

Disney's DE KLOKKENLUIDER VAN DE NOTRE DAME



Het Spel



Spelregels

Voor 2 - 4 spelers

Het verhaal

Hoog boven de stad Parijs verrijzen de torens van de Notre Dame. Dit is de plek waar Quasimodo al vele jaren woont, verborgen door Frollo. Weggestopt voor de onbereikbare wereld beneden, waarnaar hij verlangt.

Aangemoedigd door z'n vrienden, de drie stenen waterspuwers Laverne, Victor en Hugo, verlaat Quasimodo de kerktoeren om het Festival der Dwazen mee te vieren. In het feestgewoel ontmoet hij Esmeralda en Kapitein Phoebus en voor het eerst van zijn leven ziet hij echte liefde. Pas op het moment dat Frollo Phoebus en Esmeralda gevangen neemt, begrijpt Quasimodo hoe kwaadaardig z'n meester is.

Probeer Quasimodo te helpen om Esmeralda en Phoebus te bevrijden uit handen van Frollo. Ze zullen alle drie pas veilig zijn wanneer Quasimodo Frollo bovenop de kathedraal weet te verslaan!

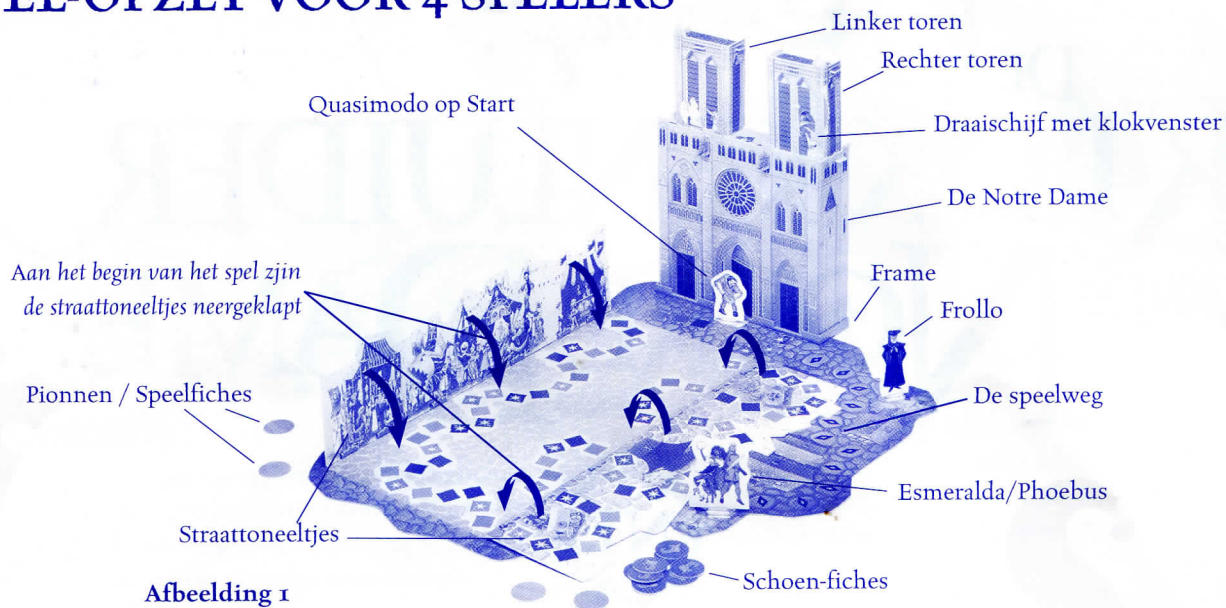


Inhoud

1 3D uitklapbaar speelbord ♦ 2 vellen karton met: de kerk en de torens van de Notre Dame, 6 straattoneeltjes, 3 pionnen, 12 schoen-fiches, 2 kroon-fiches, 1 draaischijf voor de klokkentoren

♦ 1 plastic frame met: 6 gewone clips, 6 clips met steuntje, 12 standaards, 2 waterspuwer-steunen, 2 U-tjes, 1 schuiver ♦ 1 frame voor de kerk ♦ 1 draaiknopje.

