

Play for the Planet: Board games as instruments to teach Sustainability (P4P)

European Plastic's Race

Project Code: 2022-1-ES01-KA220-SCH-000085070



REGLAMENTO

A crazy race for plastic recycling

MANUEL CARABIAS
MARK MUÑOZ
ANDRÉS SALDEÑO

Play for the Planet: Board games as instruments to teach Sustainability (P4P)



Autores:

MANUEL CARABIAS
MARCO A. MUÑOZ
ANDRÉS SALDEÑO

Diseño y Maquetación:

MARCO A. MUÑOZ
ANDRÉS SALDEÑO

Código del proyecto: 2022-1-ES01-KA220-SCH-000085070

PARTNERS EUROPEOS

ASOCIACION DESES 3



DAFO GESTIÓN ESTRATÉGICA



DAMASISTEM

DAMASISTEM

GENISTA RESEARCH FOUNDATION



ESPERINO GYMNASIO



AHMET KABAKLI ILKOLULU



INTRODUCCIÓN



De 2-5 jugadores



A partir de 8 años



25 / 45 minutos



Los Ayuntamientos de las principales ciudades europeas organizan el concurso **"European Plastic's Race"**, donde empresas privadas de reciclaje de plásticos se presentan con el objetivo de obtener el reconocimiento de la ciudad y lograr ser contratadas para la realización de ese trabajo en todo el país. Eres el gerente de una de estas compañías. ¿Serás capaz de ser el primero en recoger el mayor número de plásticos evitando los problemas de tráfico diarios de la ciudad?

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es conseguir puntos de reciclaje. Para ello deberás recoger el plástico de los contenedores distribuidos a lo largo de toda la ciudad antes que nadie. También podrás optar a vender los plásticos de los contenedores conseguidos en la Planta de Reciclaje y conseguir otra forma de puntuar. ¿Qué será lo más rentable para tu empresa? Parece fácil, ¿verdad? Pero no siempre podrás ir por el camino más corto y tendrás que sortear obras, sentidos únicos o detenerte con pinchazos inesperados. Trata de buscar la mejor ruta gestionando el uso de tus cartas o de sus poderes, mientras intentas evitar las dificultades que la propia ciudad o tus rivales ponen ante ti.



Icono de puntos de reciclaje. El símbolo # indica el número de puntos de reciclaje conseguidos



Ejemplo: 4 puntos de reciclaje

COMPONENTES



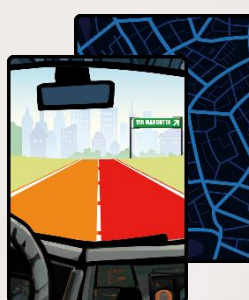
25 Cartas
de Contenedores
numerados del 1 al 5



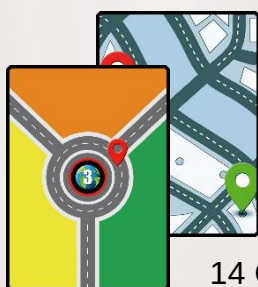
1 Cartas de
Bonus



5 Cartas de Planta
de Reciclaje



59 Cartas de calle



14 Cartas de ruta.



5 Cilindros de madera
(camiones)



1 dado de
recompensas
CON cartas
de ruta



1 dado de
recompensas
SIN cartas de
ruta



4 dados de colores



Contadores de
puntos de reciclaje



Tokens: 2 de obras,
2 de sentido único y
5 de policía



4 Tableros de doble cara con 8 mapas de
ciudades europeas



Token de jugador inicial

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 – Elige uno de los 8 tableros (mapas) de ciudades europeas disponibles y colócalo en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Cada uno de ellos trata de aportar cosas diferentes explicados al final de este manual. Según el número de contenedores pueden ser:

- Dos Ciudades con 3 contenedores: París y Victoria. Estos mapas son aconsejables para iniciarse en el juego o jugar partidas cortas (20-25 min.). Estos tableros destacan por su sencillez al **no tener Planta de Reciclaje**, ideal para jugar con niños de entre 8-10 años. Se puede aumentar aún más la sencillez si se decide **no** jugar con cartas de ruta.
- Cuatro Ciudades con 4 contenedores: Atenas, Berlín, Madrid y Roma. Estos tableros contienen la Planta de Reciclaje y las cartas de ruta. Las cartas de ruta aportan mayores opciones al juego y un poco más de complejidad. Las partidas duran unos 35 minutos. Se aconseja para niños de más de 10 años.
- Dos Ciudades con 5 contenedores: Londres y Ankara. Tienen la misma dificultad que las ciudades con 4 contenedores, pero exigen más tiempo de juego (unos 45 minutos). Aconsejables para jugar con niños de más de 10 años.

