

WHY YOUR SUPPORT IS IMPORTANT

Every year, millions of tons of plastic enter the oceans, of which the majority spills out from rivers. A portion of this plastic travels to ocean garbage patches, getting caught in a vortex of circulating currents.

If no action is taken, the plastic will increasingly damage our ecosystems, threatening the life of marine animals and our health. Solutions to this problem require innovative technology, and the involvement of citizens young and old everywhere. The Ocean Cleanup is a non-profit organization developing advanced technologies to rid the oceans of plastic, find out more at: www.theoceancleanup.com.

With the purchase of this game you are contributing to the cleanup and empowering the next generation to consume less plastic (more info at: www.adventerragames.com).

PERCHÉ IL TUO SUPPORTO È IMPORTANTE

Ogni anno, milioni di tonnellate di plastica entrano negli oceani, in particolare attraverso i fiumi. Una parte di questa viaggia verso delle vere e proprie isole di plastica, create da vortici di correnti marine. Se non si intraprende alcuna azione, la plastica danneggerà sempre più i nostri ecosistemi, minacciando la vita degli animali marini e la nostra salute. Le soluzioni a questo problema richiedono tecnologie innovative e il coinvolgimento di giovani e adulti di tutto il mondo.

The Ocean Cleanup è un'organizzazione senza scopo di lucro che sviluppa tecnologie avanzate per liberare gli oceani dalla plastica, scopri di più su: www.theoceancleanup.com.

Con l'acquisto di questo gioco, state contribuendo alla pulizia degli oceani e incoraggiando le nuove generazioni a ridurre il consumo di plastica (maggiori info su: www.adventerragames.com).

POURQUOI VOTRE SOUTIEN EST IMPORTANT

Chaque année, des millions de tonnes de plastique finissent dans les océans, notamment provenant des rivières. Une partie est emportée vers de véritables îles de plastique, créées par les tourbillons des courants marins.

Si nous n'intervenons pas, le plastique endommagera de plus en plus nos écosystèmes, menaçant la vie marine et notre santé. Pour résoudre ce problème, nous avons besoin de technologies innovantes et de la participation de jeunes et d'adultes du monde entier.

The Ocean Cleanup est une organisation à but non lucratif qui développe des technologies avancées pour libérer les océans du plastique. Découvrez-en plus sur : www.theoceancleanup.com.

En achetant ce jeu, vous contribuez à nettoyer les océans et encouragez les nouvelles générations à réduire leur consommation de plastique (plus d'infos sur : www.adventerragames.com).

WARUM IHRE UNTERSTÜTZUNG WICHTIG IST

Jedes Jahr landen Millionen von Tonnen Plastik in den Ozeanen und werden vor allem über Flüsse dorthin transportiert. Ein Teil dieser Abfälle bewegt sich in Richtung von Kunststoffinseln, die durch die Wirbel der Meeresströmungen entstehen.

Wenn wir nichts unternehmen, wird das Plastik unsere Ökosysteme zunehmend schädigen und das Leben im Meer und unsere Gesundheit gefährden. Die Lösungen für dieses Problem erfordern innovative Technologien und die Einbeziehung von Jugendlichen und Erwachsenen in der ganzen Welt.

The Ocean Cleanup ist eine gemeinnützige Organisation, die fortschrittliche Technologien entwickelt, um die Weltmeere von Plastik zu befreien. Weitere Informationen finden Sie unter: www.theoceancleanup.com. Wenn Sie dieses Spiel kaufen, helfen Sie mit, die Ozeane zu säubern, und ermutigen Sie neue Generationen, ihren Plastikkonsum zu reduzieren (weitere Informationen unter: www.adventerragames.com).

TU APOYO ES IMPORTANTE

Cada año millones de toneladas de plástico acaban en el océano transportadas mayormente por los ríos. Una parte de estos desechos viajan hacia las islas de plástico que se crean por los remolinos de las corrientes marinas.

Si no actuamos, el plástico dañará nuestros ecosistemas cada vez más, poniendo en peligro la vida marina y nuestra salud. Las soluciones para resolver este problema requieren tecnologías innovadoras y que se sumen a participar tanto personas jóvenes como adultas. The Ocean Cleanup es una organización sin ánimo de lucro que desarrolla tecnologías avanzadas para extraer los residuos plásticos de los océanos. Descubre más en: www.theoceancleanup.com.

Al comprar este juego estás ayudando a limpiar el océano y animando a las nuevas generaciones a reducir su consumo de plástico (más información en: www.theoceancleanup.com).



PURPOSE OF THE GAME

To collect plastic waste from the sea, take it back to the ship and save the animals in difficulty.

SETTING UP THE GAME

- Assemble the ship and place it in its space on the board (assembly instructions are given on the last page of this rulebook)
- Each player chooses a "rescue" token (made of wood), distinguished by a colour and places it in its space next to the ship
- Place the animals having the same colour as the "rescue" token in sea zone number 4
- Place any 6 pieces of waste on each animal. During the game this waste accompanies the animal's movements and can only be removed by the actions of the players.

HOW TO PLAY

The youngest player starts first and moves in a clockwise direction.

The player whose turn it is rolls the two dice.

The white die indicates a special action that the player must take immediately, while the blue die indicates how many sea zones you can move your "rescue" token. *Every sea zone is marked by a numbered buoy.*

First the player must carry out the special action indicated by the white die.



WIND

Choose an animal and move it away from the ship by one sea zone. The further an animal moves away from the ship, the more difficult it will be to free it from plastic... To carry out this action you cannot chose an animal located in a sea zone marked with the number 7.



LIFE JACKET

Choose an animal and move it toward the ship by one sea zone. To carry out this action you cannot choose an animal located in the sea zone marked with the number 1. The nearer an animal is to the ship, the easier it is to free it from plastic...



MISSION OCEAN



EDDY

The player must swap the positions of two animals that are located in different sea zones. The distance does not matter, so the position of one animal very close to the ship can be swapped with that of another animal far away. If all the animals are located in the same sea zone, choose one and move it away by one sea zone.

TO THE RESCUE!

After carrying out a special action, move your "rescue" token by a number of sea zones equal to the number of waves on the rescue die (from 1 to 4).

The goal of each player is to rid their animal from the plastic that threatens it.

When the "rescue" token reaches the same sea zone of the animal to be rescued, you can free it from one piece of plastic and then load it on your "rescue" token. From that moment you will move it towards the ship on your turn. When reaching the ship's sea zone you can unload the plastic collected, placing it in the space marked with your colour. On the next turn you can roll the two dice again and continue with the rescue operation.

- If the score obtained with the blue die is greater than that needed to reach the animal to be saved, the excess points are not used during that turn. The same happens when the score obtained is more than what is needed to reach the ship.
- If however you reach the animal with the exact score required, you get another turn immediately. There are no bonuses for reaching the ship with the exact score.

