

SPILLEREGLER

Disney's *Skjønnheten* og **UDYRET** © Disney

INNHold

1 spilleplan	1 rød brikke for rosen
4 spillebrikker for Skjønnheten	2 terninger
1 flyttebrikke for Gaston	30 brikker til slottet
5 plastføtter til spillebrikkene og Gaston	spilleregler

SPILLET I KORTE TREKK

En heks har kastet en forbannelse over den bortskjemte prinsen og forvandlet ham til et Udyr og gjort alle hans tjenere til fortryllede gjenstander. Forbannelsen kan bare bli brutt dersom Udyret vinner den unge Skjønnhetens kjærlighet før den magiske rosen har mistet alle sine blader.

Spillerne skal finne de to hjertene som symboliserer kjærligheten mellom Skjønnheten og Udyret. Hjertene må bringes til Udyrets rom i slottet innen det siste bladet har falt av rosen.

Samtidig begir den sjalu Gaston seg fra landsbyen for å legge hindringer i veien for spillerne, i slottet blir spillerne innelåst i det høyeste tårnet, og skogen er full av sultne ulver som angriper.

SAMARBEIDSSPILL

"Skjønnheten og Udyret" er et samarbeidsspill. Spillerne skal forsøke å vinne spillet i fellesskap og må hjelpe hverandre underveis for å nå målet.

FORBEREDELSE

Før spillet tas i bruk:

De ulike brikkene tas forsiktig ut av papprammen. De fire spillebrikkene med Skjønnheten og brikken for Gaston plasseres i plastføttene.

Før man begynner spillet:

De 30 brikkene legges med baksiden opp på spilleplanet, blandes godt og spres utover de firkantede feltene på slottet.

Det øverste feltet i det høye tårnet skal *ikke* ha en brikke.

Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på det store feltet i slottets inngangsparti.

Brikken for Gaston settes i landsbyen.

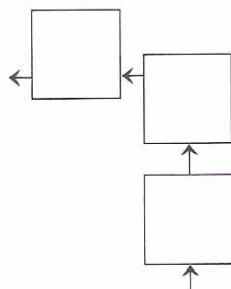
Den røde brikken settes på rosen *med* blader.

Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får det høyeste kastet begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster begge terningene og:

1. Flytter Gaston ifølge den høyeste terningverdien. Gaston flyttes gjennom skogen, inn i slottet og følger så feltene i pilenes retning inne i slottet. Se illustrasjonen. Gaston forlater ikke slottet siden.



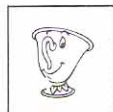
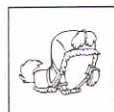
2. Flytter sin egen spillebrikke inn i slottet ifølge én eller summen av begge terningene. Spilleren behøver ikke følge pilene som Gaston gjør, men kan flytte i valgfri retning.

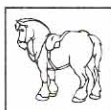
Spilleren må alltid fullføre verdien på hele terningen før han endrer retning.

Spilleren snur brikken han lander på. Viser brikken:

EN AV DE FORTRYLLEDE TJENERNE:

kan spilleren legge brikken foran seg.

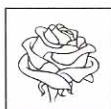




HESTEN,
kan spilleren legge brikken foran seg.



ET AV DE TO HJERTENE,
kan spilleren legge brikken foran seg.



ROSEN,
skal den røde brikken flyttes *ett blad* mot høyre.
Brikken med rosen snus deretter tilbake på samme feltet.



UDYRET,
blir spilleren innelåst i det høyeste tårnet. Spillebrikken flyttes til det øverste feltet på det høyeste tårnet.
Brikken med Udyret snus deretter tilbake på det samme feltet.

Ved 2 spillere kan kun 1 spiller være i tårnet om gangen.

Ved 3-4 spillere kan kun 2 spillere være i tårnet om gangen.

SLIK KOMMER MAN UT AV TÅRNET:

Spilleren må legge ut en brikke med en av de fortryllede tjenerne for å komme ut av tårnet igjen. Brikken kan legges ut i samme trekk som spilleren havnet i tårnet, men spilleren kan ikke flytte ut av tårnet før i neste trekk.

SAMARBEID! En medspiller kan gi sin brikke til spilleren i tårnet for å hjelpe ham ut.

Etter at brikken er brukt legges den tilbake, med baksiden opp, på et valgfritt felt i slottet.

Spilleren fortsetter å kaste terningene selv om han er i tårnet, men flytter kun Gaston ifølge den høyeste terningverdien.



GASTON:
Gaston *må* flyttes for hvert trekk.
Lander Gaston på en spillebrikke, flyttes spillebrikken direkte til landsbyen, og spilleren må så i neste trekk flytte gjennom skogen og tilbake til slottet.

Hver ulv i skogen regnes som ett felt. Spilleren kaster begge terningene som ellers, men flytter spillebrikken sin kun ifølge den *laveste* terningverdien.

Ved å legge ut brikken *med hesten*, kan spilleren flytte gjennom skogen uten å bry seg om ulvene.

Må derimot spilleren flytte gjennom skogen *uten hest*, kan han ikke lande direkte på et ulvefelt, men må sette spillebrikken foran ulven dersom han ikke har nok øyne på terningen til å flytte over til et blankt felt.

NB! Dette gjelder ikke for Gaston som flytter direkte til slottet.

SAMARBEID! En medspiller kan gi sin brikke til spilleren i landsbyen for å hjelpe ham ut, også mens spilleren allerede er kommet inn i skogen.

Brikken med hesten legges tilbake, med baksiden opp, på et valgfritt felt i slottet etter at den er brukt.

HJERTENE:

Hvis en spiller med et hjerte havner i tårnet eller blir sendt til landsbyen av Gaston, legges hjertet på det feltet spilleren befant seg.

En medspiller bør da raskest mulig flytte til hjertet og overta det.

Et hjerte kan ikke overtas hvis Gaston står på det.

SLIK VINNER MAN

Når begge hjertene er funnet, må spilleren/e som har disse foran seg flytte raskest mulig inn til Udyrets rom. Kommer spilleren/e fram til rommet før rosen har mistet alle sine blader, dvs. før den røde brikken er flyttet på rosen *uten* blader, vinner de spillet, og forbannelsen er brutt.

Har rosen derimot mistet alle sine blader, taper spillerne spillet.



1992 A/S Litor, Oslo