

## Wo seid ihr?

Ravensburger® Spiele Nr. 23 417 2  
 Ein lustiges Such- und Versteckspiel  
 für 2–4 Spieler ab 5 Jahren.

**Autor:** Thilo Hutzler

**Design:** Paul Windle Design, UK

### Inhalt:

- 36 bunte Muscheln
- 1 Dorie-Spielfigur mit Aufsteller
- 1 Farbwürfel



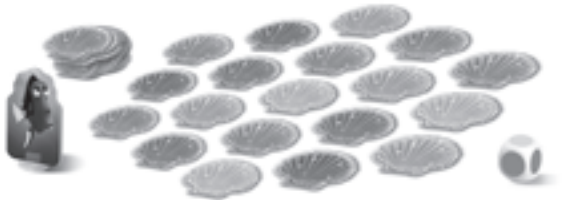
Helft ihr Dorie dabei ihre Freunde zu finden? Die haben sich nämlich unter großen, bunten Muscheln versteckt. Wer als Erster alle fünf Freunde aufspüren kann, gewinnt. Aber passt auf die Wasserstrudel auf, denn diese sind für Dorie gefährlich und beenden eure Suche fürs Erste.

**Ziel des Spiels ist es**, als Erster die fünf Freunde (die Clownfische Nemo und Marlin, Belugawal Bailey, Walhai Destiny und Oktopus Hank) unter den bunten Muscheln zu finden und zu sammeln.

### Vorbereitung

**Vor dem ersten Spiel** löst ihr vorsichtig die Muscheln und die Dorie-Spielfigur aus den Stanztafeln heraus. Steckt Dorie in den Aufsteller.

**Vor jedem Spiel** mischt ihr die Muscheln verdeckt (mit der Muschelseite nach oben) gut durch. Anschließend ordnet ihr 19 Muscheln, wie in der Abbildung gezeigt, in der Tischmitte an.



Achtet darauf, dass von jeder Farbe ungefähr gleich viele Muscheln ausliegen. Bildet aus den restlichen Muscheln einen verdeckten Nachziehstapel. Dorie stellt ihr neben die ausliegenden Muscheln und den Würfel haltet ihr bereit.

### Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und schwimmst mit Dorie zu einer Muschel in der gewürfelten Farbe. Dreh die Muschel um und sieh nach, wer oder was sich darunter verbirgt.

### Ist es einer von Dories Freunden?



Clownfisch  
Nemo



Clownfisch  
Marlin



Belugawal  
Bailey



Walhai  
Destiny



Oktopus  
Hank

Dann darfst du entscheiden:

Möglichkeit 1: Du nimmst die aufgedeckte Muschel und legst sie für alle Spieler sichtbar vor dir ab. Die fehlende Muschel ersetzt du durch eine neue vom Stapel. Damit endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Möglichkeit 2: Du lässt die Muschel aufgedeckt liegen und versuchst gleich noch einen weiteren Freund zu finden. Wieder würfelst du und schwimmst mit Dorie zu einer Muschel der entsprechenden Farbe und drehst diese um. Erwartet dich darunter ein anderer Freund als zuvor? Glück gehabt! Jetzt kannst du beide Freunde vor dir ablegen. Die beiden Muscheln ersetzt du durch zwei neue vom Stapel. Wenn du möchtest, kannst du aber auch beide Muscheln liegen lassen und weiter würfeln. Wie viele Versuche du wagen möchtest, ist dir überlassen.

**Aber Vorsicht:** Deckst du zweimal den gleichen Freund auf, endet dein Zug sofort und du gehst in dieser Runde leer aus. Versuche dir zu merken, wo welche Freunde liegen. Dann drehst du alle aufgedeckten Freunde wieder auf die Muschelseite zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Ist es ein Wasserstrudel?

Deckst du einen Wasserstrudel auf, endet dein Zug sofort. Lege den Wasserstrudel zurück in die Schachtel und ersetze ihn durch eine neue Muschel vom Stapel.



