

# RECYCLE RALLY



## INTRODUCTION

The players work for a company that collects urban refuse. At the beginning of every week each player has to send their lorry to the buildings and take the refuse produced there to the recycling centres. With each load transported Adventerra Points are earned as a recompense for the work done. If the service is not provided within the deadline the refuse left over will end up in the uncollected refuse area! The player who obtains the highest score wins, but be careful as excessive uncollected refuse could lead to everyone losing!

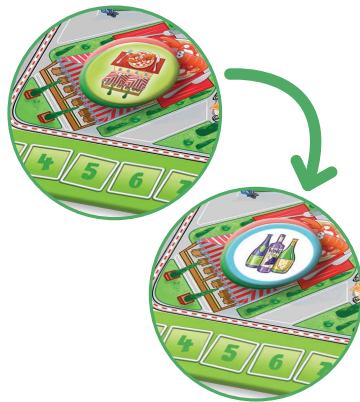
## SETTING UP THE GAME

- Open the board and place it on the table
- Assemble the lorries
- Each player chooses a lorry and takes the respective lorry marker



- Each player keeps their lorry marker in front of them and places their lorry on the statue at the centre of the board

- The 15 buildings located on the playing board are depicted on the back of the 45 “refuse” tokens. Place three tokens on each corresponding building, with the side depicting the refuse facing down, then turn the first token over



- Place the time marker in box 1 on the board



## CHOOSE THE MOST SUITABLE LORRY

The lorry markers are printed on both sides and represent two different types of lorry, one which allows you to roll three dice and move more quickly, transporting a maximum of two “refuse” tokens, and the other type which moves more slowly (only two dice), but can transport up to a maximum of three “refuse” tokens. At the beginning of every week, each player decides which lorry type to use turning the lorry marker to the show the type chosen.



## THE BOARD

The board depicts a small town with a route consisting of boxes. Inside the town there are fifteen buildings which produce refuse every week, while along the sides of the board there are seven recycling centres, each specialised in the treatment of a specific refuse type, and the uncollected refuse area. The seven recycling centres are each identified by a coloured border.

*Note for parents: there is no universal rule for recycling refuse. Each town and each country may have different rules. The purpose of Recycle Rally is to explain to children the importance of separate refuse collection.*

## HOW TO PLAY

The game time frame is divided into 3 weeks, each consisting of seven days. Each day corresponds to one round of play during which all the players will play in turn. At the end of each day the time marker must be moved forward to the next box. At the end of the seventh day a new week starts. The game ends on the seventh day of the third week.

Choose any player to go first and then continue clockwise.

The current player rolls two or three dice depending on the lorry type chosen. The sum of the scores represents the movement points available to the player for the current turn.

The following actions each cost one movement point:

- Moving your lorry from one box to the next

along the route

- Entering and leaving a space occupied by the buildings, but the entry and exit must be only from the boxes with arrows
- Loading a “refuse” token
- Entering the area where a recycling centre is located through the box with the bar

Unloading the lorry’s load instead costs two movement points regardless of the number of refuse tokens transported.

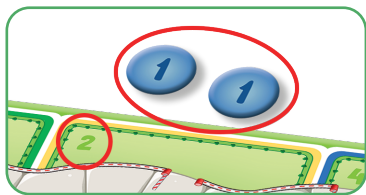
During your current turn you can move, load and unload as long as you have sufficient movement points to do so. If you have none or an insufficient number your turn ends. A lorry can never end its turn on the box of a route occupied by another lorry but it can overtake it. In the areas with buildings instead there is no limit on the number of lorries that can be accommodated.

Some buildings have more than one access point. You can enter from one and exit from the other, but only to load a “refuse” token. Therefore the buildings cannot be used as shortcuts. In some areas there are two buildings. In this case it is possible to load up to two “refuse” tokens, still using one movement point for each token. You can load only the token with the side showing the refuse visible. The “refuse” tokens loaded are then placed on your lorry marker. Depending on the lorry type chosen, you can load two or three “refuse” tokens.



When you reach the recycling centre and unload

one or more “refuse” tokens you receive a number of Adventerra Points equal to the value indicated by the recycling centre as a recompense.



The points obtained are kept visible in front of each player. The “refuse” tokens loaded on the lorries can be unloaded only in the correct recycling centre. Each “refuse” token shows the colour of the recycling centre to which the refuse is supposed to go.

At the end of the last turn of the seventh day, you go on to the following week and carry out the following actions:

1. All the “refuse” tokens turned up remaining on the buildings, and therefore not collected by the players, are placed in the uncollected refuse area (grey area)
2. On each building a new “refuse” token is turned up to show the side depicting the refuse
3. The lorries remain in the position occupied at the end of the last turn together with any load
4. The time marker disc is placed in box 1 and a new week can start with the turn of the first player
5. All the players, on the first turn of each week, can decide to change lorry type by turning the marker over. If by doing this the lorry has more “refuse” tokens than the maximum number transportable then the change will not be possible.

### END OF THE GAME

At the end of the third week, all the “refuse” tokens not collected and those still loaded on the lorries will go in the uncollected refuse area.

The player with the most Adventerra Points will be proclaimed the winner unless the uncollected refuse area contains more tokens than allowed. In this case the game ends with no winner and everyone has lost. The maximum number of “refuse” tokens allowed depends on the number of players:

- with 3 players: 10 tokens
- with 4 players: 7 tokens
- with 5 players: 5 tokens

NOTE: you can decide to increase or decrease the number of tokens that result in everyone losing in order to make the game easier or more difficult.

### COLLECTION CENTRES:

- paper and cardboard
- organic refuse
- metal
- glass
- plastic
- special refuse
- bulky refuse
- uncollected refuse area

For educational advice and additional ways to play the game visit [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### INTRODUZIONE

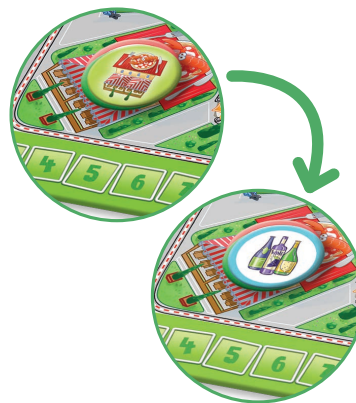
I giocatori lavorano per la società che raccoglie la spazzatura in città. All’inizio di ogni settimana, ogni giocatore deve utilizzare il proprio camion per raggiungere gli edifici dove si producono i rifiuti e poi portarli ai centri di riciclaggio. Ad ogni trasporto eseguito si guadagnano Adventerra Points come premio per il lavoro svolto. Se il servizio non viene eseguito nei tempi previsti, i rifiuti rimasti finiranno nell’area dello spreco! Vince chi ottiene il punteggio più alto, ma attenzione: uno spreco eccessivo potrebbe comportare la sconfitta di tutti!

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Aprite il tabellone e collocatelo sul tavolo
- Montate i camion
- Ciascun giocatore sceglie un camion e prende la relativa tessera camion



- Ogni giocatore tiene la tessera camion davanti a sé e posiziona il proprio camion sulla statua, al centro del tabellone
- Sul retro dei 45 gettoni “rifiuto” sono raffigurati i 15 edifici che si trovano sul piano di gioco. Collocate tre gettoni su ogni edificio corrispondente, con il lato raffigurante il rifiuto rivolto verso il basso, poi girate il primo gettone



- Collocate il dischetto segnatempo in corrispondenza della casella 1, sul tabellone



### SCEGLIERE IL CAMION PIÙ ADATTO

Le tessere camion sono stampate sui due lati e rappresentano due tipologie diverse di camion: uno che consente di lanciare tre dadi e muoversi più velocemente, trasportando un massimo di due gettoni “rifiuto”, e l’altro che si muove più lentamente (due soli dadi), ma permette di trasportare fino a un massimo di tre gettoni “rifiuto”. All’inizio di ogni settimana, ogni giocatore decide quale versione usare girando la propria tessera camion dal lato prescelto.



### IL TABELLONE

Il tabellone rappresenta una piccola città con un percorso formato da caselle. All’interno della città si trovano quindici edifici che ogni settimana producono dei rifiuti, mentre sul bordo esterno si trovano sette centri di riciclaggio, ciascuno specializzato nel trattamento di uno specifico tipo di rifiuto, e l’area dello spreco. I sette centri di riciclaggio sono identificati da un bordo colorato.

*Nota per i genitori: non esiste una regola universale per il riciclaggio dei rifiuti. Ogni paese e ogni nazione possono avere regole diverse. Recycle Rally nasce per spiegare ai bambini l’importanza della raccolta differenziata.*

### COME SI GIOCA

Il gioco è suddiviso in 3 settimane, ciascuna composta da sette giorni. Ogni giorno corrisponde a un round di gioco durante il quale tutti giocheranno una volta a turno. Al termine di ogni giorno, dovrete muovere il segnatempo in avanti di una casella. Al termine del settimo giorno, si inizia una nuova settimana. Il gioco finisce al settimo giorno della terza settimana.

Scegliete casualmente il giocatore che inizierà a giocare, poi il gioco proseguirà in senso orario.

Il giocatore di turno lancia due o tre dadi, a seconda del tipo di camion scelto. La somma dei punteggi rappresenta i punti movimento a disposizione del giocatore per il turno in corso.

Le azioni seguenti costano tutte un punto movimento:

- Muovere il proprio camion da una casella a un'altra del percorso
- Entrare e uscire nello spazio occupato dagli edifici, ma l'accesso e l'uscita devono avvenire solo dalle caselle con le frecce
- Caricare un gettone "rifiuto"
- Entrare nell'area dove si trova un centro di riciclaggio attraverso la casella con la sbarra

Scaricare il carico del camion nel centro di riciclaggio costa invece due punti movimento, indipendentemente dal numero di rifiuti trasportati.

Nel corso del proprio turno, il giocatore può muovere, caricare e scaricare finché ha punti movimento per farlo. Se non ne ha più, o non ne ha abbastanza, il suo turno finisce. Un camion non può mai terminare su una casella del percorso occupata da un altro camion, però può superarlo. Nelle aree con gli edifici, invece, non c'è limite al numero di camion.

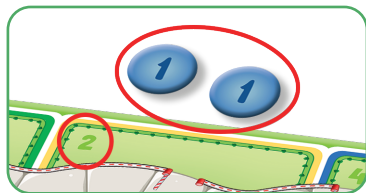
Alcuni edifici hanno più di un punto di accesso. È perfettamente lecito entrare da uno e uscire da un altro, ma l'accesso è vincolato al carico del gettone "rifiuto". Non si possono, quindi, usare gli edifici come "scorciatoie". In alcune aree sono presenti due edifici. In questo caso è possibile caricare fino a due gettoni "rifiuto", pagando sempre un punto movimento per ogni gettone. Si può caricare solo il gettone girato sul lato con il rifiuto.

I gettoni "rifiuto" caricati, vengono posti sulla tessera camion del giocatore. A seconda del

camion scelto, il giocatore potrà caricare due o tre gettoni "rifiuto".



Quando un giocatore raggiunge un centro di riciclaggio e scarica uno o più gettoni "rifiuto", ottiene in premio tanti Adventerra Points quanto è il valore indicato dal centro di riciclaggio.



I punti ottenuti vengono tenuti scoperti davanti ad ogni giocatore. I gettoni "rifiuto" caricati sui camion possono essere scaricati solo nel centro di riciclaggio corretto. Ogni gettone "rifiuto" riporta il colore del centro di riciclaggio al quale quel rifiuto è destinato.

Quando termina l'ultimo turno del settimo giorno della settimana, si passa alla settimana successiva compiendo le seguenti azioni:

1. Tutti i gettoni girati sul lato del rifiuto rimasti sugli edifici, quindi non raccolti dai giocatori, vengono collocati all'interno dell'area dello spreco (area di colore grigio).
2. Su ogni edificio si gira un nuovo gettone "rifiuto" sul lato raffigurante il rifiuto
3. I camion restano nella posizione occupata al termine dell'ultimo turno con l'eventuale carico
4. Il dischetto segnatempo viene posizionato sulla casella 1 e una nuova settimana può iniziare

con il turno del primo giocatore

5. Tutti i giocatori, al loro primo turno di ogni settimana, possono decidere di cambiare tipo di camion, girando la tessera. Se così facendo, il camion si trovasse con più gettoni "rifiuto" rispetto al massimo trasportabile, il cambio non sarà possibile.

