

Disney's DER GLOCKNER VON NOTRE DAME



Das Spiel

Spielanleitung

Für 2-4 Spieler

Die Geschichte

Hoch über den Dächern von Paris erheben sich die Türme der Kathedrale von Notre Dame. Hier oben lebt viele Jahre lang Quasimodo, versteckt von Frollo, aber voller Sehnsucht nach dem Leben unten in der Stadt.

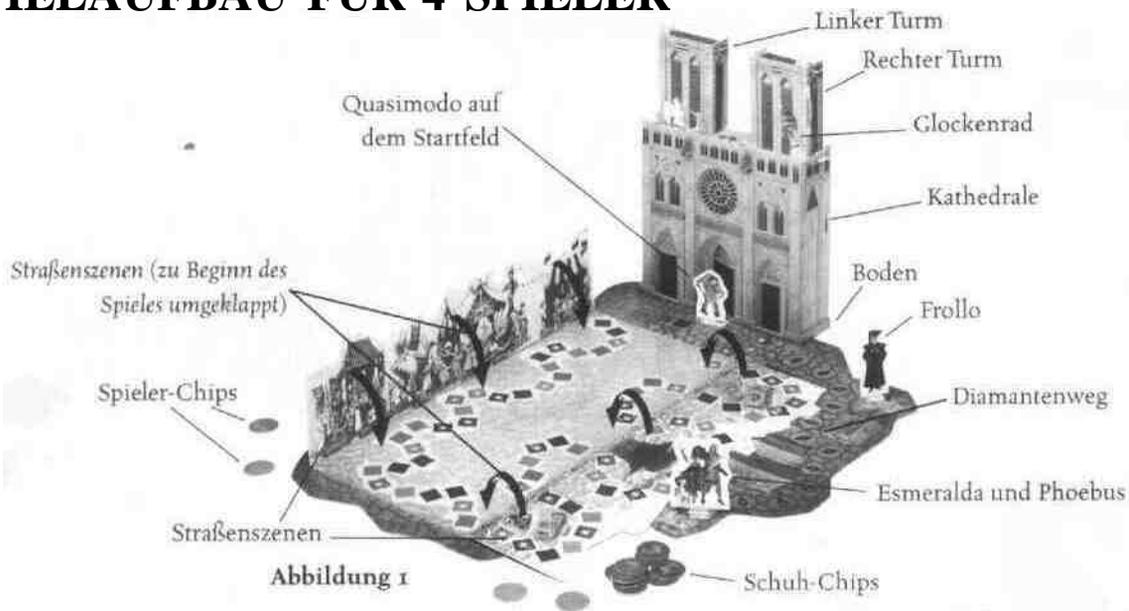
Angetrieben von seinen drei Freunden, den Gargoyles - steinernen Wasserspeiern - Laevem, Victor und Hugo, verläßt Quasimodo seinen Turm, um am Fest der Narren teilzunehmen. Dabei trifft er Esmeralda und Phoebus und lernt zum ersten Mal die wahre Liebe kennen. Aber als Frollo Esmeralda und Phoebus gefangen nimmt, erkennt Quasimodo das Böse in Frollo.

Jetzt liegt es an Dir, Quasimodo zu helfen und Esmeralda und Phoebus aus den Fängen des bösen Frollo zu befreien. Alle drei sind nur dann gerettet, wenn Quasimodo beim Kampf auf dem Turm Frollo besiegt.

Spielausstattung

- 1 aufklappbarer 3-D-Spielplan • 2 vorgestanzte Kartonbögen mit: Kathedrale Notre Dame und Türmen, 6 Straßenszenen, 3 Karton-Spielfiguren, 12 Schuh-Chips, 2 Kronen-Chips, 1 Glockenrad für den Turm •
- 1 Kunststoffrahmen mit: 6 flachen Haltern, 6 Flügel-Halter, 12 Hälter,
- 2 Gargoyles-Stecker, 2 U-förmige Halter, 1 Schieber • 1 Kathedralenboden •
- 1 Knopf für das Glockenrad.

SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER



AUFBAU DES SPIELPLANS

- Abb. 1 zeigt den Spielbau für 4 Spieler. Überprüfe Deinen Aufbau anhand dieser Abbildung.
- Drücke alle Kartonteile vorsichtig aus den Bögen und achte darauf, daß Du alle Schlitzte und Löcher freimachst. Löse die Kunststoff-Teile vom Rahmen. Benutze eine Sicherheitsschere, falls erforderlich.

