

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 (Saône-et-Loire), 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





Disney la Belle et la BÊTE



BUT DU JEU

Etre le premier joueur à transformer la Bête en Prince.

CONTENU

1 carton à grandes pièces avec :
7 pièces de décors,
1 table tournante,
1 pièce Bête/Prince coulissante,
2 figurines de jeu.

1 plateau de jeu en carton sous lequel sont
rangées les pièces suivantes :

1 carton à petites pièces avec :
4 pions-joueurs, 8 pions-objets enchantés,
2 pions-personnages.

14 supports de pions en plastique,
2 boutons en plastique, 1 feuille d'autocollants, 1 dé.



3 Assemblage de la tour

Détache la tour, la tourelle et la pièce Bête/Prince du carton à grandes pièces. Plie doucement la tour le long des lignes et insère les taquets (A,B,C) dans les trous correspondants sur le plateau. Insère les pattes entre les bords du plateau et ceux de la boîte. Voir figure 3.

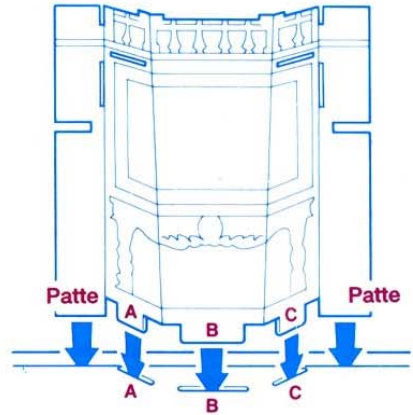


FIGURE 3

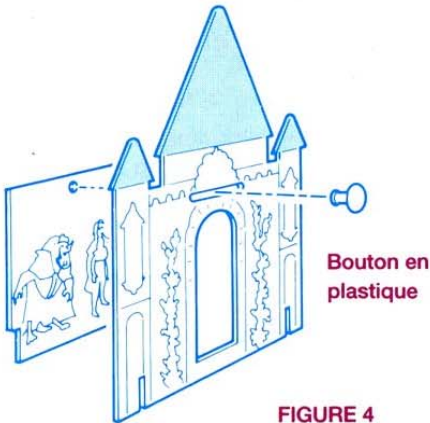


FIGURE 4

Attache la pièce Bête/Prince derrière la tourelle en fixant 1 bouton en plastique au travers des 2 pièces. Voir figure 4.

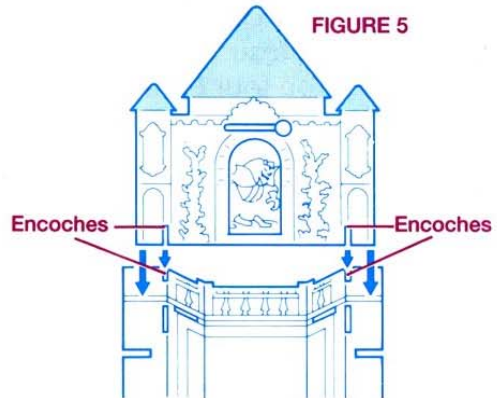


FIGURE 5

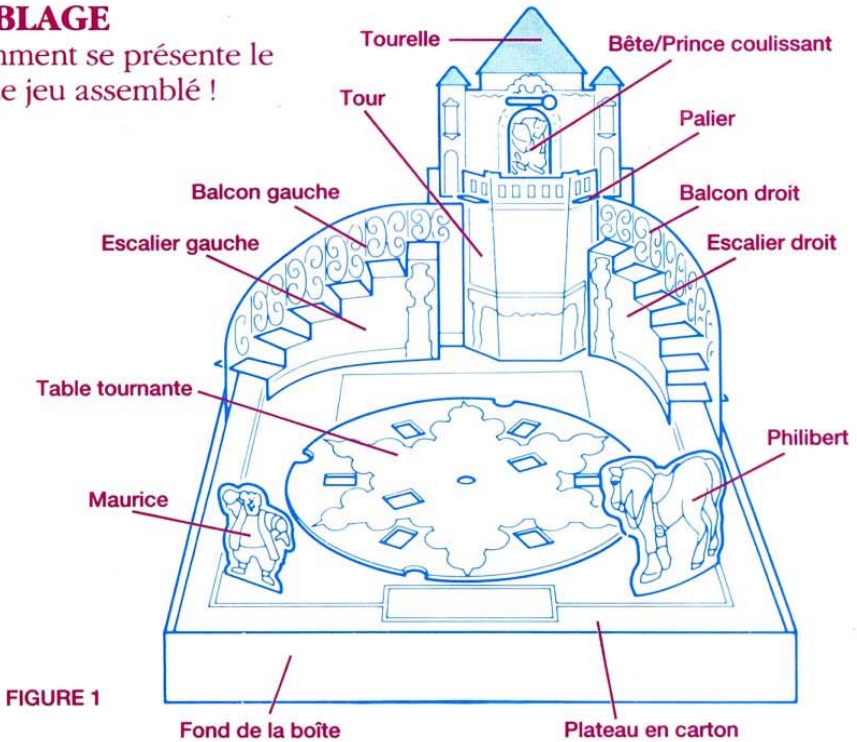
Insère les deux encoches situées au bas de la tourelle dans les 2 encoches au haut de la tour. Appuie fortement pour mettre en place. Voir figure 5.