### FINE DEL GIOCO

Al termine della terza settimana, nell'area dello spreco andranno tutti i gettoni "rifiuto" non raccolti e tutti i gettoni "rifiuto" ancora sui camion. Il giocatore con più Adventerra Points sarà proclamato vincitore, a meno che nell'area dello spreco non vi siano più gettoni "rifiuto" del consentito. In quel caso, il gioco si concluderà con la sconfitta di tutti. Il numero massimo di gettoni "rifiuto" consentito, dipende dal numero di giocatori:

In 3 giocatori: 10 gettoni

in 4 giocatori: 7 gettoni

in 5 giocatori: 5 gettoni

NOTA: potete decidere di aumentare o diminuire il numero di gettoni che determinano la sconfitta collettiva a piacere, per rendere il gioco più facile o più difficile

### CENTRI DI RACCOLTA:

● carta e cartone

● organico

● metallo

● vetro

● plastica

● rifiuti speciali

● rifiuti ingombranti

● area spreco

Per consigli educativi e modalità di gioco aggiuntive visita [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### INTRODUCTION

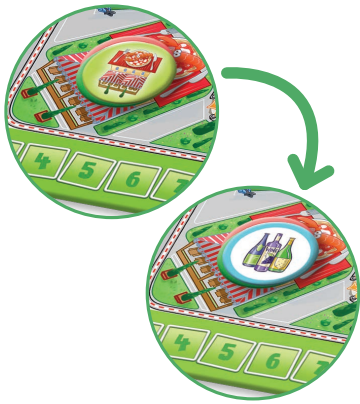
Les joueurs travaillent pour la société qui collecte les ordures en ville. Au début de chaque semaine, le joueur doit prendre son camion pour rejoindre les bâtiments où sont générés les déchets, et ensuite les apporter aux centres de recyclage. Chaque transport effectué est récompensé par des Adventerra Points. Si le service n'est pas effectué dans les délais prévus, les déchets restants finiront dans la zone du gaspillage ! Celui qui obtient le score le plus élevé gagne la partie, mais attention : un gaspillage excessif pourrait entraîner la défaite de tous les joueurs !

### PRÉPARATION DU JEU

- Ouvrez le plateau de jeu et placez-le sur la table
- Assemblez les camions
- Chaque joueur choisit un camion et prend la carte camion correspondante



- Chaque joueur place sa carte camion devant lui et positionne son camion sur la statue au centre du plateau de jeu
- Les 15 bâtiments qui se trouvent sur le plateau de jeu sont représentés au verso des 45 jetons « déchet ». Placez trois jetons sur chaque bâtiment correspondant, face déchet cachée, puis retournez le premier jeton



## LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente une petite ville avec un parcours composé de cases. Quinze bâtiments générants des déchets chaque semaine se trouvent dans la ville, tandis que sept centres de recyclage, chacun spécialisé dans le traitement d'un type de déchet spécifique, et la zone du gaspillage se trouvent en périphérie. Les sept centres de recyclage sont identifiés par un bord coloré.

*Note aux parents : Il n'y a pas de règle universelle pour le recyclage des déchets. Chaque pays et chaque nation ont leurs propres règles. Recycle Rally a été créé pour expliquer aux enfants l'importance de la collecte sélective.*

## COMMENT JOUER

Le jeu est divisé en 3 semaines, chacune composée de sept jours. Chaque jour correspond à un tour de jeu durant lequel tous les joueurs jouent une fois à tour de rôle. À la fin de chaque journée, l'indicateur de temps devra être avancé d'une case. À la fin du septième jour, une nouvelle semaine commence. Le jeu se termine le septième jour de la troisième semaine.

Choisissez au hasard le joueur qui commence la partie, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est son tour, le joueur lance deux ou trois dés, selon le type de camion choisi. Le nombre obtenu représente les points mouvement dont dispose le joueur durant son tour.

Les actions suivantes coûtent toutes un point mouvement :

- Déplacer son camion d'une case à l'autre du parcours
- Entrer et sortir de l'espace où sont situés les bâtiments ; l'accès et la sortie ne peuvent s'effectuer qu'à partir des cases fléchées
- Charger un jeton « déchet »

- Entrer dans la zone où se trouve un centre de recyclage par la case avec la barrière

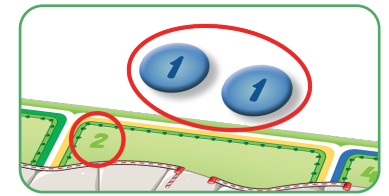
Décharger le camion dans le centre de recyclage coûte deux points mouvement, quel que soit le nombre de déchets transportés.

Pendant son tour, le joueur peut se déplacer, charger et décharger, tant qu'il a des points mouvement pour le faire. S'il n'en a plus ou pas assez, son tour se termine. Un camion ne peut jamais finir sur une case du parcours occupée par un autre camion, mais il peut le dépasser. Par contre, le nombre de camions est illimité dans les zones avec les bâtiments.

Certains bâtiments ont plusieurs accès. Il est permis d'entrer par un accès et d'en sortir par un autre, mais l'accès dépend du chargement du jeton « déchet ». Les bâtiments ne peuvent donc pas être utilisés comme « raccourcis ». Dans certaines zones, il y a deux bâtiments. Dans ce cas, il est possible de charger jusqu'à deux jetons « déchet », en payant toujours un point mouvement pour chaque jeton. Seul le jeton face déchet visible peut être chargé. Les jetons « déchet » chargés sont placés sur la carte camion du joueur. Selon le camion choisi, le joueur pourra charger deux ou trois jetons « déchet ».



Lorsqu'un joueur atteint un centre de recyclage et décharge un ou plusieurs jetons « déchet » il gagne autant de Adventerra Points que la valeur indiquée par la déchetterie.



Les points obtenus sont conservés face visible devant chaque joueur. Les jetons « déchet » chargés sur les camions peuvent être déchargés uniquement dans le bon centre de recyclage. Chaque jeton « déchet » porte la couleur du centre de recyclage auquel ce déchet est destiné.

Lorsque le dernier tour du septième jour de la semaine se termine, on passe à la semaine suivante en effectuant les actions suivantes :

1. Tous les jetons face déchet visible restés sur les bâtiments, donc non collectés par les joueurs, sont placés à l'intérieur de la zone du gaspillage (zone de couleur grise)
2. Sur chaque bâtiment, un nouveau jeton « déchet » est retourné face déchet visible
3. Les camions, avec leur éventuel chargement, restent dans la position occupée à la fin du dernier tour
4. Le disque indicateur de temps est placé sur la case 1 et une nouvelle semaine peut commencer avec le tour du premier joueur
5. À leur premier tour de chaque semaine, tous les joueurs peuvent décider de changer le type de camion en retournant la carte. Si en retournant la carte le camion se retrouve avec plus de jetons « déchet » que le maximum transportable, le joueur ne pourra pas faire le changement.

## FIN DU JEU

À la fin de la troisième semaine, tous les jetons « déchet » non collectés et tous les jetons « déchet » encore sur les camions finiront dans la zone du gaspillage.

Le joueur avec le plus d'Adventerra Points sera

- Placez le disque indicateur du temps sur le plateau de jeu, en correspondance de la case 1



## CHOISIR LE CAMION LE PLUS ADAPTÉ

Les cartes camion sont imprimées recto verso et représentent deux types de camions différents : un camion qui permet de lancer trois dés et de se déplacer plus rapidement, pouvant transporter au maximum deux jetons « déchet », et un autre qui se déplace plus lentement (seulement deux dés), mais permet de transporter jusqu'à un maximum de trois jetons « déchet ». Au début de chaque semaine, le joueur décide quelle version utiliser en tournant sa carte camion du côté choisi.



déclaré gagnant, sauf s'il y a plus de jetons « déchet » qu'il n'est autorisé dans la zone du gaspillage. Dans ce cas, le jeu se terminera par la défaite de tous les joueurs. Le nombre maximum de jetons « déchet » autorisé dépend du nombre de joueurs :

3 joueurs : 10 jetons

4 joueurs : 7 jetons

5 joueurs : 5 jetons

**REMARQUE :** vous pouvez décider d'augmenter ou de diminuer à volonté le nombre de jetons déterminant la défaite collective, pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile.

### CENTRE DE COLLECTE :

- papier et carton
- déchet organique
- métal
- verre
- plastique
- déchets spéciaux
- déchets encombrants
- zone de gaspillage

Retrouvez nos conseils pédagogiques et des modes de jeu supplémentaires en visitant : [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### EINFÜHRUNG

Die Spieler(innen) arbeiten für ein Unternehmen, das städtischen Müll sammelt. Zu Beginn jeder Woche muss jede(r) Spieler(in) ihren/seinen Lastwagen zu den Gebäuden schicken und den dort anfallenden Müll zu den Recyclinghöfen bringen. Mit jeder transportierten Ladung werden als Entlohnung für die geleistete Arbeit Adventerra Points gesammelt. Wenn der Dienst nicht fristgerecht geleistet wird, landet der übriggebliebene Müll in den Bereich für nicht abgeholt Müll! Die/Der Spieler(in) mit der

höchsten Punktzahl gewinnt, aber sei vorsichtig, denn zu viel nicht eingesamelter Müll kann dazu führen, dass alle verlieren!

### VORBEREITUNG DES SPIELS

- Öffne das Spielbrett und lege es auf den Tisch.
- Stelle die Lastwagen zusammen.
- Jede(r) Spieler(in) wählt einen Lkw und nimmt sich den entsprechenden Lkw-Marker.



- Jede(r) Spieler(in) hält ihren/seinen Lkw-Marker vor sich und stellt seinen Lkw auf die Statue in der Mitte des Spielbretts.
- Die 15 Gebäude, die sich auf dem Spielbrett befinden, sind auf der Rückseite der 45 Müll-Marken abgebildet. Lege jeweils drei Marken mit der Müllseite nach unten auf die entsprechenden Gebäude und drehe dann die erste Marke um.



- Platziere den Zeitmarker in Feld 1 auf dem Spielbrett.



### WÄHLE DEN AM BESTEN GEEIGNETEN LASTWAGEN

Die Lkw-Marker sind beidseitig bedruckt und stellen zwei verschiedene Lkw-Typen dar: einen, der mit drei Würfeln schneller fährt und maximal zwei Müll-Marken transportieren kann, und einen anderen, der langsamer fährt (nur zwei Würfel), aber maximal drei Müll-Marken transportieren kann. Zu Beginn jeder Woche entscheidet jede(r) Spieler(in), welchen Lkw-Typ er/sie benutzt, indem er/sie den Lkw-Marker so dreht, dass er den gewählten Typ anzeigt.



### DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt eine kleine Stadt mit einer aus Kästen bestehenden Route. In der Stadt befinden sich fünfzehn Gebäude, die jede Woche Müll produzieren, an den Seiten des Spielbretts befinden sich sieben Recyclinghöfe, die jeweils auf die Behandlung einer bestimmten Müllart spezialisiert sind, sowie der Bereich für den nicht abgeholt Müll. Die sieben Recyclinghöfe sind jeweils durch eine farbige Umrandung gekennzeichnet.

*Hinweis für Eltern: Es gibt keine allgemeingültige Regel für das Recycling von Abfällen. Jede Stadt und jedes Land kann andere Regeln haben. Der Zweck der Recycling-Rallye ist es, den Kindern die*

*Bedeutung der getrennten Sammlung von Abfällen zu erklären.*

### DAS SPIEL

Die Spielzeit ist in 3 Wochen mit jeweils sieben Tagen unterteilt. Jeder Tag entspricht einer Spielrunde, in der alle Spieler(innen) abwechselnd spielen. Am Ende eines jeden Tages muss der Zeitmarker auf das nächste Feld weitergeschoben werden. Am Ende des siebten Tages beginnt eine neue Woche. Das Spiel endet am siebten Tag der dritten Woche.