- If at the time the “rescue” token is moved the animal is already located in the same sea zone (this can happen as the result of special actions), load one piece of plastic on your “rescue” token and play another turn, rolling both dice again.

END OF THE GAME

The first player to free their animal and take all the plastic back to the ship wins the game!

For educational advice and additional ways of playing visit www.adventerragames.com



SCOPO DEL GIOCO

Recupera i rifiuti di plastica dal mare, portali sulla nave e salva gli animali in difficoltà.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Montate la nave e collocatela nello spazio dedicato sul tabellone (il montaggio è indicato nell'ultima pagina del regolamento)
- Ogni giocatore sceglie un gettone “salvataggio” (di legno), contrassegnato da un colore e lo colloca nello spazio dedicato accanto alla nave
- Collocate gli animali dei colori corrispondenti ai gettoni “salvataggio” sull'area mare numero 4
- Posizionate su ogni animale 6 rifiuti a caso. Nel corso del gioco, questi rifiuti seguono il movimento dell'animale e potranno essere rimossi solo grazie all'intervento dei giocatori

COME SI GIOCA

Inizia il turno il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Il giocatore di turno lancia i due dadi.

Il dado bianco indica un'azione speciale che il giocatore deve compiere subito, mentre il dado azzurro indica di quante aree mare potrà poi muovere il proprio gettone “salvataggio”.

Ogni area mare è contrassegnata da una boa numerata.

Come prima cosa, dunque, il giocatore deve eseguire l'azione speciale indicata dal dado bianco:



VENTO
Il giocatore sceglie un animale e lo allontana dalla nave di un'area mare. Più un animale si allontana dalla nave, più difficile sarà liberarlo dai rifiuti... Per eseguire questa azione, il giocatore non può scegliere un animale che si trovi nell'area mare contrassegnata dal numero 7.



SALVAGENTE
Il giocatore sceglie un animale e lo avvicina alla nave di un'area di mare. Per eseguire questa azione, il giocatore non può mai scegliere un animale che si trovi nell'area mare contrassegnata dal numero 1. Più un animale è vicino alla nave, più facile sarà liberarlo dai rifiuti...



VORTICE
Il giocatore deve scambiare di posto due animali che si trovano in aree mare diverse. Non importa la distanza, quindi è possibile scambiare di posto un animale molto vicino alla nave con uno molto lontano. Nel caso in cui tutti gli animali si trovassero nella stessa area mare, il giocatore ne sceglierà uno allontanandolo di un'area.

AL SALVATAGGIO!

Dopo aver eseguito l'azione speciale, il giocatore muove il proprio gettone “salvataggio” di tante aree mare quante sono le onde sul dado azzurro (da 1 a 4).

Ogni giocatore ha come obiettivo di liberare il proprio animale dai rifiuti che lo minacciano.

Quando il gettone “salvataggio” raggiunge la stessa area mare dell'animale da salvare, il giocatore lo libera da un rifiuto che carica sul proprio gettone “salvataggio”. Da quel momento, al proprio turno, il giocatore si muoverà verso la nave. Raggiunta l'area nave, il giocatore potrà scaricare il rifiuto recuperato, collocandolo nello spazio contrassegnato dal proprio colore. Al turno successivo potrà rilanciare i dadi e proseguire l'opera di salvataggio.

- Se il punteggio ottenuto con il dado è superiore a quello necessario per raggiungere l'animale da salvare, i punti in più non vengono utilizzati nel corso di quel turno. Lo stesso accade quando il punteggio ottenuto è superiore a quello necessario

per raggiungere la nave.

- Se però il giocatore raggiunge l'animale con un punteggio esatto, gioca subito un altro turno. Raggiungere la nave con un punteggio esatto non fornisce alcun vantaggio.
- Se, al momento di muovere il proprio gettone “salvataggio”, l'animale si trova già nella stessa area mare (può capitare a seguito delle azioni speciali) il giocatore carica un rifiuto sul proprio gettone “salvataggio” e gioca un altro turno, rilanciando entrambi i dadi.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che riesce a liberare il proprio animale, riportando sulla nave l'ultimo rifiuto che lo minaccia, si aggiudica la partita!

Per consigli educativi e modalità di gioco aggiuntive visita www.adventerragames.com



BUT DU JEU

Récoutez les déchets plastiques en mer, rapportez-les sur le bateau et sauvez les animaux en détresse.

PRÉPARATION DU JEU

- Montez le bateau et placez-le sur l'emplacement dédié du plateau de jeu (le montage est illustré en dernière page des règles du jeu)
- Chaque joueur sélectionne un jeton « sauvetage » (en bois) de la couleur de son choix et le positionne sur l'emplacement dédié à côté du bateau
- Positionnez les animaux des couleurs correspondantes aux jetons « sauvetage » dans la zone mer numéro 4
- Placez 6 déchets au hasard sur chaque animal. Au cours du jeu, ces déchets suivent le mouvement de l'animal et peuvent seulement être retirés lorsque les joueurs interviennent.

COMMENT JOUER

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés.

Le dé blanc indique une action spéciale que le joueur doit effectuer immédiatement, tandis que le dé bleu indique de combien de zones mer il pourra déplacer

son jeton « sauvetage ».

Chaque zone mer est signalée par une bouée numérotée.

Le joueur doit d'abord effectuer l'action spéciale indiquée par le dé blanc.



VENT
Le joueur choisit un animal et l'éloigne du bateau d'une zone mer. Plus un animal s'éloigne du bateau, plus il sera difficile de le libérer des déchets... Pour effectuer cette action, le joueur ne peut pas choisir un animal qui se trouve dans la zone mer numéro 7.



BOUÉE DE SAUVETAGE
Le joueur choisit un animal et le rapproche du bateau d'une zone mer. Pour effectuer cette action, le joueur ne peut jamais choisir un animal se trouvant dans la zone mer numéro 1. Plus un animal est proche du bateau, plus il sera facile de le libérer des déchets...



VORTEX
Le joueur doit échanger de place deux animaux qui se trouvent dans des zones mer différentes. La distance n'a pas d'importance, il est possible d'échanger la place d'un animal très proche du bateau avec celle d'un très éloigné. Si tous les animaux se trouvent dans la même zone mer, le joueur en choisira un à éloigner d'une zone.

À LA RESCOUSSE!

Après avoir effectué l'action spéciale, le joueur déplace son jeton « sauvetage » d'autant de zones mer qu'il y a de vagues sur le dé bleu (de 1 à 4).

Chaque joueur a pour objectif de libérer son animal des déchets qui le menacent.

Lorsque le jeton « sauvetage » atteint la même zone mer que son animal à sauver, le joueur le libère d'un déchet qu'il charge sur son jeton « sauvetage ». À partir de ce moment, lorsque c'est son tour, le joueur se déplace en direction du bateau. Une fois la zone bateau atteinte, le joueur peut décharger le déchet récupéré en le plaçant dans l'espace marqué de sa couleur. Au tour suivant, il pourra relancer les dés et continuer le travail de sauvetage.

