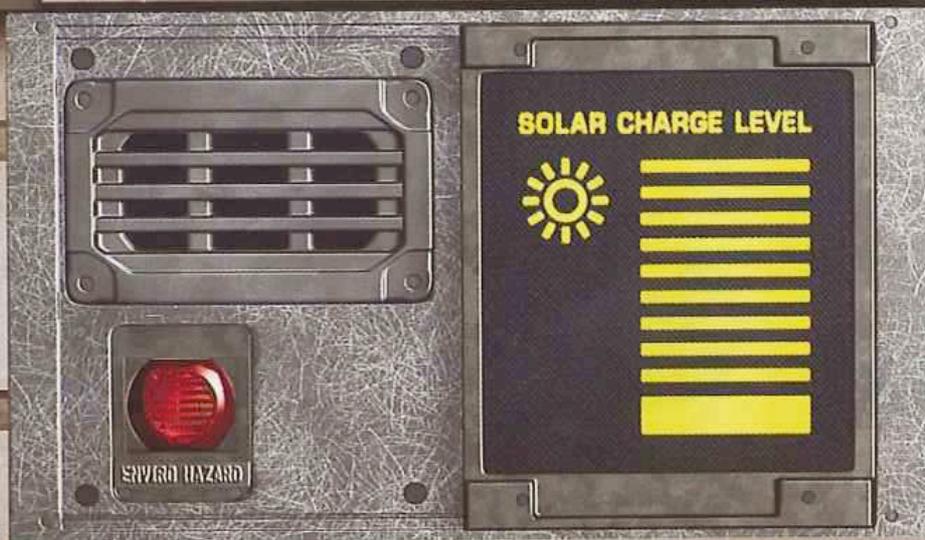


Disney • PIXAR

WALL • E

Ein Geschenk für Eve



Anweisungen



Disney • PIXAR

WALL • E



Federico & Leo Colovini

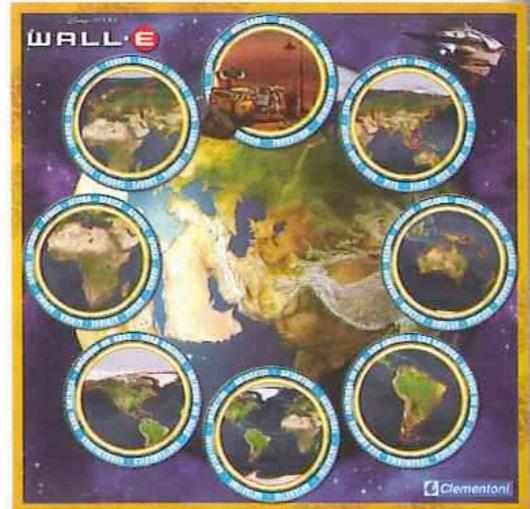
Ein Geschenk für Eve

Ein Gesellschaftsspiel für Kinder

Für 3 bis 6 Spieler

Jeder Spieler ist ein Roboter, der versucht, die Erde sauber zu halten, indem er Abfälle auf allen sieben Kontinenten sammelt und diese zu einem zentralen Abladeplatz bringt, wo sie gepresst und in hübsche, farbige Würfel umgeformt werden.

Derjenige, der die meisten Würfel sammelt, kann versuchen, die schöne Roboter-Frau EVE zu erobern, die mit einer Raumsonde auf der Erde gelandet ist.



Material

4 Spielwürfel, jeweils mit 5 verschiedenfarbigen Seitenflächen und einer WALL-E-Fläche.

Ein Spielbrett, auf dem die Erde in 8 Kästchen unterteilt, sowie die 7 Kontinente und der Abladeplatz dargestellt sind.

4 WALL-E Roboter

1 Spielfigur EVE

60 Müllwürfel in 5 verschiedenen Farben (12 Würfel pro Farbe)

1 Stoffbeutel

Vorbereitungen

Alle Würfel in den Beutel geben. Fünf Würfel aus dem Beutel nehmen und auf jeden Kontinent legen (auf dem Abladeplatz dürfen keine Würfel abgelegt werden). Jeder Spieler wählt einen Roboter und platziert den Roboter zusammen mit der Spielfigur EVE auf dem Müllablageplatz. Die Spieler bestimmen, wer von ihnen anfangen darf.

