

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).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Disney
Beauty
and the
BEAST

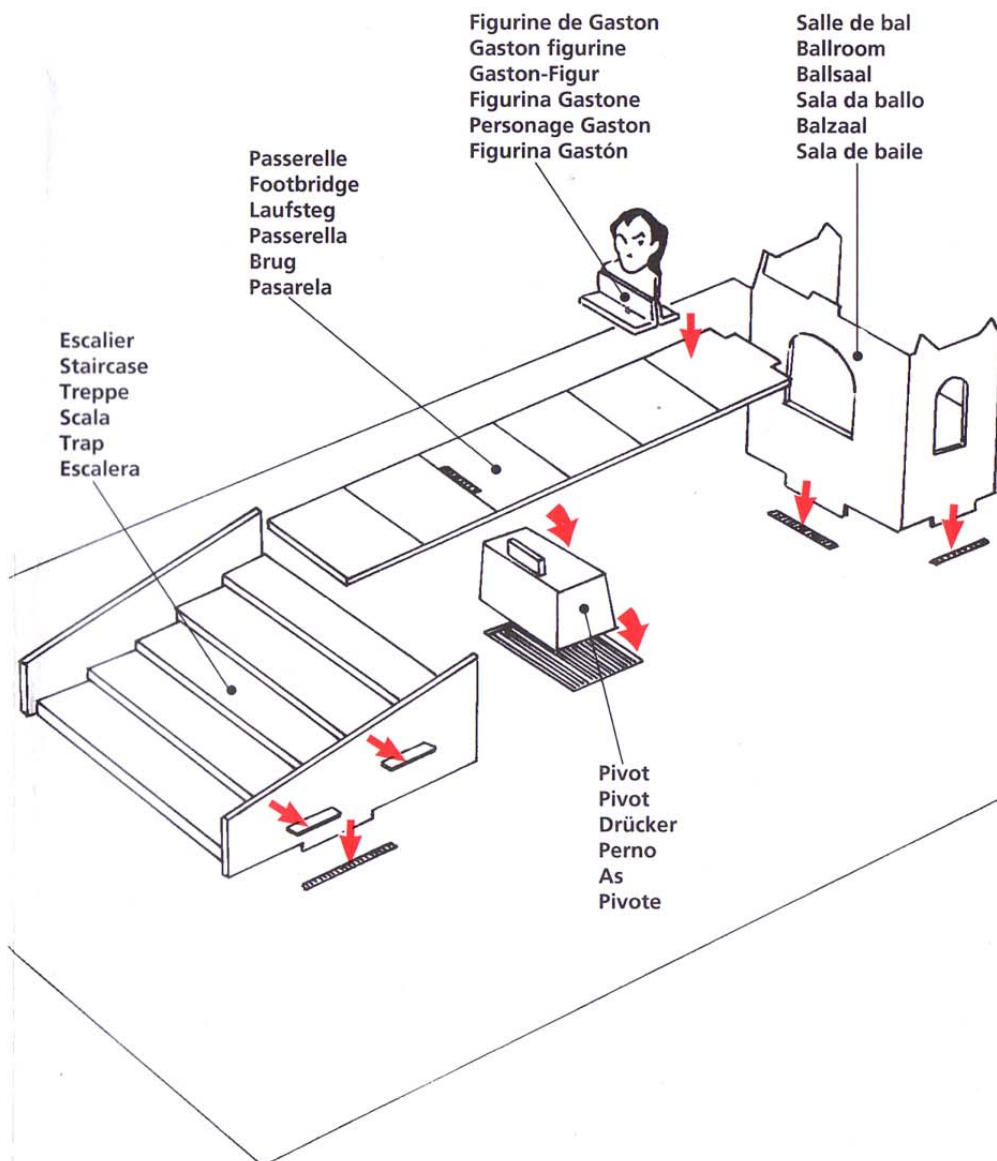
LA BELLE ET LA BÊTE
BEAUTY AND THE BEAST
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST
LA BELLA E LA BESTIA
BELLE EN HET BEEST
LA BELLA Y LA BESTIA