Crée le monde enchanté de Belle !

ASSEMBLAGE

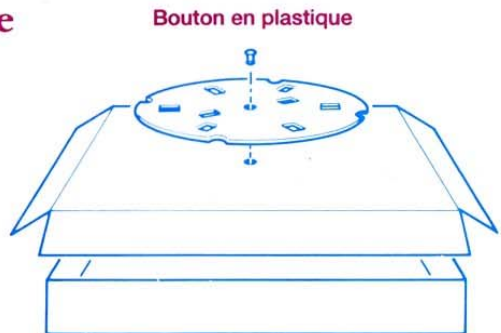
Voici comment se présente le plateau de jeu assemblé !



1 Soulève délicatement le plateau en carton hors du fond de la boîte et ôte les pièces de jeu qui sont rangées en-dessous. Evide les trous du plateau et jette les éléments inutiles.

2 Fixe la table tournante

Ote la table ronde du carton à grandes pièces et évide les 8 trous prédécoupés. Fixe la table au plateau de jeu en enfonçant un bouton en plastique au travers des 2 trous comme illustré à la figure 2. Remplace le plateau de jeu au fond de la boîte.





4

Assemblage des balcons et escaliers

Détache les balcons et les escaliers du carton à grandes pièces.
Plie doucement les 2 balcons suivant les lignes et insère les taquets (D,E) dans les trous correspondants du plateau. Insère les taquets latéraux (F,G) dans les trous.

Voir figure 6.

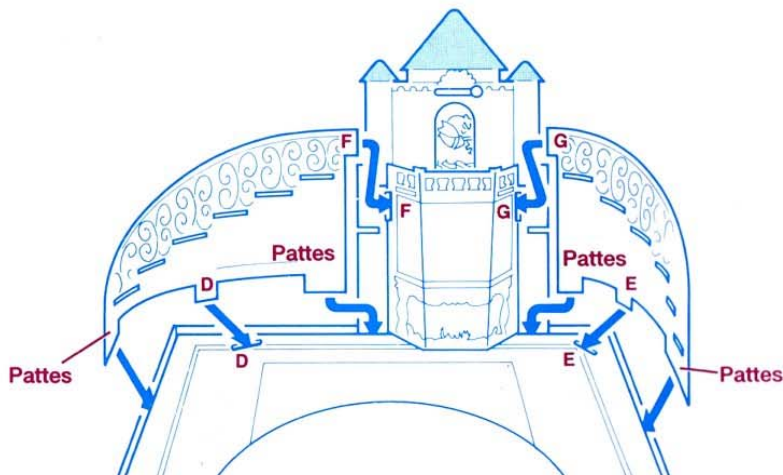


FIGURE 6

Plie doucement les deux escaliers suivant les lignes et insère les taquets (H,I,J,K) dans les trous correspondants du plateau. Ensuite, insère l'extrémité de chaque marche dans l'encoche correspondante du balcon. Voir figure 7.