SPEL-OPZET VOOR 4 SPELERS



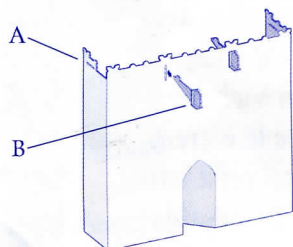
Afbeelding 1

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

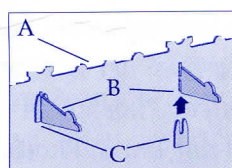
- ♣ Bekijk afbeelding 1 (opzet van het spel voor vier spelers) terwijl je alle onderdelen in elkaar zet.
- ♣ Druk alle kartonnen onderdelen voorzichtig uit; zorg dat je alle gaatjes en gleufjes ook openmaakt. Maak de plastic onderdelen los van het frame. Gebruik indien nodig een schaar.

De Notre Dame

1. Vouw de voorkant van de kerk (A) zoals aangegeven in afbeelding 2A. Druk de twee waterspuwer-steunen (B) in de muur en schuif er aan de achterkant een plastic U-tje op (zie afb. 2B). Vouw de deur een stukje naar binnen, zodat hij half open staat.

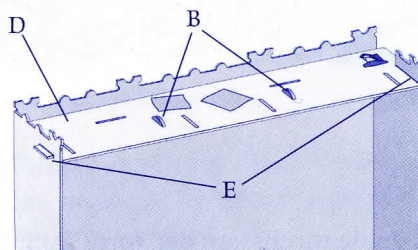


Afbeelding 2A



Afbeelding 2B

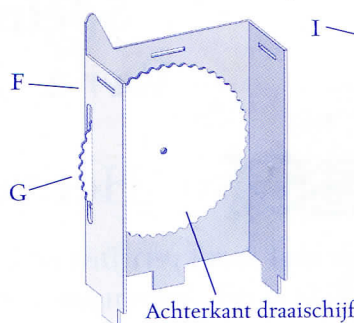
2. Leg het kartonnen kerkdak (D) op de plastic lipjes van de waterspuwer-steunen. Schuif dan de lipjes (E) van het kerkdak in de gleufjes aan de zijkant van de kerk (A). (Zie afb. 3)



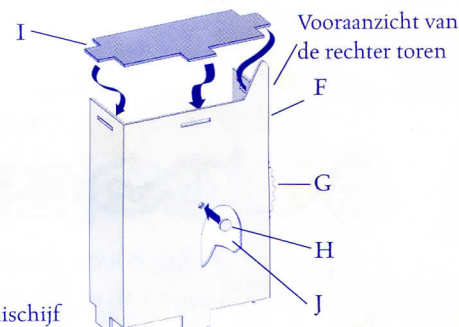
Afbeelding 3

3. Vouw de rechter toren (F) langs de lijnen. Schuif de draaischijf (G) in de gleuf aan de zijkant en klik het plastic draaiknopje (H) er doorheen om de draaischijf op zijn plaats te

houden. Leg een kartonnen dak bovenop de toren. De lipjes van de toren passen in de gleufjes op het dak van de kerk. Je ziet de kleuren van de draaischijf in het klokvenster (J).

