

LE DISNEY BOSSU DE NOTRE-DAME



Le jeu



Règle de jeu

2 - 4 joueurs

L'histoire

Très haut dans le ciel s'élèvent les tours de Notre-Dame de Paris. C'est là que Quasimodo vit depuis fort longtemps, caché du monde par Frollo, alors que son rêve le plus cher est de vivre parmi les habitants de la ville.

Encouragé par ses amis les trois gargouilles, Laevern, Victor et Hugo, Quasimodo quitte la cathédrale pour assister au Festival des Saltimbanques.

Là, il rencontre Esmeralda et Phoebus et il est touché par leur amour.

Lorsque le terrible Frollo décide de capturer Phoebus et Esmeralda, Quasimodo entreprend de les sauver.

A toi d'aider Quasimodo pour qu'il libère Esmeralda et Phoebus de l'emprise de Frollo, en le projetant du haut de la cathédrale.



CONTENU

1 plateau de jeu en trois dimensions ✦ 2 supports en carton comprenant : la cathédrale Notre-Dame et ses tours,
6 scènes de rue, 3 pions (personnages), 12 jetons chaussures, 2 jetons couronnes,
1 cadran (pour la cloche) ✦ 1 cadre plastique comprenant : 12 clips, 12 supports,
2 supports gargouilles, 2 fixations en forme de U, 1 glissière ✦ 1 base cathédrale,
✦ 1 bouton de fixation (pour le cadran de la cloche).

JEU MIS EN PLACE POUR 4 JOUEURS

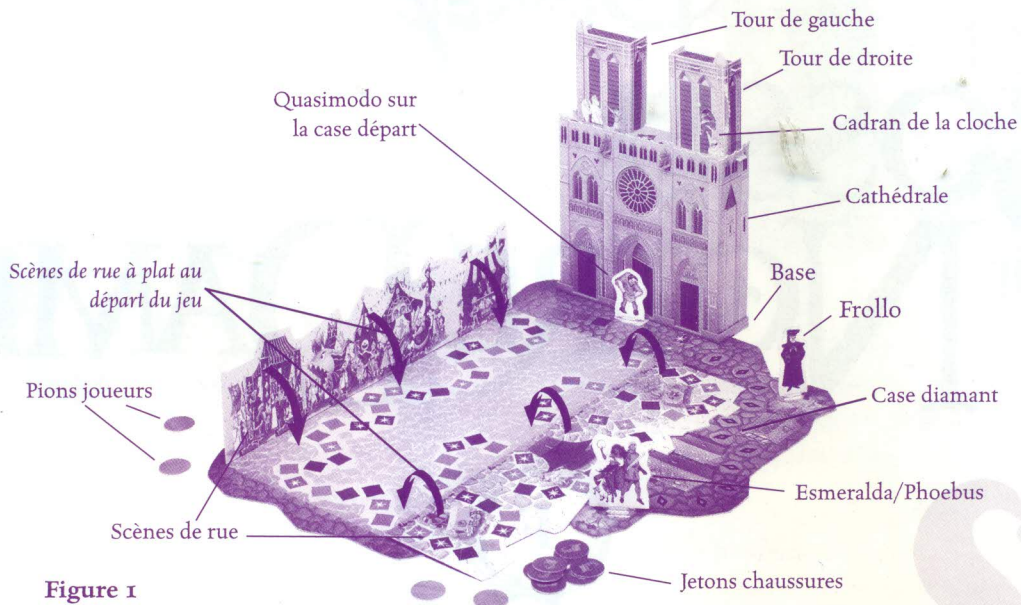


Figure 1

ASSEMBLAGE

- ✦ La figure 1 présente le jeu installé pour une partie à 4 joueurs. Réfère-toi à ce schéma lors de l'assemblage du jeu.
- ✦ Avec précaution, détache les pièces en carton de leur support en les poussant légèrement. Détache également les pièces de plastique de leurs attaches. Utilise des ciseaux à bouts ronds si nécessaire.

La cathédrale

1 Plie la partie frontale de la cathédrale (A) comme indiqué figure 2a. Insère les deux supports gargouilles (B) et glisse une fixation en forme de U (C) au dos de chacun d'eux, comme indiqué figure 2b. Plie la porte de façon à la laisser entrouverte.

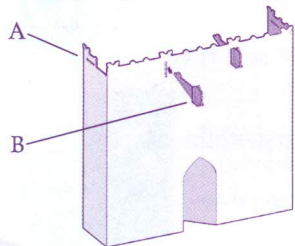


Figure 2A

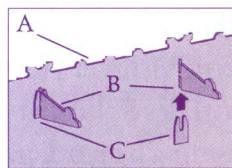


Figure 2B

2 Pose le toit de la cathédrale (D) sur les pattes des supports gargouilles (B) que tu viens d'insérer. Puis glisse les pattes (E) du toit dans les fentes des côtés de la cathédrale (A), comme indiqué figure 3.