Hast du bereits Freunde aufgedeckt, bleiben diese offen liegen. Der nächste Spieler darf sich diese ohne zu würfeln nehmen. Er hat aber auch die Möglichkeit zu würfeln und dadurch weitere Freunde zu finden. Aber auch hier gilt: Deckt er einen Freund doppelt auf oder erwischt einen Wasserstrudel, endet sein Spielzug und die aufgedeckten Freunde sind für ihn verloren!

Liegt keine Muschel in der gewürfelten Farbe auf dem Tisch, darfst du bis zu 3x würfeln. Hast du immer noch kein Glück gehabt? Dann musst du in dieser Runde leider aussetzen. Hast du bereits Freunde unter den Muscheln gefunden, so sind diese Muscheln verloren und du musst sie wieder umdrehen.

### Tausch

Hast du einen Freund doppelt oder gar mehrfach vor dir liegen, kannst du mit einem beliebigen Mitspieler tauschen. Auf das Würfeln verzichtest du hierbei. Dein Tauschpartner muss auf dein Angebot aber nur dann eingehen, wenn er den von dir gewünschten Freund doppelt oder mehrfach besitzt.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr mit den noch ausliegenden Muscheln weiter.

**Das Spiel endet**, sobald der erste Spieler alle fünf Freunde von Dorie vor sich liegen hat. Dieser Spieler hat **gewonnen**.



## Où êtes-vous ?

Jeux Ravensburger® n° 23 417 2  
 Un amusant jeu de cache-cache  
 pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

**Auteur :** Thilo Hutzler  
**Design :** Paul Windle Design, UK

### Contenu :

- 36 coquillages de couleur
- 1 pion Dory + 1 socle
- 1 dé Couleurs



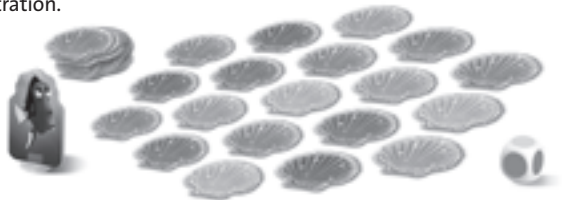
Aidez-vous Dory à retrouver ses amis ? Ils se sont cachés sous de gros coquillages colorés. Le premier d'entre vous qui trouvera les 5 amis l'emportera. Mais attention aux tourbillons qui menacent Dory et mettent fin à votre recherche.

**Le but du jeu** consiste à retrouver et à récupérer le premier les 5 amis de Dory (Nemo et Marin les poissons-clowns, Bailey le béluga, Destiny le requin-baleine et Hank le poulpe) sous les coquillages de couleur.

### Mise en place

**Avant la première partie**, détachez soigneusement les coquillages et le pion Dory des planches prédécoupées. Insérez Dory dans son socle.

**Avant chaque partie**, mélangez bien les coquillages, face cachée (coquillage visible). Disposez ensuite 19 coquillages au milieu de la table, comme le montre l'illustration.



Vérifiez qu'il y ait environ le même nombre de coquillages par couleur. Les coquillages restants constituent la pioche. Placez Dory à côté des coquillages étalés et gardez le dé à portée de main.

### Déroulement de la partie

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 nage avec Dory jusqu'à un coquillage de la couleur obtenue. Il retourne ce coquillage et découvre ce qui se cache en dessous.

### Il s'agit d'un ami de Dory



Nemo le poisson-clown



Marin le poisson-clown



Bailey le béluga



Destiny le requin-baleine



Hank le poulpe

Le joueur a le choix entre :

1<sup>re</sup> possibilité : Il prend le coquillage découvert et le pose devant lui, à la vue de tous les joueurs. Il le remplace par un nouveau coquillage de la pioche. Son tour est alors terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

2<sup>e</sup> possibilité : Il laisse le coquillage retourné à sa place et essaye de trouver un autre ami. Il relance le dé, nage avec Dory jusqu'à un nouveau coquillage de la couleur obtenue et le retourne. S'il découvre un ami différent du précédent, il a de la chance ! Il peut alors poser les deux amis devant lui. Il les remplace par deux nouveaux coquillages de la pioche. Mais il peut également décider de laisser les deux coquillages à leur place et de continuer à lancer le dé. À lui de décider combien de fois il prendra le risque de relancer le dé.

