

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 ★★★ modulable 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



Disney • PIXAR

WALL • E



Federico & Leo Colovini

Un cadeau pour Ève

Un jeu pour enfants impliquant de 2 à 4 joueurs

Chaque joueur est un robot qui essaie de débarrasser la Terre des ordures en les récoltant dans les 7 continents et en les portant à la décharge centrale où elles seront pressées et transformées en de beaux cubes colorés. Le joueur qui réussira à collectionner le plus grand nombre de cubes pourra essayer de conquérir la belle Ève, le robot débarqué sur la Terre avec sa sonde spatiale.



Matériel

- 4 dés, chacun avec 5 faces colorées et une face Wall-e.
- Une planche qui représente la terre subdivisée en 8 cases : les 7 continents et la décharge.
- 4 robots Wall-e
- 1 pion Ève
- 60 cubes d'ordures en 5 couleurs (12 cubes par couleur).
- 1 sachet en toile

Préparatifs

- Mettez les cubes dans le sachet.
- En les piochant au hasard dans le sachet, placez 5 cubes sur chaque continent (ne mettez pas de cubes dans la décharge).
- Choisissez un robot chacun et mettez les robots dans la décharge avec le pion Ève.
- Décidez qui doit commencer.

Le jeu

- On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand ce sera ton tour, tire les 4 dés.
- Si un ou plusieurs dés donnent comme résultat la face Wall-e, tu devras avant tout déplacer le pion Ève d'autant de cases.
- Si un ou plusieurs dés donnent comme résultat la face de la couleur

correspondante à ton robot, tu devras les écarter.

• Enfin, déplace ton robot dans les sens des aiguilles d'une montre du même nombre de cases que les dés restants.

Exemples:

1. Anne a le robot bleu. Elle a tiré les dés et obtenu le rouge, le vert, le vert et le rose. Elle ne devra écarter aucun dé et elle avance de quatre cases.



2. Bruno a le robot vert. Il a tiré les dés et obtenu le rouge, le vert, le bleu et le jaune. Vu qu'il doit écarter le dé vert car il correspond à la couleur de son robot, il avance seulement de 3 cases.



3. Charles a le robot rouge. Il a tiré les dés et obtenu Wall-e, le vert, le rouge et le rose. Il doit écarter le dé rouge car il correspond à la couleur de son robot. Il doit donc déplacer Ève d'une case et son propre robot de deux.



Charger les ordures

Après chaque coup, tu devras charger un cube de la case concernée sur ton robot. Si dans la case, il y a d'autres robots, tu pourras, si tu le désires, prendre le cube d'un autre robot au lieu de celui de la case. Si tu prends le dernier cube d'une case, tu devras prendre immédiatement 5 autres cubes du sachet, s'il y en a encore, et les mettre dans la case. Si une case reste vide parce qu'il n'y a plus de cubes dans le sachet, il ne sera plus possible de charger quoi que ce soit dans cette case.

Les robots chargés de déchets se déplacent plus lentement

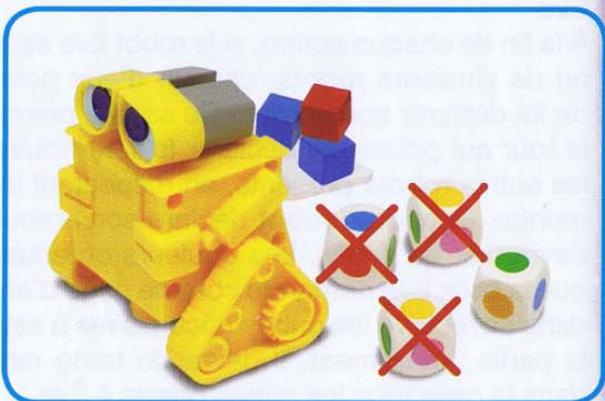
Quand ce sera ton tour et que tu lanceras les dés, tu devras écarter non seulement les dés qui correspondent à la couleur de ton robot mais aussi ceux correspondant à la couleur des cubes que tu as chargés.

Exemples :

1. Charles a le robot rouge et il a chargé un cube jaune. Il a tiré les dés et obtenu le rouge, le vert, le jaune et le rose. Il devra écarter le dé rouge car il correspond à la couleur de son robot et le jaune car il correspond à la couleur du dé qu'il a chargé. Il pourra donc se déplacer seulement de deux cases.



