

16914

Játékos újrahasznosítás – Kukásautóverseny

A játéktábla testreszabása:

1. Helyezd a fém hulladékot ábrázoló matricát az üveg vagy a műanyag hulladékgyűjtő jelzés mellé, attól függően, hogy lakóhelyeden melyikkel gyűjtik egybe. Abban az esetben, ha a fémhulladékra külön gyűjtőhely van, a matrica a műanyaggyűjtő mellé kerül és a nyilakat ábrázoló matricát az út megfelelő részére ragasztva új bejáratot teremthetsz neki.



2. Tudod milyen színűek a szelektív kukák?

Keresd meg a megfelelő színű kukát és párosíts össze a különböző szelektív hulladékokkal.



Előkészületek:

A Kukásautóverseny 3 hétig tart, minden esetben, amikor sorra kerül egy játékos 1 napot teljesít.

1. Dobjatok a kockával, hogy kiválasszátok a kezdőjátékost!
2. Minden játékos választ egy kukásautót és a tábla közepén látható szobor mellé helyezi.

Minden játékhét kezdetén a következő lépéseket kell megtenni:

1. Helyezzétek a zöld jelölőkorongot az 1-est ábrázoló négyzetre a játéktábla bal alsó sarkában látható számsorra.
2. Helyezzétek a 15 helyjelölő kártyát a táblára.
3. Keressétek meg a kivágott jelölőket, amik megjelennek az adott hétre kapott kártyákon és helyezzétek a jelölőket azokra az épületekre, amik rajta láthatóak.
4. Ha minden játékos végzett a folyamattal, minden épületen egyetlen jelölő lesz látható.

Játékmenet:

1. A kezdőjátékos dob a kockákkal és a dobott számnak megfelelően lép az általa kiválasztott épület, vagy ha már szállít szemetet a megfelelő hulladékgyűjtő irányába.
 - A mozgás során az épületek is játékmezőnek számítanak, és keresztül lehet haladni rajtuk, de csak a bejáratot, kijáratot mutató nyilakat használva.
 - Egy mezőnek számít minden olyan játékmező, amin több épület található.
 - Egy mezőn csak egy kukásautó állhat. A játékosok nem léphetnek ugyanarra a mezőre.
 - Ha egy másik kukásautó elállja az utad, amerre menni szeretnél nem lépheted át. Választhatsz, hogy befejezed a köröd azon a mezőn, ameddig haladni tudsz, vagy másik útvonalat keresel.
2. Hogy felvegyél egy tárgyat a jelölőt az épületről elmozgatva a kukásautóra kell helyezni. Egy autó maximum kettő jelölőt hordozhat magával egyszerre.
3. Ha le szeretnéd tenni a felvett jelölőt el kell menned a megfelelő újrahasznosító helyhez. Írd le a pontjaidat, amik a jelölőn találhatók.
4. Ha minden pontot teljesítettél véget ér a köröd. A következő játékoson a sor.
5. Ha minden játékos teljesítette a körét az utolsó játékos a zöld jelölőkorongot az alsó sarokban a következő számra mozdítja.
 - 5 játékos esetén, a munkahét pénteken ér véget (5-ös szám), 4 játékos esetén, szombaton (6-os szám), 3 játékos esetén pedig vasárnap (7-es szám)
 - A hét végén az épületeken maradt jelölőket tegyétek a szeméttégetőbe. Az első és második hét végén a kukásautókon lévő jelölők megmaradnak, de a harmadik hét befejeztével ezek is a szeméttégetőbe kerülnek.
 - Az új hét kezdetén gyűjtsük be a megmaradt helyjelölő kártyákat az épületekről és ismételjük meg az első hét folyamatait.

A játék vége:

A 3. hét végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a nyertes.

Megjegyzés: Ha a játék végén több mint 24 jelölő marad a szeméttégetőben mindenki veszít.

Haladó játéklehetőségek:

Speciális kukásautók: A második hét kezdetén a játékosok dönthetnek úgy, hogy egy különleges autót vásárolnak 5 pontért.

- A gyorsabb kukásautóval rendelkező játékos 3 kockával dobhat a 2 helyett a saját körében.
- A nagyobb kukásautóra 3 jelölő is ráfér egyszerre.

Megjegyzés: Ha úgy döntesz lecseréled a kukásautód, a játéktáblán található figurádat is le kell cserélned.

A 3. hét kezdetén megint vásárolhatsz másik egy másik típusú kukásautót, ugyanúgy 5 pontért.

Jelölők: Ahhoz, hogy felvehess vagy letehess egy jelölőt figyelned kell a rajta lévő számot és a színét. Csak abban a lépésszámban veheted vagy teheted le a kívánt jelölőt, ami azon áll.

Például.: 6-ost dobsz a kockával és egy mezőt lépsz, hogy belépj egy épület mezőre, amin található egy jelölő. Ebben az esetben kapsz további 5 pontot. Ha a jelölőn 2-es szám látható (Vol.2), akkor további két lépésed van a körben.

