

# NEMO'S AQUARIUM



Jeu Ravensburger® n° 21 707 6  
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

**Contenu :** 1 planche prédécoupée avec des poissons et Nigel le pélican  
1 aquarium  
1 socle pour le pion  
1 dé

Nemo et ses amis ont besoin d'aide pour sortir de l'aquarium et retourner à l'océan. Avec un bon toucher et un peu de chance, toi seul peux libérer Nemo et tous les autres poissons.

**Le but du jeu** consiste à sauver le maximum de poissons.

## Préparation

- Avant la toute première partie, détachez soigneusement les poissons et Nigel le pélican de la planche prédécoupée.
- Montez l'aquarium dans le fond de la boîte.
- Placez Nigel le pélican dans son socle et posez-le sur la case départ.
- Mettez les poissons dans l'aquarium. La grande opération de sauvetage peut commencer !

**Conseil :** Commencez par bien observer les poissons avant de les mettre dans l'aquarium. Plus tard, vous les reconnaîtrez mieux au toucher.

Le plus jeune joueur commence. À son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun déplacera le pélican.

### C'est parti !

Lance le dé et déplace le pion du nombre de cases indiqué. Regarde l'illustration de la case et effectue l'action correspondante :



Si tu atterris sur l'une de ces cases, tu peux libérer un des poissons de l'aquarium ! Mais tu dois sauver le poisson identique à celui de la case sur laquelle tu te trouves. Plonge une main dans l'aquarium et essaye de reconnaître ce poisson au toucher. Attention ! tu n'as pas le droit de regarder dans l'aquarium ! Si tu es sûr(e) d'avoir attrapé le bon poisson, sors-le de l'aquarium et montre-le aux autres joueurs. S'il s'agit du bon poisson, tu peux le poser sur la table devant toi. S'il s'agit d'un autre poisson, remets-le dans l'aquarium.

**Conseil :** Pour plus de facilité, les plus jeunes peuvent utiliser les deux mains.

Si le poisson dessiné sur la case sur laquelle tu te trouves a déjà été sauvé par toi ou un autre joueur, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.



Dans le récif de corail, les amis de Nemo sont impatients de le revoir. Si tu atterris sur l'une de ces cases, tu peux relancer le dé.



Marlin, le père de Nemo, se fait du souci et veut absolument retrouver son fils. Si tu atterris sur la case Marlin, tu peux plonger ta main dans l'aquarium et tenter de retrouver et de sauver Nemo. Si Nemo a déjà été libéré de l'aquarium, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.



Dory, l'amusante madame poisson, est malheureusement très tête en l'air et provoque toujours des remous ! Si tu atterris sur une case représentant Dory, le sens de jeu change et tous les joueurs déplacent désormais le pion en sens inverse.



Si tu atterris sur une case Requin, tu dois malheureusement remettre un de tes poissons dans l'aquarium. Cependant, si tu n'as pas encore attrapé de poisson, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un poisson à sauver dans l'aquarium. Ce dernier poisson est gagné par le joueur qui a sauvé Nemo. Si ce dernier poisson est Nemo lui-même, le premier joueur qui atterrit sur la case Nemo ou Marlin le sauve et le pose devant lui.

**Le vainqueur** est le joueur qui a sauvé le plus grand nombre de poissons de l'aquarium.

© Disney / Pixar  
www.findingnemo.com

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