2 – Baraja todo el mazo de cartas de calle y entrega X cartas a cada jugador en función del número de jugadores (ver tabla inferior). Deja el resto del mazo boca abajo junto al tablero. El jugador inicial será él que haya visto más recientemente un camión de basura recogiendo contenedores. La partida se desarrollará en sentido horario, por turnos, empezando por el jugador inicial y acabando con el último jugador.

Nº jugadores	Nº cartas Jugador 1	Nº cartas Jugador 2	Nº cartas Jugador 3	Nº cartas Jugador 4	Nº cartas Jugador 5
2	4	5			
3	4	5	6		
4	4	5	5	6	
5	4	5	5	5	6

3 – Selecciona un token de color (camión) de entre los disponibles; esta será tu ficha para moverte por el mapa. Colócalo en el semáforo (punto de partida) del mapa elegido. Si has cogido un tablero con varios semáforos, puedes ver primero tus cartas para elegir en qué semáforo empezarás. La combinación de los colores de tus cartas te permitirá desplazarte por el tablero, así que elige bien tu punto de salida. Esto se explicará más adelante, no te preocupes por ahora.

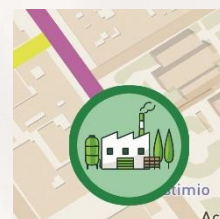


Punto de salida

4 – Coloca las cartas de contenedor junto al tablero. Pon tantos contenedores diferentes como tenga el plano. El número de cartas de cada contenedor debe de coincidir con el número de jugadores en la partida. Deja junto a estas cartas de contenedor, la carta de Bonus. *Ejemplo: En una partida a 3 jugadores, en un plano con los contenedores del 1 al 4, colocaremos 3 cartas del contenedor 1; 3 cartas del contenedor 2; 3 cartas del contenedor 3 y 3 cartas del contenedor 4.*

5 – Si el tablero **tiene** Planta de Reciclaje, baraja las 5 cartas de Planta de Reciclaje y saca una de ellas. Déjala junto al tablero y devuelve el resto a la caja. La carta elegida determinará el funcionamiento de la Planta de Reciclaje durante toda la partida. Coloca sobre la carta tantos puntos de reciclaje de 1 punto como contenedores compre la planta a modo de recordatorio. El funcionamiento de la planta se explicará más adelante.

* Si juegas con un tablero sin Planta de Reciclaje, deja estas cartas en la caja. No jugarás con ellas en esta partida.



Planta de Reciclaje en el Plano

6 – Si vas a jugar con las cartas de ruta (mini objetivos que añaden más opciones al juego, colócalas a un lado del tablero (**no hace falta que coloques estas cartas si quieres una partida sencilla**)).

7 – Deja junto al tablero, al alcance de todos los jugadores, los dados, los tokens de puntos de reciclaje (valores 1, 5, 10) y los tokens restantes (obras, sentido único y policía).

8 – El jugador inicial coge el token de inicio de turno y comienza con sus acciones. Cuando su turno finalice se continuará con el jugador de la izquierda (sentido horario).

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



4



Carta de Bonus



2



Jugador 1

2



Jugador 2



5

Planta de Reciclaje

2



Zona de descarte
cartas de calle

6



Zona de descarte
cartas de ruta



Jugador 4

Jugador 3

2



2



8

Ejemplo de una partida a 4 jugadores con un tablero con 4 contenedores que incluye planta de reciclaje

¿EN QUÉ CONSISTE EUROPE PLASTIC'S RACE?