Ein(e) beliebige(r) Spieler(in) beginnt und man geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Die/Der aktuelle Spieler(in) wirft zwei oder drei Würfel, je nach gewähltem Lkw-Typ. Die Summe der Augenzahlen gibt die Bewegungspunkte an, die der/dem Spieler(in) in der aktuellen Runde zur Verfügung stehen.

Die folgenden Aktionen kosten jeweils einen Bewegungspunkt:

- Bewegen des Lastwagens entlang der Strecke von einem Feld zum nächsten
- Einfahren und Verlassen eines von den Gebäuden belegten Feldes, wobei die Ein- und Ausfahrt nur von den Feldern mit dem jeweiligen Pfeil aus erfolgen darf
- Das Laden einer Müll-Marke
- Einfahrt in den Bereich, in dem sich ein Recyclinghof befindet, über die Box mit dem Balken

Das Entladen des Lastwagens kostet jedoch zwei Bewegungspunkte, unabhängig von der Anzahl der transportierten Müll-Marken.

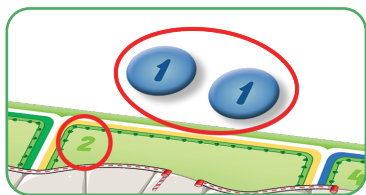
In deinem aktuellen Zug kannst du bewegen, beladen und entladen, solange du genügend Bewegungspunkte zur Verfügung hast. Hast du keine oder nicht genügend Punkte, endet der Zug. Ein Lkw kann seinen Zug nie auf dem Feld einer

von einem anderen Lkw belegten Route beenden, aber er kann überholen. In den Gebieten mit Gebäuden gibt es keine Begrenzung für die Anzahl der Lkw, die dort stehen können.

Einige Gebäude haben mehr als eine Zufahrt. Du kannst von einer Seite ein- und über die andere von der anderen wieder ausfahren, allerdings nur, um eine Müll-Marke zu laden. Daher können die Gebäude nicht als Abkürzung genutzt werden. In einigen Gebieten gibt es zwei Gebäude. In diesem Fall ist es möglich, bis zu zwei Müll-Marken zu laden, wobei für jede Marke immer noch ein Bewegungspunkt verwendet wird. Es darf nur die Marke geladen werden, deren Seite mit dem Müll sichtbar ist. Die geladenen Müll-Marken werden dann auf den Lkw-Marker gelegt. Je nach gewähltem Lkw-Typ kannst du zwei oder drei Müll-Marken aufladen.



Wenn du den Recyclinghof erreichst und eine oder mehrere Müll-Marken ablädst, erhältst du als Belohnung eine Anzahl von Adventerra Points, die dem vom Recyclinghof angegebenen Wert entspricht.



Die erhaltenen Punkte werden für jede(n) Spieler(in) sichtbar aufbewahrt. Die auf den

Lastwagen geladenen Müll-Marken können nur im richtigen Recyclinghof abgeladen werden. Jede Müll-Marke zeigt die Farbe des Recyclinghofs, zu dem der Müll gebracht werden soll.

Am Ende des letzten Zuges des siebten Tages geht man in die folgende Woche über und führt die folgenden Aktionen durch:

1. Alle aufgedeckten Müll-Marken, die noch auf den Gebäuden liegen und somit nicht von den Spielern/Spielerinnen eingesammelt wurden, werden auf den Bereich für nicht eingesammelten Müll (grauer Bereich) gelegt.
2. Auf jedem Gebäude wird eine neue Müll-Marke aufgedeckt, welche die Seite mit dem Müll zeigt.
3. Die Lastwagen bleiben mit ihrer Ladung auf der Position, die sie am Ende des letzten Zuges eingenommen haben.
4. Die Zeitmarker-Scheibe wird in Feld 1 gelegt und mit dem Zug des ersten Spielers bzw. der ersten Spielerin kann eine neue Woche beginnen.
5. Alle Spieler(innen) können sich im ersten Zug jeder Woche entscheiden, den Lkw-Typ zu wechseln, indem sie den Marker umdrehen. Hat der Lkw dabei mehr Müll-Marken als die maximal transportierbare Anzahl, ist der Wechsel nicht möglich.

### ENDE DES SPIELS

Am Ende der dritten Woche kommen alle nicht eingesammelten und die noch auf den Lastwagen geladenen Müll-Marken in den Bereich für den nicht eingesammelten Müll.

Die/Der Spieler(in) mit den meisten Adventerra Points wird zum Sieger erklärt, es sei denn, der Bereich mit dem nicht abgeholte Müll enthält mehr Marken als erlaubt. In diesem Fall endet das Spiel ohne Gewinner und alle haben verloren. Die maximale Anzahl der erlaubten Müll-Marken hängt von der Anzahl der Spieler(innen) ab:

- bei 3 Spieler(innen): 10 Marken
- bei 4 Spieler(innen): 7 Marken
- bei 5 Spieler(innen): 5 Marken

ANMERKUNG: Du kannst die Anzahl der Spielsteine, bei denen alle verlieren, nach Belieben erhöhen oder verringern, um das Spiel einfacher oder schwieriger zu gestalten.

### RECYCLINGHÖFE:

- Papier und Pappe
- Biomüll
- Metall
- Glas
- Plastik
- Sondermüll
- Sperrmüll
- Bereich für nicht abgeholten Müll

Besuchen Sie für pädagogische Ratschläge und zusätzliche Möglichkeiten, das Spiel zu spielen, die Seite [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### INTRODUCCIÓN

Los jugadores trabajan para una empresa que recoge basura en una ciudad. Al principio de cada semana, cada jugador tiene que enviar su camión a los edificios y recoger la basura producida allí para llevarla a los centros de reciclaje. Con cada carga que se transporte, se recompensarán Adventerra Points por el trabajo realizado. Si no se completa el servicio dentro del plazo, ¡la basura acabará en la zona de desechos sin recoger! El jugador que obtenga la puntuación más alta gana. Pero cuidado: ¡demasiada basura sin recoger puede hacer que pierdan todos los jugadores!

### PREPARA EL JUEGO

- Abre el tablero y colócalo sobre la mesa
- Monta los camiones
- Cada jugador debe elegir un camión y coger la ficha de su camión



- Cada jugador tiene que tener la ficha de su camión delante y colocar el camión en la estatua del centro del tablero
- En el reverso de las 45 fichas «basura» está indicado alguno de los 15 edificios del tablero del juego. Coloca las tres fichas correspondientes en cada edificio con el lado que muestra el tipo de basura hacia abajo, luego gira la primera ficha



- Coloca la ficha del indicador de tiempo en la casilla 1 del tablero



### ELIGE EL CAMIÓN MÁS ADECUADO

Las fichas de los camiones están impresas por ambos lados y cada lado representa un tipo de camión diferente: uno que permite lanzar tres

dados y moverse más deprisa, transportando un máximo de dos fichas «basura» y otro que hace que el jugador se mueva más despacio (solo se pueden lanzar dos dados), pero que transporta hasta tres fichas «basura». Al principio de cada semana, cada jugador decide qué tipo de camión usar girando la ficha del camión para que muestre el tipo elegido.



## EL TABLERO

El tablero representa una pequeña ciudad con un recorrido formado por casillas. Dentro de la ciudad hay quince edificios que producen basura cada semana, mientras que a los lados del tablero hay siete centros de reciclaje, cada uno de ellos especializado en el reciclaje de un tipo de residuo diferente, y la zona de desechos no recogidos. Los siete centros de reciclaje están identificados con bordes de colores.

*Nota para los padres: no hay una norma universal para el reciclaje de basura. Cada país y cada ciudad pueden tener normativas diferentes. El objetivo del rally de reciclaje es explicar a los niños la importancia de separar cada tipo de residuo.*

## CÓMO JUGAR

El marco de tiempo del juego está dividido en 3 semanas de 7 días. Cada día corresponde a una ronda en la que cada jugador jugará un turno. Al final de cada día hay que mover la ficha del indicador de tiempo a la siguiente casilla. Cuando acabe el séptimo día comienza una nueva semana. El juego termina el séptimo día de la tercera semana.

Puede empezar cualquier jugador. Después, la ronda seguirá en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador tiene que lanzar dos o tres dados, dependiendo del tipo de camión que haya elegido. La suma de los resultados de los dados representa los movimientos disponibles para el siguiente turno de un jugador.

Las siguientes acciones cuentan como un movimiento:

- Mover tu camión a la siguiente casilla del recorrido
- Entrar y salir del espacio ocupado por los edificios, pero solo se puede entrar o salir por las casillas con flechas
- Cargar en el camión una ficha «basura»
- Entrar en el área donde se encuentra un centro de reciclaje a través de la casilla con la flecha

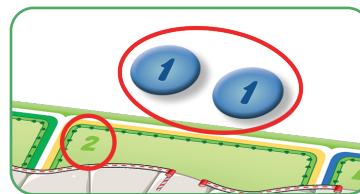
Descargar la carga del camión cuenta como dos movimientos independientemente del número de fichas basura que se transporten.

Durante tu turno puedes moverte, cargar basura y descargarla siempre que tengas puntos suficientes para hacerlo. Si no tienes puntos o no tienes suficientes para hacer una acción, tu turno termina. Un camión nunca puede acabar en la misma casilla que otro, pero puede adelantarlo. Sin embargo, en las zonas con edificios no hay límite en el número de camiones que pueden estar.

Algunos edificios tienen más de una entrada. Puedes entrar por una y salir por otra, pero solo si recoges una ficha «basura». Por lo tanto, los edificios no se pueden usar a modo de atajo. En algunas zonas hay dos edificios. En este caso, es posible cargar hasta dos fichas «basura», usando un movimiento para cada una. Solo puedes coger la ficha que tenga visible el lado en el que se muestra el tipo de basura. Las fichas «basura» se colocan encima de tu ficha de camión. Dependiendo del tipo de camión elegido, puedes cargar dos o tres fichas «basura».



Cuando llegas a un centro de reciclaje y descargas una o más fichas «basura», recibes como recompensa tantos Adventerra Points como se indique en los centros de reciclaje.



Los puntos obtenidos se mantienen a la vista delante de cada jugador. Las fichas «basura» cargadas en los camiones solo se pueden descargar en el centro de reciclaje correcto. Cada ficha «basura» muestra el color del centro de reciclaje al que debe llevarse.

Al final del último turno del séptimo día, comienza la semana siguiente y hay que llevar a cabo las siguientes acciones:

1. Todas las fichas «basura» que queden en los edificios y que, por lo tanto, no hayan recogido los jugadores, se colocan en la zona de desechos sin recoger (la zona gris)
2. En cada edificio se le da la vuelta a una ficha «basura» para mostrar el tipo de desecho que es
3. Los camiones se quedan en la posición en la que estaban al final del último turno con cualquier carga que tengan
4. La ficha del indicador de tiempo se coloca en la casilla 1 y empieza una nueva semana con el turno del primer jugador

5. Todos los jugadores pueden elegir cambiar el tipo de camión en el primer turno de cada semana dándole la vuelta a la ficha. Si de esta manera el camión tiene más fichas «basura» que el máximo permitido para transportar, no se podrá hacer el cambio

## FIN DEL JUEGO

Al final de la tercera semana, todas las fichas «basura» no recogidas y aquellas que estén todavía cargadas en los camiones irán a la zona de desechos sin recoger.

El jugador con más Adventerra Points será el ganador, a no ser que la zona de desechos sin recoger tenga más fichas de las permitidas. En ese caso, el juego termina sin ganador y todos los jugadores pierden. El número máximo de fichas «basura» permitidas dependerá del número de jugadores:

- con 3 jugadores: 10 fichas
- con 4 jugadores: 7 fichas
- con 5 jugadores: 5 fichas

NOTA: Puedes aumentar o disminuir el número de fichas permitidas para hacer que el juego sea más fácil o más difícil.

