

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Nino Delfino

D

Ravensburger® Spiele 23 317 5

Das flossenreiche Strand-Laufspiel
für 2–4 Spieler von 4–99 Jahren.

Illustration: Dynamo Limited
Redaktion: Monika Gohl

Inhalt: 1 gepuzzelter Spielplan
1 Delfin Nino zum Drehen
4 Robben
8 Bälle
1 Würfel
1 Boot als Zielfeld



Nach einem schönen Tag am Meer tragen die Robben vergnügt ihre Bälle zurück zum alten Boot am Strand. Doch der freche Delfin Nino hat noch nicht genug: Immer wieder springt er aus dem Wasser und schubst die Robben zurück, damit sie noch weiter mit ihm spielen. Wer kann ihm entweichen und bringt seine beiden Bälle als Erster zum Boot?

Ziel des Spiels ist es, als Erster seine beiden Bälle zum Boot zu bringen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel holt ihr die Puzzelteile des Spielplans, den Delfin, die blaue Scheibe und das Boot aus dem Beutel.



Befestigt den **Delfin** auf dem großen Puzzleteil, wie es die Abbildung zeigt und legt dieses in die Tischmitte. Puzzelt nun die vier Strandteile rings herum. Zuletzt legt ihr das Boot als Zielfeld neben den Plan bei den vier kleinen Steinen – schon ist euer **Spielplan** fertig!

Jeder Spieler nimmt sich **eine Robbe**, sucht sich **einen Ball** aus und legt ihn auf ihren Rücken. Robben und Bälle, die ihr nicht benötigt, kommen zurück in die Schachtel. Stellt eure Robben vor das Startfeld mit dem kleinen Krebs.

Nun legt ihr noch den **Würfel** bereit – und los geht's!

Der Strandlauf beginnt

Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst deine Robbe auf dem Strandpfad entlang. Es gibt dabei **sichere Felder** (mit dem Rettungsring) und **unsichere Felder** (mit den Steinen), bei denen dich Nino erwischen kann.

Auf deinem Weg kann folgendes passieren:



Ziehe mit deiner Robbe ein Feld vorwärts. Dabei zählen nur Felder, auf denen **keine andere Robbe** steht. Danach ist der nächste Spieler dran.

Hier führst du zwei Aktionen aus:



1. **Bewege deine Robbe** um die angegebene Feldanzahl vorwärts. Auch hier zählst du besetzte Felder nicht mit.



2. **Drehe Nino schwungvoll**, so dass er sich ein paar Mal im Kreis dreht. Wenn er stehen bleibt, schaust du, wohin die drei weißen Spitzen von Flosse, Fluke und Schnauze zeigen:



Zeigt eine Spitze auf ein **Steinfeld**, auf dem eine Robbe steht? Der entsprechende Spieler bringt seine Robbe in Sicherheit – und zwar zurück zum **letzten Rettungsring**. Ist dieser schon besetzt, dann stellt er sie dort direkt neben den Spielplan.



Zeigt eine Spitze auf eine Robbe in einem **Rettungsring**? Glück gehabt – hier sind die Robben vor Nino sicher!

Zeigen die Spitzen genau auf die **weißen Linien** zwischen den Feldern, darfst du Nino noch einmal drehen.

Zeigen die Spitzen auf **Felder ohne Robben**, passiert nichts.

Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

Bälle ins Boot bringen

Das Boot neben dem Spielplan ist das Zielfeld. Wenn du es erreicht hast, verfallen überzählige Punkte. Du lädst deinen Ball ab und stellst deine Robbe wieder an den Start neben den Rettungsring beim Krebs. Lege den zweiten Ball deiner Farbe auf die Robbe. Wenn du wieder am Zug bist, startest du hier deine zweite Strandlauf-Runde.