JUGAR CARTAS DE CALLE

Juega tus cartas de calle a tu favor o contra tus rivales (efecto pinchazo) tratando de acercarte o llegar a los contenedores o a la Planta de Reciclaje.

RECORRE LA CIUDAD

Conduce a través de la ciudad para acceder a los contenedores y lograr puntos de reciclaje y/o cartas de ruta (mini objetivos) pasando por los distintos tramos (calles de colores). También tienes la opción de llevar los plásticos recogidos a la Planta de Reciclaje y venderlos. Además, hay diversos puntos de la ciudad que te otorgan beneficios (círculos blancos); Quizás sea buena idea pasar por ellos de camino a los contenedores o la Planta de Reciclaje y obtener estas recompensas.

TERMINAR LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador ha recolectado todos los contenedores de la ciudad o se ha pasado un determinado número de veces por la planta de reciclaje. Se jugará en ambos supuestos una ronda más y se contabilizarán los puntos de reciclaje para determinar el ganador.

CÓMO JUGAR

JUGAR CARTAS DE CALLE

Estas cartas son la base del juego. Por lo general, tendrás que jugar cartas combinando los colores de las mismas para que coincida con los colores de la ruta que quieres hacer en el plano. Como buenos conductores, tenemos que conocer algunas reglas de Educación Vial, como la línea discontinua y la línea continua. En principio, las líneas discontinuas permiten elegir entre los colores representados siempre y cuando estén conectados directamente en el plano. Sin embargo, la línea continua SOLO permitirá elegir uno de los colores mostrados. Las cartas con línea discontinua que solo muestran un color, mostrarán también un efecto en el GPS de nuestro camión. Los nombres de las calles aportan contenido temático y no tienen ninguna función en el juego.

Tienes 4 tipos de cartas de calle:



Cartas de un color y un efecto. Juega el color de la carta o el efecto de la misma, pero no podrás jugar ambos (los efectos se explicarán más adelante).



Cartas de dos colores conectados (línea discontinua). Podrás usarla si en el plano los dos colores de la carta están conectados directamente sin ningún otro color entre ellos (la Planta de Reciclaje, los contenedores, y las recompensas impresas no interrumpen la conexión entre los colores). Ambos colores se pueden usar de manera independientemente al orden dibujado en el plano.



Cartas de dos colores (doble línea continua). Debes de elegir uno de los dos colores, pero no puedes elegir los dos.



Cartas comodín. Puedes usarla sustituyendo a cualquier color que necesites (solamente un color). **IMPORTANTE:** *puedes gastar 2 cartas de calle cualquiera para convertirlas en una carta comodín. Esto impide el posible bloqueo que se podría dar en tu turno por no tener los colores necesarios para moverte por el mapa.*

En tu turno, puedes usar todas las cartas que quieras de tu mano para avanzar por el plano haciendo coincidir los colores de tus cartas con el desplazamiento de tu camión en el mapa. Cada carta solo te hace avanzar un tramo de su color o más tramos si todos ellos son del mismo color y están conectados entre sí (Ejemplo: 2 tramos azules separados por un contenedor pueden jugarse con una sola carta de color azul).

Ejemplo 1: eres el jugador azul. Tienes 5 cartas y te encuentras en el contenedor 4 (punto A).



Utilizas esta carta para desplazarte desde **A** hasta **B**. Pasas por una zona de recompensa (círculo blanco) sin detenerte.



Utilizas esta para desplazarte desde **B** a **C**. Aunque son dos tramos diferentes, son del mismo color (verde). Además, pasas por una zona en la que podrás obtener un token de Sentido Único.



