

# Le Voyage de Dory

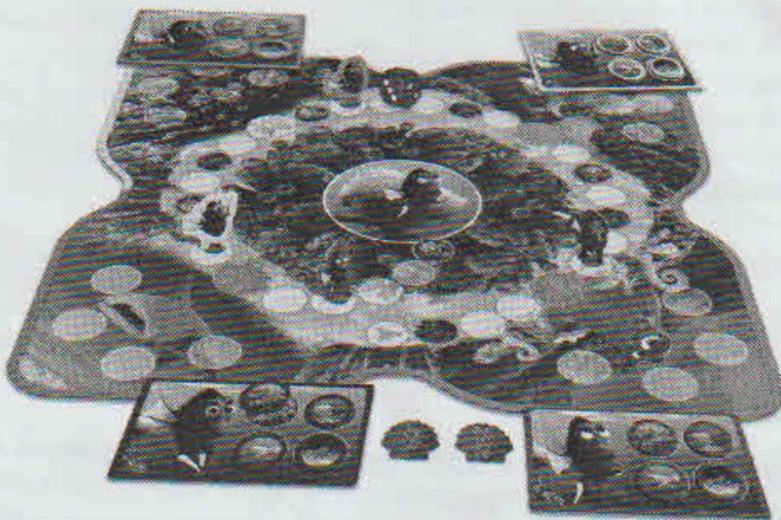
**Parcours l'océan et aide Dory à se rafraîchir la mémoire pour réunir ses amis !**

Tu devras surmonter les obstacles et faire travailler ta mémoire pour te souvenir de l'emplacement des amis de Dory sur le plateau.

Lorsque tu as rassemblé tes 4 personnages, rejoins Dory au centre du plateau pour remporter la partie !

## Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions Dory
- 16 jetons « amis »
- 4 cartons « amis »
- 2 jetons « corail »
- 1 dé
- Règles du jeu



## Comment jouer

### Préparation du jeu :

Le plateau de jeu doit être placé au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion Dory et prend le carton « amis » de la couleur correspondante. Séparez les 16 jetons « amis » par personnage (Nemo, Destiny, Hank et Bailey) et posez-les à l'envers aux quatre coins du plateau de jeu, dans la zone qui correspond au personnage.

Chaque joueur pose ensuite son pion sur la première case du parcours. Le joueur le plus jeune commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Règles du jeu

Le premier joueur qui parvient à compléter son carton « amis » avec les 4 jetons de personnages de la couleur correspondante, et qui rejoint Dory au centre du plateau, remporte la partie.

Chacun lance le dé à tour de rôle et déplace son pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Tu dois t'arrêter dans la zone de chacun des personnages pour y récupérer le jeton du personnage de ta couleur. Pour cela tu devras obligatoirement t'arrêter sur chaque case « Barrière de Corail » :



**CASE BARRIÈRE DE CORAIL :** Il semblerait que tu aies du mal à te frayer un passage entre les coraux !

Tu dois obligatoirement t'arrêter sur chaque case « Barrière de Corail ». Si tu lances le dé et que tu obtiens un nombre de points qui te permet de franchir la Barrière de Corail, tu dois malgré tout t'y arrêter et réussir un défi avant de récupérer ton jeton « amis » et de reprendre ta route.

Prends les 2 jetons « corail » en forme de coquillage, secoue-les entre tes mains et lance-les sur la table pour tenter de reproduire le motif représenté sur la case : 2 coraux verts, 2 coraux roses, ou un de chaque couleur :

Si les faces visibles des jetons « corail » ne correspondent pas aux couleurs des coraux de la case, tu devras retenter ta chance au tour suivant.

Si elles correspondent, tu peux dès à présent tenter de remporter un jeton « amis ». Retourne l'un des jetons « amis » de la zone où tu te trouves :

S'il s'agit du jeton de ta couleur, tu peux le prendre et le poser sur ton carton « amis ». Tu pourras alors lancer le dé et quitter la case « Barrière de Corail » au prochain tour.

S'il s'agit d'un jeton d'une autre couleur, montre-le aux autres joueurs, puis repose-le à l'envers sur son emplacement d'origine. Tu pourras retenter ta chance au tour suivant, sans pour autant devoir réussir à nouveau le défi des coraux.

Si tu tombes sur l'une des autres cases spéciales, tu dois réaliser l'une des actions suivantes :



**CASE DE MARIN :** Marin a l'air déboussolé, se serait-il égaré ?

Reculer de trois cases pour lui laisser le temps de reprendre ses esprits. Tu pourras lancer le dé à nouveau au prochain tour.



**CASE DE M. RAIE :** Joins-toi à l'excursion scolaire de Monsieur Raie !

Monsieur Raie t'emmène en sortie avec ses élèves. Il te dépose à la prochaine case « Barrière de Corail » et tu peux immédiatement tenter de gagner un jeton

« amis » sans réussir le défi des coraux.

S'il s'agit du jeton de ta couleur, tu peux le prendre et le poser sur ton carton « amis ». Tu pourras alors lancer le dé et quitter la case « Barrière de Corail » au prochain tour.

S'il s'agit d'un jeton d'une autre couleur, montre-le aux autres joueurs, puis repose-le à l'envers sur son emplacement d'origine. Tu pourras retenter ta chance au tour suivant.

Tu continues ainsi ton voyage à travers l'océan en t'arrêtant dans la zone de chaque personnage pour y récupérer le jeton « amis » correspondant.

### **Fin de la partie**

Le premier joueur qui a rassemblé les 4 jetons « amis » de sa couleur, et qui rejoint Dory au centre du plateau, remporte la partie.