16913

Játékos újrahasznosítás - Óceáni küldetés

Előkészületek:

1. Állítsátok össze a 3D hajót és rakjátok a helyére.
2. Minden játékos választ egy „Mentőkorongot” (fából készült), majd a hajó mellé helyezi a megfelelő helyre.
3. Helyezzétek a mentőkorongotok színével azonos színű állatkorongokat a 4-es számú óceáni zónába.
4. Helyezzetek 6 db hulladékot mindegyik állatkorongra. A játék során ezek a hulladékok követik az állat mozgását és csak a játékosok megfelelő lépési alapján távolíthatók el.

Játékmenet:

A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos és a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

A soron következő játékos dob mindkét kockával.

A fehér kocka felel a speciális akciókért, amiket a játékosnak azonnal végre kell hajtania. A kék kocka azt mutatja, hány óceáni zónát haladhatsz előre a mentőkorongoddal. Minden óceáni zónán található egy az annak megfelelő számmal ellátott bója.

Először a fehér kockával kell dobni, ami segítségével a következő speciális akciók hajthatók végre:

- Szél: Válassz egy állatot és mozgasd a hajótól irányából egy óceáni zónával távolabb! Minél messzebb kerül a hajótól, annál nehezebb lesz megszabadítani a műanyag hulladéktól… Ennél az akciónál nem választhatod azokat az állatokat, melyek a 7. óceáni zónában vannak.
- Úszógumi: Válassz egy állatot és mozgasd a hajó felé egy óceáni zónából! Ennél az akciónál nem választhatsz olyan állatot, amely az 1. óceáni zónában tartózkodik. Minél közelebb van egy állat a hajóhoz, annál egyszerűbb lesz megmenteni.
- Hullám: Cseréld meg két, különböző zónában lévő állat tartózkodási helyét! A távolságuk nem számít, akár az első és utolsó zóna között is történhet csere. Ha az összes állat ugyanabban a zónában tartózkodik, válassz ki egyet és mozgasd egy zónával messzebb a hajótól.

Mentési folyamat:

Miután végrehajtottad a speciális akciódat, mozgasd a mentőkorongodat a dobott számnak megfelelő zónával arrébb.

Minden játékos célja, hogy megszabadítsa az állatát a műanyag hulladéktól, ami az életét fenyegeti.

Mikor a mentőkorong és az állat azonos zónában van, megszabadíthatod egy darab hulladéktól. Miután levetted az állatkorongról a műanyag szemetet ábrázoló elemet helyezd a saját mentőkorongodra. Ezután vidd a hajóhoz a szemetet. Ha eléred, leveheted korongodról a műanyagot és behelyezheted a hajó azon gyűjtőrekeszébe, ami a színeddel azonos. Ebben az időszakban csak a hullámkockával dobj!

Amint letetted a szemeted újra dobhatsz mindkettő kockával és folytatódhat a mentőakció.

Abban az esetben, ha többet dobsz a hullámkockával, mint amire szükséged lenne a hajó eléréséhez, vagy az állat megmentéséhez a fennmaradó lépéseid nem érvényesek.

Ha pontos dobással jutsz az állatod mellé, újra dobhatsz. A hajó pontos elérésekor nincs ilyen lehetőség.

Akkor, ha a mentőkorongod egy olyan mezőre kerül, ahol az állatkorong már eredetileg is ott állt (ez az eset a speciális akciók során következhet be), helyezz át egy műanyagelemet a mentőkorongodra és újra a te köröd következik.

A játék vége:

Az a játékos nyer, aki először szabadítja meg állatát a veszélyes műanyag hulladéktól és viszi a szemetet a hajóba.

Játékliget
Együtt lenni érték