

Disney • PIXAR

WALL • E

Un regalo per Eve



ISTRUZIONI

 **Clementoni**

Disney • PIXAR

WALL • E



Federico & Leo Colovini

Un regalo per EVE

Un gioco per bambini 
da 2 a 4 giocatori

Ogni giocatore è un robot che cerca di ripulire il pianeta terra raccogliendo i rifiuti nei 7 continenti e portandoli alla discarica centrale dove vengono pressati e convertiti in graziosi cubetti colorati. Chi riuscirà a collezionare più cubetti potrà tentare di conquistare EVE la bella robot femmina sbarcata sulla terra da una sonda.



Materiale

4 dadi, ciascuno con 5 facce colorate ed una faccia EVE.

Un tavoliere che raffigura la terra suddiviso in 8 caselle, i 7 continenti e la discarica.

4 robot Wall-e

1 pedina EVE

60 cubi di spazzatura in 5 colori (12 cubi per colore).

1 sacchetto di tela

Preparativi

Mettete i cubetti nel sacchetto.

Piazzate 5 cubetti, prendendoli casualmente dal sacchetto, in ciascun continente (non piazzate cubetti nella discarica). Scegliete un robot ciascuno e mettete i robot nella discarica assieme alla pedina EVE.

Decidete chi inizia.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario.

Quando sei di turno tira i 4 dadi.

- Se uno o più dadi danno come risultato la faccia EVE, devi prima di tutto muovere di altrettanti passi la pedina EVE.
- Se uno o più dadi danno come risultato la faccia del colore corri-

spondente al tuo robot, li devi scartare.

- Infine muovi il tuo robot in senso orario, di tanti passi quanti sono i dadi rimanenti.

Esempi:

1. Anna ha il robot blu. Ha tirato i dadi ed ottenuto rosso, verde, verde e rosa. Non deve scartare nemmeno un dado e quindi muove di quattro passi.



2. Bruno ha il robot verde. Ha tirato i dadi ed ottenuto rosso, verde, blu e giallo.

Deve scartare il dado verde, perché corrisponde al colore del suo robot; muove quindi soltanto di 3 passi.



3. Carlo ha il robot rosso. Ha tirato i dadi ed ottenuto EVE, verde, rosso e rosa. Deve muovere EVE di un passo; deve poi scartare il dado rosso perché corrisponde al colore del suo robot; infine muove il proprio robot di due passi.



Caricare la spazzatura

Alla fine della tua mossa devi caricare sul tuo robot un cubetto dalla casella in cui hai mosso. Se nella casella vi sono altri robot puoi, se preferisci, prendere il cubetto da un altro robot anziché dalla casella. Se raccogli l'ultimo cubetto da una casella, pescane subito altri 5 cubetti dal sacchetto, **finché** ce ne sono, e mettili nella casella. Se una casella rimane vuota perchè non ci sono più cubetti nel sacchetto non si potrà più caricare nulla in quella casella.

I robot carichi di rifiuti muovono più lentamente

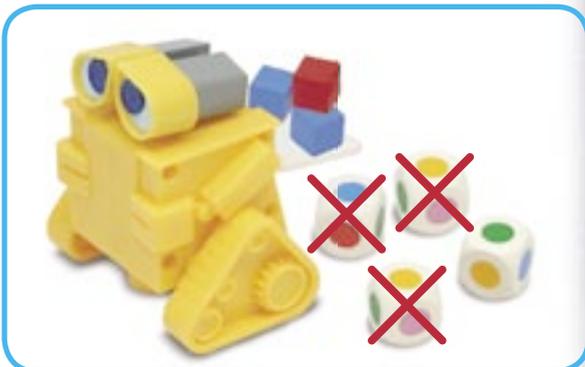
Quando è il tuo turno e lanci i dadi devi scartare non solo i dadi che corrispondono al colore del tuo robot ma anche quelli che corrispondono al colore dei cubetti che hai caricato.

Esempi:

1. Carlo ha il robot rosso ed ha caricato un cubetto giallo. Ha tirato i dadi ed ottenuto rosso, verde, giallo e rosa. Deve scartare il dado rosso perchè corrisponde al colore del suo robot e quello giallo perchè corrisponde al colore del suo carico. Muove quindi soltanto di due passi.