- Si le nombre obtenu avec le dé bleu est supérieur à

celui nécessaire pour atteindre l'animal à sauver, les points en plus ne sont pas utilisés lors de ce tour. Il en va de même lorsque le nombre obtenu est supérieur à celui nécessaire pour atteindre le bateau.

- Si le joueur atteint l'animal avec un nombre exact, il peut rejouer tout de suite. Atteindre le bateau avec un nombre exact ne procure aucun avantage.
- Si, au moment de déplacer son jeton « sauvetage », l'animal se trouve déjà dans la même zone mer (cela peut arriver suite à des actions spéciales), le joueur charge un déchet sur son jeton « sauvetage » et relance les deux dés pour rejouer.

FIN DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui parvient à libérer son animal, en rapportant sur le bateau le dernier déchet qui menace sa survie.

Retrouvez nos conseils pédagogiques et des modes de jeu supplémentaires en visitant : www.adventerragames.com



ZWECK DES SPIELS

Plastikmüll aus dem Meer bergen, ihn an Bord eines Schiffes laden und die Tiere in Not retten.

AUFBAUEN DES SPIELS

- Bauen Sie das Schiff zusammen und platzieren Sie es an seinem Platz auf dem Spielbrett (die Aufbauanleitung befindet sich auf der letzten Seite der Spielregeln)
- Jeder Spieler wählt ein „Rettungs“-Plättchen (aus Holz), das sich durch eine Farbe unterscheidet, und legt es auf sein Feld neben dem Schiff
- Legen Sie die Tiere mit der gleichen Farbe wie das „Rettungs“-Plättchen in die Meereszone Nummer 4
- Legen Sie 6 beliebige Abfallstücke auf jedes Tier. Während des Spiels begleitet dieser Abfall die Bewegung des Tieres und kann nur durch die Aktionen der Spieler entfernt werden.

WIE MAN SPIELT

Der jüngste Spieler beginnt als Erster und der Spieler neben ihm in Uhrzeigerichtung spielt als nächster. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft die beiden Würfel. Der weiße Würfel zeigt eine Sonderaktion an, die der

Spieler sofort ausführen muss, während der blaue Würfel angibt, um wie viele Seezonen man sein „Rettungs“-Plättchen bewegen kann. *Jede Meereszone ist durch eine nummerierte Boje gekennzeichnet.*

Zuerst muss der Spieler die Sonderaktion ausführen, die der weiße Würfel anzeigt.



Wählen Sie ein Tier und bewegen Sie es um eine Meereszone vom Schiff weg. Je weiter sich ein Tier vom Schiff entfernt, desto schwieriger wird es, es aus dem Abfall zu befreien ... Um diese Aktion auszuführen, können Sie kein Tier wählen, das sich in einer mit der Nummer 7 gekennzeichneten Meereszone befindet.



Wählen Sie ein Tier und bewegen Sie es um eine Meereszone auf das Schiff zu. Um diese Aktion auszuführen, darf man kein Tier wählen, das sich in der mit der Nummer 1 gekennzeichneten Meereszone befindet. Je näher ein Tier am Schiff ist, desto einfacher ist es, es aus dem Abfall zu befreien ...



Der Spieler muss die Positionen von zwei Tieren tauschen, die sich in verschiedenen Meereszonen befinden. Die Entfernung spielt keine Rolle, so dass die Position eines Tieres, das sich sehr nahe am Schiff befindet, mit der eines anderen, weit entfernten Tieres getauscht werden kann. Befinden sich alle Tiere in derselben Meereszone, wählen Sie eines aus und bewegen Sie es um eine Meereszone weiter.

ZUR RETTUNG!

Nachdem Sie eine Sonderaktion durchgeführt haben, bewegen Sie Ihr „Rettungs“-Plättchen um eine Anzahl von Seezonen, die der Anzahl der Wellen auf dem Rettungswürfel entspricht (von 1 bis 4).

Das Ziel jedes Spielers ist es, sein Tier von dem Abfall zu befreien, der es bedroht.

Erreicht das „Rettungs“-Plättchen dieselbe Meereszone wie das zu rettende Tier, können Sie es von einem Abfallstück befreien und es dann auf Ihren „Rettungs“-

Plättchen laden. Von diesem Moment an bewegen Sie es in Richtung des Schiffes, wenn Sie an der Reihe sind. Wenn Sie die Meereszone des Schiffes erreichen, können Sie die gesammelten Abfälle abladen, indem Sie sie in den mit Ihrer Farbe markierten Bereich legen. In der nächsten Runde können Sie die beiden Würfel erneut werfen und mit der Rettungsaktion fortfahren.

- Wenn die mit dem blauen Würfel erzielte Punktzahl höher ist als die, die zum Erreichen des zu rettenden Tieres erforderlich ist, werden die überschüssigen Punkte in diesem Zug nicht verwendet. Dasselbe geschieht, wenn die erreichte Punktzahl höher ist als die, die zum Erreichen des Schiffes erforderlich ist.
- Erreicht man jedoch das Tier mit genau der geforderten Punktzahl, ist man sofort wieder am Zug. Es gibt keine Boni für das Erreichen des Schiffes mit der exakten Punktzahl.
- Befindet sich das Tier zum Zeitpunkt der Bewegung des „Rettungs“-Plättchens bereits in derselben Meereszone (dies kann durch Sonderaktionen geschehen), laden Sie ein Abfallstück auf Ihr „Rettungs“-Plättchen und spielen einen weiteren Zug, indem Sie beide Würfel erneut werfen.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der sein Tier vom Abfall befreit und den Abfall auf sein Schiff lädt, gewinnt das Spiel!

Für pädagogische Beratung und zusätzliche Spielmöglichkeiten besuchen Sie www.adventerragames.com



OBJETIVO DEL JUEGO

Recuperar los desechos de plástico del océano, cargarlos a bordo del barco y salvar a los animales en peligro.

PREPARA EL JUEGO

- Monta el barco y colócalo en su sitio en el tablero (las instrucciones para montarlo se encuentran en la última página de las normas del juego).
- Cada jugador debe elegir una ficha de rescate (hechas de madera y diferenciadas por color) y debe colocarla en su sitio junto al barco.
- Hay que situar los animales del mismo color que las fichas de rescate en la zona marina número 4.

• Coloca 6 piezas de desechos de plástico en cada animal. Durante el juego, estos desechos se mueven junto al animal y solo se pueden eliminar con las acciones de los jugadores.

CÓMO JUGAR

El jugador más joven empezará el primero y los turnos del juego seguirán en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea el turno de un jugador, este tendrá que lanzar los dos dados.

El dado blanco indica la acción especial que tiene que hacer un jugador inmediatamente, mientras que el dado azul indica cuántas zonas marinas puede mover la ficha de rescate.