**Mais attention** : Si un joueur retourne deux fois le même ami, son tour est immédiatement terminé et il repart les mains vides. À vous d'essayer de mémoriser où se cache chaque ami. Le joueur remet tous les amis face cachée (côté coquillage visible) et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

### Il s'agit d'un tourbillon

Si le joueur retourne un tourbillon, son tour est immédiatement terminé. Il remet le tourbillon dans la boîte et le remplace par un nouveau coquillage de la pioche. S'il avait déjà retourné des amis de Dory durant ce tour, ceux-ci restent face visible. Le joueur suivant peut les prendre sans lancer le dé. Mais il peut également lancer le dé pour espérer trouver d'autres amis. Là aussi, s'il retourne deux fois le même ami ou un tourbillon, son tour est terminé et il ne peut pas s'emparer des amis découverts !



S'il n'y a aucun coquillage de la couleur obtenue sur la table, le joueur dispose de 3 lancers au total. S'il n'a toujours pas de chance, il doit malheureusement passer son tour. S'il avait déjà découvert des amis sous les coquillages durant ce tour, ceux-ci sont perdus et remis face cachée.

### Échanges

Si un joueur possède deux ou plusieurs exemplaires d'un même ami devant lui, il peut l'échanger contre celui d'un adversaire de son choix, à condition qu'il l'ait, lui aussi, en deux ou plusieurs exemplaires. Il renonce alors à lancer le dé ce tour-ci.

Si la pioche est épuisée, les joueurs continuent avec les coquillages encore sur la table.

**Le jeu s'arrête** dès qu'un joueur a réuni devant lui les 5 amis de Dory. Il **remporte** la partie.



## Dove vi nascondete?

Gioco Ravensburger® n° 23 417 2

Un divertente gioco a nascondino tra le conchiglie per 2-4 giocatori dai 5 anni in su.

**Autore:** Thilo Hutzler

**Design:** Paul Windle Design, UK

### Contenuto:

- 36 conchiglie colorate
- 1 pedina-Dory con piedistallo
- 1 dado colorato



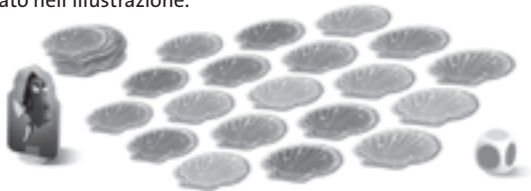
Aiuta Dory a trovare i suoi amici nascosti sotto le grandi conchiglie colorate! Vince chi riesce a scovare per primo tutti e cinque gli amici. Ma attenzione ai vortici d'acqua: Dory sono pericolosissimi e metteranno subito fine alla vostra ricerca!

**Scopo del gioco** è trovare per primo i cinque amici (i pesci pagliaccio Nemo e Marlin, il beluga Bailey, lo squalo balena Destiny e il polpo Hank) nascosti sotto le conchiglie colorate e collezionarli.

### Preparazione del gioco

**Prima di giocare per la prima volta**, staccate con cautela le conchiglie e la pedina-Dory dalla tavola prefustellata. Infilate Dory nel piedistallo.

**Prima di ogni partita**, mescolate bene le conchiglie tenendole coperte (deve essere visibile il lato con il guscio). Quindi disponete 19 conchiglie al centro del tavolo, come mostrato nell'illustrazione.



Fate in modo di disporre circa lo stesso numero di conchiglie per ogni colore. Con le conchiglie rimanenti formate un mazzo coperto dal quale potrete pescare nuove conchiglie durante la partita. Mettete Dory vicino alle conchiglie distribuite sul tavolo e tenete pronto il dado.

### Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue a turno, in senso orario. Al tuo turno, lancia il dado e nuota insieme a Dory verso una conchiglia il cui colore corrisponde a quello ottenuto con il lancio del dado. Gira la conchiglia e scopri chi o che cosa si nasconde lì dietro:

### È uno degli amici di Dory?



Pesce pagliaccio  
Nemo



Pesce Pagliaccio  
Marlin



Beluga  
Bailey



Squalo balena  
Destiny



Polpo  
Hank

Allora puoi decidere tra le seguenti possibilità:

Possibilità 1: prendi la conchiglia che hai scoperto e mettila davanti a te, in modo che tutti i giocatori possano vederla. Poi pesca dal mazzo un'altra conchiglia e mettila sul tavolo, al posto di quella che hai appena preso. Il tuo turno è così terminato. Ora tocca al giocatore successivo.