Ende des Strandlaufs

Wer zuerst beide Bälle ins Boot gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Nun kannst du Nino bestimmt verstehen – der möchte nämlich auch noch eine weitere Runde spielen!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Noch mehr Spaß
mit Nino Delfino
und den Robben
gibt es hier:

22 016 8



Nino Delfino

F

Jeux Ravensburger® n° 23 317 5

Une course sur la plage
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Illustrations : Dynamo Limited

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

1 plateau de jeu à assembler

1 « roulette » Nino le dauphin

4 phoques

8 ballons

1 dé

1 case d'arrivée : le bateau

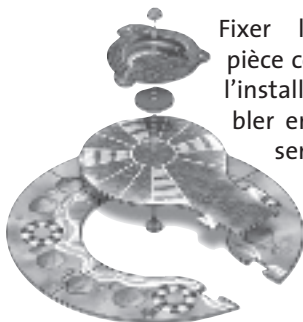


Après une merveilleuse journée en mer, les phoques, heureux, ramènent leurs ballons au vieux bateau sur la plage. Mais l'impossible Nino le dauphin ne veut pas s'arrêter : il saute sans cesse hors de l'eau et repousse les phoques pour qu'ils continuent à jouer avec lui. Qui réussira à lui fausser compagnie et à ramener ses deux ballons dans le bateau le premier ?

Le but du jeu consiste à ramener le premier ses deux ballons dans le bateau.

Préparation

Avant la première partie, sortir les pièces du plateau de jeu, le dauphin, le disque bleu et le bateau du sachet.



Fixer le **dauphin** sur la grande pièce comme l'indique l'illustration et l'installer au milieu de la table. Assembler ensuite les quatre pièces représentant la plage tout autour. Pour finir, placer, la case d'arrivée (le bateau) à côté du plateau, près des quatre petites pierres. Le **plateau** est prêt !

Chaque joueur choisit **un phoque** et place **une de ses ballons** sur son dos. Les phoques et les ballons non utilisés sont remis dans la boîte. Placer les phoques devant la case Départ avec le petit crabe.

Le **dé** est à portée de main. La partie peut commencer.

La course sur la plage commence

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 et déplace son phoque en suivant le chemin sur la plage. Celui-ci comprend des **cases sûres** (les bouées) et des **cases incertaines** (les rochers) sur lesquelles Nino peut attraper les phoques.

En chemin, voici ce qui peut arriver :



Le joueur déplace son phoque d'1 case. Seules les cases libres comptent. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Le joueur effectue 2 actions :



1. Il **avance son phoque** du nombre de cases indiqué. Là aussi, les cases occupées par d'autres phoques ne comptent pas.



2. Il **fait tourner Nino** d'une pichenette. Lorsqu'il s'immobilise, le joueur regarde les cases vers lesquelles sont orientées les 3 pointes blanches sur les nageoires dorsale, caudale et son museau :



Si une pointe est orientée vers un **rocher** occupé par un phoque, son propriétaire recule immédiatement son phoque et le met en sécurité sur **la bouée précédente**. Si celle-ci est déjà occupée, il le place à côté, au bord du plateau de jeu.



Si une pointe est orientée vers une **bouée** occupée par un phoque, il a de la chance : il est à l'abri de Nino !

Si les pointes sont orientées exactement sur les **lignes blanches** entre les cases, le joueur peut relancer Nino.

Si les pointes sont orientées vers des **cases libres**, sans phoque, il ne se passe rien.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Retour des ballons dans le bateau

Le bateau à côté du plateau est la case d'arrivée. Dès qu'un joueur l'atteint, les éventuels points supplémentaires sont ignorés. Il dépose son ballon et replace son phoque au départ devant la bouée avec le crabe. Il place le second ballon de sa couleur sur son phoque. À son prochain tour, il entamera sa seconde course sur la plage.

Fin de la course

Le premier à ramener ses deux ballons au bateau remporte la partie.

Maintenant tu comprends certainement pourquoi Nino voulait refaire une partie... !

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Retrouvez Nino le dauphin et les phoques avec un plaisir encore plus grand :



22 040 3

Nino Delfino

1

Gioco Ravensburger® n° 23 317 5

Un simpatico gioco di percorso
per 2-4 giocatori dai 4 anni in su.

