

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

F

Jeux Ravensburger® No 22 040 3

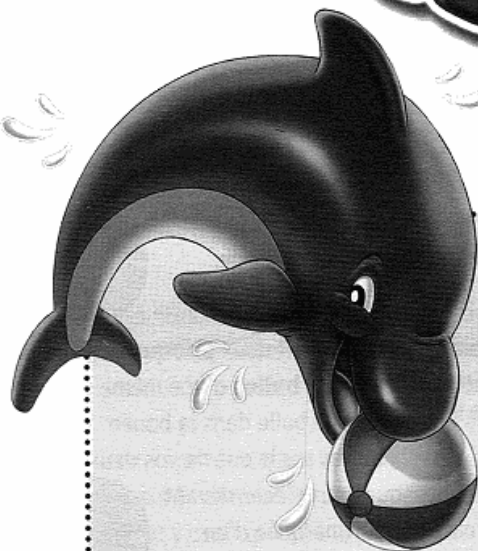
Auteur : © 2010 Seven Towns Ltd.  
Design : Kinetic, DE Ravensburger,  
KniffDesign (notice)

Illustrations : Dynamo Limited

Photos : Christof Herdt

Rédaction : Katja Volk

# Nino Delfino



**Un jeu d'attrape-balle drôle et insolent  
pour 2 à 4 joueurs entre 4 à 99 ans**

Après une magnifique journée passée au bord de la mer, les phoques ramènent joyeusement leurs balles à la maison. Mais Nino, l'insolent dauphin, ne les laisse pas faire. Il jaillit hors de l'eau et chipe les balles des phoques. La tension monte : où surgira-t-il la prochaine fois ? Il faut bien choisir son phoque pour échapper à Nino. Le premier joueur rapportant deux balles au château de sable, gagne la partie. Qui y parviendra ?

## Contenu

- 1 baie composée de trois éléments
- 1 fontaine à eau avec dauphin mobile
- 8 phoques
- 16 balles de 4 couleurs, une balle de réserve par couleur
- 30 cartes action
- 4 bouées
- 1 château de sable

## Avant de jouer la première fois

Ôtez les pièces rondes des éléments des bouées, vous n'en aurez pas besoin.



**Ravensburger**

## Préparation



Réunissez les trois éléments formant la **baie** et placez-la au milieu de la table.

Placez le **fontaine à eau** au centre de la baie dont la forme est adaptée à la base de la fontaine.

Faites installer le **dauphin** par un adulte. Placez-le délicatement sur le levier situé au milieu de la fontaine. Pour ce faire, le levier peut être légèrement sorti de l'eau. Nino est bien fixé lorsqu'un « clic » retentit. A la fin de la partie, il faut retirer Nino de la fontaine. Faites basculer le dauphin vers l'arrière et enlevez-le du levier.



Mélangez bien les **cartes** et posez-les - faces cachées - en pile près de la baie.

Placez le **château de sable** au bout du chemin de plage, près de la boueille contenant un message.



Chaque joueur choisit deux **phoques**, une **bouée** et trois **balles** d'une même couleur. Posez une balle dans la bouée et les deux autres sur le dos de vos deux phoques, que vous placez devant la case départ (marquée d'un petit crabe rouge).



Si vous n'êtes que deux ou trois joueurs, rangez les phoques, les bouées et les balles qui restent dans la boîte.

## But du jeu

Être le premier joueur à apporter **deux balles** jusqu'au château de sable.

### Remarque importante pour les parents !

Avant de jouer pour la première fois, nous vous conseillons de laisser tous les enfants actionner le dauphin. Veillez à ce que les enfants :

- ne fassent pas tourner, avec leur main, le cache de la fontaine.
- ne manipulent pas sur le dauphin avec leurs mains.
- dosent bien la force nécessaire pour faire jaillir le

dauphin. Si l'on appuie trop fort, le dauphin pourrait se défaire du levier et renverser un phoque. De plus, cela pourrait abîmer le jeu. Pour les enfants un peu plus jeunes, il est souvent plus facile d'appuyer deux fois pour faire jaillir le dauphin.

- Appuyer une fois - le dauphin tourne,
- appuyer encore une fois - le dauphin saute.

## C'est parti !

Le joueur le plus petit commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Tirer une carte

Tire la première carte de la pile. Sur les cartes, tu vois de combien de cases tu dois faire avancer un de tes phoques et si Nino Delfino va sauter ou non :



1 case +  
une fois Nino Delfino



2 case +  
une fois Nino Delfino



3 case +  
une fois Nino Delfino



2 case,  
Nino Delfino ne saute pas

Les cartes retournées doivent être mises de côté. Lorsque toutes les cartes ont été retournées, il faut bien les mélanger et les replacer – faces cachées – en pile à côté du jeu.

### Déplacer son phoque

Déplace ton phoque, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'autant de cases sur le chemin de plage que celles indiquées sur la carte.

- Il ne peut y avoir qu'un seul phoque par case.
- Les cases déjà occupées ne comptent pas. On peut sauter par-dessus.
- Tu ne peux faire avancer qu'un phoque à la fois.



**Conseil** : réfléchis bien à quel phoque tu veux faire avancer car il y a des cases sûres et d'autres moins sûres. Nino ne peut atteindre que les cases pas sûres pour te voler la balle. Le mieux est de faire avancer le phoque qui arrivera sur une case sûre. Tu découvriras certainement très vite les cases sur lesquelles tu es en sécurité.

- Si tu arrives sur des cases pas sûres avec les deux phoques, alors tu es obligé d'en faire avancer un. Mais peut-être auras-tu de la chance et Nino sortira-t-il en un tout autre endroit...

## Actionner Nino Delfino

As-tu tiré une carte sur laquelle apparaît Nino Delfino ? Alors, tu peux faire sauter le dauphin en appuyant sur le levier de la fontaine à eau.

Si Nino saute sur une case inoccupée, alors vous avez eu de la chance et c'est au tour du joueur suivant.

Si Nino atteint un phoque, il lui chippe la balle. Pas de chance ! Place le phoque concerné au début du chemin de plage, car il doit recommencer depuis le début. Reprends la balle chipée par Nino et pose-la sur le dos du phoque concerné. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

**Conseil :** si tu tires une carte avec Nino, tu peux décider toi-même si tu veux d'abord faire avancer un de tes phoques ou d'abord faire sauter Nino. Réfléchis bien à quelle action tu veux faire en premier car tu pourrais peut-être te mettre à l'abri de l'attaque de Nino.

## Arrivée au but

Le château de sable à côté de la baie compte aussi comme une case. Lorsque tu y arrives, les cases restantes ne comptent plus. Tu peux déposer ta balle. Bien joué ! Si c'est la première balle que tu apportes au château de sable, alors tu dois replacer ton phoque sur la case départ et poser la balle, se trouvant encore dans la bouée, sur son dos. Ce phoque va maintenant tenter d'apporter la deuxième balle jusqu'au but.

## Fin de la partie

Le premier joueur ayant réussi à apporter deux balles jusqu'au château de sable, gagne la partie.

## Variante pour joueurs plus jeunes

Si des joueurs plus jeunes participent à la partie, nous vous conseillons d'opter pour une variante de jeu simplifiée. Le principe de base reste le même, mais :

- Enlevez du jeu les 4 cartes avec ce motif :



- Ne prenez qu'un phoque par joueur.
- Suivez toujours le même ordre : tirer une carte, déplacer le phoque et activer **ensuite** le dauphin.