Cada zona marina está marcada con una baliza numerada.

Primero, el jugador deberá llevar a cabo la acción especial que indica el dado blanco.



El jugador tiene que elegir un animal y moverlo una zona marina más lejos del barco. Cuanto más lejos del barco esté un animal, más difícil será liberarlo de los residuos plásticos... Para llevar a cabo esta acción no se puede elegir un animal que esté en la zona marina marcada con el número 7.



El jugador tiene que elegir un animal y moverlo una zona marina más cerca del barco. Para llevar a cabo esta acción no se puede elegir un animal situado en la zona marina marcada con el número 1. Cuanto más cerca esté un animal del barco, más fácil será liberarlo...



El jugador tiene que intercambiar las posiciones de dos animales situados en diferentes zonas marinas. La distancia no importa, así que se puede cambiar la posición de un animal que ya esté cerca del barco con otro que esté lejos. Si todos los animales están en la misma zona marina, el jugador tendrá que elegir uno y moverlo a la zona marina anterior.

¡AL RESCATE!

Después de hacer una acción especial, el jugador tiene

que mover su ficha de rescate el número de zonas marinas que indique el dado azul (de 1 a 4).

El objetivo de cada jugador es liberar a su animal de los residuos de plástico que lo amenazan.

Cuando la ficha de rescate llegue a la misma zona marina que el animal que hay que rescatar, el jugador puede liberarlo de una pieza de residuos y cargarla en su pieza de rescate. Desde este momento, el jugador tendrá que moverse hacia el barco durante su turno. Cuando llegue a la zona marina en la que está el barco, puede descargar los desechos recolectados, colocándolos en el espacio marcado con su color. En el siguiente turno, el jugador puede lanzar los dos dados otra vez y continuar con la misión de rescate.

- Si el número del dado azul es más alto que el necesario para rescatar a su animal, los puntos sobrantes no se utilizarán en ese turno. Pasará lo mismo si se obtiene un número más alto que el necesario para llegar al barco.
- Si rescata a su animal con el número exacto, el jugador podrá jugar otro turno. No hay ningún bonus por llegar al barco con el número exacto.
- Si cuando un jugador vaya a mover su pieza de rescate el animal está en la misma zona marina (puede ocurrir por las acciones especiales), podrá cargar una pieza de residuo en su pieza de rescate y jugar otro turno tirando otra vez los dos dados.

FIN DEL JUEGO

¡El primer jugador que consiga liberar a su animal y cargar los desechos de plástico en el barco gana el juego!

Para obtener asesoramiento educativo y otras formas adicionales de jugar visita nuestra web: www.adventerragames.com



OBJETIVO DO JOGO

Recuperar os resíduos de plástico do mar, carregá-los a bordo de um navio e salvar os animais em dificuldades.

PREPARAR O JOGO

- Monta o navio e coloca-o no respetivo lugar no

tabuleiro de jogo (podes consultar as instruções de montagem na última página das regras)

- Cada jogador escolhe uma ficha de resgate (de madeira), de cor distinta, e coloca-a no respetivo lugar próximo do navio
- Coloca os animais com a mesma cor que a ficha de resgate na zona marítima número 4
- Coloca 6 resíduos em cada animal. Durante o jogo, estes resíduos acompanham os movimentos do animal e apenas podem ser removidos consoante as ações dos jogadores.

COMO JOGAR

O jogador mais novo começa primeiro, o jogador seguinte é o que está ao seu lado, no sentido dos ponteiros do relógio.

Na sua vez, o jogador lança os dois dados.

O dado branco indica uma ação especial que o jogador deve efetuar imediatamente e o dado azul indica por quantas zonas marítimas podes mover a tua ficha de resgate.

Cada zona marítima está assinalada por uma boia numerada.

O jogador deve efetuar primeiro a ação especial indicada pelo dado branco.



VENTO

Escolhe um animal e afasta-o do navio por uma zona marítima. Quanto mais o animal se afastar do navio, mais difícil será libertá-lo dos resíduos... Para efetuares esta ação, não podes escolher qualquer animal localizado numa zona marítima assinalada com o número 7.



COLETE SALVA-VIDAS

Escolhe um animal e aproxima-o do navio por uma zona marítima. Para efetuares esta ação, não podes escolher qualquer animal localizado numa zona marítima assinalada com o número 1. Quanto mais próximo o animal estiver do navio, mais fácil será libertá-lo dos resíduos...



TURBULÊNCIA

O jogador deve trocar as posições de dois animais que

estejam localizados em zonas marítimas distintas. A distância não é importante, pelo que a posição de um animal muito próximo do navio pode ser trocada pela posição de outro animal distante do navio. Se todos os animais estiverem localizados na mesma zona marítima, escolhe um e afasta-o por uma zona marítima.

AO RESGATE!

Depois de efetuares uma ação especial, move a tua ficha de resgate por um número de zonas marítimas igual ao número de ondas no dado de resgate (de 1 a 4).

O objetivo de cada jogador é libertar o seu animal dos resíduos que o ameaçam.

Quando a ficha de resgate chegar à mesma zona marítima do animal a resgatar, podes libertá-lo de um residuo e carregá-lo na tua ficha de resgate. A partir desse momento, quando for a tua vez, tens de o deslocar em direção ao navio. Ao chegares à zona marítima do navio, podes descarregar o residuo recolhido, colocando-o no local assinalado com a tua cor. Na próxima jogada, podes voltar a lançar os dois dados e continuar com a missão de resgate.

- Se a pontuação obtida com o dado azul for superior à pontuação necessária para chegar ao animal a salvar, os pontos em excesso não são utilizados durante essa jogada. O mesmo acontece quando a pontuação obtida for superior à necessária para chegar ao navio.
- No entanto, se chegares ao animal exatamente com a pontuação necessária, recibes automaticamente uma jogada extra. Não existem bónus por chegar ao navio com a pontuação exata.
- Se no momento em que a ficha de resgate for movida o animal já estiver localizado na mesma zona marítima (isto pode acontecer como resultado de ações especiais), carrega um residuo na tua ficha de resgate e joga outra vez, lançando novamente os dois dados.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a libertar o seu animal e a carregar os resíduos no seu navio ganha o jogo!

[Para aconselhamento pedagógico e outras formas](#)

[de jogar, visita a página www.adventerragames.com](#)



DOEL VAN HET SPEL

Om plastic afval uit de zee terug te winnen, laadt u het aan boord van een schip en redt u de dieren in moeilijkheden.

HET SPEL INSTELLEN

- Zet het schip in elkaar en plaats het op zijn plaats op het bord (montage-instructies staan op de laatste pagina van het reglement)
- Elke speler kiest een "reddings"-fiche (gemaakt van hout), onderscheiden door een kleur en plaatst deze op zijn veld naast het schip
- Plaats de dieren met dezelfde kleur als de "reddings"-fiche in zeezone nummer 4
- Leg op elk dier 6 stukken afval. Tijdens het spel begeleidt dit afval de beweging van het dier en het kan alleen worden verwijderd door de acties van de spelers.