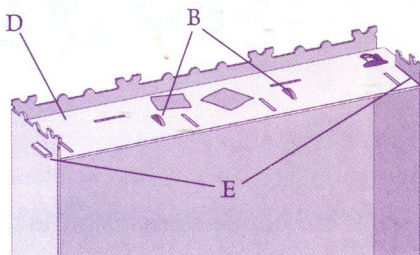


Figure 3

3 Plie la tour de droite (F) le long des lignes pré-indiquées. Insère le cadran de la cloche (G) dans les fentes de la tour et fixe le bouton du cadran en appuyant dessus afin que ce

dernier soit bien en place. Les couleurs sont visibles par l'ouverture de la cloche (I). Fixe ensuite le toit de la tour (J) au-dessus d'elle et pose la tour ainsi assemblée sur le toit de la cathédrale, en prenant soin de bien insérer ses pattes dans les fentes du toit.

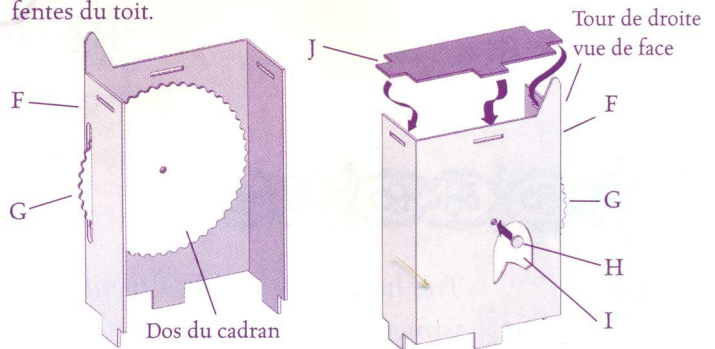


Figure 4A

Figure 4B

4 Plie la tour de gauche (K) et positionne le toit (L) dessus. Pose la glissière (M) sur le dessus de la cathédrale, puis la tour comme indiqué pour la tour (F). Bien fixer la tour (K) à l'encoche verticale de la glissière

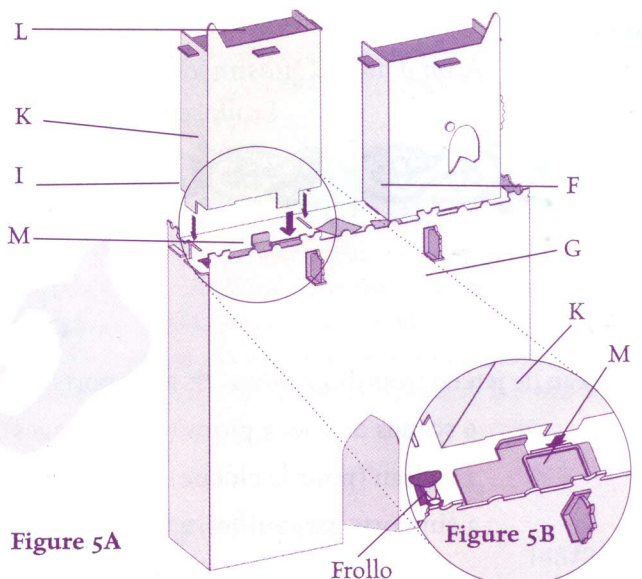


Figure 5A

Figure 5B

5 Pose le sol de la cathédrale (N) sur sa base (P), puis pose la cathédrale complète (A) sur la base (P), comme indiqué figure 6A et 6B.

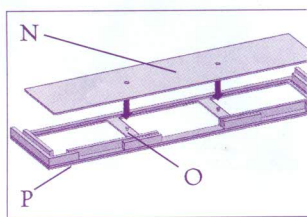


Figure 6A

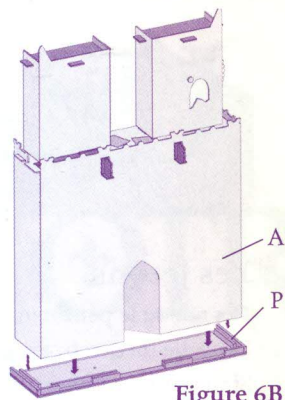


Figure 6B

La cathédrale est maintenant assemblée.

Les scènes de rue

1 Utilise les 12 supports de plastique (Q) pour attacher les clips, (R) pointe vers la gauche, au côté gauche du plateau de jeu et les clips simples (S) au côté droit du plateau de jeu, comme indiqué figure 7.

