

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Disney  
LE  
BOSSU  
DE NOTRE-DAME



## La Traversée de la Grand-Place



Règle de jeu

2-4 joueurs

### L'histoire

Chaque année, sous les tours de la Notre Dame, la ville de Paris célèbre le Festival des Saltimbanques. C'est un jour de liesse et tout est sens dessus-dessous. La Grand-Place se transforme en un lieu de totale confusion et de tapage.

Incité par les gargouilles, Quasimodo quitte les tours de la cathédrale afin d'assister au festival.

Là, sur la Grand-Place, il rencontre la ravissante Esmeralda, et Phoebus le téméraire.

Mais aucun d'eux n'est à l'abri du diabolique Frollo. La seule façon pour Quasimodo d'être accepté par les gens d'en bas est de le vaincre.

## But du jeu

Etre le premier joueur à traverser la Grand-Place en atteignant l'une des cases pierre précieuse à l'opposé de sa case départ.



## Contenu

1 plateau de jeu, 4 pions, 4 supports, 48 cartes mouvement, 44 plaquettes Grand-Place, 14 jetons pénalité Frolo.

## LA PREMIÈRE PARTIE

- 1 Avec précaution, détache les plaquettes, les jetons et les pions de leur support carton.
- 2 Fixe chacun des pions à un support comme indiqué ci-dessous.



## PRÉPARATION

Il existe trois sortes de plaquettes Grand-Place et quatre sortes de cartes mouvement.



Prends une des plaquettes Grand-Place de chaque sorte et garde-les en réserve. Mélange-les plaquettes restantes et place-les, face cachée, sur les cases marron du plateau de jeu, sans les regarder, bien entendu.

Mélange les cartes mouvement et distribue-les à raison de deux

par joueur. Place les cartes restantes, face cachée, près du plateau de jeu.



Place les jetons pénalité Frolo près du plateau de jeu également.

Chaque joueur choisit un des pions et le place sur l'une des six cases pierre précieuse de même couleur au bord du plateau de jeu.

## LE JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## PENDANT TON TOUR

Choisis **une** de tes deux cartes mouvement. Tu dois ensuite effectuer l'un des quatre déplacements suivants. Attention : tu ne peux placer ton pion sur une case déjà occupée par un autre pion.

## Plateau de jeu monté

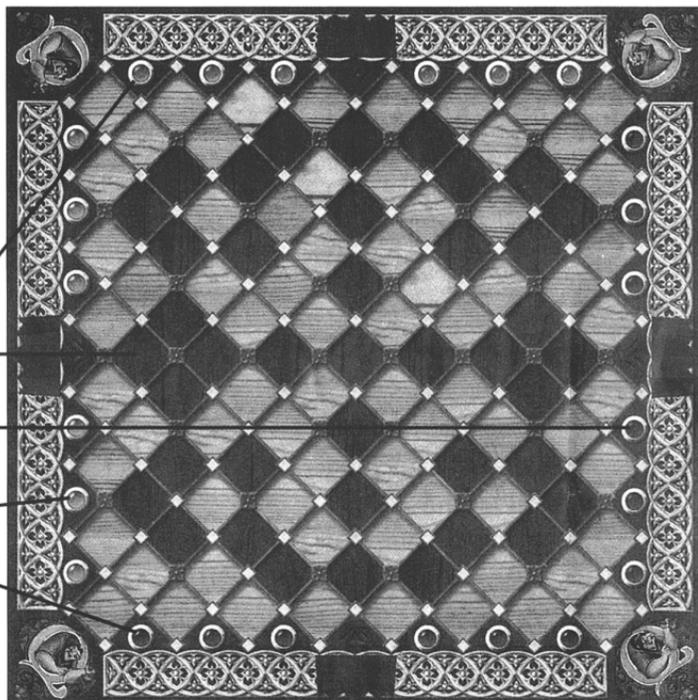
Pierre précieuse  
verte

Case marron

Pierre précieuse  
violette

Pierre précieuse  
jaune

Pierre précieuse  
rouge



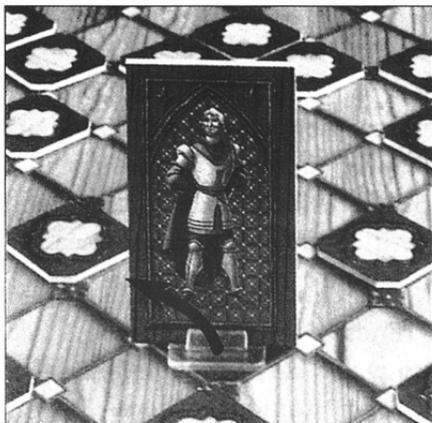
## 1 DEPLACEMENT A GAUCHE

Avance ton pion  
d'une case en  
diagonale vers  
la gauche.