HOE TE SPELEN

De jongste speler begint als eerste en speelt kloksgewijs.

De speler die aan de beurt is, gooit de twee dobbelstenen.

De witte dobbelsteen geeft een speciale actie aan die de speler onmiddellijk moet uitvoeren, terwijl de blauwe dobbelsteen aangeeft hoeveel zeezones je je "reddings"-fiche kunt verplaatsen.

Elke zeezone wordt gemarkeerd door een genummerde boei.

Eerst moet de speler de speciale actie uitvoeren die wordt aangegeven door de witte dobbelsteen.



WIND

Kies een dier en verplaats het één zeezone weg van het schip. Hoe verder een dier zich van het schip verwijdert, hoe moeilijker het zal zijn om het van het afval te bevrijden... Om deze actie uit te voeren, kunt u geen dier kiezen dat zich in een zeezone bevindt dat is gemarkeerd met het cijfer 7.



REDDINGSVEST

Kies een dier en verplaats het één zeezone dicht bij het schip. Om deze actie uit te voeren, kunt u geen dier kiezen dat zich in de zeezone bevindt die is gemarkeerd met het nummer 1. Hoe dicht een dier bij het schip is, hoe gemakkelijker het is om het van het afval te bevrijden...



EDDY

De speler moet de posities verwisselen van twee dieren die zich in verschillende zeezones bevinden. De afstand doet er niet toe, dus de positie van het ene dier heel dicht bij het schip kan worden verwisseld met die van een ander dier ver weg. Als alle dieren zich in dezelfde zeezone bevinden, kies er dan één en verplaats deze één zeezone weg.

TE HULP SCHIETEN!

Na het uitvoeren van een speciale actie, verplaatst u uw "reddings"-fiche met een aantal zeezones gelijk aan het aantal golven op de reddingsdobbelsteen (van 1 tot 4).

Het doel van elke speler is om hun dier te ontdoen van het afval dat het bedreigt.

Wanneer de "reddings"-fiche dezelfde zeezone van het te redden dier bereikt, kun je het van één stuk afval bevrijden en het dan op je "reddings"-fiche laden. Vanaf dat moment verplaatst je het in jouw beurt in de richting van het schip. Bij het bereiken van de zeezone van het schip kunt u het ingezamelde afval uitladen en in de met uw kleur gemarkeerde ruimte plaatsen. Bij de volgende beurt mag je de twee dobbelstenen opnieuw gooien en doorgaan met de reddingsoperatie.

- Als de score behaald met de blauwe dobbelsteen hoger is dan nodig is om het te redden dier te bereiken, worden de overtollige punten tijdens die beurt niet gebruikt. Hetzelfde gebeurt wanneer de behaalde score hoger is dan wat nodig is om het schip te bereiken.
- Als je echter het dier bereikt met de exacte vereiste score, krijg je meteen een nieuwe beurt. Er zijn geen bonussen voor het bereiken van het schip met de exacte score.

- Als op het moment dat de "reddings"-fiche wordt verplaatst, het dier zich al in dezelfde zeezone bevindt (dit kan gebeuren als gevolg van speciale acties), laadt u een stuk afval op uw "reddings"-fiche en speelt u nog een beurt, gooi je beide dobbelstenen opnieuw.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die zijn dier bevrijdt en het afval op zijn schip laadt, wint het spel!

Voor educatief advies en aanvullende manieren van spelen bezoek www.adventerragames.com



FORMÅLET MED SPILLET

For å gjenvinne plastavfall fra sjøen, last det om bord på et skip og redd dyr i vanskeligheter.

SETTE OPP SPILLET

- Monter skipet og plasser det på plassen sin på brettet (monteringsanvisning finner du på siste side av reglene)
- Hver spiller velger en «rednings» brikke (laget av tre), med en farge og plasserer den på plassen sin ved siden av skipet
- Plasser dyrene som har samme farge som «redningsbrikken» i sjøsone nummer 4
- Plasser 6 biter med avfall på hvert dyr. I løpet av spillet følger dette avfallet dyrets bevegelse og kan bare fjernes ved handlingene til spillerne.

SPILLEREGLER

Den yngste spilleren starter og neste spiller blir den som sitter til venstre for denne spilleren. Den spilleren som skal kaste, kaster de to terningene.

Den hvite dysen indikerer en spesiell handling som spilleren må gjøre umiddelbart, mens den blå dysen indikerer hvor mange sjøsoneer du kan flytte din «rednings» brikke.

Hver sjøsone er preget av en nummerert bøye.

Først må spilleren utføre den spesielle handlingen som er angitt på den hvite dysen.



VIND

Velg et dyr og flytt det bort fra skipet med en sjøsone. Jo lenger et dyr beveger seg bort fra skipet, desto vanskeligere blir det å frigjøre det fra avfallet... For å utføre denne handlingen kan man ikke velge et dyr som ligger i en sjøsone merket med nummer 7.



REDNINGSVEST

Velg et dyr og flytt den mot skipet med en sjøsone. For å utføre denne handlingen kan du ikke velge et dyr som ligger i sjøsone merket med nummer 1. Jo nærmere et dyr er skipet, desto lettere er det å frigjøre det fra avfallet...



EDDY

Spilleren må bytte posisjonene til to dyr som ligger i forskjellige sjøsoneer. Avstanden spiller ingen rolle, så posisjonen til ett dyr som er svært nær skipet kan byttes til et annet dyr langt unna. Hvis alle dyrene befinner seg i samme sjøsone, velges en og flyttes bort med en sjøsone.

TIL UNNSETNING!

Etter å ha utført en spesiell handling, flytter du «rednings» brikken din med antall sjøsoneer som er lik antall bølger på redningsdysen (fra 1 til 4).

Målet for hver spiller er å kvitte sitt dyr fra avfallet som truer det.

Når «rednings» brikken når samme sjøsone som dyret som skal reddes, kan du frigjøre det fra en bit avfall og deretter laste det på din «rednings» brikke. Fra det øyeblikket vil du flytte den mot skipet når det er din tur. Når du kommer til skipets sjøsone, kan du laste det innsamlede avfallet, plassere det i rommet som er merket med fargen din. På neste runde kan du kaste de to terningene igjen og fortsette med redningsoperasjonen.

- Hvis poengsummen som er oppnådd med den blå dysen er større enn det som trengs for å nå dyret som skal reddes, brukes ikke de overfløydige punktene i neste runde. Det samme skjer når poengsummen som er oppnådd er høyere enn det som trengs for å nå skipet.