## CENTROS DE RECOGIDA:

- papel y cartón
- desechos orgánicos
- metal
- vidrio
- plástico
- desechos especiales
- desechos voluminosos
- zona de desechos sin recoger

Para obtener asesoramiento educativo y otras formas adicionales para jugar a este juego, visita nuestra web: [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



## INTRODUÇÃO

Os jogadores trabalham para uma empresa que recolhe resíduos urbanos. No início de cada semana, cada jogador tem de enviar o seu camião para os edifícios e levar os resíduos produzidos lá para os centros de reciclagem. Com cada carga transportada, são obtidos Adventerra Points como recompensa pelo trabalho realizado. Se o serviço não for prestado dentro do prazo, os resíduos deixados acabarão na zona de resíduos por recolher! O jogador que tiver a pontuação mais alta ganha. Mas cuidado, excesso de resíduos por recolher pode levar à derrota de todos!

## PREPARAR O JOGO

- Abre o tabuleiro de jogo e coloca-o numa mesa
- Monta os camiões
- Cada jogador escolhe um camião e escolhe a respetiva ficha do camião



- Cada jogador fica com a ficha do seu camião à sua frente e coloca-a na estátua no centro do tabuleiro de jogo
- Os 15 edifícios localizados no tabuleiro de jogo estão representados na parte de trás das 45 fichas de resíduos. Coloca três fichas em cada edifício correspondente, com o lado dos resíduos virado para baixo, depois vira a primeira ficha



- Coloca a ficha que marca o tempo na casa 1 no tabuleiro



## ESCOLHE O CAMIÃO MAIS ADEQUADO

As fichas dos camiões estão impressas em ambos os lados e representam dois tipos diferentes de camiões, um que te permite lançar três dados e avançar mais rapidamente, transportando o máximo de fichas de resíduos, e o outro que avança mais lentamente (apenas dois dados), mas que pode transportar até um máximo de três fichas de resíduos. No início de cada semana, cada jogador decide que tipo de camião vai usar virando a ficha do camião para mostrar a sua seleção.



## O TABULEIRO DE JOGO

O tabuleiro de jogo representa uma pequena cidade com um percurso que consiste em casas. Dentro da cidade existem quinze edifícios que produzem resíduos todas as semanas, enquanto nos limites do tabuleiro existem sete centros de reciclagem, cada um especializado num tipo específico de resíduos, e a zona de resíduos por recolher. Cada um dos sete centros de reciclagem está identificado por um rebordo colorido.

*Nota para os pais: não existe uma norma universal para a reciclagem de resíduos. Cada cidade e país pode ter normas diferentes. O objetivo do rally de reciclagem é explicar às crianças a importância da recolha dos resíduos em separado.*

## COMO JOGAR

O período de tempo do jogo está dividido em 3 semanas, cada uma consistindo em sete dias. Cada dia corresponde a uma ronda de jogo durante a qual todos os jogadores vão jogar por turnos. No final de cada dia, a ficha que marca o tempo deve ser movida para a próxima casa. No final do sétimo dia começa uma nova semana. O jogo termina no sétimo dia da terceira semana.

Escolhe qualquer jogador para começar; o jogador seguinte é o que está ao lado do primeiro jogador e o jogo segue no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador atual lança dois ou três dados, dependendo do tipo de camião escolhido. A soma das pontuações representa os pontos de movimento à disposição do jogador para o turno atual.

Cada uma das seguintes ações custa um ponto de movimento:

- Mover o teu camião de uma casa para a próxima ao longo do percurso
- Entrar e sair de um espaço ocupado pelos edifícios, mas a entrada e a saída devem ser feitas apenas a partir das casas com setas
- Carregar uma ficha de resíduos

- Entrar numa zona onde está localizado um centro de reciclagem através da casa com a cancela

Descarregar a carga do camião custa dois pontos de movimento, independentemente do número de fichas de resíduos transportadas.

Durante o teu turno, podes movimentar-te, carregar e descarregar desde que tenhas pontos de movimento suficientes para o fazer. Se não tiveres nenhum ponto ou um número insuficiente, a tua vez termina. Um camião nunca pode terminar o seu turno na casa de um percurso ocupado por outro camião, mas pode passar à frente. Por sua vez, nas zonas com edifícios não há limite quanto ao número de camiões que possam ser colocados.

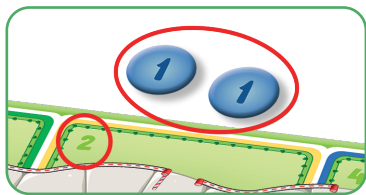
Alguns edifícios têm mais do que um ponto de acesso. Podes entrar a partir de um ponto e sair pelo outro, mas apenas para carregar a ficha de resíduos. Por isso, os edifícios não podem ser usados como atalhos. Em algumas zonas existem dois edifícios. Neste caso, é possível carregar até duas fichas de resíduos, utilizando ainda um ponto de movimento para cada ficha. Podes carregar apenas a ficha com o lado que indica os resíduos de forma visível. As fichas de resíduos carregadas são então colocadas na tua ficha do camião. Dependendo do tipo de camião escolhido, podes carregar duas ou três fichas de resíduos.



Quando chegas ao centro de reciclagem e descarregas uma ou mais fichas de resíduos recebes, como recompensa, um número de Adventerra Points igual ao valor indicado pelo



centro de reciclagem.



Os pontos ganhos são mantidos de forma visível à frente de cada jogador. As fichas de resíduos carregadas nos camiões podem ser descarregadas apenas no centro de reciclagem correto. Cada ficha de resíduos indica a cor do centro de reciclagem para onde os resíduos devem ir.

No final do último turno do sétimo dia, segues para a semana seguinte e realizas as seguintes ações:

1. Todas as fichas de resíduos viradas para cima que permanecem nos edifícios e que, desta forma, se encontram por recolher pelos jogadores, são colocadas na zona de resíduos por recolher (zona cinzenta)
2. Em cada edifício, uma nova ficha de resíduos é virada para cima, para mostrar o lado que representa o resíduo
3. Os restantes camiões permanecem nas posições ocupadas no final do último turno com qualquer carga
4. A ficha de tempo é colocada na casa 1 e uma nova semana pode começar com o turno do primeiro jogador
5. No primeiro turno de cada semana, todos os jogadores podem decidir alterar o tipo de camião ao virar a ficha ao contrário. Se, ao fazeres isto, o camião tem mais fichas de resíduos do que o número máximo transportável, a alteração não será possível.

### FIM DO JOGO

No final da terceira semana, todas as fichas de resíduos por recolher e aquelas que ainda estão nos camiões irão para a zona de resíduos por recolher.

O jogador com mais Adventerra Points será declarado vencedor, exceto se a zona de resíduos por recolher contiver mais fichas do que o permitido. Neste caso, o jogo termina sem vencedor e saíram todos derrotados. O número máximo de fichas de resíduos permitidas depende do número de jogadores:

com 3 jogadores: 10 fichas

com 4 jogadores: 7 fichas

com 5 jogadores: 5 fichas

NOTA: podes decidir se queres aumentar ou baixar o número de fichas que levam à derrota de todos, de forma a tornar o jogo mais fácil ou mais difícil.

### CENTROS DE RECOLHA:

- papel e cartão
- resíduos orgânicos
- metal
- vidro
- plástico
- resíduos especiais
- resíduos volumosos
- zona de resíduos por recolher

Para aconselhamento pedagógico e outras formas de jogar, visita a página [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### INTRODUCTIE

De spelers werken voor een bedrijf dat stadsafval ophaalt. Aan het begin van elke week moet elke speler zijn vrachtwagen naar de gebouwen sturen en het geproduceerde afval naar de recyclingcentra brengen. Met elke vervoerde lading kan je Adventerra Points punten verdienen als vergoeding voor het verrichte werk. Als de service niet binnen de deadline wordt geleverd komt het afval dat overblijft in de niet-opgehaalde afvalbak terecht! De speler die de hoogste score haalt wint, maar wees voorzichtig

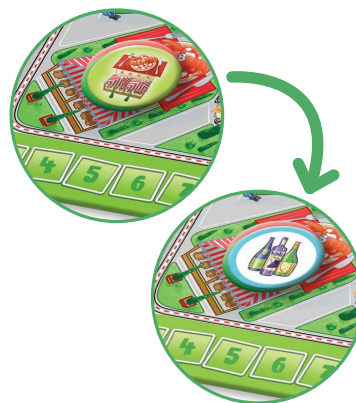
daar buitensporig niet-opgehaald afval ertoe kan leiden dat iedereen verliest!

### HET SPEL INSTELLEN

- Open het bord en plaats het op de tafel
- Zet de vrachtwagens in elkaar
- Iedere speler kiest een vrachtwagen en neemt de relatieve vrachtwagenmarkering



- Elke speler houdt zijn vrachtwagenmarkering voor zich en plaatst zijn vrachtwagen op het standbeeld in het midden van het bord
- De 15 gebouwen op het speelbord staan afgebeeld op de achterkant van de 45 'afval' fiches. Plaats 3 fiches op elk bijbehorend gebouw, met de kant met het afval naar beneden gericht, en draai dan de eerste fiche om



- Plaats de tijdmarkering in vak 1 op het bord



### KIES DE MEEST GESCHIKTE VRACHTWAGEN

De vrachtwagenmarkeringen staan op beide zijden gedrukt en vertegenwoordigen twee verschillende soorten vrachtwagens, een die je toelaat om drie dobbelsteen te gooien en sneller vooruit te gaan, waar je slechts 2 'afval' fiches mag vervoeren, en de andere die je trager laat gaan (slechts twee dobbelstenen), maar je kan tot 3 'afval' fiches vervoeren. Bij de aanvang van elke week, bepaalt elke speler welke type vrachtwagen hij gebruikt, door de vrachtwagenmarkering te draaien om te tonen welk type hij kiest.



### HET BORD

Het bord toont een kleine stad met een route bestaande uit dozen. In de stad zijn vijftien gebouwen die elke week afval produceren, terwijl langs de zijanten van het bord zeven recyclingcentra zijn, die elk gespecialiseerd zijn in de verwerking van een specifiek type afval, en de niet-opgehaalde afvalzone. De zeven recyclingcentra zijn elk herkenbaar aan een gekleurde rand.

*Opmerking voor de ouders: er is geen universele regel voor het recyclen van afval. Elke stad en elk land kan verschillende regels hebben. Het doel van de recycle-rally is om aan kinderen het belang van gescheiden afvalinzameling uit te leggen.*

## HOE TE SPELEN

De speelduur is verdeeld in 3 weken, elk bestaande uit 7 dagen. Elke dag komt overeen met één speelronde waarin alle spelers om de beurt spelen. An het einde van elke dag moet de tijdmkering naar het volgende vak geplaatst worden. Aan het einde van de zevende dag begint er een nieuwe week. Het spel eindigt op de zevende dag van de derde week.

Kies een speler om eerst te gaan en speel dan kloksgewijs.

De huidige speler gooit twee of drie dobbelstenen afhankelijk van het type vrachtwagen dat hij koos. De som van de scores vertegenwoordigt de bewegingspunten die beschikbaar zijn voor de speler voor de huidige beurt.

De volgende acties kosten elk één verplaatsingspunt:

- Je vrachtwagen verplaatsen van de ene box naar de andere langs de route
- Een ruimte betreden en verlaten die door de gebouwen wordt ingenomen, maar het betreden en verlaten mag enkel vanuit de vakken met pijlen
- Een 'afval' fiche laden
- Betreden van het gebied waar een recyclingcentrum is gevestigd via de doos met de bar

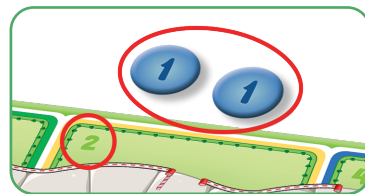
In plaats daarvan de lading van de vrachtwagen lossen kost twee verplaatsingspunten ongeacht het aantal vervoerde afvalfiches.

