

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





Famille ^{presque} ZÉRO DÉCHET

LE JEU



LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue dans ce jeu familial réunissant Bioviva et la Famille (presque) Zéro Déchet !

Au programme : une immersion dans une maison en 3D, des épreuves poilantes, des astuces Zéro Déchet, le tout, animé par les dessins pétillants de Bénédicte Moret !

Bien plus qu'un phénomène de mode, cette tendance n'offre que des bénéfices pour vous, votre famille mais surtout pour la Planète qui étouffe chaque jour un peu plus sous les déchets...

Ce jeu a été pensé, comme tous nos jeux, pour optimiser au maximum l'usage de matière premières : les escaliers sont des cartes à découper, le couvercle sert de support de jeu, etc. Mais surtout, c'est notre premier grand jeu sans carton de calage !

Tournée de jus de pommes bio pour tout le monde !

Ze Jeu est une invitation à vous lancer, pas à pas, dans cette grande aventure qu'est le Zéro Déchet, ou presque !

Vous verrez... L'essayer, c'est l'adopter !

CONTENU

- ★ 6 étuis « **Pièce** »
- ★ 1 plateau
- ★ 2 planches de déplacement
- ★ 2 cartes **Escalier**
- ★ 6 pions « **Personnage** »
- ★ 30 cubes « **Déchet** »
- ★ 3 jetons « **Demandez le programme !** »
- ★ 2 jetons « **Lieu interdit** »
- ★ 6 jetons « **Escalier** »
- ★ 126 cartes
- ★ 1 dé



L'ÉQUIPE BIOVIVA

PRÉPARATION DU JEU

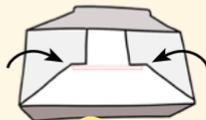
- ★ Videz de leur contenu les 2 étuis **Pièce** montés.
- ★ Assemblez les 4 étuis à plat. (DÉLICATEMENT HEÏN, ON VOUS VOIT VENIR...)



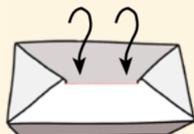
1



2

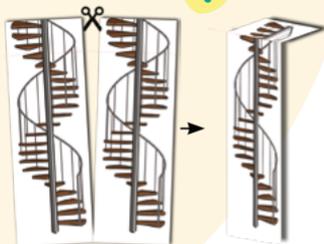


3



4

- ★ Assemblez les 6 pions **Personnage**.
- ★ En suivant les pointillés, découpez et pliez les 2 cartes **Escalier**. (TOUJOURS SOIGNEUSEMENT !)



MISE EN PLACE

- 1 Disposez, à votre guise, les 6 étuis **Pièce** à l'intérieur du couvercle.
- 2 Insérez, entre chaque étage, les 2 planches de déplacement jusqu'au repère.
- 3 Placez le plateau devant la maison.
- 4 Insérez les 2 escaliers comme sur le schéma. Chaque escalier doit se trouver en face d'une case.
- 5 Placez sur le côté du plateau les cartes **Ze Défi** triées par pièce, les cartes **Surprise...** et **Quésako ?** .
- 6 Placez, devant le plateau, la carte **Demandez le programme ! / Super pouvoir** ainsi que les 3 jetons **Demandez le programme !** , les 2 jetons **Lieu interdit** et le dé.
- 7 Pour faire office de **poubelle** , prenez un **verre** ou un **récipient réutilisable (C'EST PARTI POUR LE ZÉRO DÉCHET !)** et placez-le à côté de la maison.
- 8 Mettez dans ce récipient le nombre de **cubes Déchet** suivant : 2 - 3 JOUEURS : 20 CUBES / 4 - 6 JOUEURS : 30 CUBES
- 9 Chaque joueur récupère un jeton **Escalier** , puis choisit un pion **Personnage** et le place sur la case Départ.



(EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS)

BUT DU JEU

Être le joueur qui a le plus contribué à vider la poubelle de ses déchets à la fin de la partie.



DÉROULEMENT DU JEU

- ★ Le dernier joueur ayant sorti la poubelle lance le dé pour déterminer les **3 lieux à valider au cours de la partie** (dans la maison ou à l'extérieur).
(CE QUI N'EMPÊCHERA PAS D'ALLER VISITER LES AUTRES LIEUX, RASSUREZ-VOUS !)
- ★ Reportez-vous à la carte **Demandez le programme !** : le chiffre indiqué par le dé renvoie à une combinaison de 3 lieux. Placez un jeton **Demandez le programme !** sur chacun de ces trois lieux.
- ★ Ce même joueur lance une nouvelle fois le dé et avance son pion d'autant de cases, dans la direction qu'il souhaite. Il applique l'effet de la case ou du lieu (cf. pages 5 et 6).
- ★ Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre). (ET ON NE TRICHE PAS CAR ON VOUS VOÏT !)





CASE QUÉSAKO ?

Le joueur situé à sa gauche tire une carte et lit la question **A** ou **B**. Les joueurs garderont cette même lettre durant toute la partie.

- ★ Si la réponse est exacte (voir au dos de la carte), il récupère 2 Déchets de la poubelle.
- ★ Si la réponse est fausse, il ne se passe rien.



CASE SURPRISE...

Le joueur tire une carte et la retourne (SINON C'EST DE LA TRICHE) puis la lit à haute voix.