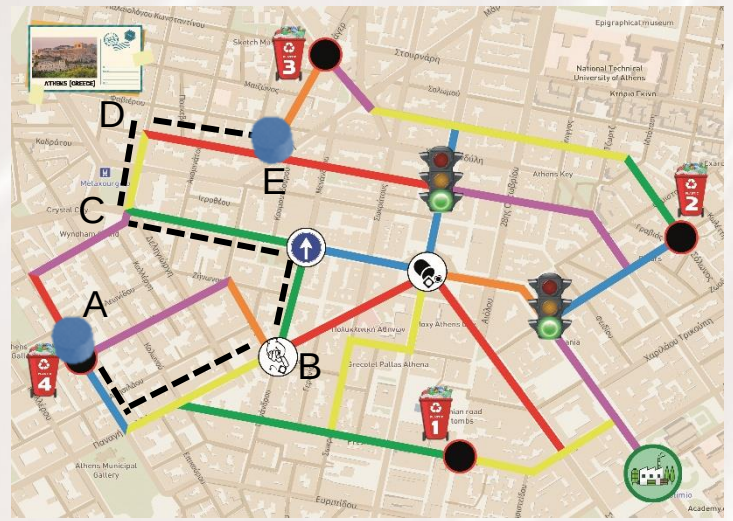
Utilizas esta carta «comodín» para elegir el color amarillo y desplazarte desde **C** hasta **D**.



Utilizas esta carta para elegir el color rojo y desplazarte desde **D** hasta **E**. En el próximo turno podrás llegar al contenedor 3 si consigues utilizar tus cartas para cubrir ese tramo naranja.



Esta carta no te vale para llegar al contenedor 3 en este turno. Decides quedártela para aplicar el efecto pinchazo sobre un rival que está a punto de llegar a un contenedor.



Fin de turno: una vez que hayas jugado todas las cartas que quieras de tu mano (puedes guardarte alguna para turnos posteriores), puedes descartar las que no quieras y robar de nuevo hasta tener una mano total de 5 cartas (da igual con cuántas cartas comenzaste el juego). Termina tu turno y continua con el siguiente jugador de tu izquierda. Te recomendamos aprovechar el turno de otros jugadores para pensar en tu siguiente jugada. **IMPORTANTE:** *la mano de cartas se repone SIEMPRE al final del turno, nunca durante el turno al jugar una o más cartas.*

EFECTOS DE LAS CARTAS DE CALLE

Las cartas de calle de un solo color tienen muchos efectos que te ayudarán; El “pinchazo” podrás utilizarlo para perjudicar a tus rivales. Recuerda que si utilizas el efecto NO podrás utilizar el color de la carta. Son de un solo uso y, aunque son varios, son muy intuitivos (en la segunda partida ya los tendrás controlados); de todas formas, tienes un resumen de todos los efectos al final del manual.



Lanza 2 dados de colores y colócalos en el tablero. Coloca cada uno de ellos sobre cualquier tramo del mapa sin dados, lo que provocará que, desde ese momento, ese tramo cambie al color de la cara del dado resultante de la tirada. Esto te ayudara a utilizar tus cartas de calle o lograr más fácilmente tus cartas de ruta (mini objetivos). Si todos los dados están sobre el tablero cuando uses este efecto, selecciona 2 de ellos, lánzalos y colócalos en los tramos que consideres.



Cambiar la cara de uno de los dados de color que ya esté colocado en el tablero. Este efecto no permite lanzar dados.



Roba una carta al azar de la mano de un rival. No puedes robar a ningún rival que tenga 4 cartas o menos en la mano (ha de tener un mínimo de 5 cartas).



Pregunta a un rival si tiene una carta de un color o efecto determinado (el color puede aparecer solo o combinado); si la tiene en su mano tiene la obligación de dártela.



Intercambia una de tus cartas por otra de un rival. Cada uno elige la que esté dispuesto a intercambiar. ¿Tienes alguna carta que no te interesa? Ahora es el momento de intercambiarla por otra. ¡Quizás tengas suerte y recibas una que te venga bien!



+2 cartas en la mano. Amplia tu mano con dos cartas más en ese momento. Puedes seguir usando cartas durante tu turno, pero al final del mismo, cuando robes, tendrás que tener un máximo de 5 cartas en la mano.



+3 cartas en la mano. Amplia tu mano con tres cartas más en ese momento. Puedes seguir usando cartas durante tu turno, pero al final del mismo, cuando robes, tendrás que tener un máximo de 5 cartas en la mano.