Tijdens je beurt kan je verplaatsen, laden en lossen zolang je voldoende verplaatsingspunten hebt. Als je geen of een onvoldoende aantal hebt, eindigt je beurt. Een vrachtwagen kan zijn beurt nooit beëindigen in het vak van een route die wordt ingenomen door een andere vrachtwagen, maar hij kan inhalen. In de gebieden met gebouwen is er geen limiet aan het aantal vrachtwagens dat kan worden ondergebracht.

Sommige gebouwen hebben meer dan één toegangspunt. Je kan binnenkomen van de ene en buitengaan van de andere, maar enkel om 'afval' fiches te laden. Daarom kunnen de gebouwen niet als omleggingen worden gebruikt. In sommige gebieden zijn twee gebouwen. In dit geval is het mogelijk om twee 'afval' fiches te laden, nog steeds één bewegingspunt gebruikend voor elk token. Je kan alleen de token laden waarvan de kant met het afval zichtbaar is. De "afval" fiches die geladen zijn worden dan op je vrachtwagenmarkering geplaatst. Afhankelijk van het type vrachtwagen dat je koos, kan je twee of drie 'afval' fiches laden.



Wanneer je het recyclingcentrum bereikt en een of meer 'afval' fiches lost, ontvang je een aantal Adventerra Points gelijk aan de waarde die door het recyclagecentrum als vergoeding wordt aangegeven.



De verkregen punten worden zichtbaar voor elke speler geplaatst. De "afval" fiches geladen op de vrachtwagens kunnen enkel in het juiste recyclingcentrum gelost worden. Elke 'afval' fiche toont de kleur van het recyclingcentrum waar het naartoe moet.

Aan het einde van de laatste beurt op de zevende dag, ga je naar de volgende week en voer de

volgende acties uit:

1. Al de 'afval' fiches die nog steeds op de gebouwen staan, en dus niet opgehaald zijn door de spelers, worden in de niet-opgehaalde afval zone geplaatst (grijze zone)
2. Op elk gebouw wordt een nieuwe "afval"-fiche omgedraaid om de kant te tonen waarop het afval staat afgebeeld
3. De vrachtwagens blijven op de plaats die ze aan het einde van de laatste beurt hebben ingenomen, samen met eventuele lading
4. De tijdmkeringsschijf wordt in vak 1 geplaatst en een nieuwe week kan beginnen met de beurt van de eerste speler
5. Bij de eerste beurt van elke week, kunnen alle spelers beslissen om hun vrachtwagen type te veranderen door de markering om te draaien. Als de vrachtwagen hierdoor meer "afval" fiches heeft dan het maximaal vervoerbare aantal, is de wijziging niet mogelijk

## EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van de derde week, gaan alle niet opgehaalde "afval"-fiches en diegene die nog op de vrachtwagens geladen zijn, in de niet-opgehaalde afvalzone.

De speler met de meeste Adventerra Points wordt uitgeroepen als winnaar tenzij het niet-opgehaalde afvalgebied meer fiches dan toegestaan. In dit geval eindigt het spel met geen winnaar en heeft iedereen verloren. Het maximum aantal toegestane "afval" fiches hangt af van het aantal spelers:

- met 3 spelers: 10 fiches
- met 4 spelers: 7 fiches
- met 5 spelers: 5 fiches

Notitie: je kan naar believen beslissen om het aantal tokens die ertoe leiden dat iedereen verliest te verhogen of te verlagen om het spel gemakkelijker of moeilijker te maken.

## COLLECTIECENTRA:

- Papier en karton
- Organisch afval
- Metaal
- Glas
- Plastic
- Speciaal afval
- Grof afval
- Niet-opgehaald afval zone

Voor educatief advies en aanvullende manieren om het spel te spelen, ga naar [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



## INTRODUKSJON

Spillerne jobber for et selskap som samler urbant avfall. I begynnelsen av hver uke må hver spiller sende lastebilen sin til bygningene og ta avfallet som produseres der til resirkuleringsstretene. Med hver last transportert blir Adventerra Points opptjent som kompensasjon for arbeidet som er gjort. Hvis tjenesten ikke leveres innen fristen, vil avfallet som er igjen havne i det uavhentede avfallsområdet! Spilleren som får høyest poengsum vinner, men vær forsiktig da overdreven uavhentet avfall kan føre til at alle taper!

## SETTE OPP SPILLET

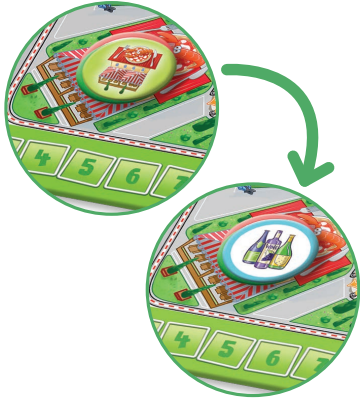
- Åpne brettet og legg det på bordet
- Sett sammen lastebilene
- Hver spiller velger en lastebil og tar lastebilmarkøren som hører til



- Hver spiller holder lastebilmarkøren foran seg

og plasserer lastebilen sin på statuen i midten av brettet

- De 15 bygningene som ligger på spillebrettet er avbildet på baksiden av de 45 "avfalls" brikkene. Plasser tre brikker på tilsvarende bygning, med siden som viser avfallet vendt ned, og kast deretter den første brikken



- Plasser tidsmarkøren i boks 1 på brettet



### VELG DEN LASTEBILEN SOM PASSER BEST

Lastebilmarkørene er trykt på begge sider og representerer to forskjellige typer lastebiler, en som lar deg trille tre terninger og bevege deg raskere, transportere maksimalt to "avfalls" brikker, og den andre typen som beveger seg saktere (bare to terninger), men kan transportere opptil maksimalt tre "avfalls" brikker. I begynnelsen av hver uke bestemmer hver spiller hvilken lastebiltype som skal brukes ved å trille lastebilmarkøren til den valgte typen.



### BRETTET

Brettet viser en liten by med en rute bestående av bokser. Inne i byen er det femten bygninger som produserer avfall hver uke, mens langs sidene på brettet er det syv resirkuleringsentre, hver spesialisert i behandling av en bestemt avfallstype, og det uavhentede avfallsområdet. De syv resirkuleringsentrene identifiseres av en farget grense.

*Merknad for foreldre: Det er ingen universell regel for resirkulering av avfall. Hver by og hvert land kan ha forskjellige regler. Formålet med resirkuleringsrallyet er å forklare barn viktigheten av å kildesortere avfallsinnsamlingen.*

### SLIK SPILLER DU

Spillets tidsramme er delt inn i 3 uker, hver bestående av syv dager. Hver dag tilsvarer en runde med spill der alle spillerne vil spille etter tur. På slutten av hver dag må tidsmarkøren flyttes fremover til neste boks. På slutten av den syvende dagen starter en ny uke. Kampen avsluttes på den syvende dagen i den tredje uken.

Velg hvilken spiller som skal begynne og fortsett deretter med klokken.

Den aktuelle spilleren triller to eller tre terninger avhengig av hvilken lastebiltype som er valgt. Summen av poengsummene representerer bevegelsespoengene som er tilgjengelige for spilleren for gjeldende runde.

Følgende handlinger koster hvert av dem ett bevegelsespunkt:

- Flytte lastebilen fra én boks til den neste langs ruten

- Du går inn i og forlater et rom som er opptatt ved bygningene, men inngangen og utgangen må bare være fra boksene med piler
- Lasting av en "avfalls" brikke
- Gå inn i området der et resirkuleringscenter er plassert gjennom esken med stangen

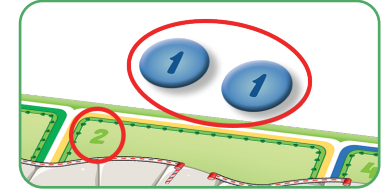
Lossing av lastebilens last koster i stedet to bevegelsespunkter uavhengig av antall avfallsbrikker som transporteres.

I løpet av din gjeldende runde kan du flytte, laste og losse så lenge du har tilstrekkelige bevegelsespunkter til å gjøre det. Hvis du ikke har noen eller ikke nok er runden ferdig. En lastebil kan aldri avslutte sin runde på esken på en rute som er opptatt av en annen lastebil, men den kan overta. I områdene med bygninger i stedet, er det ingen grense for hvor mange lastebiler som kan tas imot.

Noen bygninger har mer enn ett tilgangspunkt. Du kan gå inn fra den ene og avslutte fra den andre, men bare for å laste inn en "avfalls" brikke. Derfor kan ikke bygningene brukes som snarveier. I noen områder er det to bygninger. I dette tilfellet er det mulig å laste inn opptil to "avfalls" brikker, fortsatt ved hjelp av ett bevegelsespunkt for hver brikke. Du kan bare laste brikken med siden som viser avfallet. "avfalls" brikken som er lastet blir deretter plassert på lastebilmarkøren din. Avhengig av hvilken lastebiltype som er valgt, kan du laste inn to eller tre "avfalls" brikker.



losser ett eller flere "avfallsbrikker", mottar du en rekke Adventerra Points som tilsvarer verdien som er angitt av resirkuleringscenteret som kompensasjon.



Poengene som oppnås holdes synlige foran hver spiller. "Avfallsbrikkene" som er lastet på lastebilene, kan bare losses i riktig resirkuleringscenter. Hver "avfallsbrikke" viser fargen på resirkuleringscenteret som avfallet skal gå til.

På slutten av den siste runden av den syvende dagen fortsetter du til neste uke og utfører følgende handlinger:

1. Alle "avfallsbrikkene" som ble igjen på bygningene, og derfor ikke samlet av spillerne, er plassert i det uavhentede avfallsområdet (gråsonen)
2. På hver bygning er det en ny "avfallsbrikke" for å vise siden med avfallet
3. Lastebilene forblir i den posisjonen som er opptatt på slutten av siste runde sammen med hver last
4. Tidsmarkørplaten plasseres i boks 1, og en ny uke kan starte med den første spillerens tur
5. Alle spillerne i første runde, i hver uke, kan bestemme seg for å endre lastebiltype ved å snu markøren. Hvis lastebilen ved å gjøre dette, har flere "avfalls" brikker enn maksimalt antall transporterbare, vil endringen ikke være mulig.

### SLUTTEN AV SPILLET

På slutten av den tredje uken samles alle "avfalls" brikker som ikke er samlet, og de som fortsatt lastes på lastebilene, vil gå i det uavhentede avfallsområdet.

Når du kommer til gjenvinningsstasjonen og

Spillern med flest Adventerra Points vinner med mindre det uavhentede avfallsområdet inneholder flere brikker enn tillatt. I dette tilfellet ender spillet uten vinner og alle har tapt. Maksimalt antall tillatte "avfalls" brikker avhenger av antall spillere:

med 3 spillere: 10 brikker  
med 4 spillere: 7 brikker  
med 5 spillere: 5 brikker

**MERK:** Du kan bestemme deg for når du vil øke eller redusere antall brikker som resulterer i at alle taper for å gjøre spillet enklere eller vanskeligere.

### INNSAMLINGSSENTRER:

- papir og papp
- organisk avfall
- metall
- glass
- plast
- spesial avfall
- uhåndterlig avfall
- uavhentet avfallsområde

For pedagogiske råd og flere måter å spille spillet på, besøk [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### INLEDNING

Spelarna arbeider for et foretak som samlar in avfall från städerna. I början av varje vecka måste varje spelare skicka sin lastbil till de olika byggnaderna för att forsla soporna som produceras där till återvinningscentralerna. För varje last som transporteras tjäna du Adventerra-Points som ersättning för det utförda arbetet. Om tjänsten inte tillhandahålls inom tidsfristen kommer det överblivna avfallet att hamna i området för icke-hämtade sopor! Den spelare som får högst poäng vinner, men var försiktig eftersom för mycket icke-hämtade sopor kan leda till att alla förlorar!

