants & Capitaine Crochet
6 mini-cartes Pays Imaginaire (recto-verso)
1 jeton Premier joueur
1 livret de règles

Pour chaque joueur :

1 plateau individuel Héros
1 pion Héros
1 feutre
1 marqueur Danger
1 carte Carnet
1 carte Aide de jeu





Mise en place









1. Placez le plateau ***Pays Imaginaire*** au centre de la table sur sa face ***Volcan endormi***.
2. Constituez la pile de cartes ***Vision Distance***.
   - Mélangez les cartes ***Vision Distance*** avec le dos ***Tempête***, et placez-les, face cachée, près du plateau Pays Imaginaire.
   - Mélangez les cartes ***Vision Distance*** avec le dos ***Aurore***, puis placez-les au-dessus de la même pile, face cachée.
3. Constituez la pile de cartes ***Vision Direction***.
   - Mélangez les cartes ***Vision Direction*** avec le dos ***Tempête*** et placez-les, face cachée, à côté de la pile ***Vision Distance***.
   - Mélangez les cartes ***Vision Direction*** avec le dos ***Aurore***, puis placez-les au-dessus de la même pile, face cachée.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs.











Cartes Évènement Positif et Négatif

Ces cartes sont à utiliser pour modifier vos aventures après quelques parties. Vous trouverez leur explication en page 6.



4 Défaussez les cartes du dessus de chacune des deux piles en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	*2*	*3*	*4*	*5*
cartes Vision Distance à défausser	*8*	*5*	*2*	*0*
cartes Vision Direction à défausser	*12*	*7*	*2*	*0*

5 Chaque joueur choisit un ***Héros*** et prend le ***plateau individuel*** (1), ***le pion*** (2), ***la carte Carnet*** (3) et ***le feutre*** (4) correspondant. Il prend ***un marqueur Danger*** (5) et le place à côté de son plateau individuel. Chaque joueur récupère aussi son ***aide de jeu personnelle*** (6).

Exemple : voici ce que prend le joueur qui choisit d'incarner Clochette.



6 Chaque joueur constitue sa main en piochant ***2 cartes de chaque pile***. Il en prend secrètement connaissance.

7 Chaque joueur pioche un ***étui transparent Enfants & Capitaine Crochet*** dans l'enveloppe correspondante, ***en prenant soin de ne pas le montrer aux autres joueurs.*** Il glisse ensuite sa carte carnet dans son étui.

8 Distribuez au hasard une ***mini-carte Pays Imaginaire*** à chaque joueur afin qu'il la glisse dans son étui transparent Enfants & Capitaine Crochet, au-dessus de la carte Carnet, face ***Volcan endormi*** visible, avec la ***Mer de nuage vers le haut***. Rangez les mini-cartes restantes dans la boîte. ***Pour savoir si tout est bien placé,*** vérifiez que les lacets apparaissent en bas et à droite de votre étui. Vérifiez aussi que la ***Baleine*** et ***l'Enfant perdu*** apparaissent en couleurs et cernée de noir comme indiqué sur le schéma ci-contre.



9 Chaque joueur place son pion Héros ***sur l'emplacement de sa couleur,*** du plateau Pays Imaginaire.



10 Donnez le jeton premier joueur au doyen du groupe. Placer les 2 gabarits près du plateau.

11 ***Chaque joueur indique l'emplacement d'un des Enfants perdus en traçant secrètement une croix sur son étui,*** à l'intérieur du périmètre visible, non grisé. Vous pouvez choisir n'importe quel point de repère dans ce périmètre, SAUF dans les zones grisées, ET dans les cercles sur le transparent qui représentent le Capitaine Crochet (voir ***Évaluer le danger du Capitaine Crochet,*** page 5). Vous êtes maintenant prêts à commencer à jouer !