Die Kathedrale

1 Falte die Vorderseite der Kathedrale (A) wie in Abb. 2A gezeigt. Setze die beiden Gargoyles-Stecker (B) ein und schiebe jeweils ein U-förmiges Kunststoffteil (C) von hinten darüber - siehe Abb. zB. Falte dieTüre so, daß sie halb geöffnet ist.

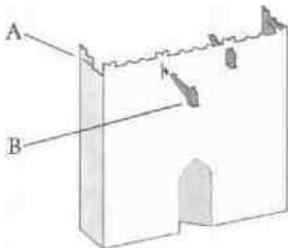


Abbildung 2A

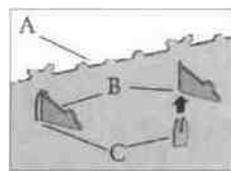


Abbildung zB

2 Setze das Kartondach (D) der Kathedrale auf die soeben eingebauten Stecker der Cargoyies (B). Schiebe dann die Laschen (E) des Daches in die Seitenwände der Kathedrale (A)-sieheAbb.3.

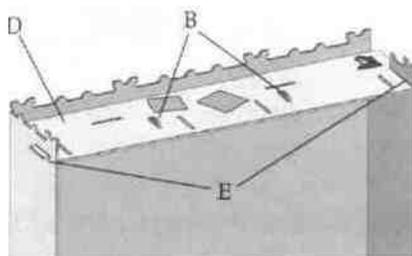


Abbildung 3

3 Falte das rechte Turm-Teil (F) an den markierten Linien. Setze das Glockenrad (G) in den seitlichen Schlitz ein und befestige es von vorne her mit dem Halteknopf (H). Setze

nun ein Kartondach (I) oben in den Turm ein; setze den ganzen Turm auf das Dach der Kathedrale - mit den Laschen in die Schlitzte. Die Farben des Glockenrades sind jetzt in dem Feld der ausgestanzten Glocke zu sehen (J).

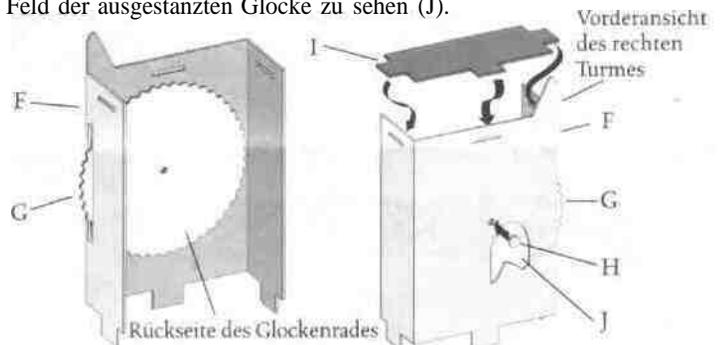


Abbildung 4A

Abbildung 4B

4 Falte den linken Turm (K) und setze oben das Kartondach (L) ein. Setze den Kunststoff-Schieber (M) auf das Kathedralendach und dann den Turm auf, wie oben beschrieben. Der Turm muß passend über den aufrechten Bügel des Schiebers gesetzt werden.

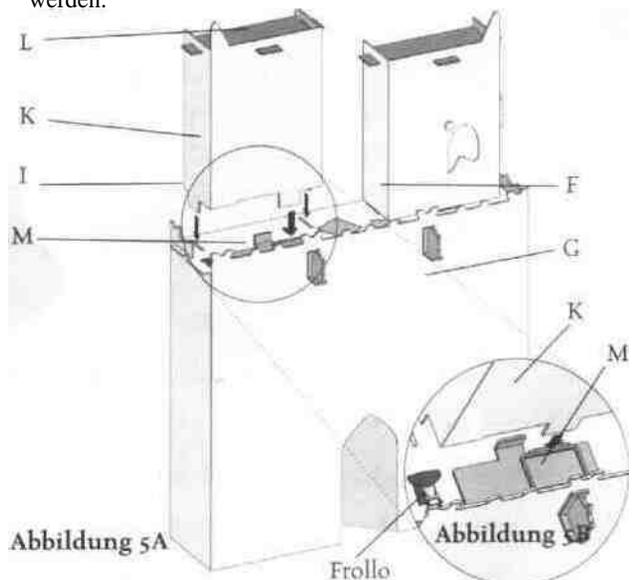


Abbildung 5A

Frolo

Abbildung 5B

5 Setze den Boden der Kathedrale (N) auf die mittleren Stifte (O) der Kunststoffbasis (P). Setze jetzt die ganze Kathedrale (A) passend auf die Basis (P) - siehe Abb. 6A und 6B.