Obras: coloca un token de obras en uno de los tramos del tablero. Si ya están los 2 en el mapa, quita uno de ellos y colócalo en el tramo quieras. Nadie puede pasar por esa zona. *IMPORTANTE: no puedes poner Obras para bloquear la única salida de un jugador y por tanto que se impida su movimiento. Puedes hacerle dar un rodeo o fastidiarle, pero siempre tiene que tener una salida disponible (aunque no sea la que a él le convenga).*



Sentido Único: coloca este token en el tramo que quieras. Solo se podrá pasar por ese tramo en el sentido que marque la flecha. Si ya están los 2 en el mapa, quita uno de ellos y colócalo en el tramo que desees. *IMPORTANTE: al igual que con las obras, no puedes poner un Sentido Único para bloquear la única salida de un jugador y por tanto que se impida su movimiento.*



Atajo: puedes saltarte el color de un tramo (o varios si están conectados por el mismo color). Puedes incluso evitar las Obras y el Sentido Único si decides que ese es el tramo que quieres saltar.



Policía: puedes quitar del tablero un token de Sentido Único o puedes saltarte las Obras y el Sentido único de un tramo. Con el uso de este efecto se descarta la carta, **no se coge** un token de policía.



Pinchazo: impide que un rival llegue a un contenedor en ese turno, aunque esté jugando y disponga de las cartas necesarias para llegar. El pinchazo le hará gastarse todas las cartas (incluso la del último tramo), pero tendrá que volver justo al tramo anterior al contenedor. Puedes jugarla en cualquier momento de tu turno o en el de los demás, colocándosela en la zona de juego del rival. El rival descartará la carta de pinchazo una vez que finalice su turno. *IMPORTANTE: esta carta es la única que se puede jugar en tu turno o en el de los demás; usada fuera de tu turno hará que puedas empezar la ronda con menos de 5 cartas si has decidido lanzar uno o varios pinchazos contra los demás, puesto que la mano se repone siempre al final del turno.*

RECORRE LA CIUDAD

Recorre la ciudad para:

- PARAR EN LOS CONTENEDORES A RECOGER PLÁSTICO
- PARAR EN LA PLANTA DE RECICLAJE PARA ENTREGAR EL PLÁSTICO RECOGIDO
- PASAR POR PUNTOS DEL MAPA QUE TE OTORGAN BENEFICIOS.

PARAR EN LOS CONTENEDORES A RECOGER PLÁSTICO

Cuando llegas a un contenedor **para recoger plástico** ESTÁS OBLIGADO A DETENERTE. No podrás avanzar más durante ese turno aunque tengas cartas para ello.

IMPORTANTE: puedes pasar por un contenedor sin detenerte en él si no tienes intención de recoger plástico allí (por ejemplo cuando ya dispongas de ese contenedor o porque te interese continuar la ruta hacia la Planta de Reciclaje, un beneficio del tablero u otro contenedor).

RECOGER PLÁSTICO: cuando llegues a un contenedor sigue los siguientes pasos:

1. Recoge la carta correspondiente a ese contenedor (**no puedes tener una carta repetida del mismo contenedor**). Cada carta de contenedor te otorgará 2 puntos de reciclaje si la conservas al final de la partida.
2. ¿Cuánto plástico hay en ese contenedor? Tendrás que lanzar un dado:
 - 2a. Si estás jugando sin las cartas de ruta, lanza el dado de reciclaje y observa los puntos obtenidos (0, 1, 2, 3). Coge tantos contadores de puntos de reciclaje como los obtenidos la cara del dado mostrada y llévalos hasta tu zona de juego. Estos puntos serán tuyos hasta el final de la partida.
 - 2b. Si por el contrario estás jugando con las cartas de ruta (mini objetivos), lanza el dado que tiene caras con el símbolo de la ruta y con puntos de reciclaje. Coge tantos puntos de reciclaje y cartas de ruta como los conseguidos en la tirada.

Ejemplo 2a: hemos elegido jugar sin las cartas de ruta. Nos hemos detenido en el contenedor 1. Cogemos la carta de contenedor 1 correspondiente y lanzamos el dado de reciclaje. Sale un "2", con lo que cogemos inmediatamente dos puntos de reciclaje.