AVANCE D'UNE CASE  
VERS LA GAUCHE

Exemple



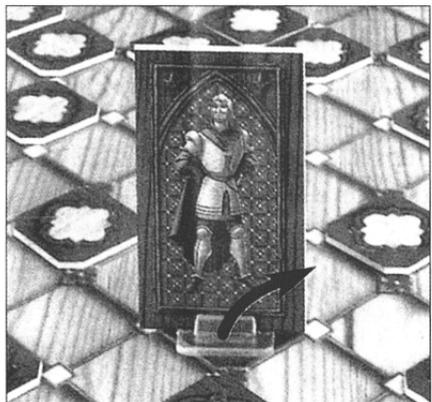
## 2 DEPLACEMENT A DROITE

Avance ton pion  
d'une case en  
diagonale vers  
la droite.



AVANCE D'UNE CASE  
VERS LA DROITE

Exemple



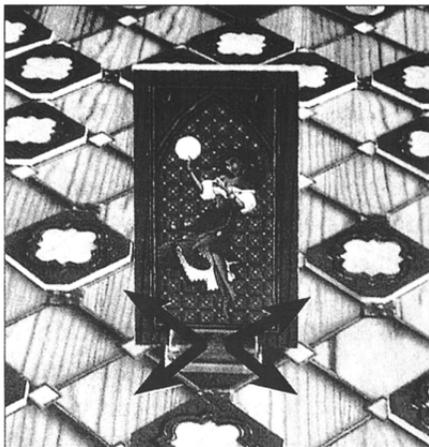
## 3 DEPLACEMENT DES PIONS

Avance ou recule  
ton pion d'une case  
en diagonale soit  
vers la gauche soit  
vers la droite.



DÉPLACE TON PION  
D'UNE CASE

Exemple



## 4 DEPLACEMENT DES PLAQUETTES

Déplace l'une des  
plaquettes Grand-  
Place sur l'une des  
cases vides du plateau de jeu, face  
cachée sans la regarder, sauf s'il  
s'agit d'une plaquette PUPPET  
(voir paragraphe "Arriver sur une  
plaquette") qui a déjà été  
retournée. **Remarque** :  
les plaquettes ne peuvent pas  
être superposées.



DÉPLACE UNE  
PLAQUETTE SUR UNE  
CASE VIDE

## BONUS

Si tu as soit deux cartes mouvement droite, soit deux cartes mouvement gauche, tu peux effectuer les mouvements relatifs aux deux cartes pendant le même tour et donc déplacer ton pion de deux cases.

## ARRIVER SUR UNE PLAQUETTE

Si, lors de ton déplacement, ton pion s'arrête sur une case déjà occupée par une plaquette, retourne-la et effectue l'une des actions suivantes selon la plaquette que tu as retournée.



**DJALI** Avance ton pion d'une case en diagonale soit vers la droite soit vers la gauche. Puis replace la plaquette, face cachée, sur la case initiale.



**PUPPET** Recule ton pion en diagonale soit vers la droite soit vers la gauche. Puis replace la plaquette, face visible, sur la case initiale.



**FROLLO** Oh ! Non ! Tu dois prendre un jeton pénalité. Puis replace la plaquette,

face cachée, sur la case initiale.

Fais attention : si tu cumules trois jetons pénalité, tu dois replacer ton pion sur l'une de tes cases pierre précieuse et remettre les trois jetons pénalité sur la pile.

## FIN DE TON TOUR

A la fin de ton tour, place la carte mouvement que tu as utilisée sous la pile. Si tu es tombé sur une plaquette lors de ton déplacement, vérifie qu'elle soit positionnée sur la bonne case sur la Grand-Place.

Prends dès maintenant une nouvelle carte mouvement afin d'avoir toujours deux cartes en main.

**Remarque** : tu peux choisir d'échanger les deux cartes pour de nouvelles cartes. Dans ce cas, tu dois attendre le tour suivant pour jouer.

## LE GAGNANT

Le premier joueur qui réussit à atteindre une case pierre précieuse à l'opposé de sa case départ, sur le plateau de jeu, remporte la partie.