JEUX NATHAN

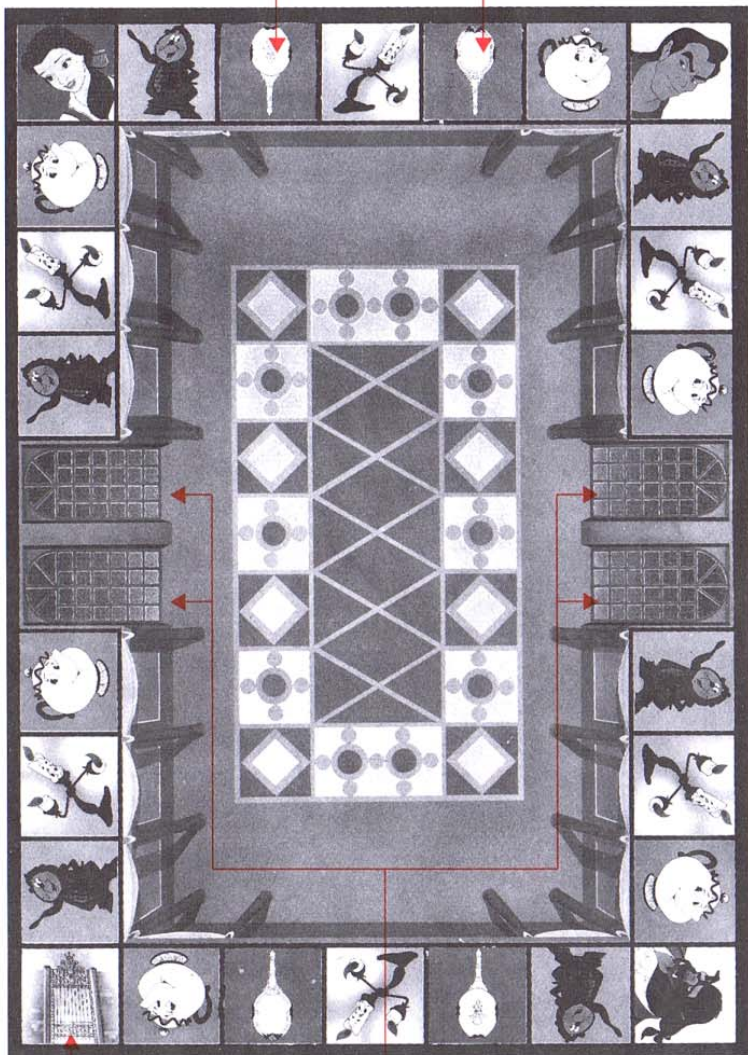


Montage des éléments en volume
Assembling the 3-dimensional elements
Aufbau der dreidimensionalen Elemente
Montaggio degli elementi
In elkaar te zetten onderdelen
Montaje de los elementos en relieve



Miroir retourné
Mirror turned backward
Umgedrehter Spiegel
Specchio girato
Omgekeerde spiegel
Espejo dado vuelta

Miroir
Mirror
Spiegel
Specchio
Spiegel
Espejo



Case départ
Starting square
Startfeld
Casella di partenza
Vakje "Start"
Salida

Portes
Doors
Türen
Porte
Deuren
Puertas

LA BELLE ET LA BÊTE

CONTENU DE LA BOITE

- 1 plan de jeu.
- 1 escalier, 1 passerelle et 1 salle de bal à monter.
- 1 pivot pour la passerelle.
- 4 figurines la Belle et la Bête.
- 1 figurine Gaston.
- 5 socles.
- 18 jetons : 6 pendules, 6 théières, 6 candélabres.
- 1 dé.