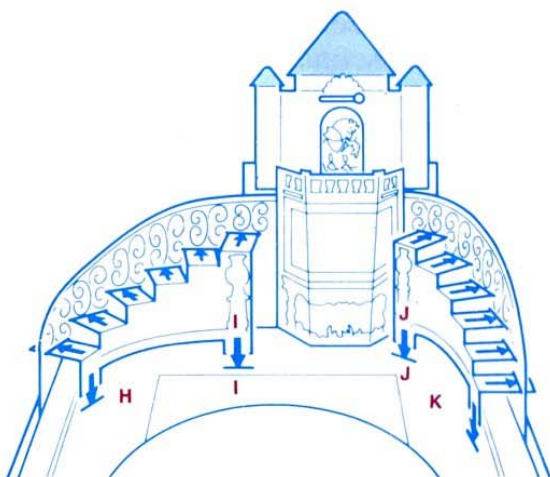


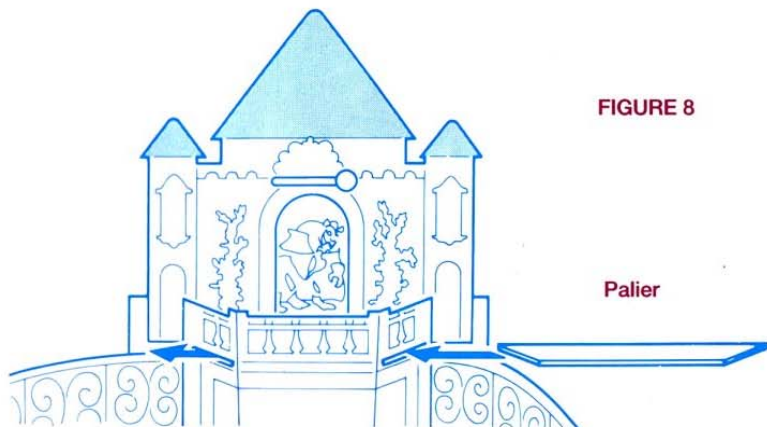
FIGURE 7



5

Le palier

Détache le palier du carton à grandes pièces. Place le palier en le glissant dans les 2 encoches prévues sur les côtés de la tour. Voir figure 8.



6

Les deux figurines à poser

Détache Maurice et Philibert du carton à grandes pièces et insère-les dans leur encoche sur le plateau de jeu. Voir fig. 1.

7

Les pions-joueurs et pions-objets enchantés

Détache les deux pions-personnages et les 4 pions-joueurs du carton à petites pièces. (Ceux-ci sont, de gauche à droite : Lumière, Plumette, Miss Samovar, Big Ben, Belle et Gaston).

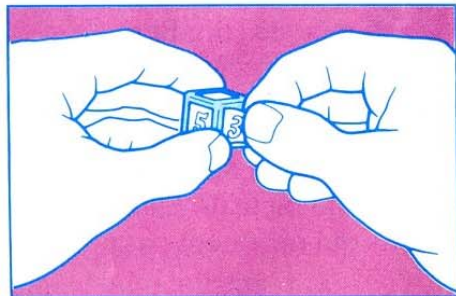
Insère-les sur les supports en plastique blanc.

Ensuite, détache les 8 pions-objets enchantés du carton à petites pièces et insère-les sur les supports en plastique jaune.

8

Étiquette le dé vierge comme illustré figure 9. L'endroit où est placé chaque autocollant n'a pas d'importance.

FIGURE 9





L'Aventure commence !

MISE EN PLACE DU JEU.

Voici comment se présente le plateau de jeu quand tout est en place. Voir figure 10.

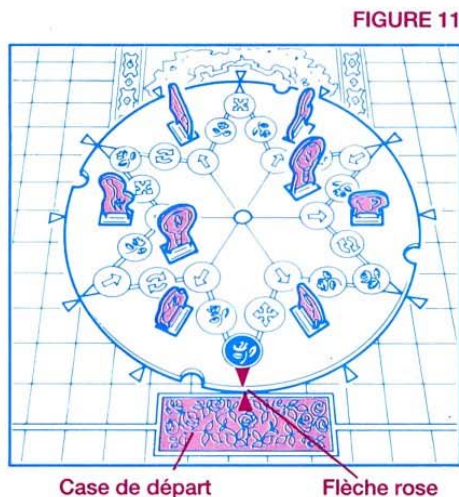
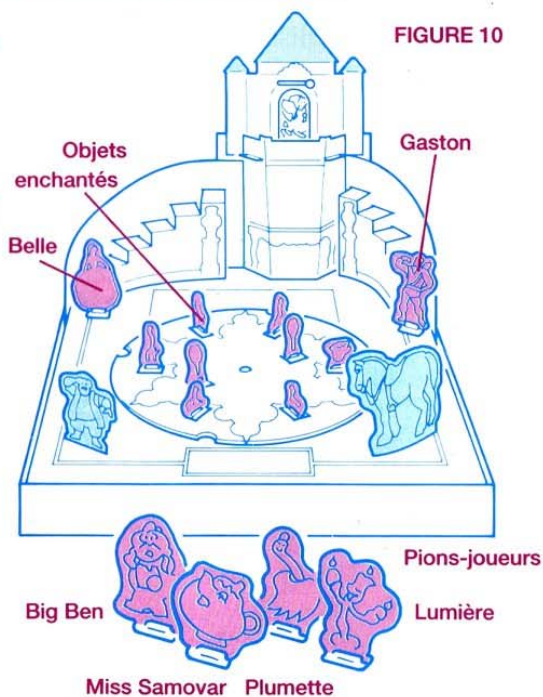
1 Place chaque pion-objet enchanté dans 1 des 8 trous de la table tournante. Remarque : les deux miroirs doivent être placés vers le centre de la table.

2 Aligne la flèche rose à l'extérieur de la table tournante avec la flèche rose sur le plateau. Voir figure 11.

3 Place les pions Belle et Gaston au pied de chaque escalier, comme illustré figure 10.

4 Fais glisser la pièce Bête/Prince vers la droite de manière à faire apparaître la Bête à la porte de la tourelle.

5 Choisis 1 des 4 pions-joueurs (Big Ben, Lumière, Miss Samovar ou Plumette) et place-le sur la case de départ, c'est-à-dire la plate-bande de rosiers à l'avant du plateau. Elimine les pions qui ne jouent pas.