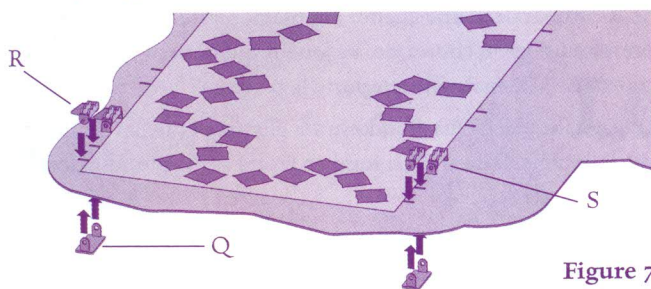


Figure 7

2 Fixe les scènes de rue (T) sur les clips (R / S) comme indiqué figure 8. (Réfère-toi à la figure 1 pour t'assurer que les différentes scènes soient à la bonne place).

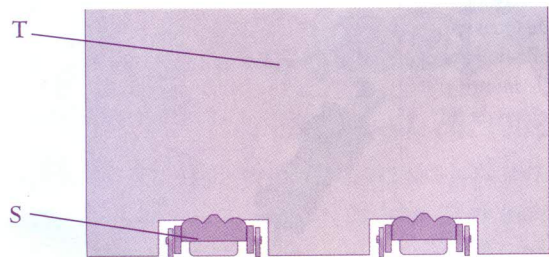


Figure 8

3 Enfin fixe chacun des trois pions personnages aux bases de plastique.

INSTALLATION DU JEU

- 1 Place la cathédrale Notre Dame sur le plateau de jeu, en t'assurant que les petites chevilles soient bien insérées dans les trous à l'extrémité du plateau.
- 2 Couche les scènes de rue sur le plateau de jeu.
- 3 Pousse la glissière sur le toit de la cathédrale vers la droite en direction du cadran, aussi loin que possible.
- 4 Place Esmeralda et Phoebus sur la première case de leur chemin de diamant, et Frolo sur sa case à la frontière de la ville. Place enfin Quasimodo sur la case départ en face de la porte de la cathédrale.



Jeton chaussure

5 Prends autant de jetons chaussures que de joueurs et place-les face cachée sur le côté du plateau de jeu, puis remplace l'un d'eux par un jeton couronne. Mélange tous ces jetons pour que le jeton couronne ne soit plus repérable et distribue un jeton, face cachée, à chacun des joueurs. Forme une pile à l'aide des jetons chaussures restant face cachée, que tu places sur le côté du plateau de jeu. Le jeton couronne en plus doit être retiré du jeu.



Jeton couronne

Etre en possession du jeton couronne lorsque Quasimodo atteint la dernière case en haut de la cathédrale.

BUT DU JEU

Tout est calme et sombre avant que le festival des saltimbanques ne batte son plein. Regarde le Festival des saltimbanques se déployer sous tes yeux. En effet, dès que Quasimodo traverse une scène de rue, soulève-la pour lui rendre son volume et son effet spectaculaire.

LE JEU

Il y a deux trajets sur le plateau de jeu : un pour Quasimodo, le chemin des saltimbanques et un pour Esmeralda et Phoebus, le chemin de diamants.

Pour commencer la partie, regarde le jeton que l'on t'a remis. Si tu as reçu le jeton couronne, annonce-le aux autres joueurs. C'est à toi de commencer la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche).

Durant ton tour

- 1 Fais tourner le cadran. Note la couleur de la cloche sur laquelle il s'arrête.
- 2 Déplace le pion Quasimodo sur la case de la même couleur. Au cours du jeu, tu seras amené à soulever une scène de rue. Cela est expliqué un peu plus loin.
- 3 Suis les instructions concernant la case sur laquelle ton pion s'est arrêté.

Les cases

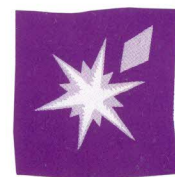
1. Les cases ordinaires



Si Quasimodo s'arrête sur une case de ce type, ton tour est terminé.



Si la case de couleur comprend une étoile, prends le jeton de l'un des autres joueurs.



Si la case de couleur comprend une étoile et un ou deux diamants, déplace Esmeralda et Phoebus d'une case pour un diamant, de deux cases pour deux diamants, sur leur chemin en direction de la cathédrale.

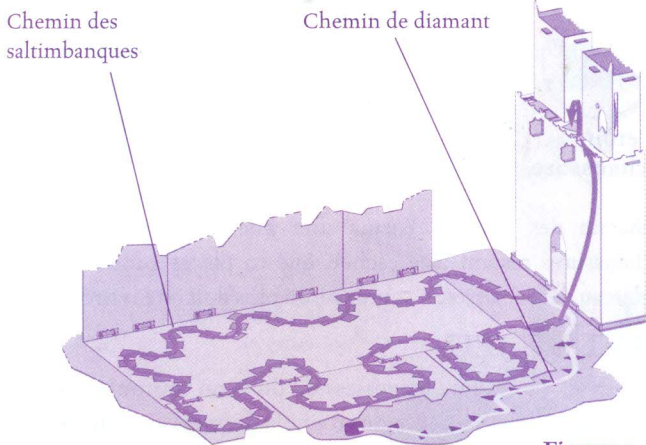


Figure 9

IMPORTANT !