Ejemplo 2b: hemos elegido jugar con las cartas de ruta. Nos hemos detenido en el contenedor 1. Cogemos la carta de contenedor 1 correspondiente y lanzamos el dado de ruta/reciclaje. El resultado son 2 puntos de reciclaje y una carta de ruta, los cuales cogemos inmediatamente.



5. Si es tu último contenedor y eres el primero en tener en tu zona de juego todos los **contenedores del plano**, toma la carta de Bonus. Cuando esto ocurra, acaba la ronda en curso y todos los jugadores dispondréis de una última ronda más para terminar la partida. Esta carta de bonus te dará 3 puntos al final de la partida por ser el más rápido.

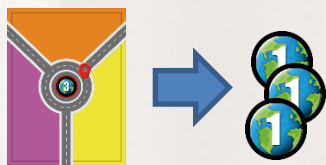


LAS CARTAS DE RUTA (mini objetivos). OPCIONAL

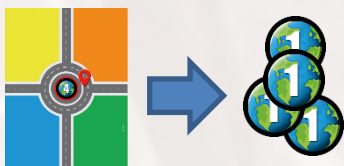
Como ya te hemos adelantado a lo largo de este manual, tendrás que elegir si juegas con estas cartas o no desde el inicio de la partida (aportan más opciones al juego y por tanto más complejidad). Si decides jugar con esta modalidad, solo podrás tener un máximo de 3 cartas de ruta en tu zona de juego colocadas boca abajo ocultas al resto de jugadores (si tienes que robar más, tendrás que descartar alguna de las anteriores). Cuando consigas completar una carta de ruta, dale la vuelta a la misma y coge tantos puntos de reciclaje como los marcados en dicha carta. Devuelve la carta al mazo de descartes de ruta boca arriba.

Estas cartas te dan puntos extra de reciclaje al pasar EN UN MISMO TURNO por determinados tramos de colores (señalados en la carta). Tienes cartas de 3 y de 4 tramos. Los tramos han de estar **conectados entre sí sin importar el orden de los mismos**. Recuerda que si un tramo tiene un dado encima, el color del tramo será el marcado con el color del dado y es el que ha de coincidir con tu carta.

Ejemplo 3: eres el jugador azul y te encuentras en el contenedor 1. Tienes la carta de ruta con los colores morado, naranja y amarillo. Si tienes cartas de calle para ir desde A hasta B, habrás completado esta ruta y conseguirás el mini objetivo de esa carta.

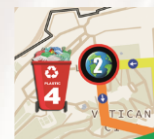


Ejemplo 4: eres el jugador verde y te encuentras en el punto C. Tienes la carta de ruta con los colores azul, amarillo, naranja y verde. Si tienes cartas de calle para ir desde C al contenedor 3 (teniendo en cuenta que el tramo rojo ahora es azul por el dado), habrás completado esta ruta y por tanto conseguirás el mini objetivo.



Importante: no tienes por qué detenerte al final de tu ruta o empezar una ruta desde uno de los colores presentes en la carta de ruta. Si tu trazado contiene esos colores conectados entre sí en cualquier orden, habrás conseguido la carta de ruta y podrás canjearla por los puntos de reciclaje correspondientes.

NOTA: en algunos contenedores, por las características especiales del mapa, pueden acompañarse de puntos extra de reciclaje al pararte en ellos.



PARAR EN LA PLANTA DE RECICLAJE PARA ENTREGAR EL PLÁSTICO RECOGIDO

Durante la preparación de la partida, si el plano contiene la Planta de Reciclaje, tendrás que jugar con esta modalidad. Saca una carta de Planta de Reciclaje y déjala al lado del tablero. Esta carta te dirá las características de esa localización para toda la partida (se muestra a continuación la anatomía de estas cartas).



Si quieres acceder a la Planta de Reciclaje, TIENES QUE TENER EN CUENTA LO SIGUIENTE:

- Si deseas vender contenedores, debes detenerte en la Planta de Reciclaje. No podrás continuar tu desplazamiento y no te moverás más durante ese turno, aunque tuvieras cartas para hacerlo.
- Puedes vender todos los contenedores que quieras de una sola vez; recuerda que no puedes tener al mismo tiempo dos contenedores con la misma numeración (ejemplo: no puedes tener 2 contenedores1).
- Devuelve la carta de contenedor vendido al mazo de cartas de contenedor correspondiente. Podrás detenerte en ese contenedor en futuros turnos de la manera normal, puesto que ya no está en tu poder.
- Coge los puntos correspondientes de reciclaje (marcados en la carta para cada contenedor vendido).