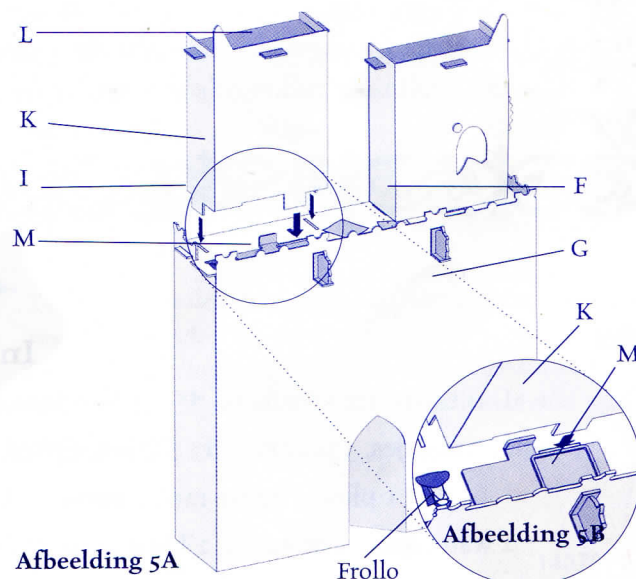


Afbeelding 4A



Afbeelding 4B

4. Vouw de linker toren (K) en zet het dak (L) erop. Bevestig de plastic schuiver (M) op het dak van de kerk en zet vervolgens de linker toren op het dak. De toren moet passen over het opstaande lipje van de schuiver.

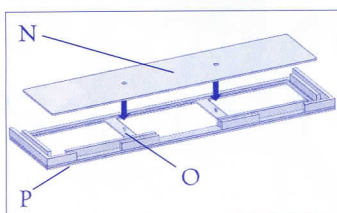


Afbeelding 5A

Frollo

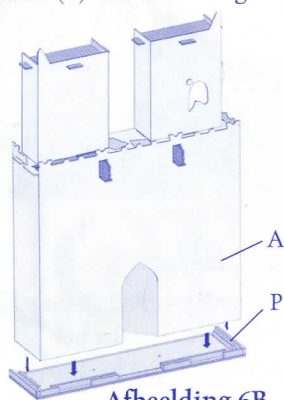
Afbeelding 5B

5. Leg de vloer van de kerk (N) in het plastic frame (P); de pinnetjes (O) in het midden passen in de gaatjes. Zet nu de complete kerk (A) in het plastic frame (P). Zie afbeelding 6A en 6B.



Afbeelding 6A

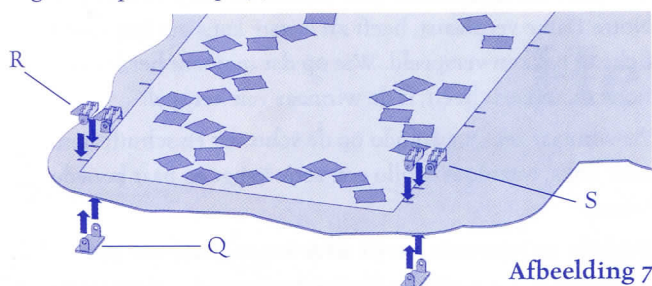
De Notre Dame is klaar.



Afbeelding 6B

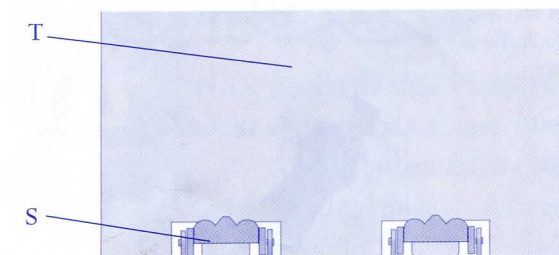
De straattoneeltjes

1. Druk de 12 plastic standaardjes (Q) vanaf de onderkant van het speelbord door de gleufjes. Bevestig nu de plastic clips met steuntje (R) aan de linkerkant van het speelbord en de gewone plastic clips (S) aan de rechterkant (zie afb. 7).



Afbeelding 7

2. Schuif alle straattoneeltjes (T) zo ver als ze gaan in de clips (R & S). Zie afbeelding 8. (Op afbeelding 1 kun je zien waar ieder toneeltje moet staan).



Afbeelding 8

* Druk tot slot de drie pionnen in hun plastic standaardjes.