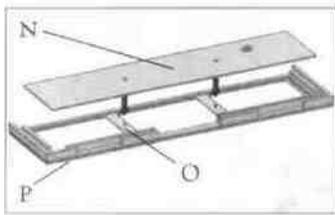


Abbildung 6A

Damit ist die Kathedrale fertiggestellt.

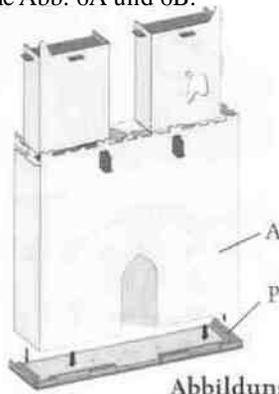


Abbildung 6B

Die Straßenszenen

1 Drücke die 12 Halte-Scharniere (Q) von unten in die dafür vorgesehenen Schlitzte des Spielplans. Dann setzt Du die 6 Flügel-Halter (R) auf die Scharniere in der linken Seite des Spielplans, die 6 flachen Halter (S) in die Scharniere auf der rechten Seite - siehe Abb. 7.

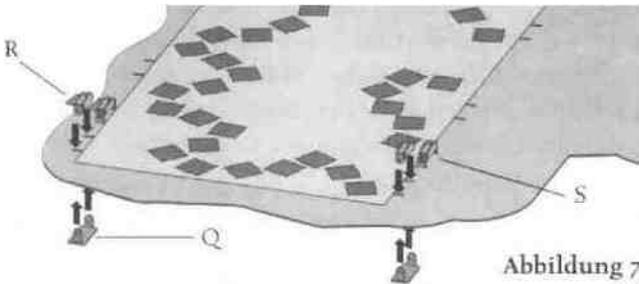


Abbildung 7

2 Drücke nun alle Straßen-Szenen (T) so tief wie möglich in die Halter (R / S), wie in Abb. 8 gezeigt. (Die richtige Anordnung der Straßen-Szenen findest Du in Abb. 1).

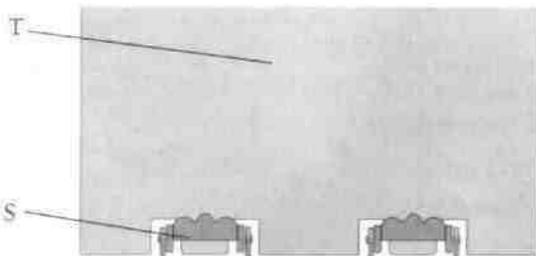


Abbildung 8

*Zuletzt drückst Du noch die Karton-Spielfiguren in die Standfüße aus Kunststoff.

Vorbereitung des Spiels

- 1 Setze die Kathedrale Notre Dame auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans: Stecke die Halterungen unten am Kathedralenboden in die Öffnungen am Rand des Spielplans.
- 2 Klappe alle Straßenszenen so um, daß sie flach auf dem Spielplan aufliegen.
- 3 Drücke den Schieber auf dem Dach der Kathedrale so weit wie nur möglich nach rechts (zum Glockenrad hin).
- 4 Setze Esmeralda und Phoebus auf das erste Feld ihres Diamantenweges und Frolo auf sein Feld am Rande der Stadt. Jedes dieser Felder zeigt die dort abzusetzende Spielfigur. Setze Quasimodo auf sein Startfeld vor der Tür der Kathedrale.
- 5 Nimm für jeden Spieler einen Schuh-Chip auf. Lege alle



verdeckt neben den Spielplan; entferne jetzt einen beliebigen (verdeckten) Schuh-Chip und lege dafür einen Kronen-Chip verdeckt dazu. Jetzt mischst Du alle Chips so durcheinander, daß niemand weiß, welches

der Kronen-Chip ist. Danach verteilst Du die verdeckten Chips reihum an die Spieler - einen an jeden. Jeder Spieler legt seinen Chip verdeckt vor sich ab.