- Hvis du når dyret med den nøyaktige poengsummen som kreves, får du en ny runde umiddelbart. Det er ingen bonuser for å nå skipet med nøyaktig poengsum.
- Hvis det på et tidspunkt flyttes en «rednings» brikke og dyret allerede ligger i samme sjøsone (dette kan skje som følge av spesielle handlinger), legges en bit avfall på «rednings» brikken og spilleren får en ny runde, og kan kaste begge terningene på nytt.

SLUTTEN AV SPILLET

Den første spilleren til å frigjøre sitt dyr og laste avfallet på skipet sitt vinner spillet!

For pedagogiske råd og flere måter å spille besøk www.adventerragames.com



SYFTET MED SPELET

Att samla in plastavfall från havet, lasta det ombord på ett fartyg och rädda djuren i nöd.

ATT SÄTTA UPP SPELET

- Montera ihop skeppet och placera det på sin plats på spelplanen (monteringsinstruktioner för skeppet finns på sista sidan i reglerna)
- Varje spelare väljer en "räddningspollett" (av trä) som är markerad med en egen färg och placerar den på sin plats intill fartyget
- Placera de djur som har samma färg som "räddningspolletten" i havsområde 4
- Placera sex stycken avfall på varje djur. Under spelets gång följer avfallet med djurets förflyttning och kan endast avlägsnas genom spelarnas handlingar.

HUR MAN SPELAR

Den yngste spelaren börjar och därefter går man till nästa spelare medsols. Spelaren vars tur det är kastar de två tärningarna.

Den vita tärningen anger en specialhandling som spelaren måste utföra omedelbart, samtidigt som den blå tärningen anger hur många havsområden som din "räddningspollett" kan flyttas.

Varje havsområde är markerat med en nummerad bøj.

Först måste spelaren utföra den specialhandling som

anges av den vita tärningen.



VIND

Välj ett djur och förflytta det ett havsområde bort från fartyget. Ju längre bort ett djur rör sig från fartyget desto svårare blir det att befria det från avfallet... För att utföra denna handling får du inte välja ett djur som befinner sig i ett havsområde som är markerat med siffran 7.



FLYTVÅST

Välj ett djur och förflytta det ett havsområde närmare fartyget. För att utföra denna handling får du inte välja ett djur som befinner sig i ett havsområde som är markerat med siffran 1. Ju närmare fartyget ett djur befinner sig desto lättare är det att befria det från avfallet...



VIRVEL

Spelaren måste byta plats mellan två djur som befinner sig i olika havsområden. Avståndet spelar ingen roll, så ett djur som befinner sig mycket nära fartyget kan bytas ut mot ett annat djur som befinner sig långt bort. Om alla djur befinner sig i samma havsområde väljer du ett djur och flyttar det en havsområde längre bort.

RÄDDNINGEN ÄR NÄRA!

Efter att ha utfört en specialhandling så flyttar du din "räddningspolletten" med ett antal havszoner som är lika med antalet vågor på räddningstärningen (från 1 till 4).

Målet för varje spelare är att befria sitt djur från det avfall som hotar det.

När "räddningspolletten" når samma havszon som djuret som ska räddas så kan du befria det från ett stycke avfall och sedan lasta det på din "räddningspolletten". Från och med den stunden så flyttar du den mot fartyget när det är din tur. När du når fartygets havsområde så kan du lasta av det insamlade avfallet och placera det på den plats som är markerad med din färg. Vid din nästa tur kan du kasta de två tärningarna igen och fortsätta med räddningsoperationen.

- Om den poäng som erhålls med den blå tärningen är högre än vad som krävs för att nå det djur som ska räddas så kan de överskjutande poängen inte

användas under den turen. Samma sak händer när den uppnådda poängen är högre än vad som krävs för att nå fartyget.

- Om du däremot når djuret med exakt den poäng som krävs får du en ny tur omedelbart. Det finns inga bonusar för att nå fartyget med exakt samma poäng.
- Om djuret redan befinner sig i samma havsområde när "räddningspolletten" flyttas (detta kan hända som ett resultat av specialhandlingar), lasta på ett stycke avfall på din "räddningspolletten" och spela ytterligare en tur genom att kasta båda tärningarna igen.

SPELETS SLUT

Den första spelaren som befriar sitt djur och lastar avfallet på sitt fartyg vinner spelet!

För pedagogiska råd och ytterligare sätt att spela besök www.adventerragames.com



FORMÅLET MED SPILLET

For at genvinde plastaffald fra havet skal du laste det om bord på et skib og redde dyr, der er i vanskeligheder.

OPSÆTNING AF SPILLET

- Saml skibet og placer det i dets rum på tavlen (monteringsvejledning findes på sidste side af reglerne)
- Hver spiller vælger et "redningstoken" (af træ), kendetegnet ved en farve og placerer det i sit rum ved siden af skibet
- Anbring dyrene med samme farve som "redningstoken" i havzone med nummer 4
- Placer 6 stykker affald på hvert dyr. I spillet følger dette affald dyrets bevægelse og kan kun fjernes ved spillernes handling.

SÅDAN SPILLER DU

Den yngste spiller starter og derefter i urets retning. Spilleren, som har sin tur, kaster de to terninger.

Den hvide terning angiver en særlig handling, som spilleren skal udføre med det samme, mens den blå terning angiver, hvor mange havzoner du kan flytte dit "redningstoken".

Hver havzone er markeret med en nummereret bøjle.

Først skal spilleren udføre den specielle handling, der er angivet af den hvide terning.



VIND

Vælg et dyr og flyt det væk fra skibet ved en havzone. Jo længere et dyr bevæger sig væk fra skibet, jo vanskeligere bliver det at befri det fra affaldet... For at udføre denne handling skal du ikke vælge et dyr beliggende i en havzone markeret med tallet 7.



REDNINGSVEST

Vælg et dyr og flyt det mod skibet ved en havzone. For at udføre denne handling skal du ikke vælge et dyr beliggende i havzonen markeret med nummer 1. Jo tættere et dyr er på skibet, jo lettere er det at befri det fra affaldet...



EDDY

Spilleren skal bytte placering for to dyr, der er i forskellige havzoner. Afstanden betyder ikke noget, så placeringen af et dyr meget tæt på skibet kan byttes med et andet dyrs placering længere væk. Hvis alle dyrene er placeret i samme havzone, skal du vælge en og flytte den væk ved en havzone.

REDNING!

Når du har udført en særlig handling, skal du flytte din "redningstoken" med et antal havzoner svarende til antallet af bølger på redningsdysen (fra 1 til 4).

Målet for hver spiller er at befri deres dyr fra det affald, der truer det.

Når "redningstoken" når samme havzone for det dyr, der skal reddes, kan du frigøre det fra et stykke affald og derefter placerer det på dit "redningstoken". På det tidspunkt flytter du det til skibet, når det er din tur. Når du når skibets havzone, kan du losse det indsamlede affald og placere det i det rum, der er markeret med din farve. Næste gang kan du kaste de to terninger igen og fortsætte med redningsaktionen.