DEROULEMENT DU JEU.

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se poursuit vers la gauche.

A ton tour, lance le dé. Suivant le résultat, tu devras soit bouger ton pion, soit faire tourner la table.

Si tu obtiens un chiffre:

Si tu obtiens un 1,2,3,4 ou 5, avance ton pion du nombre de cases indiqué par le dé en suivant le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre. La première case à franchir après la case de départ est l'espace mauve marqué d'une rose.

Quand tu bouges, saute par-dessus les pions devant toi jusqu'à la case libre suivante.

Ne compte pas comme case les espaces franchis par-dessus un pion. Voir figure 12.



Si tu atterris sur une Case Rose, ton tour est fini. Si tu atterris sur toute autre case,

suis les instructions spéciales ci-dessous.

Si tu obtiens une flèche.

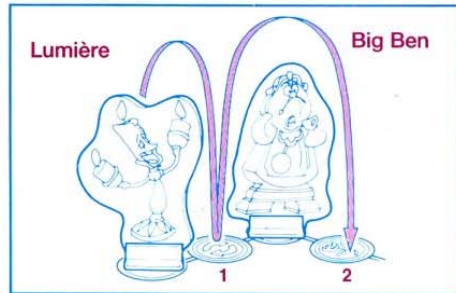
Si tu obtiens une flèche, fais tourner la table, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la prochaine flèche et ton tour est alors terminé. Voir figure 13.

Cases - Objets enchantés



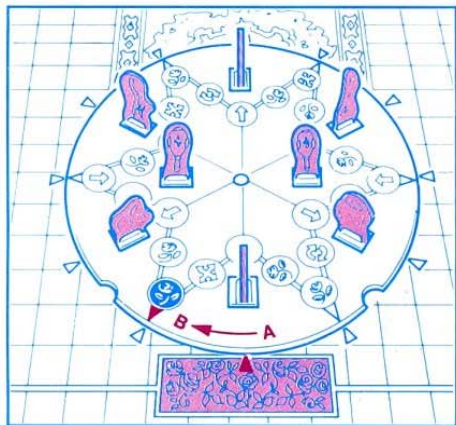
Si tu atterris sur une case marquée d'une flèche, soulève l'objet enchanté indiqué par la direction de la flèche. Ceci va te révéler une des trois images : Belle, Gaston, ou la Bête.

FIGURE 12



Tu es Lumière. Tu obtiens un 2, déplace-toi de 1 puis passe par-dessus Big Ben pour terminer ton tour.

FIGURE 13



Fais tourner la table jusqu'à la flèche suivante en déplaçant la table de A vers B.



Belle - Si tu découvres Belle, déplace le pion Belle d'une marche vers le haut, sur l'escalier de gauche. Ton tour est alors terminé.



Gaston - Si Gaston est découvert, déplace le pion Gaston d'une marche vers le haut, sur l'escalier de droite. Ton tour est alors terminé.



Bête - Si la Bête est découverte, déplace d'une marche vers le haut soit Belle soit Gaston ; en fait, le pion placé le plus bas sur l'escalier.
REMARQUE : Si les deux pions sont à même hauteur, n'en déplace aucun.

N'oublie pas de remettre le pion-objet enchanté en position sur le plateau de jeu avant de terminer ton tour.

Cases - Changement de place



Tu dois échanger ta place avec celle du pion du joueur de ton choix. Tu suis alors les instructions relatives à ta nouvelle case. Ton tour est terminé.

Cases - Direction au choix



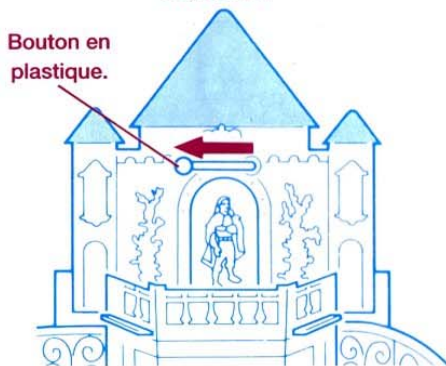
Avance ton pion vers n'importe quelle case libre sur le plateau. Ensuite, suis les instructions relatives à cette case. Ton tour est alors terminé.

LE GAGNANT

Le premier joueur à déplacer Belle sur le palier de la tour transforme la Bête en Prince et gagne la partie!

Mais attention à Gaston, s'il arrive en premier sur le palier, il gagne la partie et la Bête reste la Bête.

FIGURE 14



Fais glisser le bouton vers l'autre côté pour transformer la Bête en Prince.