Die restlichen Schuh-Chips legst Du als Stapel neben dem Spielplan ab. Den übrigen Kronen-Chip legst Du als Ersatz in die Schachtel zurück.

Das Ziel des Spiels



Im Spiel geht es darum, den Kronen-Chip in dem Augenblick zu besitzen, in dem Quasimodo das letzte Feld auf der Spitze der Kathedrale erreicht.

Kronen-Chip

Alles ist *dunkel und ruhig - noch hat das Fest der Norren nicht begonnen*. Erst durch das *Bewegen von Quasimodo wird sein Weg erkennbar - da nach und nach die Straßenszenen aufgeklappt werden - und das fest der Narren seinen Lauf nimmt*.

Der Spielablauf

Es gibt zwei Wege auf dem Spielplan: Einen für Quasimodo - den "Aufklapp"-Weg - und einen für Esmeralda und Phoebus - den Diamantenweg.

Zu Beginn des Spieles sehen sich alle Spieler den Chip an, den sie erhalten haben. Wer den Kronen-Chip besitzt, gibt dies laut bekannt und macht den ersten Zug. Danach setzt immer der linke Nachbar das Spiel fort.

Wenn Du an der Reihe bist

1. Zuerst drehst Du das Glockenrad am Turm. Welche Farbe zeigt die Glocke?
2. Dann ziehst Du Quasimodo auf das nächste Feld dieser Farbe. Dabei mußt Du eventuell eine Straßenszene aufklappen, um dorthin ziehen zu können. Die Einzelheiten werden später erklärt.
3. Zuletzt befolgst Du die Anweisungen des Feldes, auf dem Quasimodo gelandet ist.

Die Felder des Spielplans



Landet Quasimodo auf einem Farbfeld, bleibt er dort stehen. Dein Zug ist beendet.



Zeigt das Farbfeld einen Stern und einen oder zwei Diamanten, ziehst Du Esmeralda und Phoebus entlang des Diamantenweges in Richtung der Kathedrale: Bei einem Diamanten ein Feld, bei zwei Diamanten zwei Felder weiter. Dein Zug ist beendet.



Zeigt das Farbfeld einen Stern, darfst Du Dir einen beliebigen Spieler aussuchen und ihm einen Chip wegnehmen. Sieh Dir den Chip an und lege ihn verdeckt vor Dir ab. Dein Zug ist beendet.

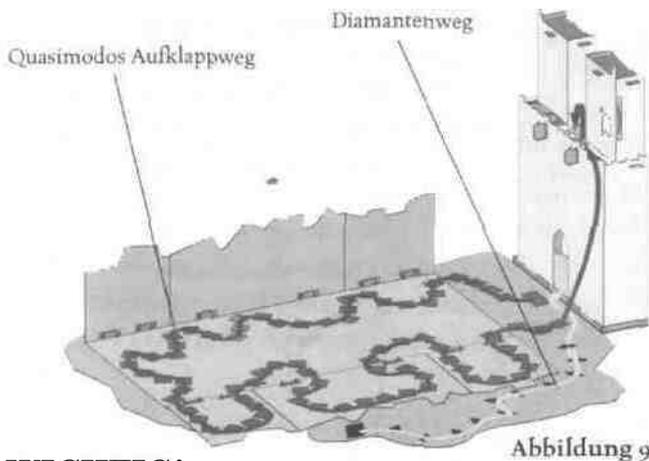


Abbildung 9

WICHTIG!

Wenn Esmeralda und Phoebus das letzte Feld des Diamantenweges erreichen (siehe Abb. 9), öffnest Du sofort das Tor der Kathedrale und schiebst die beiden Spielfiguren in die Kathedrale hinein. Als Belohnung für Deine Hilfe bist Du sofort noch einmal an der Reihe!



Felder mit Streifen: Vier Felder sind mit Streifen markiert (zwei auf dem Spielplan und zwei auf der Spitze der Kathedrale). Über diese Felder darf nicht hinweggezogen werden. Es spielt keine Rolle, welche Farbe die Glocke zeigt, Quasimodo muß auf einem solchen Feld anhalten.