Spielverlauf

Die Spieler spielen der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit vier Spielwürfeln.

- Wenn auf einem oder mehreren Spielwürfeln das WALL-E-Gesicht nach oben zeigt, darf der Spieler mit der EVE-Spielfigur um die entsprechende Anzahl von Kästchen vorrücken.
- Wenn auf einem oder mehreren Spielwürfeln die Farbe des Robo-

ters des jeweiligen Spielers nach oben zeigt, müssen diese herausgenommen werden.

- Roboter schließlich um die Anzahl von Kästchen im Uhrzeigersinn vorrücken, die den übriggebliebenen Würfeln entspricht.

Beispiele:

1. Anna hat einen blauen Roboter. Beim Würfeln erhält sie die Farben Rot, Grün, Grün und Rosa. Sie muss keinen Spielwürfel herausnehmen und darf folglich um vier Kästchen weiterrücken.



2. Bruno hat einen grünen Roboter. Beim Würfeln erhält er die Farben Rot, Grün, Blau und Gelb. Da er den (der Farbe des Roboters entsprechenden) grünen Spielwürfel herausnehmen muss, darf er nur um drei Kästchen vorrücken.



3. Carlo hat einen roten Roboter. Er hat beim Würfeln WALL-E, Grün, Rot und Rosa erhalten.

Der rote Spielwürfel muss herausgenommen werden, da er der Farbe seines Roboters entspricht. Er darf mit EVE um ein Kästchen, mit seinem eigenen Roboter hingegen um zwei Kästchen vorrücken.



Müll aufladen

Am Ende des Spielzugs muss der Spieler auf seinen Roboter den Müllwürfel des Kästchens aufladen, in das der Roboter gestellt wurde. Wenn bereits andere Roboter in diesem Kästchen stehen, kann er sich den Müllwürfel von diesem Roboter statt vom Kästchen aufladen.

Wenn der letzte Müllwürfel aus einem Kästchen genommen wird, müssen fünf weitere Müllwürfel aus dem Beutel entnommen und in das Kästchen gelegt werden. Wenn ein Kästchen leer bleibt, weil im Beutel keine Müllwürfel mehr enthalten sind, kann in diesem Kästchen nichts mehr aufgeladen werden.

Abfall beladene Roboter bewegen sich langsamer

Der Spieler, der mit Würfeln an der Reihe ist, muss nicht nur die Spielwürfel in der Farbe seines Roboters, sondern auch jene herausnehmen, die dieselbe Farbe wie die von ihm aufgeladenen Müllwürfel haben.

Beispiele:

1. Carlo hat einen roten Roboter und einen gelben Müllwürfel aufgeladen. Er hat gewürfelt und Rot, Grün, Gelb und Rosa erhalten. Er muss den roten Spielwürfel herausnehmen, da er dieselbe Farbe wie sein Roboter hat; außerdem muss er den gelben Würfel herausnehmen, da er dieselbe Farbe wie seine Müllladung hat. Er darf also nur um zwei Kästchen vorrücken.



2. Dario hat einen gelben Roboter, der einen roten und zwei blaue Müllwürfel aufgeladen hat. Er hat beim Würfeln Gelb, Gelb, Grün und Blau erhalten. Er muss also die zwei gel-



ben und den blauen Spielwürfel herausnehmen und darf nur um ein Kästchen vorrücken.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler seinen Roboter überhaupt nicht mehr bewegen kann, weil alle vier gewürfelten Farben der Farbe des Roboters bzw. den aufgeladenen Müllwürfeln entsprechen. Dieser Spieler hat wirklich Pech, denn abgesehen davon, dass er nicht



vorrücken darf, muss er auch einen Müllwürfel seiner Wahl in dem Kästchen abladen, in dem er sich gerade befindet!