- Hvis den score, der opnås med den blå terning, er større end den, der er nødvendig for at nå dyret, der skal reddes, bruges de overskydende point ikke der. Det samme sker, når den opnåede score er mere end hvad der er nødvendigt for at nå til skibet.

- Hvis du alligevel når dyret med præcis den nødvendige score, får du straks en ny tur. Der er ingen bonus for at nå skibet med den nøjagtige score.
- Hvis på tidspunktet, hvor du flytter "redningstoken", at dyret allerede er i samme havzone (som følge af en særlig handling), så placer et stykke affald på dit "redningstoken" og spil en ny tur, og kast begge terninger igen.

AFSLUTNING AF SPILLET

Den første spiller, der befri sine dyr og lægger affaldet på skibet, har vundet!

Til uddannelsesformål og variationer af spillet se www.adventerragames.com



CEL GRY

Odzyskaj plastikowe odpady z morza, załaduj je na statek i uratuj zwierzęta, które znalazły się w trudnej sytuacji.

ROZPOCZĘCIE GRY

- Zmontuj statek i postaw go na swoim polu na planszy (instrukcje montażu znajdują się na ostatniej stronie zasad)
- Każdy gracz wybiera żeton „ratunek” (wykonany z drewna), odróżniający się kolorem, i umieszcza go na swoim polu obok statku
- Umieść zwierzęta w tym samym kolorze, co żeton „ratunek” w strefie morskiej numer 4
- Umieść 6 dowolnych odpadów na każdym zwierzęciu. W trakcie gry odpady przez cały czas towarzyszą zwierzętom i mogą być usunięte tylko dzięki działaniom graczy.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a następnie kolejna przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kolejny gracz rzuca dwiema kostkami.

Biała kostka wskazuje specjalną czynność, jaką gracz musi od razu wykonać, a niebieska kostka wskazuje, o ile stref morskich gracz może przesunąć swój żeton „ratunek”.

Każda strefa morska jest oznaczona numerowaną bójką.

W pierwszej kolejności gracz musi wykonać czynność specjalną wskazaną przez białą kostkę.



WIATR

Wybierz zwierzę i odsuń je od statku o jedną strefę morską. Im bardziej zwierzę oddala się od statku, tym trudniej będzie wyswobodzić je z odpadów... Aby wykonać tę czynność, nie możesz wybrać zwierzęcia znajdującego się w strefie morskiej oznaczonej numerem 7.



KAMIZELKA RATUNKOWA

Wybierz zwierzę i przesun je w kierunku statku o jedną strefę morską. Aby wykonać tę czynność, nie możesz wybrać zwierzęcia znajdującego się w strefie morskiej oznaczonej numerem 1. Im bliżej statku znajduje się zwierzę, tym łatwiej jest je wyswobodzić z odpadów...



EDDY

Gracz zamienia miejscami dwa zwierzęta, które znajdują się w różnych strefach morskich. Odległość nie ma znaczenia, a zatem położenie jednego zwierzęcia bardzo blisko statku można zamienić na położenie innego zwierzęcia oddalonego od niego. Jeżeli wszystkie zwierzęta znajdują się w tej samej strefie morskiej, wybierz jedno z nich i odsuń je o jedną strefę morską.

NA RATUNEK!

Po wykonaniu czynności specjalnej przesun żeton „ratunek” o liczbę stref morskich równą liczbie fal na kostce ratunkowej (od 1 do 4).

Celem każdego gracza jest wyswobodzenia swojego zwierzęcia z groźnych dla niego odpadów.

Kiedy żeton „ratunek” znajdzie się w tej samej strefie morskiej, w której znajduje się ratowane zwierzę, możesz uwolnić je od jednego odpadu, a następnie umieścić ten odpad na żetonie „ratunek”. Od tego momentu, gdy przyjdzie twoja kolej, będziesz przesuwał żeton w kierunku statku. Po dotarciu do strefy morskiej statku możesz wyładować zebrane odpady, umieszczając je w miejscu oznaczonym swoim kolorem. W następnej kolejce możesz ponownie rzucić dwiema kostkami i kontynuować akcję ratunkową.

• Jeżeli wynik uzyskany na niebieskiej kostce jest większy od tego, który jest potrzebny do uratowania zwierzęcia, nadwyżka punktów nie może być wykorzystana w tej kolejce. To samo dzieje się, gdy uzyskany wynik jest wyższy od tego, który jest potrzebny do dotarcia na statek.

• Jeżeli jednak dotrzesz do zwierzęcia po wyrzuceniu kostką wymaganej liczby oczek, otrzymujesz premię w postaci dodatkowej kolejki. Dotarcie na statek po wyrzuceniu kostką wymaganej liczby oczek nie jest nagradzane premią.

• Jeżeli w chwili przesuwania żetonu „ratunek” zwierzę znajduje się już w tej samej strefie morskiej (może tak się zdarzyć w wyniku działań specjalnych), załaduj jedną sztukę odpadów na swój żeton „ratunek” i rozegraj kolejną kolejkę, rzucając obiema kostkami jeszcze raz.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy uwolni swoje zwierzę i załaduje odpady na statek.

Porady edukacyjne i dodatkowe sposoby gry
www.adventerragames.com



ÚČEL HRY

Vylov plastové odpadky v moři, nalož je na loď a zachraň tak zvířata v nesnážích.

PŘÍPRAVA HRY

- Sestav loď a umísti ji na vyhrazené místo na hrací desce (sestavení je uvedeno na poslední stránce návodu)
- Každý hráč si zvolí žeton „záchrany” (dřevěný), barevně označený a položí ho určené místo vedle lodi.
- Polož zvířata v barvách odpovídajících žetonům „záchrany” na mořský úsek číslo 4.
- Namátkově na každé zvíře polož 6 odpadů. Při hře tyto odpady sledují pohyb zvířete a lze je odstranit jen díky zásahu hráčů.

JAK HRÁT

Nejmłodší hráč začíná tah a pokračuje se ve směru hod ručiček.

Hráč, který je na řadě hodí dvěma kostkami.

Bílá kostka označuje speciální akci, kterou musí hráč provést okamžitě, zatímco modrá kostka ukazuje o kolik mořských úseků může poté přesunout svůj žeton „záchrany”.

Každý mořský úsek je označen očíslovanou bójkou.

Proto nejprve musí hráč provést speciální akci označenou bílou kostkou.



VLTR

Hráč si vybere zvíře a přesune ho od lodi o jeden mořský úsek. Čím dále se zvíře vzdaluje od lodi, tím obtížnější bude zbavit se odpadů... K provedení této akce si hráč nemůže vybrat zvíře, které se nachází v mořském úseku označeném číslem 7.