Auf jedem dieser gestreiften Felder befindet sich ein Stern und deshalb darfst Du Dir sofort von einem anderen Spieler einen Chip nehmen, wenn Du Quasimodo darauf ziehst. Außerdem zeigt jedes Streifenfeld *entweder* ein Bild von Frollo oder einen Diamanten.



Zeigt das Feld Frollo, ziehst Du ihn auf das entsprechende Feld auf dem Kathedralendach.



Zeigt das Feld einen Diamanten, ziehst Du Esmeralda und Phoebus sofort in die Kathedrale - und zur Belohnung darfst Du sofort einen weiteren Zug machen (Sind die beiden schon in der Kathedrale, gibt's auch keinen Extrazug).

Feste feiern - Aufklappen einer Straßenszene!

Stellst Du nach dem Drehen des Glockenrades fest, daß vor Quasimodo keine passenden Felder mehr sichtbar sind, mußst Du die nächste Straßenszene aufklappen. Dann ziehst Du Quasimodo auf das nächste passende Farbfeld. Siehe Abb. 10. Wenn Du eine Straßenszene aufgeklappt hast, darfst Du Dir einen Schuh-Chip vom Stapel nehmen. Leg ihn verdeckt zu Deinen anderen Chips.

Beispiel: Nach dem Drehen zeigt die Glocke lila. Klappe die nächste Straßenszene auf und ziehe Quasimodo auf das nächste lilafarbene Feld! Nimm Dir einen Schuh-Chip vom Stapel!

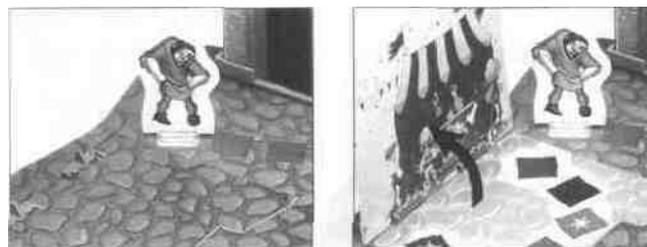


Abbildung 10

Die Chips

Versuche so oft wie möglich den Kronen-Chip an Dich zu bringen - Du brauchst ihn, um das Spiel zu gewinnen. Hast Du einem anderen Spieler den Kronen-Chip weggenommen, so mußst Du ihn allen zeigen. Lege ihn dann verdeckt zu Deinen anderen Chips und mische alle durcheinander, um ihn zu verstecken!

Je mehr Chips Du besitzt, desto leichter kannst Du darin den Kronen-Chip verstecken!

Wer gewinnt?

Der Spieler, der Quasimodo auf das letzte Feld der Kathedralenspitze zieht, hat gewonnen, wenn er den Kronen-Chip besitzt.

Besitzt der Spieler den Kronen-Chip nicht, so hat er jetzt eine allerletzte Chance, den Chip zu bekommen - er darf einem Spieler einen Chip wegnehmen. Erwischt er den Kronen-Chip, so hat er sofort gewonnen. Erwischt er ihn nicht, so gewinnt der Spieler, der den Kronen-Chip besitzt.

Der Gewinner stellt Quasimodo auf den Schieber (auf dem Dach), drückt ihn nach links und stößt damit Frollo vom Dach hinunter (siehe Abb. 11).

Das ist der Triumph: Quasimodo *ist für immer* den kalten Mauern der Kathedrale entkommen. Esmeralda und Phoebus können jetzt aus der Kathedrale kommen und zusammen mit Quasimodo die Befreiung von Frollo feiern!

Du hast gewonnen! Bewege den Schieber und hilf Quasimodo, den bösen Frollo vom Dach zu stoßen.



Abbildung 11

Aurbewahrung des Spiels

Nach dem Spiel klappst Du den Spielplan zusammen, die Straßenszenen werden zugeklappt und bleiben an ihrem Platz. Lege die Figuren und den Spielplan in die Schachtel, die zusammengebaute Kathedrale obenauf. Drücke den Schachteldeckel nicht fest zu, da Du sonst die Kathedrale knicken kannst.

Regeln für das Spiel zu zweit

Baue das Spiel wie beschrieben auf. Jeder Spieler erhält zwei Schuh-Chips (einer der vier muß der Kronen-Chip sein).

Gespielt wird nach den normalen Regeln.