### ATT SÄTTA UPP SPELET

- Öppna spelplanen och lägg den på bordet
- Samla ihop lastbilarna
- Varje spelare väljer en lastbil och tar den tillhörande lastbilsmarkören



- Varje spelare sätter sin lastbilsmarkör framför sig och placerar sin lastbil på statyn i mitten av spelplanen
- De 15 byggnader som finns på spelplanen visas på baksidan av de 45 "sop-polletterna". Placera tre polletter på varje motsvarande byggnad, med den sida nedåt som visar avfallet, och vänd sedan på den första polletten



- Placera tidsmarkören i ruta 1 på spelplanen



### ATT VÄLJA DEN LÄMPLIGASTE LASTBILEN

Lastbilsmarkörerna är märkta på båda sidorna och de representerar två olika typer av lastbilar; en som låter dig kasta tre tärningar och som rör sig snabbare och kan transportera högst två "sop-polletter", och den andra typen som rör sig långsammare (endast två tärningar), men som kan transportera upp till maximalt tre "sop-polletter". I början av varje vecka bestämmer varje spelare vilken typ av lastbil som ska användas och vänder på lastbilsmarkören för att visa den valda typen.



### SPELPLANEN

Spelplanen visar en liten stad med en rutt som består av rutor. I staden finns femton byggnader som producerar sopor varje vecka, medan det längs med spelplanens sidor finns sju återvinningscentraler som var och en är specialiserad för hantering av en viss typ av sopor, samt ett område för icke-hämtade sopor. De sju återvinningscentralerna är alla markerade med en färgad kant.

*Anmärkning för föräldrar: Det finns ingen universell regel för återvinning av sopor. Varje stad och varje land kan ha olika regler. Syftet med återvinningsspelet är att förklara för barnen hur viktigt det är med sopsortering.*

### HUR MAN SPELAR

Spellet är uppdelat i tre veckor som var och en består av sju dagar. Varje dag motsvarar en spelrunda under vilken alla spelare spelar i tur och ordning. I slutet av varje dag måste tidsmarkören flyttas fram till nästa ruta. När den sjunde dagen är över så börjar en ny vecka. Spelet avslutas på den sjunde dagen i den tredje veckan.

Välj vilken spelare som ska börja och fortsatt sedan medsols.

Den aktuella spelaren kastar två eller tre tärningar beroende på vilken lastbilstyp som har valts. Summan av tärningspoängen motsvarar de rörelsepoäng som spelaren har tillgång till under den aktuella turen.

Följande handlingar kostar en rörelsepoäng vardera:

- Flyttning av lastbilen från en ruta till nästa längs med ruten
- In- och utpassage ur ett utrymme som upptas av byggnader, men in- och utpassage får endast ske från rutorna med pilar
- Lastning av en "sop-pollett"
- Inpassering i det område där återvinningscentralen ligger sker genom rutan med bommen

Att lasta av lastbilens last kostar alltid två rörelsepoäng, oavsett hur många "sop-polletter" som transporteras.

Under din tur kan du förflytta dig, lasta på eller lasta av så länge du har tillräckligt med rörelsepoäng för att göra det. Om du inte har några poäng eller inte tillräckligt många så är din tur slut. En lastbil kan aldrig stanna på en ruta som är upptagen av en annan lastbil, men den kan köra om. Men i de områden med byggnader finns det ingen begränsning för hur många lastbilar som får plats på en ruta.

Vissa byggnader har mer än en ingång. Du kan köra in från den ena sidan och ut från den andra, men bara för att ladda en "sop-pollett". Därför kan byggnaderna inte användas som genvägar. I vissa områden finns det två byggnader. I det fallet är det möjligt att ladda upp till två "sop-polletter" och använda en förflyttningspoäng för varje pollett. Du kan bara lasta på en pollett med den sida synlig som visar avfallet. De "sop-polletter" som har lastats på placeras sedan på

din lastbilsmarkör. Beroende på vilken typ av lastbil du väljer kan du lasta på två eller tre "sop-polletter".



När du kommer till återvinningscentralen och lastar av en eller flera "sop-polletter" så får du ett antal Adventerra-Point som motsvarar det värde som återvinningscentralen anger som ersättning.



De erhållna poängen hålls synliga för varje spelare. De "sop-polletter" som lastas på lastbilarna får endast lastas av på rätt återvinningscentral. Varje "sop-pollett" visar färgen på den återvinningscentral som skräpet ska gå till.

I slutet av den sjunde dagens sista tur så går du vidare till nästa vecka och utför följande handlingar:

1. Alla uppvända "sop-polletter" som är kvar på byggnaderna, och som därför inte har samlats in av spelarna, placeras i området för icke insamlade sopor (grått område)
2. På varje byggnad vänds en ny "sop-pollett" upp för att visa den sida som visar soporna
3. Lastbilarna stannar kvar på den plats som de hade i slutet av den senaste turen tillsammans med sin eventuella last
4. Tidsmarkören placeras i ruta 1 och en ny vecka

kan börja med den första spelarens tur

5. Alla spelare kan välja att byta lastbilstyp, inför varje veckas första tur, genom att vända på markören. Om lastbilen härmed får fler "sop-polletter" än det maximala antal som kan transporteras så går bytet inte att genomföra.

### SPELETS SLUT

I slutet av den tredje veckan kommer alla "sop-polletter" som inte har samlats in och de som fortfarande är lastade på lastbilarna att läggas i området för icke insamlade sopor.

Spelaren med flest Adventerra-Points kommer att utropas till vinnare så länge det inte finns fler polletter än vad som är tillåtet i området för icke-hämtade sopor. I detta fall slutar spelet utan vinnare och alla har förlorat. Det maximala antalet tillåtna "sop-polletter" beror på antalet spelare:

Med 3 spelare: 10 polletter

Med 4 spelare: 7 polletter

Med 5 spelare: 5 polletter

OBS: Du kan bestämma om du vill öka eller minska antalet polletter som gör att alla förlorar för att göra spelet lättare eller svårare.

### ÅTERVINNINGSCENTRALER:

- Papper och kartong
- Organiska sopor
- Metall
- Glas
- Plast
- Specialsopor
- Skrymmande sopor
- Område för icke-hämtade sopor

För pedagogiska råd och ytterligare sätt att spela spelet, besök [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### INDLEDNING

Spillerne arbejder for et firma, der indsamler byaffald. I begyndelsen af hver uge skal hver spiller sende deres lastbil til bygningerne og tage det affald, der produceres der, til genbrugspladserne. For hver last, der transporteres optjenes Adventerra Points som betaling for det udførte arbejde. Hvis der ikke leveres inden fristen, vil det resterende affald ende i det uafhentede affaldsområde! Den spiller, der opnår den højeste score, vinder, men pas på for for meget uafhentet affald kan føre til, at alle taber!

### OPSÆTNING AF SPILET

- Åbn brættet og læg det på bordet
- Saml lastbilerne
- Hver spiller vælger en lastbil og tager den tilhørende lastbilmarkør



- Hver spiller holder lastbilmarkøren foran sig og placerer lastbilen på statuen i midten af brættet
- De 15 bygninger, der er placeret på brættet, er afbildet på bagsiden af de 45 "affaldstokens". Placer tre tokens på hver tilsvarende bygning, hvor siden viser affaldet nedad, og vend derefter den første token om



- Placer tidsmarkøren i rubrik 1 på brættet



### VÆLG DEN BEDST EGNED E LASTBIL

Lastbilmarkørerne er trykt på begge sider og repræsenterer to forskellige typer lastbiler, den ene giver dig mulighed for at kaste tre terninger og gå dig hurtigere, transportere maksimalt to "affaldstokens", og den anden type er langsommere (kun to terninger), men kan transportere op til maksimalt tre "affaldstokens". I begyndelsen af hver uge beslutter hver spiller, hvilken lastbiltype der skal bruges til at dreje lastbilmarkøren for visning af den valgte type.



### BRÆTTET

Brættet viser en lille by med en rute bestående af

kasser. Inde i byen er der femten bygninger, der producerer affald hver uge, mens der langs siderne af brættet er syv genbrugspladser, der hver især er specialiseret i behandling af en bestemt affaldstype, og området for uafhentet affald. De syv genbrugspladser er hver især identificeret ved en farvet kant.

*Kommentar til forældre: Der er ingen universel regel for genbrug af affald. Hver by og hvert land kan have forskellige regler. Formålet med genbrugsløbet er at forklare børn vigtigheden af separat affaldshåndtering.*

## SÅDAN SPILLER DU

Spilletidsrammen er opdelt i 3 uger, der hver består af syv dage. Hver dag svarer til en spillerunde, hvor alle spillerne spiller på skift. I slutningen af hver dag skal tidsmarkøren flyttes frem til den næste boks. I slutningen af den syvende dag begynder en ny uge. Spillet slutter den syvende dag i den tredje uge.

Vælg en hvilken som helst spiller, der skal starte, og fortsæt derefter i urets retning.

Den nuværende spiller kaster to eller tre terninger afhængigt af den valgte lastbiltype. Summen af scorerne repræsenterer de bevægelsespoint, der er tilgængelige for spilleren i den aktuelle runde.

Følgende handlinger koster hver et bevægelsespoint:

- Flytning af din lastbil fra den ene kasse til den næste langs ruten
- Gå ind og ud af et område med bygninger, men kun fra kasser med pile
- Læse et "affaldstoken"
- Gå ind i det område, hvor en genbrugsplads er placeret gennem kassen

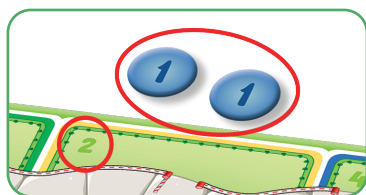
Aflæsning af lastbilens last koster i stedet to bevægelsespoint uanset antallet af transporterede affaldstokens.

Mens det er din tur, kan du flytte, laste og losse, så længe du har tilstrækkelige bevægelsespoint til at gøre det. Hvis du ikke har nogen eller ikke nok, er din tur slut. En lastbil kan ikke stoppe ved kassen for en rute optaget af en anden lastbil, men den kan godt overhale. I områder med bygninger er der i stedet ingen grænse for, hvor mange lastbiler der kan være.

Nogle bygninger har mere end et adgangspunkt. Du kan komme ind fra den ene og afslutte fra den anden, men kun for at læse et "affaldstoken". Derfor kan bygningerne ikke bruges som genvej. I nogle områder er der to bygninger. I det tilfælde er det muligt at læse op til to "affaldstokens", der stadig bruger et bevægelsespoint for hvert token. Du kan kun indlæse token med den side, der viser synligt affald. "Affaldstokens", der læses, placeres derefter på din lastbilmærke. Afhængigt af den valgte lastbiltype kan du læse to eller tre "affaldstokens".



Når du kommer frem til genbrugsstationen og læser et eller flere affaldstokens af, modtager du et antal Adventerra Points svarende til den værdi, som genbrugsstationen har angivet som betaling.



De opnåede point holdes synlige foran hver spiller.

De "affaldstokens", der læses på lastbilerne, kan kun læses af på den rigtige genbrugsstation. Hvert "affaldstoken" viser farven på den genbrugsstation, som affaldet er tiltænkt.

I slutningen af sidste tur på syvende dag fortsætter du til næste uge med følgende handlinger:

1. Alle de "affaldstokens", der er dukket op på bygningerne, og derfor ikke indsamles af spillerne, placeres i området for uafhentet affald (gråzone)
2. På hver bygning vises et nyt "affaldstoken" for at vise den side, der viser affaldet
3. Lastbilerne bliver på deres placering ved afslutningen af sidste tur sammen med eventuel last
4. Tidvisningen er placeret i boks 1, og en ny uge starter med den første spillers tur
5. Alle spillerne kan på første tur hver uge vælge at skifte lastbiltype ved at vende markøren om. Hvis lastbilen derved har flere "affaldstokens" end det maksimale antal til transport, er ændringen ikke mulig.