Possibilità 2: lascia la conchiglia scoperta nel punto in cui si trova e tenta subito di scovare un altro amico. Lancia perciò di nuovo il dado e nuota con la pedina-Dory verso una conchiglia del colore corrispondente, poi girala. Hai trovato un amico diverso da quello prima scoperto? Sei davvero fortunato: puoi prendere entrambi gli amici e metterli davanti a te! Pesca due nuove conchiglie dal mazzo e mettile al centro del tavolo, al posto lasciato vuoto da quelle che hai appena preso. Se, invece, vuoi continuare a giocare, lascia al loro posto, sul tavolo, le due conchiglie scoperte e lancia di nuovo il dado. Sta a te decidere quante volte vuoi rischiare.

**Attenzione:** se scopri due volte lo stesso amico, il tuo turno termina immediatamente e, purtroppo, resti a mani vuote. Memorizza gli amici da te scoperti e il punto in cui si nascondono, poi gira di nuovo tutte le conchiglie scoperte, in modo che resti visibile il guscio. Il turno passa così al giocatore successivo.



### Hai scoperto un vortice d'acqua?

Se scopri un vortice d'acqua, il tuo turno termina immediatamente. Rimetti il vortice d'acqua dentro la scatola e sostituiscilo, pescando una nuova conchiglia dal mazzo. Se hai già scoperto uno o più amici, devi lasciarli al loro posto, scoperti. Il giocatore successivo può prenderli senza lanciare il dado, ma può anche decidere di lanciare il dado per trovare altri amici. In ogni caso, anche per lui valgono le regole spiegate sopra, quindi, se scopre un amico doppio o un vortice d'acqua, il suo turno termina immediatamente e le conchiglie scoperte degli amici sono perse!



Se sul tavolo non si trovano conchiglie del colore corrispondente a quello ottenuto con il lancio del dado, puoi lanciare di nuovo il dado fino a un massimo di 3 volte. Se, nonostante ciò, continui a essere sfortunato, purtroppo il tuo turno termina così. Se avessi già trovato qualche amico sotto le conchiglie, non puoi prenderlo. Girale di nuovo in modo che resti visibile il guscio.

### Scambio

Se hai un amico doppio o addirittura più amici uguali, puoi scambiarli con un altro giocatore a scelta. In questo caso, rinunci al lancio dei dadi. Il compagno è obbligato ad accettare lo scambio solamente se ha per lo meno una coppia o più carte dell'amico da te richiesto.

Quando il mazzo delle conchiglie da pescare termina, continuate a giocare con le carte rimaste sul tavolo.

**Il gioco finisce** non appena il primo giocatore mette davanti a sé tutte e cinque le carte dei diversi amici di Dory. È lui il **vincitore**.



## Waar zijn jullie?

Ravensburger® spel nr. 23 417 2  
 Een vrolijk zoek- en verstopspel  
 voor 2–4 spelers vanaf 5 jaar.

**Auteur:** Thilo Hutzler  
**Design:** Paul Windle Design, UK

### Inhoud:

- 36 gekleurde schelpen
- 1 Dory Speelfiguur met opzetvoetje
- 1 kleurendobbelsteen



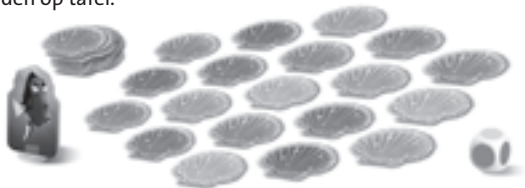
Helpen jullie Dory om haar vrienden te vinden? Ze hebben zich namelijk verstopt onder grote, gekleurde schelpen. Wie als eerste alle vijf de vrienden kan opsporen, wint. Maar pas op de draaikolken, want die zijn gevaarlijk voor Dory en maken meteen een einde aan de zoektocht.