Déroulement d'un tour de jeu

Chaque tour est composé de 3 phases :

1. *Recevoir les Visions*
2. *Évaluer le Danger du Capitaine Crochet*
3. *Agir dans l'île*

1. Recevoir les Visions

Lors de cette phase, tous les joueurs jouent en même temps. Chacun effectue, à son rythme, les 3 étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

A) Piocher 2 cartes :

Chaque joueur pioche 2 cartes Vision, chacune dans la pile de son choix, et les ajoute à sa main. Il peut consulter sa main constituée de 6 cartes Vision. ***Une pile épuisée n'est jamais reconstituée.*** Quand il ne reste plus qu'une pile, il n'est plus possible de choisir où piocher.

Lorsque la tempête gronde, le Capitaine Crochet est dans son élément, il devient alors encore plus redoutable !

Lorsqu'un joueur pioche une carte Vision avec un symbole Capitaine Crochet il coche une case Crochet sur le plateau Pays Imaginaire. Puis, il défausse cette carte et en pioche une nouvelle dans la pile de son choix.

B) Réorganiser le plateau Héros :

Ignorez cette phase lors du premier tour de jeu, les plateaux Héros étant alors vides. ***À partir du deuxième tour de jeu, chaque joueur peut retirer des cartes Vision du plateau de son voisin de droite. Il n'est pas obligé de le faire, à condition de laisser au maximum 2 cartes sur le plateau de son voisin de droite.*** Il peut enlever des cartes Vision pour différentes raisons : faire de la place, ou alors parce que ces Visions n'ont plus de sens par rapport à la position actuelle du pion du joueur à sa droite. ***Les cartes Vision restantes ne peuvent pas être déplacées du tout.*** Le joueur qui incarne Wendy peut déplacer les cartes Vision du joueur à sa droite, dans une certaine limite (voir page 7, ***Les capacités des Héros***).

C) Jouer les cartes Vision :

Chaque joueur choisit 2 cartes Vision de sa main. Chacune des 2 cartes doit être :

- ***soit défaussée,***
- ***soit placée sur la jauge Empreinte du plateau individuel de son voisin de droite.***



Une Vision dans cette zone sera plus précise concernant la direction ou la distance vers laquelle aller.

Une Vision dans cette zone sera plus précise concernant la direction ou la distance vers laquelle ne pas aller.

Comment utiliser les Visions ?

Les cartes Vision servent à guider le joueur qui les reçoit dans sa recherche de l'Enfant perdu. Les cartes Vision Direction lui indiquent la direction à suivre lors de ses déplacements et les cartes Vision Distance lui indiquent la distance à parcourir. Si une Vision paraît précise et pertinente pour aider son voisin de droite, alors le joueur place la carte sur la jauge Empreinte au niveau des empreintes nettes (les plus sombres). Si la Vision est approximative ou complètement inappropriée par rapport au déplacement à entreprendre, alors il la place au niveau des empreintes effacées (les plus claires). La flèche au bas de la carte permet de pointer une zone précise de la jauge.

Exemple : *En plaçant ainsi ses 2 cartes, le joueur indique certainement à son voisin de droite que l'Enfant perdu se trouve en direction d'une montagne. Il n'est absolument pas à 6 miles, mais peut être tout proche ou au contraire très loin. Ces indications sont données par rapport à la position actuelle du pion du joueur qui reçoit les cartes Vision.*



Il est possible de nuancer l'information en ajustant la position de la carte entre les deux extrémités de la jauge.

Exemple : *En plaçant ainsi ces 2 cartes, le joueur indique certainement à son voisin de droite que, par rapport à la position actuelle de son pion sur le plateau, il doit globalement aller vers le navire échoué, mais pas droit sur lui. Par ailleurs, il peut avancer d'environ 2 miles, donc peut-être 1 mile ou 3 miles ? (mais pas exactement 2 miles).*



Comment interpréter les Visions ?

Une Vision est toujours soumise à l'interprétation du joueur qui la donne et à celle du joueur qui la reçoit. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation, c'est surtout une question de compréhension entre un joueur et son voisin. La logique de l'un n'est pas forcément celle de l'autre mais, au fil des parties, les joueurs apprendront à mieux se comprendre pour mieux interpréter les Visions de leur équipe.