## AFSLUTNING AF SPILLET

I slutningen af den tredje uge vil alle de "affaldstokens", der ikke indsamles og dem, der fortsat læses på lastbilerne, gå til området med uafhentet affald.

Spilleren med flest Adventerra Points vil blive udråbt som vinder, medmindre området for uafhentet affald indeholder flere tokens end tilladt. I det tilfælde slutter spillet uden vinder, og alle har tabt. Det maksimale antal tilladte "affaldstokens" afhænger af antallet af spillere:

med 3 spillere: 10 tokens  
med 4 spillere: 7 tokens  
med 5 spillere: 5 tokens

BEMÆRK: Du kan selv vælge at øge eller reducere antallet af tokens, der skal til for at tabe, for at gøre spillet nemmere eller sværere.

## AFFALDSPLADS:

- papir og pap
- økologisk affald
- metal
- glas
- plastik
- særligt affald
- stort affald
- område for uafhentet affald

Til uddannelsesformål og variationer af spillet se [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



## WPROWADZENIE

Gracze są pracownikami firmy, która zajmuje się zbieraniem odpadów komunalnych. Na początku tygodnia każdy z graczy musi wysłać ciężarówkę do budynków i zebrać stamtąd śmieci do centrów recyklingu. Każdy przewieziony ładunek oznacza zdobycie punktów Adventerra Points w ramach wynagrodzenia za wykonaną pracę. Jeżeli usługa nie zostanie wykonana w wyznaczonym terminie, pozostawione śmieci trafią do strefy odpadów nieodebranych. Gracz, który uzyska najwyższy wynik, wygrywa, ale trzeba uważać, bo zbyt wielka ilość odpadów nieodebranych może doprowadzić do tego, że wszyscy przegrają!

## ROZPOCZĘCIE GRY

- Otwórz planszę i połóż ją na stole
- Zmontuj ciężarówkę
- Każdy z graczy wybiera ciężarówkę i bierze odpowiadający jej kartonik



- Każdy z graczy trzyma swój kartonik przed sobą,

a swoją ciężarówkę ustawia na figurce na środku planszy

- 15 znajdujących się na planszy do gry budynków przedstawionych jest także na odwrocie 45 żetonów „odpady”. Połóż trzy żetony na odpowiednim budynku, stroną przedstawiającą odpady do dołu, a następnie odwróć pierwszy żeton



- Umieść znacznik czasu w polu 1 na planszy



### WYBIERZ CIĘŻARÓWKĘ, KTÓRA NAJBARDZIEJ CI ODPOWIADA

Kartoniki są zadrukowane po obu stronach i przedstawiają dwa różne typy ciężarówek: jeden, który umożliwi rzucanie trzema kostkami i szybsze przemieszczanie się z maksymalnym ładunkiem dwóch żetonów „odpady”, oraz drugi, który porusza się wolniej (tylko dwie kostki), ale może przewieźć trzy żetony „odpady”. Na początku każdego tygodnia każdy z graczy decyduje, jakiego typu ciężarówki będzie używał, obracając kartonik tak, aby wskazywał wybrany typ.



### PLANSZA

Plansza przedstawia małe miasteczko z trasą podzieloną na pola. W miasteczku znajduje się piętnaście budynków, w których w każdym tygodniu wytwarzane są odpady, natomiast wzdłuż boków planszy umieszczonych jest siedem centrów recyklingu specjalizujących się w przetwarzaniu określonego rodzaju odpadów oraz strefa odpadów nieodebranych. Każde z siedmiu centrów recyklingu oznaczone jest kolorową obwódką.

*Uwaga dla rodziców: nie ma uniwersalnej zasady dotyczącej recyklingu odpadów. W każdym mieście i kraju mogą obowiązywać inne zasady. Celem gry jest wyjaśnienie dzieciom, jak ważna jest selektywna zbiórka odpadów.*

### ZASADY GRY

Czas gry podzielony jest na trzy tygodnie obejmujących po siedem dni. Każdy dzień odpowiada jednej rundzie gry, podczas której wszyscy gracze grają po kolei. Na koniec każdego dnia należy przesunąć wskaźnik czasu na następne pole. Po zakończeniu siódmego dnia rozpoczyna się nowy tydzień. Gra kończy się siódmego dnia trzeciego tygodnia.

Grę rozpoczyna dowolnie wybrany gracz, a następnie kolejka przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz rzuca dwiema lub trzema kostkami w zależności od wybranego typu ciężarówki. Suma wyrzuconych oczek to liczba pól, o jaką gracz przesuwa ciężarówkę w danej kolejce.

Poniższe działania to koszt jednego punktu:

- Przemieszczanie samochodu ciężarowego z jednego pola na drugie na trasie przejazdu
- Wchodzenie do budynków i wychodzenie z nich, przy czym może się to odbywać tylko z pól oznaczonych strzałkami
- Załadowanie żetonu „odpady”
- Wjazd do centrum recyklingu przez pole ze szlabanem

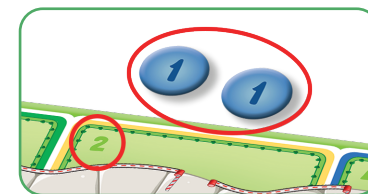


Rozładowanie ciężarówki kosztuje dwa punkty niezależnie od liczby przewożonych żetonów.

W trakcie swojej kolejki gracz może przemieszczać, ładować i rozładowywać ciężarówkę, o ile ma wystarczającą liczbę punktów, aby wykonać te czynności. Jeżeli gracz nie ma żadnych punktów lub ma ich za mało, kończy się jego kolejka. Ciężarówka nie może zakończyć kolejki na polu zajmowanym przez inną ciężarówkę, ale może ją wyprzedzić. Z kolei na obszarach obejmujących budynki nie ma ograniczeń co do liczby samochodów ciężarowych, jakie mogą na nie wjechać.

Niektóre budynki mają więcej niż jeden wjazd. Można wjechać z jednej strony i wyjechać z drugiej, ale tylko po to, by załadować żeton „odpady”. Pola z budynkami nie mogą być więc wykorzystywane jako skrót. W niektórych obszarach znajdują się dwa budynki. W takim przypadku można załadować maksymalnie do dwóch żetonów „odpady”, wykorzystując po jednym punkcie na każdy żeton. Można załadować jedynie żeton z widoczną stroną zawierającą odpady. Załadowane żetony „odpady” należy położyć na kartoniku ciężarówki. W zależności od wybranego typu ciężarówki, można załadować dwa lub trzy żetony „odpady”.

Po dotarciu do centrum recyklingu i rozładowaniu jednego lub kilku żetonów „odpady”, w ramach wynagrodzenia gracz otrzymuje liczbę Adventerra Points równą wartości wskazanej przez centrum recyklingu.



Uzyskane punkty są widoczne przed każdym graczem. Żetony „odpady” załadowane na ciężarówkę można wyładować tylko w odpowiednim centrum recyklingu. Na każdym żetonie „odpady” widać kolor centrum recyklingu, do którego odpady powinny trafić.

Po zakończeniu ostatniej kolejki siódmego dnia gracz przechodzi do następnego tygodnia i wykonuje następujące czynności:

1. Wszystkie żetony „odpady”, które pozostały w budynkach, a więc nie zostały zebrane przez graczy, są umieszczane w strefie odpadów nieodebranych (szare pole)
2. Na polu każdego budynku zostaje odwrócony nowy żeton „odpady”, aby widoczne była strona przedstawiająca odpady
3. Ciężarówki wraz z ładunkiem pozostają na polu zajmowanym na końcu ostatniej kolejki
4. Znacznik czasu zostaje umieszczany w polu 1 i wraz z kolejką pierwszego gracza rozpoczyna się nowy tydzień

5. W pierwszej kolejce każdego tygodnia wszyscy gracze mogą zmienić typ ciężarówki, odwracając odpowiednio kartonik. Jeżeli w tym momencie w ciężarówce jest więcej żetonów „odpady” niż wynosi maksymalna liczba dla danego typu, zmiana nie będzie możliwa.

### KONIEC GRY

Pod koniec trzeciego tygodnia wszystkie nieodebrane żetony „odpady” oraz te, które pozostają na ciężarówkach, trafiają do strefy odpadów nieodebranych.

Wygrywa racz z największą liczbą punktów Adventerra Points, chyba że w strefie odpadów nieodebranych znajduje się więcej żetonów niż jest to dozwolone. W takim przypadku gra kończy się bez zwycięzcy i wszyscy przegrywają. Maksymalna liczba dozwolonych żetonów „odpady” zależy od liczby graczy:

3 graczy: 10 żetonów

4 graczy: 7 żetonów

5 graczy: 5 żetonów

UWAGA: można dowolnie zwiększać lub zmniejszać liczbę żetonów, które powodują, że wszyscy przegrywają, aby ułatwić lub utrudnić grę.

### CENTRA ZBIÓRKI:

- papier i tektura
- odpady organiczne
- metal
- szkło
- tworzywa sztuczne
- odpady specjalne
- odpady wielkogabarytowe
- strefa odpadów nieodebranych

Porady edukacyjne i dodatkowe sposoby gry można znaleźć na stronie

[www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### ÚVOD

Hráči pracují pro společnost na svoz odpadu ve městě. Na začátku každého týdne se musí každý hráč pomocí svého kamionu dostat k budovám, kde se produkují odpady, a poté je odvézt do recyklačních středisek.

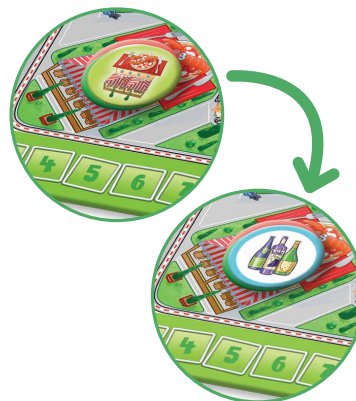
Za každou provedenou přepravu se získávají body Adventerra Points jako odměnu za vykonanou práci. Pokud nebude práce provedena v termínu, zbývající odpad skončí v areálu plýtvání odpadem! Vyhrává ten, kdo získá nejvyšší skóre, ale pozor: nadměrné plýtvání může vést k porážce všech!

### PŘÍPRAVA HRY

- Otevřete hrací desku a položte ji na stůl.
- Sestavte kamiony.
- Každý hráč si zvolí kamion a vezme si příslušnou kartičku kamionu.



- Každý hráč má kartičku kamionu před sebou a svůj kamion položí na sochu uprostřed hrací desky.
- Na rubu 45 žetonů „odpadu” je obrázek 15 budov, které jsou na hracím poli. Položte tři žetony na každou odpovídající budovu tak, aby strana s odpadem byla vespuďa a pak obraťte první žeton.



- Položte časový disk na odpovídající políčko 1 na hrací desce.



### ZVOLTE SI NEJVHODNĚJŠÍ KAMION

Kartičky kamionu jsou vytištěny na obou stranách a zobrazují dva odlišné typy kamionů: jeden vám umožňuje házet tři kostky a rychle se pohybovat a tím přepravit maximálně dva žetony „odpadu”, kdežto druhý se pohybuje pomaleji (jen dvě kostky), ale umožňuje přepravit maximálně tři žetony „odpadu”. Na začátku každého týdne se každý hráč rozhodne, jakou verzi použít, a to tak, že obrátí svoji kartičku kamionu na zvolenou stranu.



### HRAČÍ DESKA

Hrací deska představuje městečko s tratí tvořenou políčky. Uvnitř města je patnáct budov, které každý týden produkují odpad, zatímco na vnějším okraji je sedm recyklačních středisek, z nichž každé se specializuje na třídění určitého typu odpadu, a oblast plýtvání. Sedm recyklačních středisek je označeno barevným okrajem.