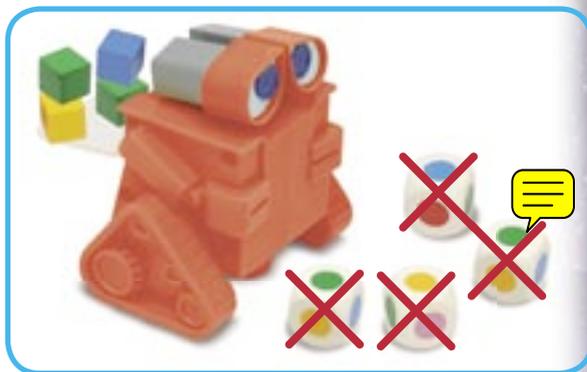
2. Dario ha il robot giallo con a bordo un cubetto rosso e due blu. Ha tirato i dadi ed ottenuto giallo, giallo, verde e blu. Deve scartare i due dadi gialli e quello blu e quindi **muove** di un solo passo.



Può accadere che tu non possa muovere del tutto il tuo robot perchè tutti e 4 i colori dei dadi corrispondono ai colori del tuo robot o dei cubetti che hai caricato. Una vera sfortuna: non solo non ti puoi muovere, ma sei anche costretto a scaricare un cubetto a tua scelta nella casella in cui ti trovi!

Esempio:

1. Carlo ha il robot rosso ed ha caricato un cubetto giallo, uno blu e due verdi. Ha tirato i dadi ed ottenuto **rosso, verde, giallo e blu**. Deve scartare tutti e 4 i dadi e quindi non solo non può muovere ma deve anche scaricare uno dei suoi cubetti.



La discarica

Quando un robot si ferma o transita attraverso la discarica, prima di caricare il nuovo cubetto dalla casella in cui si ferma, può scaricare sul tavolo davanti a sé tutta la spazzatura che ha a bordo. I rifiuti scaricati sono stati trasformati in cubetti pressati e possono essere offerti a EVE come pegno d'amore (vedi EVE).

EVE

Alla fine di ogni mossa se il robot EVE si trova in compagnia di uno o più robot ognuno di essi può provare, se vuole, a dichiararle il suo amore. Ha diritto a dichiararsi per primo il giocatore di turno (se presente nella casella) e poi gli altri robot presenti, in senso orario.

Se il tuo robot dichiara il suo amore alla bella EVE, tira i 4 dadi:

i colori ottenuti corrispondono al regalo che la bella EVE richiede

come pegno d'amore. Se **hai nella tua** riserva i cubetti

nessari a soddisfare la richiesta **vinci la partita**, altrimenti **devi co-**

munque scartare e rimettere nella casella i cubetti offerti ad EVE.

Se ottieni, con uno o più dadi, la faccia EVE sei fortunato! Risparmi infatti altrettanti cubetti. Con 4 facce EVE potresti addirittura vincere senza avere in mano nemmeno un cubetto!

Importante: per comporre il tuo pegno d'amore alla bella EVE devi utilizzare soltanto i cubetti vittoria che hai guadagnato trasportando la spazzatura alla discarica e non i cubetti che hai nel tuo robot.

Esempio:

Alla fine della mossa di Dario, i robot di Dario, Carlo ed Anna, si vengono a trovare nella stessa casella di EVE. Dario ha accumulato fino a quel momento davanti a sé 4 cubetti di spazzatura, 2 rossi, 1 giallo ed 1 verde. Decide di tentare la sorte e dichiarare il suo amore. Tira nuovamente i dadi ed ottiene giallo, giallo, EVE e verde. Basterebbero quindi 3 cubetti, ma due devono essere gialli e Dario ne ha soltanto uno. D'altro canto una dichiarazione è una dichiarazione e non ci si può tirare indietro, Dario deve quindi regalare ad EVE quello che può e cioè un cubetto giallo ed uno verde che tornano nel sacchetto.

Ora è il turno di Anna che, avendo soltanto 3 cubetti, decide di non dichiararsi e di aspettare un'occasione più favorevole.

È quindi il momento di Carlo che avendo ben 9 cubetti, un giallo, 3 verdi, 4 blu ed **uno** rosa si sente piuttosto sicuro. Tira quindi **i dadi** ed ottiene EVE, EVE, blu e rosa. È stato quindi fortunato perchè gli basta regalare ad EVE due soli cubetti, uno blu ed uno rosa entrambi parte della sua riserva. Carlo dunque riesce a conquistare EVE e vince la partita.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore riesce a fare innamorare EVE.

Disney • PIXAR

WALL •



www.clementoni.com



Clementoni S.p.A.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel. 071-75811 Fax 071-7581234
Conservare per future referenze