Important : ***Les joueurs peuvent essayer d'interpréter une Vision ensemble en discutant entre eux, tant que le joueur qui a donné la carte Vision ne s'exprime pas.***



2. Évaluer le danger du Capitaine Crochet

Simultanément, chaque joueur estime le prochain déplacement de son voisin de droite (voir paragraphe ***Agir dans l'île*** ci-dessous) et le risque qu'il arrive à proximité du Capitaine Crochet. Les joueurs peuvent déplacer le marqueur Danger sur la jauge Rencontre Capitaine Crochet de leur voisin de droite. ***Le danger est faible vers le fond de la fiole, mais il est fort vers le bouchon.***



Zone de danger faible *Zone de danger élevée*

Où se trouve le Capitaine Crochet ?

La présence du Capitaine Crochet est représentée par des cercles rouges sur la mini-carte du Pays Imaginaire. Ces cercles concernent uniquement le joueur assis à droite. De plus, les cercles qui sont masqués par les zones sombres ne sont pas pris en compte.

Exemple de 2 cercles actif (rouge) et innactif (grisé).



Chaque joueur ignore donc les zones dangereuses dans lesquelles son héros peut rencontrer le Capitaine Crochet, mais connaît les zones dangereuses pour le joueur assis à sa droite.



3. Agir dans l'île

En commençant par le premier joueur, et à tour de rôle dans le sens horaire, chaque joueur devient le joueur actif. ***Le joueur actif peut effectuer une fois chacune des 3 actions suivantes, dans l'ordre de son choix :***

Se déplacer :

Le joueur actif place le ***Gabarit de déplacement*** sur son pion Héros en l'orientant librement, puis il trace le chemin qu'il parcourt avec son feutre, ***dans la partie bleue uniquement***. Il effectue ainsi un déplacement de la longueur de son choix, dans la limite du Gabarit. Il dessine une croix à la fin de son tracé, à l'endroit où il souhaite arrêter son déplacement. Il pose ensuite son pion Héros sur cette croix.



Toute l'île est accessible, y compris l'eau peu profonde. En rouge la zone inaccessible.



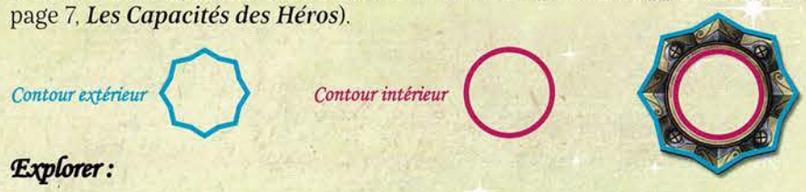


Installer un Campement :

S'il reste une case Campement non cochée sur le plateau  le joueur actif peut installer un Campement. Il place alors le Gabarit d'observation comme il le souhaite autour de son pion Héros tant que celui-ci reste dans le périmètre intérieur du Gabarit. Il est donc possible de déborder de la zone accessible du plateau de jeu. Il trace ensuite le périmètre extérieur du Gabarit. À l'intérieur de ce périmètre, le Capitaine Crochet est totalement neutralisé jusqu'à la fin de la partie pour l'ensemble des joueurs (voir action ***Explorer*** ci-dessous).

Lorsque toutes les cases Campement sont cochées sur le plateau, l'action n'est plus disponible pour le reste de la partie. Notez que le joueur qui incarne Peter Pan peut, avec sa Capacité améliorée, installer un Campement supplémentaire (voir page 7, ***Les Capacités des Héros***).

Contour extérieur *Contour intérieur*



Explorer :

Cette action permet de retrouver les Enfants perdus. ***Le joueur actif place le Gabarit d'observation comme il le souhaite autour de son pion Héros tant que celui-ci reste dans le périmètre intérieur du Gabarit.*** Il est donc possible de déborder de la zone accessible du plateau de jeu. Puis il trace le Cercle d'exploration sur le plateau en utilisant le périmètre intérieur du Gabarit.





Le joueur à gauche du joueur actif vérifie si ce dernier rencontre le Capitaine Crochet, c'est a dire si un ou plusieurs emplacements du Capitaine Crochet sont à l'intérieur du cercle d'exploration de sa mini-carte. En cas de rencontre, il doit cocher une seule case Capitaine Crochet sur le plateau Pays Imaginaire . Si un joueur choisit de ne pas réaliser l'action Exploration, il ne rencontre pas le Capitaine Crochet, même si son héros est arrêté sur un lieu où Crochet est présent.