**Doel van het spel** is, als eerste de vijf vrienden (de clownvissen Nemo en Marlin, de witte dolfijn Bailey, walvishaai Destiny en octopus Hank) onder de kleurrijke schelpen te vinden en te verzamelen.

### Vorbereiding

**Voor het eerste spel** haal je de schelpen en de Dory-speelfiguur voorzichtig uit het karton. Zet Dory in het opzetvoetje.

**Voor ieder spel** schud je de schelpen omgekeerd (met de schelpzijde naar boven) goed door elkaar. Vervolgens leg je 19 schelpen, zoals op de afbeelding te zien is, in het midden op tafel.



Let erop, dat van iedere kleur ongeveer evenveel schelpen op tafel liggen. Maak van de overige schelpen een blinde trekstapel. Zet Dory naast de op tafel liggende schelpen en houd de dobbelsteen klaar.

### Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt, dan gooi je en zwem je met Dory naar een schelp in de gegooide kleur. Draai de schelp om en kijk wie of wat eronder zit:

### Is het één van Dory's vrienden?



clownvis  
Nemo



clownvis  
Marlin



witte dolfijn  
Bailey



walvishaai  
Destiny



octopus  
Hank

Dan mag je beslissen:

**Mogelijkheid 1:** je pakt de omgedraaide schelp en legt hem voor alle spelers zichtbaar voor je neer. Je vervangt de schelp door een nieuwe van de stapel. Daarmee is je beurt ten einde en de volgende speler is aan de beurt.

**Mogelijkheid 2:** je laat de schelp omgedraaid liggen en probeert meteen nog een andere vriend te vinden. Je mag weer gooien, zwem met de Dory-speelfiguur naar een schelp in de overeenkomstige kleur en draai deze om. Zit daar een andere vriend onder dan ervoor? Geluk gehad! Nu kun je beide vrienden voor je neerleggen. Je vervangt beide schelpen door twee nieuwe van de stapel. Als je wilt, kun je echter ook beide schelpen laten liggen en verder gooien. Je mag zelf weten hoeveel pogingen je doet.

**Maar pas op:** draai je twee keer dezelfde vriend om, dan is je beurt meteen ten einde en sta je deze ronde met lege handen. Probeer te onthouden, waar welke vrienden liggen. Dan draai je alle omgedraaide vrienden weer terug op de schelpenzijde en de volgende speler is aan de beurt.

### Is het een draaikolk?

Draai je een draaikolk om, dan is je beurt meteen ten einde. Leg de draaikolk terug in de doos en vervang hem door een nieuwe schelp van de stapel. Heb je al vrienden omgedraaid, dan blijven die open liggen. De volgende speler mag die pakken zonder te gooien. Hij heeft echter ook de mogelijkheid om te gooien en daardoor nog meer vrienden te vinden. Maar ook hier geldt: draait hij een vriend twee keer om of pakt hij een draaikolk, dan eindigt zijn beurt en de omgedraaide vrienden zijn voor hem verloren!



Ligt er geen schelp in de gegooide kleur op tafel, dan mag je tot 3x gooien. Heb je nog steeds geen geluk gehad? Dan moet je deze ronde helaas overslaan. Heb je al vrienden onder de schelpen gevonden, dan zijn deze schelpen verloren en moet je ze weer terugdraaien.

### Ruil

Heb je een vriend dubbel of zelfs nog meer keer voor je liggen, dan kun je ruilen met een willekeurige speler. Hierbij zie je af van het gooien met de dobbelsteen. Je ruilpartner mag echter alleen op je aanbod ingaan, als hij de door jou gewenste vriend dubbel of meer keer heeft.

Is de stapel op, speel dan met de nog liggende schelpen verder.

**Het spel eindigt**, zodra de eerste speler alle vijf de vrienden van Dory voor zich heeft liggen. Deze speler heeft **gewonnen**.

© Disney/Pixar  
[www.disney.com](http://www.disney.com)

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort  
[info@ravensburger.nl](mailto:info@ravensburger.nl)

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