Illustrazioni: Dynamo Limited

Redazione: Monika Gohl



Contenuto: 1 tabellone da comporre

1 delfino girevole

4 foche

8 palline

1 dado

1 barchetta come casella finale

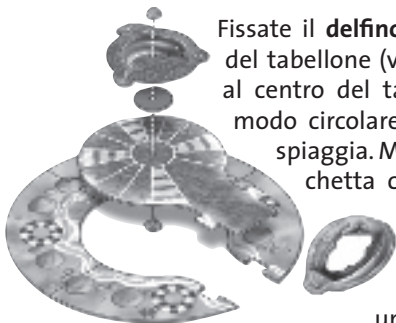
Dopo ore di svago e allegri tuffi nel mare le piccole foce decidono di avviarsi verso la vecchia barchetta sulla spiaggia per depositare le palline. Ma Nino il delfino monello, non ha proprio voglia di smettere! Ogni tanto salta fuori dall'acqua per spingere i suoi compagni all'indietro per poter continuare a giocare...

Chi riuscirà a sfuggire a Nino per portare 2 palline alla barchetta?

Scopo del gioco è portare per primo le proprie 2 palline alla barchetta.

Preparativi

Prima di poter giocare prendete le parti del tabellone, il delphino, il dischetto blu e la barchetta dal sacchetto di plastica.



Fissate il **delphino** sul pezzo più grande del tabellone (vedi figura) e mettetelo al centro del tavolo. Attaccate poi in modo circolare gli altri 4 pezzi della spiaggia. Mettete lì accanto la barchetta come casella finale led eccovi pronto il **tabellone**.

Ogni giocatore prende una **foca**, sceglie una **pallina** e la posiziona sulla schiena della foca. Eventuali foche e palline che avanzano vanno rimesse nella scatola. Posate le vostre foche con le palline davanti alla casella start, contraddistinta da un granchietto.

A questo punto mettete a disposizione il **dado** e si parte!

Un giretto sulla spiaggia

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno lancia il dado e avanza la tua foca sul percorso della spiaggia. Ci sono **caselle sicure** (con un salvagente) e **caselle insicure** (con i sassi), sulle quali Nino potrebbe raggiungerti.

Sul percorso nella sabbia ti potrebbero aspettare i seguenti pericoli:



Avanza la tua foca di una casella. Contano però soltanto caselle non occupate da altre foche. Tocca poi al prossimo giocatore.

In questo caso sono da eseguire le seguenti azioni:



1. **Avanza la tua foca** di tante caselle quante sono indicate dal dado. Anche qui le caselle occupate non contano.



2. **Aziona Nino con forza**, in modo da fargli compiere alcuni giri su se stesso. Quando si è fermato controlla subito dove mostrano le 3 punte bianche di musetto, pinna dorsale e pinna caudale:



Una delle punte indica una **casella con un sasso** sulla quale è seduta una foca? Il giocatore in questione mette al sicuro la sua foca, facendola retrocedere fino al **precedente salvagente**. Se questo fosse già occupato la fa accomodare proprio lì accanto al tabellone.



La punta indica proprio una foca in un **salvagente**? Fortunato! In questa posizione le foche sono al sicuro da Nino Delfino!

Le punte mostrano sulle **linee bianche** che dividono le caselle, allora puoi azionare Nino ancora una volta.

Se le punte indicano delle **caselle senza foche**, non succede niente.

A questo punto tocca al giocatore successivo.

Portare la pallina alla barchetta

La barchetta collocata vicino al tabellone è la casella traguardo. Se hai raggiunto questa casella, scadono eventuali punti in eccesso. Scarica la tua pallina e rimetti la tua foca nuovamente sulla casella iniziale (salvagente col granchietto). Carica la seconda pallina in groppa alla tua foca e aspetta il tuo prossimo turno su questa casella per iniziare la seconda passeggiata sulla spiaggia.

Fine della passeggiata

Vince il gioco chi riesce a scaricare per primo ambedue le palline sulla barchetta.

Adesso capirai perché Nino non vuole mai smettere di giocare. Se hai voglia puoi fargli compagnia giocando subito un'altra partita!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Vivi altre avventure insieme a Nino Delfino e le foche con questa nuova variante!