Rappel : Les cercles qui sont masqués par les zones sombres ne sont pas pris en compte.

Puis, le joueur à gauche du joueur actif ***indique si l'Enfant perdu est retrouvé.*** C'est à dire si l'emplacement indiqué par la croix sur son Étui est à l'intérieur du Cercle d'exploration. Si c'est le cas :

Le joueur actif doit :

- ✦ Cocher une case Enfant perdu sur le plateau Pays Imaginaire.
- ✦ Effacer tous les Cercles d'Exploration de sa couleur sur le plateau, y compris les cercles pointillés pour Peter.
- ✦ Défausser toutes les cartes Vision de son plateau Héros.

Le joueur à gauche du joueur actif doit :

- ✦ Effacer la croix sur son Étui.
- ✦ Défausser son Étui transparent Enfants & Capitaine Crochet et le remplacer par un nouvel Étui transparent, piochée discrètement dans l'enveloppe Enfants & Capitaine Crochet.
- ✦ Tracer une nouvelle croix à l'intérieur du périmètre visible, matérialisant ainsi l'emplacement d'un nouvel Enfant perdu à retrouver.

Lorsque tous les joueurs ont agi, passez le jeton Premier joueur au joueur à ***gauche***, puis commencez un nouveau tour de jeu.

Fin de partie

Les tours de jeu se succèdent jusqu'à ce qu'une condition de victoire (4 cases Enfant perdu cochées) ou de défaite (5 cases Capitaine Crochet cochées) soit atteinte. La partie prend fin immédiatement. Vous pouvez ranger le matériel dans la boîte en attendant votre prochaine aventure au Pays Imaginaire.



Encore plus d'aventures !

Peut-être voulez-vous vous lancer dans une aventure encore plus extraordinaire et voir vos exploits ou vos échecs influencer encore plus profondément l'histoire du Pays Imaginaire ? Oui ? Alors lisez ce qui suit.

Une fois la partie terminée, rangez les cartes Évènement déjà en jeu dans l'enveloppe. Si c'est votre première partie, il n'y a aucun Évènement déjà en jeu. Puis ajoutez une carte Évènement comme expliquez plus bas.

Si vous avez gagné la partie : piochez au hasard ***une carte Évènement négatif*** et glissez-la ***dans l'enveloppe Évènement.***

Si vous avez perdu la partie : piochez au hasard ***une carte Évènement positif*** et glissez-la ***dans l'enveloppe Évènement.***



Lors de votre prochaine partie, la mise en place est modifiée comme suit :

Avant la mise en place, sortez toutes les ***cartes Évènement*** qui se trouvent dans ***l'enveloppe Évènement***. Posez-les sur la table, visibles de tous, et appliquez leurs effets durant toute la partie. ***En cas de contradiction avec les règles,*** les effets des cartes prévalent sur les présentes règles du jeu.

Cas particuliers lors des fins de partie en mode Aventure :

Si une partie est perdue alors que toutes les cartes Évènement positif sont déjà en jeu, retirez une carte Évènement négatif déjà en jeu.

Si une partie est perdue alors que toutes les cartes Évènement positif sont déjà en jeu et qu'aucune carte Évènement négatif ne l'est, alors le Capitaine Crochet a remporté la bataille... mais pas la guerre ! Laissez toutes les cartes Évènement positif dans l'enveloppe. Votre plus grande expérience dans l'interprétation des visions devrait vous aider à gagner la prochaine partie.

Si une partie est gagnée alors que toutes les cartes Évènement négatif sont déjà en jeu, retirez une carte Évènement positif déjà en jeu.

Si une partie est gagnée alors que toutes les cartes Évènement négatifs sont déjà en jeu et qu'aucune carte Évènement positif ne l'est, bravo à l'équipe, c'est une victoire éclatante ! Les joueurs ont définitivement vaincu le Capitaine Crochet ! Rangez toutes les cartes Évènement dans la boîte pour que votre prochaine partie écrive une toute nouvelle histoire !