Voorbereiding

1. Zet de Notre Dame op zijn plaats op het speelbord en druk de pinnetjes onderaan het frame in de gaatjes langs de rand van het speelbord.
2. Klap alle straattoneeltjes omlaag, zodat ze plat op het speelbord liggen.
3. Schuif de schuiver op het dak van de kerk zo ver mogelijk naar rechts (naar de draaischijf).
4. Zet Esmeralda en Phoebus op het eerste vakje van hun speelweg en Frolo op zijn vakje aan de rand van de stad. De startvakjes passen bij de pionnen die er behoren te staan. Zet Quasimodo op zijn vakje voor de deur van de Notre Dame.



Schoen-fiche

5. Pak voor iedere speler één schoen-fiche. Leg ze met de goede kant omlaag op tafel. Haal er nu één weg en vervang deze door een kroon-fiche. Meng de fiches door elkaar, zodat niemand meer weet wat het kroon-fiche was, en geef iedere speler één fiche. Leg de overige schoen-fiches met de goede kant omlaag op een stapeltje naast het speelbord. Het andere kroon-fiche is bedoeld als reserve en gaat terug in de doos.

Doel van het spel



Kroon-fiche

Het kroon-fiche in je bezit hebben wanneer Quasimodo het eindvakje bovenop de Notre Dame bereikt.

Alles is donker en stil voordat het Festival der Dwazen begint... Terwijl je Quasimodo verplaatst, zie je hoe het Festival der Dwazen tot leven komt wanneer je telkens een straattoneeltje opklapt om zijn speelweg te ontdekken.

Het spel

Er zijn twee speelwegen op het bord: één voor Quasimodo - de weg met de opklapbare straattoneeltjes - en één voor Esmeralda en Phoebus - de weg met de diamanten.

Als het spel begint, bekijk je wat voor fiche je hebt gekregen.

Als je het kroon-fiche hebt, zeg je dit en jij mag het spel beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent

1. Draai aan de draaischijf en kijk naar de kleur van de klok.
2. Verplaatst Quasimodo naar het eerstvolgende vakje van de gedraaide kleur.
3. Volg nu de aanwijzingen voor het vakje waarop je terecht bent gekomen.

De vakjes



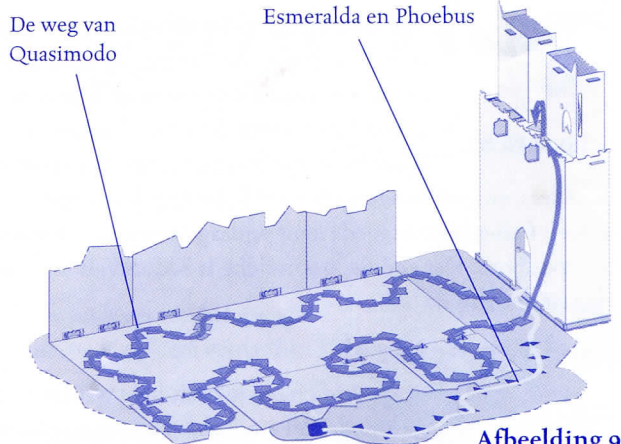
Als je op een gewoon gekleurd vakje terecht komt, blijft Quasimodo daar staan.



Als er een ster op het gekleurde vakje staat, mag je een fiche van een speler naar keuze pakken.



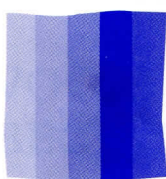
Als er een ster en één of twee diamanten op het gekleurde vakje staan, verplaatst je Esmeralda en Phoebus langs hun speelweg naar de Notre Dame. Eén diamant betekent één vakje verplaatsen, bij 2 diamanten verplaatst je 2 vakjes. De ster vertelt je weer dat je een fiche van een andere speler mag pakken.



Afbeelding 9

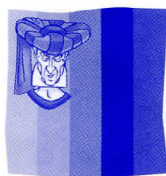
BELANGRIJK!

Als Esmeralda en Phoebus op het laatste vakje van hun weg komen (zie afb. 9), open je direct de deur en je zet ze in de Notre Dame. Als beloning voor je hulp mag je de draaischijf nog eens draaien, je hebt een extra beurt verdiend!