PREPARATION DU JEU

- A la première utilisation, détacher les socles et les éléments carton.
- Monter les figurines sur les socles.
- Déplier le plan de jeu au milieu des joueurs.
- Monter et placer l'escalier, la passerelle et la salle de bal sur le plan de jeu (voir croquis).
- Poser la figurine de Gaston sur la dernière case de la passerelle à côté de la salle de bal.
- Faire 1 pile de jetons pendules, 1 pile de jetons théières, 1 pile de jetons candélabres. Placer les 3 piles face visible au bord du plan de jeu.
- Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la case départ.

BUT DU JEU

Arriver le premier sur les portes qui ouvrent la salle de bal et franchir la passerelle en triomphant de Gaston.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en deux temps :

- le premier temps sur les cases du parcours extérieur du plan de jeu ;
- le second temps sur les éléments en volume au milieu du plan de jeu.

Sur les cases du parcours extérieur

L'objectif est de gagner 3 jetons : 1 candélabre, 1 théière et 1 pendule, puis d'arriver sur une des quatre portes du parcours.



Candelabre



Théière



Pendule

- Le plus jeune joueur commence la partie ; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Chaque case peut faire gagner un jeton (ou en faire perdre).
- Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case théière, candélabre ou pendule :
 - s'il ne possède pas encore l'objet : il prend dans la pioche le jeton correspondant et le dépose devant lui face visible ;
 - s'il possède déjà l'objet : il retourne le jeton correspondant devant lui : de face cachée à face visible ou de face visible à face cachée selon le cas.
- Lorsqu'un joueur s'arrête sur le miroir :
 - si le miroir est de face, il choisit un jeton face cachée dans le jeu d'un adversaire et le pose dans son jeu, face visible ;
 - si le miroir est retourné, le joueur retourne un jeton dans le jeu d'un adversaire, de face visible à face cachée.
- Lorsqu'un joueur s'arrête sur la case départ, il choisit un jeton dans une des pioches et le pose face visible devant lui.

- Un joueur rejoue aussitôt s'il s'arrête sur la case Belle ou la case Bête.
- S'il s'arrête sur Gaston, il perd tous ses jetons qu'il remet dans chaque pioche.
- Dès qu'un joueur a ses 3 jetons face visible, il continue de jouer comme ci-dessus jusqu'à ce qu'il arrête sa figurine sur une des portes du parcours.

A l'intérieur du plateau de jeu

- Le premier joueur arrivé place aussitôt sa figurine au bas des marches de l'escalier.
Pour parvenir à leur tour au bas de l'escalier, les autres joueurs devront seulement réunir les 3 jetons. Ils n'auront plus besoin de s'arrêter sur une des portes.
- Au tour suivant, le joueur lance le dé et déplace sa figurine du nombre de marches indiqué par le dé.
Il faut arriver pile sur la dernière marche de l'escalier. Pour cela, le joueur doit obtenir au dé le chiffre correspondant au nombre exact de marches restant à monter, sinon, comme aux "Petits Chevaux", il recule sa figurine d'autant de marches en trop.
- Lorsque sa figurine est sur la dernière marche de l'escalier, au tour suivant, le joueur lance le dé et avance sur la passerelle du nombre de cases indiqué par le dé. Comme précédemment, il avance et recule sa figurine jusqu'à ce qu'elle ait réussi à franchir la passerelle.
- Si le joueur s'arrête sur la case où se trouve Gaston : un des autres joueurs appuie d'un coup sec sur le levier et envoie dans les airs toutes les figurines se trouvant sur la passerelle. Au tour suivant, Gaston est remis à sa place et les joueurs malchanceux recommencent au bas de l'escalier.
- Lorsqu'un joueur au moins est engagé sur la passerelle, tout joueur qui fait un 6 au dé appuie sur le levier, envoyant ainsi dans les airs toutes les figurines se trouvant alors sur la passerelle.

LE GAGNANT

C'est le premier joueur qui franchit la passerelle et entre dans la salle de bal.