

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Aquarium

Jeux Ravensburger® n° 23 356 4
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Contenu : 15 poissons : 1 exemplaire de Nemo (le poisson clown) et Gill (le zangle) Astrid (l'étoile de mer), Boule (le poisson porc-épic), Bubbles (le poisson chirurgien jaune), Debbie & Flo (le poisson demoiselle bleu) Gargouille (le gramma royal), Jacques (la crevette nettoyeuse), chacun en 2 exemplaires
1 décor d'aquarium
1 pion L' Amiral (le pélican) + 1 socle
12 tuiles : 7 rondes, 3 carrées et 2 triangulaires
1 dé

Réussirez-vous à libérer Nemo et ses amis de l'aquarium ? À l'aide de vos mains, un bon sens du toucher et un peu de chance au dé, vous pouvez les sauver !

Le but du jeu consiste à libérer le maximum de poissons de l'aquarium.

Préparation

Avant la toute première partie, détacher soigneusement les 15 poissons, les 12 tuiles et L' Amiral (le pélican) des planches prédécoupées. Monter le décor de l'aquarium en le plaçant dans le fond de la boîte, coincé entre les bords et le calage en carton. (Le mieux est de sortir le calage de la boîte, de placer le décor dedans, puis de remettre le calage pour le bloquer.) Observer attentivement les différents poissons, les toucher et les placer ensuite dans l'aquarium monté dans la boîte, le tout installé au milieu de la table.

Former un cercle avec les 12 tuiles, à côté de l'aquarium. Elles doivent être retournées face visible dans n'importe quel ordre. Insérer le pion de L'Amiral dans son socle et le placer sur une tuile Requin triangulaire.



C'est parti !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé puis déplace L'Amiral du nombre de points obtenu, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la tuile suivante.

S'il atterrit sur une tuile Poisson rond, le joueur peut libérer le poisson représenté de l'aquarium : il plonge alors sa main dans l'aquarium et essaye de retrouver ce poisson au toucher. Il est bien sûr interdit de regarder à l'intérieur ! Lorsqu'il est sûr d'avoir mis la main sur le bon poisson, il le sort et le montre aux autres joueurs. S'il s'agit du bon poisson, il le pose devant lui sur la table. S'il a attrapé un autre poisson, il le remet dans l'aquarium.

Il y a deux exemplaires de chaque poisson dans l'aquarium (sauf Nemo). Si ces deux poissons ont déjà été libérés de l'aquarium, le joueur ne peut pas malheureusement pas sauver de poisson ce tour-ci et c'est à son voisin de gauche de jouer.





S'il atterrit sur une tuile Requin triangulaire, il doit malheureusement remettre un de ses poissons dans l'aquarium. Si le joueur n'en possède encore aucun, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant de jouer.



S'il atterrit sur une tuile carrée Squirt, la petite tortue, il peut relancer immédiatement le dé.



S'il atterrit sur une tuile carrée Dory, le sens de déplacement change ! L' Amiral se déplace désormais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre !



S'il atterrit sur une tuile carrée Marin, le père inquiet de Nemo, il peut essayer de retrouver Nemo au toucher pour le libérer de l'aquarium. Si un joueur l'a déjà sauvé, il peut lui voler et le poser devant lui sur la table.

La partie prend fin, lorsqu'il ne reste plus qu'un seul poisson à sauver dans l'aquarium. Celui-ci est alors gagné par le joueur qui possède le petit Nemo ! Si Nemo est lui-même le dernier poisson dans l'aquarium, il y reste jusqu'à la partie suivante !

Le vainqueur est le joueur qui a réussi à sauver le plus de poissons de l'aquarium.

© Disney/Pixar

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