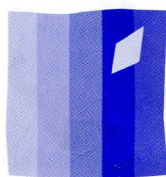


Speciale gestreepte vakjes: Er zijn vier speciale gestreepte vakjes - twee op het speelbord en twee bovenop de Notre Dame. Deze vakjes mag je niet passeren. Wat voor kleur je ook draait, Quasimodo moet hier stoppen. Pas bij de volgende beurt mag hij verder.

Op elk gestreept vakje staat een ster, dus je mag een fiche van een andere speler pakken. Bovendien staat er een plaatje van Frollo of van een diamant op.



Als Frollo op het gestreepte vakje staat, zet je Frollo op zijn plaatje op het kerkdak.

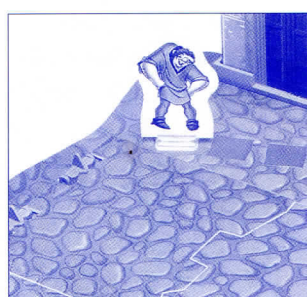


Als er een diamant op het vakje staat, zet je Esmeralda en Phoebus direct in de Notre Dame. Als beloning voor hun redding mag je nog eens draaien; je hebt een extra beurt verdiend! (Als ze al binnen zijn, krijg je natuurlijk geen extra beurt).

Het Festival der Dwazen – de straattoneeltjes opklappen!

Als je Quasimodo na het draaien van de draaischijf niet naar een vakje van de gedraaide kleur kunt verplaatsen, omdat er geen vakje van die kleur te zien is, klap je het dichtstbijzijnde straattoneeltje op en je verplaatst hem naar voren naar het eerstvolgende vakje van de juiste kleur (zie afb. 10). Als je een straattoneeltje opklapt, neem je één schoen-fiche van de stapel. Leg deze met de goede kant omlaag bij je andere fiche(s).

Voorbeeld Je hebt paars gedraaid. Klap het straattoneeltje op en verplaats Quasimodo naar het eerstvolgende paarse vakje! Pak een schoen-fiche van de stapel.



Afbeelding 10

De fiches

Probeer wanneer je maar kunt het kroon-fiche te bemachtigen - dat heb je nodig om het spel te kunnen winnen. Als je het kroon-fiche van een andere speler pakt, moet je dit meteen melden en het fiche aan iedereen laten zien. Dan leg je hem met de goede kant omlaag bij je andere fiche(s) en je mengt ze door elkaar om hem te verstoppert!

De winnaar

De speler die Quasimodo naar het laatste vakje bovenop de Notre Dame verplaatst, heeft z'n laatste kans om het kroon-fiche te pakken verspeeld. Wie op dat moment het kroon-fiche in z'n bezit heeft, is de winnaar van het spel!

De winnaar zet Quasimodo op de schuiver en schuift hem naar links, waardoor Frollo een zetje krijgt en naar beneden tuimelt!

Eindelijk is Quasimodo bevrijd uit de koude muren van zijn klokkentoren. Esmeralda en Phoebus kunnen uit de Notre Dame komen en samen met Quasimodo vieren dat zij voor altijd verlost zijn van de boosaardige Frollo!

Je hebt gewonnen! Duw de schuiver en laat Quasimodo Frollo een zetje geven.



Afbeelding 11

Opbergen

Als je uitgespeeld bent, vouw je het speelbord met de neergeklapte straattoneeltjes dicht. Leg het speelbord en de pionnen in de doos met de complete Notre Dame er bovenop. (Druk het deksel niet omlaag, anders plet je de kerk!)

Spelregels voor het spel met twee spelers

Zet het spel op dezelfde manier op, maar pak voor elke speler twee schoen-fiches om met het kroon-fiche te vermengen (één schoen-fiche wordt vervangen door de kroon). Geef elke speler aan het begin van het spel twee fiches en speel verder zoals hierboven omschreven.