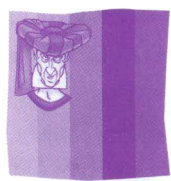
Si Esmeralda et Phoebus s'arrêtent sur la dernière case du chemin de diamant (voir figure 9), ouvre immédiatement la porte de la cathédrale pour les faire entrer à l'intérieur. En guise de récompense, tu as droit à un second tour.

2. Les cases spéciales



Il y a quatre cases spéciales à rayure. Deux d'entre elles se trouvent sur le plateau de jeu, les deux autres en haut de la cathédrale. Il s'agit de cases "arrêt". Quelle que soit la couleur que le cadran indique, tu dois arrêter Quasimodo sur cette case pendant son déplacement.

Chacune d'elles comprend une étoile. Tu dois donc prendre le jeton de l'un des adversaires. Elles comprennent également soit une image de Frollo, soit un diamant.



Si Frollo se trouve sur l'une de ces cases, place-le sur le toit de la cathédrale sur la case correspondante.



S'il y a un diamant sur la case où tu t'arrêtes, déplace Esmeralda et Phoebus dans la cathédrale. En guise de récompense pour les avoir sauvés, tu as droit à un autre tour. S'ils sont déjà à l'intérieur, tu n'as pas droit à un tour supplémentaire.

La ville est en fête, relève les scènes de rue !

Lorsque tu fais tourner le cadran, si les cases devant Quasimodo sont cachées, soulève la scène de rue la plus proche et déplace-le sur la case correspondante suivante. Voir figure 10.

Lorsque tu soulèves une scène de rue, prends un jeton chaussure de la pile et place-le face cachée avec tes autres jetons.

Exemple : En faisant tourner le cadran, tu obtiens la couleur violette ; soulève la scène de rue et déplace Quasimodo sur la case violette suivante. Prends un jeton chaussure de la pile.

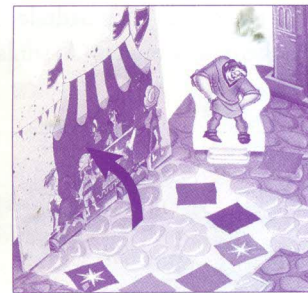
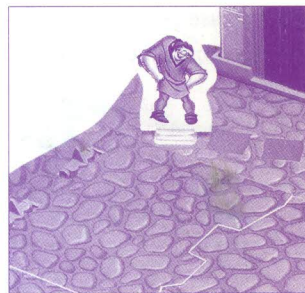


Figure 10

Les jetons

Dès que tu le peux, tente de récupérer un jeton couronne. Rappelle-toi que tu en as besoin pour gagner la partie. Si tu réussis à l'avoir, tu dois l'annoncer et le montrer aux autres joueurs. Puis pose-le face cachée et mélange-le aux autres jetons !

LE GAGNANT

Le joueur qui déplace Quasimodo sur la dernière case en haut de la cathédrale a une chance supplémentaire de tenter de prendre un jeton couronne. Le joueur qui détient le jeton couronne à ce moment remporte la partie.

Le gagnant place Quasimodo sur la glissière et le fait coulisser sur la gauche, faisant ainsi tomber Frollo sur la grand-place (voir figure 11) !

Enfin triomphant, Quasimodo est à jamais hors des grands murs froids de la cathédrale. Esmeralda et Phoebus peuvent maintenant sortir de la cathédrale et célébrer leur amour en compagnie de Quasimodo.

Tu as gagné ! Bravo !
Pousse la glissière vers la gauche et aide Quasimodo à projeter Frollo du haut de la tour pour le mettre à jamais hors d'état de lui nuire !



Figure 11

RANGEMENT

Après la partie, si tes camarades et toi ne voulez plus jouer, plie le plateau de jeu, laissant les scènes de rue à plat dans leur position. Place le plateau ainsi que les pions dans la boîte, avec la cathédrale. Mais attention, ne pousse pas le couvercle de la boîte à fond : tu risques de tout écraser.

REGLE DE JEU POUR DEUX JOUEURS

Le jeu est installé de la même manière que précédemment. Chaque joueur a droit à deux jetons chaussure, dont l'un d'eux est remplacé par le jeton couronne. Mélange les quatre jetons comme dans une partie normale et distribue deux jetons à chaque joueur. La partie se déroule ensuite de la même façon.