Il applique l'effet indiqué en bas à droite de la carte :

- ★ Poubelle verte : il **récupère 1 Déchet** dans la poubelle.
- ★ Poubelle rouge : il **ajoute 1 de ses Déchets** dans la poubelle.



CASE SUPER POUVOIR

- ★ Le joueur relance le dé. Il applique immédiatement l'effet, correspondant au chiffre indiqué sur la carte **Super pouvoir**.





LIEU ZE DÉFI

Quand il arrive dans un lieu, le joueur choisit un autre joueur pour l'affronter en duel.

Un troisième joueur tire une carte du lieu correspondant, la lit à haute voix et leur donne le signal pour débiter le duel.

(À 2 joueurs, le joueur arrivé dans le lieu lit la carte et donne le signal de départ.)



Ex : dans la salle de bain, piochez une carte Ze Défi « Salle de bain » ↑



LES 2 TYPES DE DÉFIS :

- ★ **À vos marques** : être le joueur le plus rapide à aller chercher un objet réel dans la maison.
- ★ **Qui aura le dernier mot ?** : ne pas être le joueur qui donne sa langue à Michel, le chat.

RÉSULTAT DES COURSES...

★ Il y a 1 jeton Demandez le programme ! dans le lieu du défi...

- Si le joueur qui a provoqué le duel l'emporte, il récupère 3 Déchets de la poubelle et le jeton **Demandez le programme !**. Ce jeton vaut 2 Déchets. Le joueur le conserve jusqu'à la fin de la partie. Personne ne peut lui prendre, même avec un Super pouvoir.
- Si c'est le joueur provoqué en duel qui l'emporte, il récupère 1 Déchet de la poubelle.

Important : le jeton Demandez le programme ! reste sur le lieu jusqu'à ce que Ze Défi soit remporté par un joueur provoquant le duel.

★ Il n'y a pas de jeton Demandez le programme ! dans le lieu du défi :

- Si le joueur qui a provoqué le duel l'emporte, il récupère 3 Déchets de la poubelle.
- Si c'est le joueur provoqué en duel qui l'emporte, il récupère 1 Déchet de la poubelle.

FIN DE LA PARTIE

(C'EST LUI MICHEL !)

La partie se termine quand :

- ★ Les 3 jetons **Demandez le programme !** ont été récoltés
- OU**
- ★ La poubelle est complètement vidée de ses Déchets.

Chaque joueur compte alors le nombre de Déchets qu'il a récupéré ainsi que les jetons **Demandez le programme !** qui valent chacun 2 Déchets supplémentaires !

Celui ayant le plus contribué à réduire les déchets de la poubelle gagne la partie !

(ET PAS DE MAUVAIS JOUEUR ! PARCE QUE L'IMPORTANT, RAPPELEZ-VOUS, C'EST (PRESQUE) DE GAGNER !



TRUCS ET ASTUCES

POUR LES DÉPLACEMENTS

- ★ Un déplacement se fait toujours dans une seule direction. (PAS DE MOON WALK !)
- ★ Les entrées dans les lieux se font par les cases marquées d'une double flèche. 
- ★ Pour monter ou descendre d'un étage, empruntez les escaliers. (COMME À LA MAISON !)
Il ne compte pas pour une case.
- ★ Sauf dans le cas d'un lieu portant un jeton **Demandez le programme !**, chaque lieu ne peut être visité qu'une seule fois par joueur. (ATTENTION AUX PETITS FILOUS !)

POUR UTILISER LES JETONS



Escalier : un jeton permet de faire glisser l'escalier, n'importe où sur l'étage. Une fois l'escalier déplacé, le jeton est défauté.



Lieu interdit : ce jeton s'obtient par un Super pouvoir. Posé sur un lieu, il permet d'en bloquer l'accès pendant un tour. (ÇA NE VA PAS PLAIRE À CERTAINS...)

POUR ÉVITER LES BÂSTONS

Épreuve « À vos marques » :

- ★ Comment faire si l'objet recherché est introuvable dans la maison ?
Dans ce cas, vite ! Piochez une autre carte !
- ★ Que faire s'il y a un désaccord sur le ou les objets rapportés ?
À 2 joueurs, soyez de bonne foi (ou pas) !
À 3 joueurs ou plus, celles et ceux qui ne participent pas au défi endossent le rôle d'arbitres.

Épreuve « Qui aura le dernier mot ? » :

- ★ Quand est-ce que le défi s'arrête ?
Lorsqu'il y a une erreur de la part d'un joueur, une proposition déjà citée, ou lorsque le temps de réflexion dépasse 10 secondes.



POUR RANGER SANS S'ÉNERVER

- ★ Laissez les pièces de la maison en place.
- ★ Rangez les éléments de jeu (cartes, jetons, etc.) à l'intérieur des pièces.
- ★ Retirez les planches de déplacement entre les étages et posez-les, avec le plateau, par-dessus les pièces.
- ★ Le verre ou le récipient peut retourner dans le placard et reprendre une activité normale !



Famille presque ZÉRO DÉCHET

ZE JEU

est inspiré du livre :



Livre réservé
aux Zénitants

Pour toute la famille

bioviva!

CRÉATEUR DE
JEUX QUI FONT
DU BIEN



Suivez-nous
sur les réseaux sociaux :



Découvrez tout l'univers sur :
www.bioviva.com