*Poznámka pro rodiče: Neexistuje žádné univerzální pravidlo pro recyklaci odpadu. Každá země a každý stát může mít jiná pravidla. Recycle rally vznikla s cílem vysvětlit dětem důležitost tříděného sběru.*

### PRÁVIDLA HRY

Hra je rozdělena na 3 týdny, každý týden má sedm dní. Každý den odpovídá jednomu kolu hry během kterého každý když je na řadě provede jeden tah. Na konci každého dne musíte posunout časový disk o jedno políčko kupředu. Na konci sedmého dne začíná nový týden. Hra končí sedmý den třetího týdne.

Zcela náhodně vyberte hráče, který začne hrát, poté bude hra pokračovat ve směru hodinových ručiček.

Hráč na řadě hodí dvěma nebo třemi kostkami podle typu zvoleného kamionu. Součet skóre představuje přesunové body, které má hráč k dispozici pro probíhající kolo.

Všechny následující akce stojí jeden přesunový bod:

- Přesunovat vlastní kamion z jednoho políčka trati do druhého
- Vstupujte a vystupujte z prostoru obsazeného budovami, ale přístup a výstup musí probíhat pouze z políček se šipkami
- Naložte žeton „odpadu”
- Vstupte do areálu recyklačního střediska přes políčko se zábranou.

Vyložení nákladu kamionu v recyklačním středisku



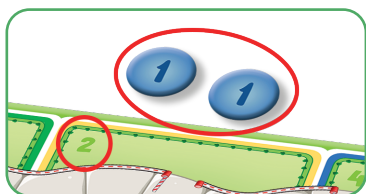
stojí dva body přesunu bez ohledu na množství přepravovaného odpadu.

Během svého tahu se hráč může přesunovat, nakládat a vykládat, pokud k tomu má přesunové body. Pokud je už nemá nebo jich nemá dostatek, jeho tah končí. Kamion nikdy nemůže skončit na políčku trati obsazené jiným kamionem, ale může ho předjet. V areálech s budovami však není počet kamionů nijak omezen.

Některé budovy mají více než jeden přístupový bod. Je naprosto legální vstoupit do jednoho a vystoupit z jiného, ale přístup podléhá nákladu žetonu „odpadu“. Budovy proto nelze používat jako „zkratky“. V některých areálech jsou dvě budovy. V tomto případě je možné naložit až dva žetony „odpadu“, přičemž za každý žeton zaplatíte vždy jeden přesunový bod. Naložit lze pouze žeton obrácený stranou s „odpadem“. Naložené žetony „odpadu“ jsou položeny na kartičku kamionu hráče. Podle zvoleného kamionu bude hráč moci naložit dva nebo tři žetony „odpadu“.



Když hráč dorazí do recyklačního střediska a vyloží jeden nebo více žetonů „odpadu“, získá za odměnu tolik bodů Adventerra Points, kolik je hodnota, kterou uvádí recyklační středisko.



Získané body jsou lícem nahoru před každým hráčem. Žetony „odpadu“ naložené na kamionech lze vyložit pouze ve správném recyklačním středisku. Každý žeton „odpadu“ má barvu recyklačního střediska, do kterého je tento odpad předurčen.

Když skončí poslední kolo sedmého dne v týdnu, přejdete na další týden provedením následujících akcí:

1. Všechny žetony obrácené stranou s obrázkem odpadu a které zůstaly na budovách, které tudíž hráči nesbírali, budou položeny uvnitř areálu plýtvání (areál šedé barvy).
2. Na každé budově se nový žeton „odpadu“ obrátí na stranu s obrázkem odpadu.
3. Kamiony zůstávají na pozici obsazené na konci posledního kola s jakýmkoli nákladem.
4. Časový disk je položen na políčku 1 a nový týden může začít tahem prvního hráče
5. Všichni hráči se v prvním kole každého týdne mohou rozhodnout změnit typ kamionu obrácením kartičky. Pokud se stane, že kamion získá více žetonů „odpadu“, než je maximální přepravitelné množství, změna nebude možná.

### KONEC HRY

Na konci třetího týdne půjdou do areálu plýtvání všechny nevyzvednuté žetony „odpadu“ a všechny žetony „odpadu“, které jsou ještě na kamionech.

Hráč s největším počtem bodů Adventerra Points bude prohlášen za vítěze, pokud v areálu plýtvání nebude více žetonů „odpadu“, než je povoleno. V takovém případě hra skončí porážkou všech. Maximální povolený počet žetonů „odpadu“ závisí na počtu hráčů:

- 3 hráči: 10 žetonů
- 4 hráči: 7 žetonů
- 5 hráčů: 5 žetonů

POZNÁMKA: můžete se rozhodnout zvýšit nebo snížit počet žetonů, které určují kolektivní porážku libovolně, abyste si hru usnadnili nebo ztížili.

### SBĚRNÁ STŘEDISKA:

- papír a lepenka
- organický
- kov
- sklo
- plast
- speciální odpad
- objemný odpad
- areál plýtvání

Pro edukativní účely a další dodatečné způsoby hry navštivte [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



### BEVEZETŐ

A játékosok a város szemétszállító cégénél dolgoznak. Minden hét elején minden játékosnak elmennek a hulladékot felhalmozó épületekhez teherautóval, majd elszállítják a hulladékot az újrahasznosító központokba. Minden egyes végrehajtott szállításért Adventerra Points jár az elvégzett munka jutalmaként. Ha nem teljesíti a szolgáltatást a megadott időn belül, akkor a maradék hulladék a pazarlási területre kerül! Az nyer, aki a legmagasabb pontszámot kapja, de vigyázat: a túlzott pazarlás mindenki vesztéséget okozza!

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Nyissa ki a táblát, és helyezze az asztalra
- Szerelje össze a teherautókat
- Minden játékos válassz egy teherautót, és átveszi a hozzá tartozó adatlapot



- Minden játékos maga elé teszi a teherautó adatlapját, és a teherautóját a tábla közepén

lévő szoborra helyezi

- A 45 „hulladék” zseton hátoldalán a játéktéren lévő 15 épület látható. Tegyen három zsetont minden egyező épületre a hulladék oldallal lefelé, majd fordítsa fel az első zsetont



- Helyezze az időjelző korongot a játéktábla 1. mezőjébe



### A LEGMEGFELELŐBB TEHERAUTÓ KIVÁLASZTÁSA

A teherautó adatlapok mindkét oldalán van írás, és két különböző típusú teherautót mutatnak: az egyikkel három kockát dobhat és gyorsabban haladhat legfeljebb két „hulladék” zsetonnal, a másikkal lassabban halad (csak két kockát dobhat), de akár három „hulladék” zsetont is hordozhat. Minden hét elején minden játékos eldönti, hogy melyik verziót használja úgy, és a teherautó adatlapot a kiválasztott oldalra fordítja.



## A TÁBLA

A tábla egy kis várost jelképez négyzetekből álló ösvényen. A városban hetente tizenöt hulladékot felhalmozó épület van, a külső szélén pedig hét újrahasznosító központ, amelyek egy bizonyos típusú hulladékot kezelnek. Ott van még a piaci terület is. A hét újrahasznosító központot a színes szegélyéről lehet felismerni.

*Megjegyzés a szülőknek: a hulladék újrahasznosítására nincs általános szabály. Minden országban és nemzetnél eltérő szabályok lehetnek érvényesek. A Recycle Rally célja, hogy elmagyarázza a gyerekeknek a szelektív gyűjtés fontosságát.*

## A JÁTÉK MENETE

A játék 3 hétre oszlik, mindegyik hét napból áll. Minden nap egy játékkör alatt zajlik, amely során mindenki egyszer kerül sorra. Minden nap végén egy négyzettel kell előremozgatni az órát. A hetedik nap végén új hét kezdődik. A játék a harmadik hét hetedik napján ér véget.

Véletlenszerűen válassza ki a játékost, aki először dobhat. Ezután a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

A soron lévő játékos két vagy három kockával dob, a választott teherautó típusától függően. A kockán látható pontok összege jelzi, hogy a játékos mennyi mezőt léphet előre abban a körben.

A következő cselekedetek mindegyikéhez egy mozgáspontra van szükség:

- A teherautó egyik térből a másikba mozgatása az útvonal mentén
- Be- és kilépés az épületek területére, de csak a

- nyilakkal ellátott mezőkről léphet be és ki
- Egy „hulladék” zseton berakodása
- A sorompóval ellátott mezőn keresztül lépjen be az újrahasznosító központ területére

A teherautó kirakodása az újrahasznosító központban két mozgási pontba kerül, függetlenül a szállított hulladék mennyiségétől.

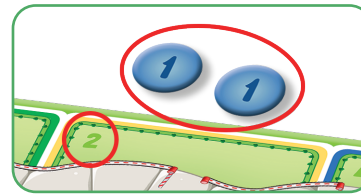
Egy kör során a játékos mozoghat, be-, és kirakodhat és, amíg van rá mozgáspontja. Ha elfogytak a mozgáspontok, vagy nincs elég, akkor a következő játékos jön. Több teherautó soha nem állhat egy mezőn, de megelőzhetik egymást. Az épületek területein tartózkodó teherautók száma nem korlátozott.

Egyes épületek egynél több hozzáférési ponton keresztül is elérhetők. Beléphet az egyikén keresztül és kiléphet a másikon, de csak a megfelelő „hulladék” zsetonnal nyerhet léphet be. Az épületeken tehát nem lehet keresztül menni, hogy lerövidítse az utat. Egyes területeken két épület van. Ebben az esetben legfeljebb két „hulladék” zsetont lehet berakodni, minden zsetont egy mozgáspontért. Csak a hulladék oldalra fordított zsetont lehet berakodni. A berakodott „hulladék” zsetonok a játékos teherautójának az adatlapjára kerülnek. A kiválasztott teherautótól függően minden egyes játékos két vagy három „hulladék” zsetont rakodhat be.



Amikor egy játékos egy újrahasznosító központba ér, és kirakodik egy vagy több „hulladék” zsetont, akkor annyi Adventerra Points jár neki, amennyit

az újrahasznosító központ jelez.



A megszerzett pontokat képpel felfelé kell a játékos elé tenni. A teherautókba rakodott „hulladék” zsetonokat csak a megfelelő újrahasznosító központban lehet kirakodni. Minden „hulladék” zseton annak az újrahasznosító központnak a színét mutatja, amelyben a hulladék megtalálható.

A hét hetedik napjának utolsó kör után a következő cselekedetekkel léphet a következő hétre:

1. A játékosok által össze nem gyűjtött és az épületekben maradt zsetonokat a hulladék oldalra kell fordítani, ezek a piaci területre kerülnek (szürke színű terület)
2. Minden egyes épületben új „hulladék” zsetont fordítanak a hulladék oldalra
3. A teherautók az utolsó körben elfoglalt helyzetben maradnak a mindenkori rakományukkal
4. Az időjelző korong az 1. mezőre kerül, és az első játékos köre nyitja az új hetet
5. Minden játékos a hét első körében úgy dönthet, hogy az adatlap megfordításával megváltoztatja a teherautó típusát. Ha ezzel a teherautón a megengedettnél több „hulladék” zseton lenne, akkor nem lehet megfordítani az adatlapot.

## A JÁTÉK VÉGE

A harmadik hét végén a piaci területre kerül az összes be nem gyűjtött és a teherautókon maradt „hulladék” zseton.

Az nyer, aki a legtöbb Adventerra Points ot kapta, kivéve, ha a piaci területen nincs a megengedettnél több „hulladék” zseton. Ebben

az esetben a játék vége, hogy mindenki vesztes. A megengedett „hulladék” zseton a játékosok számától függ:

3 játékos esetén: 10 zseton

4 játékos esetén: 7 zseton

5 játékos esetén: 5 zseton

MEGJEGYZÉS: tetszés szerint eldönthető, hogy hány zseton jelentse a közös veszteséget, a könnyebb vagy nehezebb játék érdekében.

## ÚJRAHASZNOSÍTÓ KÖZPONTOK:

- papír és karton
- szerves
- fém
- üveg
- műanyag
- különleges hulladék
- nagy méretű hulladék
- piaci terület

Oktatási tanácsokért és további játékmódokért lásd: [www.adventerragames.com](http://www.adventerragames.com)



# RECYCLE RALLY