Les Capacités des Héros

Au cours de la partie, chaque Héros peut utiliser à volonté sa Capacité, le rendant ainsi unique au sein de l'équipe. Les Capacités améliorées ne sont utilisables que si la carte Évènement positif ***« La Poudre magique »*** *est en jeu.*



Lily la Tigresse



Capacité : *Lors de la phase* ***Recevoir les Visions****, pendant l'étape* ***Piocher deux cartes****, le joueur peut, s'il le souhaite, choisir une carte Vision dans la défausse plutôt que d'en piocher une. La deuxième carte est piochée normalement.*

Capacité améliorée : *Lors de la phase* ***Recevoir les Visions****, pendant l'étape* ***Piocher deux cartes****, le joueur peut, s'il le souhaite, choisir jusqu'à 2 cartes dans la défausse plutôt que de les piocher.*

Peter Pan



Capacité : *Lors de la phase* ***Agir dans l'île****, le joueur a accès à l'action* ***Débusquer Crochet****. S'il choisit cette action, il ne peut pas effectuer l'action* ***Explorer*** *durant le même tour.*

> ***Débusquer Crochet :*** *Le joueur place le Gabarit d'observation comme il le souhaite autour de son pion Héros tant que celui-ci reste dans le périmètre intérieur du Gabarit. Il trace ensuite, en pointillés, le périmètre intérieur du Gabarit. Son voisin de gauche lui indique si le Capitaine Crochet est présent ou non dans cette zone. Aucune case (Enfant ou Crochet) n'est cochée à ce tour.*

Capacité améliorée : *Le joueur ne peut plus utiliser l'action spéciale* ***Débusquer Crochet****. En revanche, il peut effectuer une action* ***Installer un Campement*** *supplémentaire en cochant la case spéciale sur le plateau.*

Wendy



Capacité : *Lors de la phase* ***Recevoir les Visions****, avant de réaliser l'étape* ***Jouer les cartes Vision****, le joueur peut repositionner les cartes Vision Direction déjà présentes sur la jauge Empreinte de son voisin de droite.*

Capacité améliorée : *Lors de la phase* ***Recevoir les Visions****, avant de réaliser l'étape* ***Jouer les cartes Vision****, le joueur peut repositionner toutes les cartes Vision déjà présentes sur la jauge Empreinte de son voisin de droite.*

Clochette



Capacité : *Le joueur peut utiliser la seconde partie du Gabarit de déplacement en tant que bonus pour tracer un Chemin plus long.*



Capacité améliorée : *Le joueur peut se déplacer n'importe où sur le plateau. Il n'utilise plus le Gabarit et ne trace plus de Chemin, mais trace seulement la croix sur sa position d'arrivée.*

John & Michael



Capacité : *Le joueur peut tracer jusqu'à 2 Cercles d'Exploration différents lorsqu'il effectue son action* ***Explorer****.*

Capacité améliorée : *Le joueur peut tracer jusqu'à 3 Cercles d'Exploration différents lorsqu'il effectue son action* ***Explorer****.*



Peter Pan est un jeu de Marc Paquien et illustré par Jérémie Fleury.
Suivi de projet et graphisme : Denis Hervouet
Relecture des règles Ambre Poilvé.
© Matagot 2022
www.matagot.com

Pour Camille.
Un merci tout spécial à Jérémie Fleury. Gameplay et illustrations sont le fruit d'une belle complicité.
Un immense merci à mes amis auteurs pour leur aide précieuse : Cédric Millet, Eliette et Jérémy Fraile, Yohan Servais, Bruno Cathala, Christophe Raimbault, à la cafetière : Ludo, Antoine et Corentin. Et les nombreux testeurs : Myriam, Magali, les Couz évidemment, a Team Essen et particulièrement Yaëlle et Laurent, Marine Cazaux, Grégoire Clémençon, les joueurs du Meeple à La Roche sur Foron, les joueurs d'Annecy Ludique et la ludothèque de l'Arbre à jouets, et en particulier Cédric.
Et, bien sûr, merci Laure.