22 040 3

Nino Delfino

NL

Ravensburger® spel nr. 23 317 5

Het baldadige bordspel
voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.

Illustratie: Dynamo Limited
Redactie: Monika Gohl

Inhoud: 1 spelbord
1 dolfijn Nino
4 zeehonden
8 ballen
1 dobbelsteen
1 boot als doelveld



Na een heerlijk dagje aan zee gaan de zeehonden tevreden hun ballen opbergen in een oude boot die op het strand ligt. Maar die baldadige dolfijn Nino is nog lang niet uitgepeeld: steeds probeert hij de zeehonden weer in het water te duwen zodat ze verder kunnen spelen. Wie weet hem te ontwijken en als eerste zijn ballen in de boot op te bergen?

Doel van het spel is om als eerste je beide ballen in de boot te leggen.

Vorbereiding

Voor het allereerste spel haal je de puzzeldelen van het spelbord, de dolfijn, de blauwe schuif en de boot uit het zakje



Bevestig de **dolfijn** op het grote puzzelstuk zoals op de afbeelding wordt aangegeven en leg het puzzelstuk in het midden van de tafel. Pas nu de vier strandstukken als een ring hieromheen. Tenslotte leg je de boot als doelveld naast het spelbord bij de vier steentjes en het **spelbord** is klaar om te beginnen!

De spelers nemen ieder **een zeehond**, zoeken **een bal** uit en leggen die op de rug van de zeehond. Zeehonden en ballen die niet gebruikt worden, gaan terug in de doos. Zet nu alle zeehonden voor het startveld met het kreeftje.

Nu nog de **dobbelsteen** klaar leggen en het spel kan beginnen!

Het opbergen begint

De jongste speler begint. Daarna wordt verder gespeeld met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en zet je jouw zeehond het gegooid aantal velden vooruit. Er zijn **veilige velden** (met de reddingboei) en **onveilige velden** (met de stenen) waar Nino je bereiken kan.

Onderweg kan het volgende gebeuren:



Je zet je zeehond één veld vooruit. Alleen velden waarop **geen andere zeehond** staat, tellen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

In dit geval voer je twee acties uit:



1. **Zet je zeehond** het aantal gegooid velden vooruit. Ook nu tel je bezette velden niet mee.



2. **Geef Nino een zet**, zodat hij een paar keer om zijn as draait. Als hij is uitgedraaid, kijk je waar de drie witte punten bij zijn rugvin, staartvin en snuit naartoe wijzen:



Wijst een punt naar een **veld met stenen** waarop een zeehond staat? De speler wiens zeehond het betreft, brengt zijn zeehond in veiligheid en wel terug naar de **laatste reddingboei** achter hem. Als dat veld al bezet is, mag je hem daar tijdelijk naast zetten.



Wijst een punt naar een zeehond die op een veld met een **reddingboei** staat? Dan heb je geluk want hier zijn zeehonden veilig voor Nino!

Als de punten op de **witte lijnen** tussen de velden wijzen, mag je Nino nog een keer draaien.

Als de punten op **velden zonder zeehonden** wijzen, gebeurt er helemaal niets.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Ballen in de boot leggen

De boot naast het spelbord is het doelveld. Als je daar aankomt, vervallen de overige punten. Je legt de bal in de boot en zet je zeehond weer aan de start naast de reddingboei bij de kreeft.

Nu leg je de tweede bal in jouw kleur op de rug van de zeehond. Als je weer aan de beurt bent, begint hier je tweede ronde.

Eind van het spel

Wie als eerste zijn beide ballen in de boot gelegd heeft, is de winnaar van het spel.

Nu begrijp je ook waarom Nino maar niet van ophouden weten wil – hij wil namelijk ook nog een keer spelen!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Nog veel meer pret
met Nino Delfino en
de zeehonden beleef je hier:

22 040 3



Ravensburger B.V. · Postbus 289
NL-3800 AG Amerfoort · info@ravensburger.nl

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

227947