Beispiele:

Carlo hat einen roten Roboter und einen gelben, einen blauen und zwei grüne Müllwürfel aufgeladen. Er hat beim Würfeln Rot, Grün, Gelb und Blau erhalten. Er muss nicht nur alle vier Spielwürfel herausnehmen, so dass er nicht vorrücken kann, sondern er muss auch einen seiner Müllwürfel abladen.

Der Müllabladeplatz

Wenn ein Roboter den Müllabladeplatz überquert oder darauf zum Stehen kommt, kann er vor dem Aufladen des neuen Müllwürfels aus dem Kästchen, in dem er sich befindet, auf dem Tisch vor sich den ganzen Müll abladen, den er mit sich trägt. Der abgeladene Müll wird in gepresste Müllwürfel umgeformt, die der schönen EVE als Unterpfand der Liebe angeboten werden können (siehe EVE).

EVE

Am Ende eines jeden Spielzugs kann jeder Roboter, wenn er sich in Gesellschaft von EVE befindet, versuchen, ihr eine Liebeserklärung zu machen. Als Erster darf dies der Spieler tun, der an der Reihe ist und sich im entsprechenden Kästchen befindet; die anderen Roboter folgen (im Uhrzeigersinn). Wenn ein Roboter der schönen EVE eine

Liebeserklärung macht, würfelt er mit den vier Spielwürfeln. Die dabei gewürfelten Farben entsprechen dem Geschenk, das EVE als Liebespfand fordert. Wenn der Spieler über die Müllwürfel in der geforderten Farbe verfügt, gewinnt er das Spiel; andernfalls muss er die Würfel, die er EVE schenken möchte, in jedem Fall herausnehmen und in das Kästchen zurücklegen. Wer Glück hat, erhält mit einem oder mehreren Spielwürfeln das Gesicht von WALL-E und erspart sich so seine Müllwürfel. Mit vier WALL-E-Gesichtern kann man sogar gewinnen, ohne auch nur einen einzigen Müllwürfel zu besitzen!

Wichtig: Zur Zusammensetzung des an EVE zu verschenkenden Liebespfands dürfen nur die durch Transportieren des Mülls zum Ablageplatz gewonnenen Würfel, nicht jedoch die im Roboter vorhandenen Würfel benutzt werden.

Beispiele:

Am Ende des Spielzugs von Dario befinden sich die Roboter von Dario, Carlo und Anna im gleichen Kästchen wie EVE. Dario hat inzwischen vier Müllwürfel vor sich, und zwar zwei rote, einen gelben und einen grünen. Er beschließt, EVE seine Liebeserklärung zu machen. Er würfelt und erhält die Farben Gelb, Gelb, EVE und Grün. Ihm würden also drei Müllwürfel genügen, aber zwei davon müssen gelb sein, während Dario nur einen gelben besitzt. Aber er hat schon die Entscheidung zur Liebeserklärung getroffen und kann nicht mehr zurück. Dario muss EVE also alles schenken, was er schenken kann, d. h. einen gelben und einen grünen Müllwürfel, die nun wieder in den Beutel zurückgelegt werden. Nun ist Anna an der Reihe, die nur drei Müllwürfel hat und deshalb beschließt, eine günstigere Gelegenheit abzuwarten. Schließlich kommt Carlo zum Zug, der neun Müllwürfel, und zwar einen gelben, drei grüne, vier blaue und einen rosa, besitzt und sich seiner Sache daher ziemlich sicher ist.

Beim Würfeln erhält er WALL-E, WALL-E, Blau und Rosa. Er hat Glück gehabt, denn er muss EVE nur zwei Müllwürfel – einen blauen und einen rosa – schenken, die beide zu seiner Reserve gehören. Carlo erobert EVE und gewinnt das Spiel.

Ende des Spiels

Gewinner ist der Spieler, dem es gelingt, EVE zu erobern.

Disney • PIXAR

WALL •



www.clementoni.de



Clementoni GmbH

Gutenbergstraße 3

76437 Rastatt

Tel. 07222.9689860

Fax 07222.9689868

Anleitungsheft bitte aufbewahren.

S95558