ZÁCHRANNÝ KRUH

Hráč si vybere zvíře a přiblíží ho k lodi v mořském úseku. K provedení této akce si hráč nikdy nesmí zvolit zvíře, které se nachází v mořském úseku označeném číslem 1. Čím blíže je zvíře u lodě, tím snažší bude zbavit ho odpadů...



VĚR

Hráč musí vyměnit dvě zvířata, která jsou v různých mořských úsecích. Nezáleží na vzdálenosti, je možné vyměnit zvíře, které je velmi blízko lodi za zvíře, které je mnohem dál. V případě, že budou všechna zvířata ve stejném mořském úseku, hráč si jedno vybere tak, že jej přesune o jeden úsek dál.

NA ZÁCHRANU!

Po provedení speciální akce, hráč přesune svůj žeton „záchrany” o tolik mořských úseků, kolik je vln na modré kostce (od 1 do 4).

Každý hráč má za cíl osvobodit svého mazlíčka od odpadu, který ho ohrožuje.

Když se žeton „záchrany” dostane do stejného mořského úseku zvířete, které má být zachráněno, hráč ho osvobodí od odpadu, který si naloží na svůj žeton „záchrany”. Od této chvíle se hráč ve svém tahu přesouvá směrem k lodi. Po přiblížení se k lodi hráč bude moci vyložit získaný odpad a umístit ho do prostoru označeného jeho barvou. V příštím tahu bude moci znovu hodit kostkami a pokračovat v

záchranných akcích.

• Pokud je skóre získané pomocí MODRÉ kostky vyšší, než je nutné k dosažení zvířete, které má být zachráněno, body navíc se během tohoto tahu nepoužívají. Totéž se stane, když je získané skóre vyšší, než je nutné k dosažení lodi.

• Pokud se však hráč dostane ke zvířeti s přesným skóre, hraje okamžitě znovu další tah. Dosažení lodi s přesným skóre nepřináší žádnou výhodu.

• Pokud se v okamžiku přesunu svého žetonu „záchrany” již zvíře nachází ve stejném mořském úseku (může se to stát v důsledku speciálních akcí), hráč si na svůj žeton „záchrany” naloží jeden odpad a hraje další kolo, hozením obou kostek.

KONEC HRY

První hráč, který dokáže osvobodit své zvíře a vrátit na loď poslední odpad, které ho ohrožovalo, vyhrává hru!

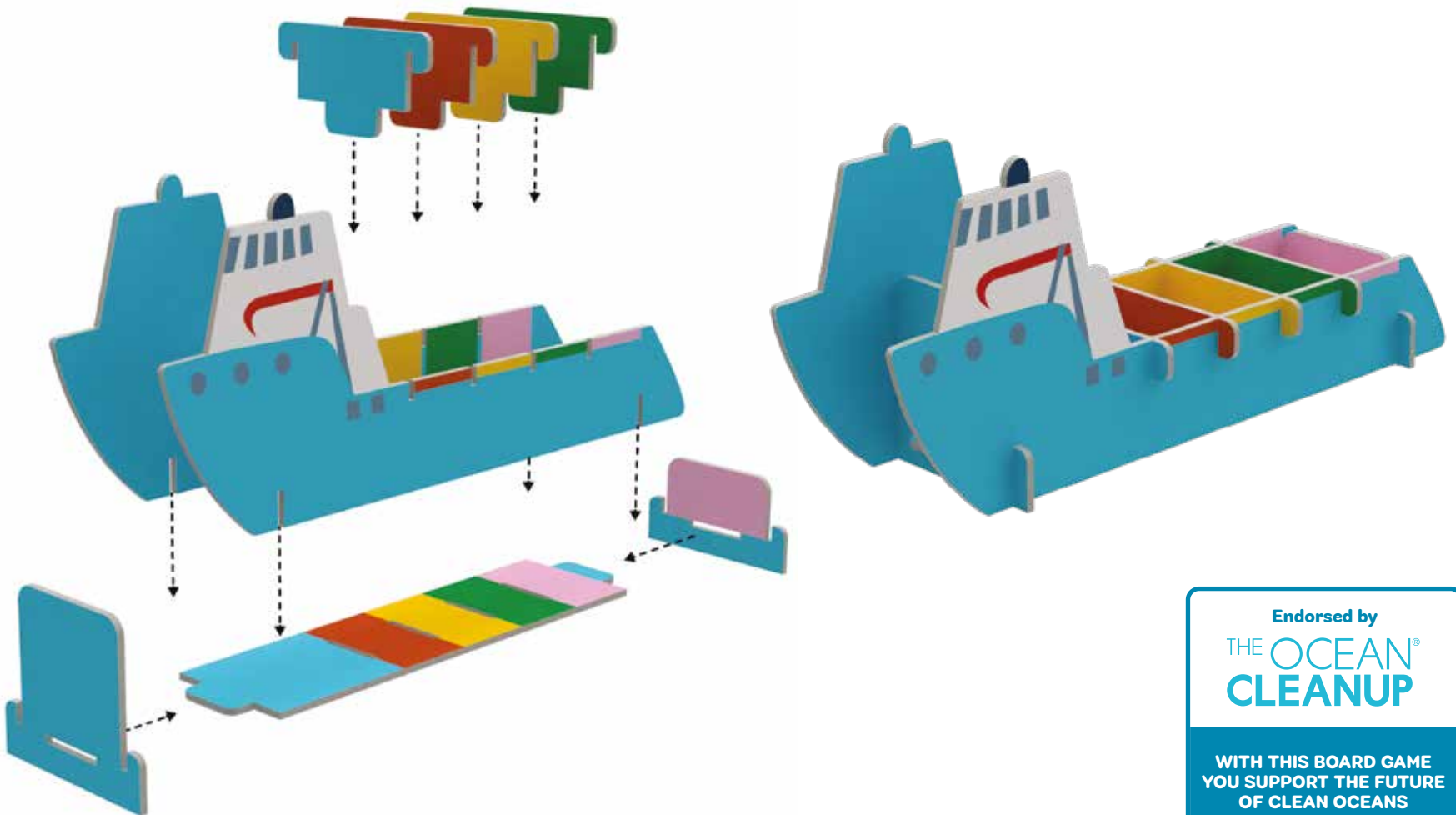
Pro edukativní účely a další dodatečné způsoby hry
Navštivte stránku www.adventerragames.com

MISSION OCEAN

Find more ways
to play & learn

Download the
EDUCATIONAL ECO-GUIDE
for parents and discover
new GAME IDEAS!

adventerragames.com



©2022 Adventerra Holdings SA. All rights reserved.

The Ocean Cleanup and its affiliates cannot accept responsibility and liability for any losses, damages costs, expenses and/or legal or other consequences that may arise directly or indirectly as a result of the use, design, production, sale, distribution, disposal of the game "Mission Ocean", its content or any associated material.

Endorsed by
THE OCEAN[®]
CLEANUP

WITH THIS BOARD GAME
YOU SUPPORT THE FUTURE
OF CLEAN OCEANS