2. Denis a le robot jaune avec à son bord un cube rouge et deux bleus. Il a tiré les dés et obtenu le jaune, le jaune, le vert et le bleu. Il devra écarter les deux dés jaunes et le bleu et avancer d'une seule case.



Il se pourrait que tu ne puisses pas du tout avancer ton robot si toutes les 4 couleurs des dés correspondent aux couleurs de ton robot et des cubes que tu as chargés. Quelle malchance ! Non seulement tu ne peux pas te déplacer, mais tu es également obligé de décharger un cube de ton choix dans la case où tu te trouves !

Exemple :

1. Charles a le robot rouge et il a chargé un cube jaune, un bleu et deux verts. Il a tiré les dés et obtenu le vert, le vert, le jaune et le bleu. Il devra écarter les 4 dés et, par conséquent, il ne pourra pas se déplacer et il devra en plus se débarrasser d'un de ses cubes.



La décharge

Quand un robot s'arrête ou passe à travers la décharge, avant de charger le nouveau cube de la case où il s'est arrêté, il pourra décharger sur la table devant soi toutes les ordures qu'il possède à bord. Les ordures déchargées ont été transformées en cubes pressés et ils peuvent être offerts à Ève comme gage d'amour (voir Ève).

Ève

À la fin de chaque action, si le robot Ève se trouve en compagnie d'un ou de plusieurs robots, chacun d'eux pourra essayer, s'il le désire, de lui déclarer son amour. Ce sera le premier des joueurs dont c'est le tour qui pourra se déclarer (s'il se trouve sur la case) et, ensuite, les autres robots présents, en respectant le sens des aiguilles d'une montre. Quand un robot déclare son amour à la belle Ève, le joueur devra tirer les 4 dés. Les couleurs obtenues représentent le cadeau que la belle Ève demande comme gage d'amour. Si le joueur possède dans sa réserve les cubes nécessaires à satisfaire la requête, il gagne la partie ; autrement, il devra de toute manière écarter et remettre dans la case tous les cubes offerts à Ève.

Si tu obtiens la face représentant Wall-e avec un ou plusieurs dés,

tu as de la chance ! En effet, tu pourras épargner le même nombre de cubes. Avec 4 faces Wall-e, tu pourrais même gagner sans avoir aucun cube en main !

Attention : pour composer ton gage d'amour pour la belle Ève, tu devras utiliser uniquement les cubes-victoire que tu as gagnés en transportant les ordures à la décharge et non pas les cubes que tu as dans ton robot.

Exemple :

À la fin de l'action de Denis, les robots de Denis, Charles et Anne se retrouveront tous dans la même case d'Ève. Jusque là, Denis a accumulé devant soit 4 cubes d'ordures, 2 rouges, 1 jaune et 1 vert. Il décide de tenter sa chance et de déclarer son amour. Il tire à nouveau les dés et il obtient le jaune, le jaune, Wall-e et le vert. Donc, 3 cubes suffiraient mais deux doivent être jaunes et Denis en a seulement un. D'autre part, une déclaration est une déclaration et on ne peut pas se désister ; Denis doit donc offrir à Ève tout ce qu'il peut, c'est-à-dire un cube jaune et un cube vert qui retourneront dans le sachet.

Maintenant, c'est le tour d'Anne qui, n'ayant que 3 cubes, décide de ne pas se déclarer et d'attendre une meilleure occasion.

C'est donc le moment de Charles qui a 9 cubes : un jaune, 3 verts, 4 bleus et un rose et il est donc plus sûr de soi. Il tire donc le dé et obtient Wall-e, Wall-e, bleu et rose. Il a donc de la chance car il lui suffit d'offrir à Ève seulement deux cubes, un bleu et un rose qui font tous deux partie de sa réserve. Par conséquent, Charles réussit à conquérir Ève et il gagne la partie.

Fin du jeu

Le jeu termine quand un joueur réussit à faire en sorte qu'Ève tombe amoureuse de lui.

Disney • PIXAR

WALL•E

www.clementoni.fr



Clementoni[®]

Clementoni France
Z.A.C. de la Bérangerais
10, rue de Fionie
44240 La Chapelle Sur Erdre
Instructions à conserver
S95561