Ejemplo 5: en el caso de la carta superior izquierda te daría 3 puntos por cada contenedor que lleves que no sea ni el 1 ni el 2. Supongamos que llevas el 3 y el 5, lo que te otorgaría un total de 6 puntos (3 por cada contenedor) y la Planta de Reciclaje solo podría comprar otros 4 contenedores más (puede comprar 6 y acaba de comprar 2, con lo que le quedarían por comprar 4 como máximo). Recomendación: puedes marcar con puntos de reciclaje extra el total de las compras que acepta la fábrica y de este modo saber cuántas se van vendiendo (en el ejemplo anterior, colocas 6 tokens de inicio y al comprar 2, dejas 4 y así sucesivamente).

- **Cada vez que alguien venda contenedores en la Planta, quita del tablero todos los dados y tokens** que hubiera sobre él (obras, sentido único). Esto puede ayudarte a conseguir quitar algunos tokens o dados molestos para ti.
- Cuando **se venda el último contenedor** en la Planta de Reciclaje, termina la ronda en curso. Todos los jugadores dispondrás de una **última ronda** antes de que finalice la partida

NOTA: vender contenedores es una buena forma de ganar puntos de reciclaje y limpiar el tablero de tokens y dados molestos; pero la Planta casi siempre se interesa por los contenedores más alejados, con lo que debes valorar si te interesa o no esta estrategia.

PASAR POR PUNTOS DEL MAPA QUE TE OTORGAN BENEFICIOS

Los contenedores suelen encontrarse en el perímetro del plano; sin embargo, puede ser buena idea que pases por el centro de la ciudad para acceder a diversos puntos que te otorgan beneficios (círculos con fondo blanco). Estas recompensas las consigues pasando por esos puntos **desde el mismo momento en que llegas a los mismos; no es necesario, por tanto, que detengas tu movimiento en ningún caso**. Verás que la iconografía coincide en parte con la mostrada en los efectos de las cartas de calle:



Roba una nueva carta del mazo de calle (no importa si tienes más cartas de las permitidas). Tan solo al final de tu turno podrás tener, después de robar, un máximo de 5 cartas. Puedes utilizarla en el mismo turno en la que la robas.



Roba dos nuevas cartas del mazo de calle (no importa si tienes más cartas de las permitidas). Tan solo al final de tu turno podrás tener, después de robar, un máximo de 5 cartas. Puedes utilizarla en el mismo turno en la que la robas.



Lanza dos dados de colores y colócalos en dos tramos del tablero. Dichos tramos cambiarán el color a los representados en el dado (mismas reglas que el efecto de la carta de calle).



Elige la cara de uno de los dados colocados en el tablero (mismas reglas que el efecto de la carta de calle). Este beneficio NO permite tirar dados y por tanto no se aplica si no hay dados colocados en algún tramo del plano.



Coloca un token de Sentido Único en el tramo del tablero que quieras para obligar la circulación en ese sentido (mismas reglas que el efecto de la carta de calle).



Coge un token de policía de la reserva. Puedes utilizarlo o guardarlo para cuando lo necesites. Una vez utilizado se descarta y se vuelve a dejar en la reserva general. Este token te permite saltarte las restricciones de las Obras y del Sentido Único en el movimiento empleado.
IMPORTANTE: No puedes tener más de 1 token de policía al mismo tiempo.

FIN DEL JUEGO

El juego puede terminar por tanto de dos maneras distintas (mencionadas anteriormente):

RECOGER TODOS LOS CONTENEDORES:

- Si es tu último contenedor y eres el primero en tener en tu zona de juego **todos** los contenedores del plano (es decir, tienes una carta de contenedor de todas las zonas disponibles), toma la carta de Bonus. Te dará 3 puntos al final de la partida y será el disparador del final de la misma. Termina la ronda en curso y jugad de la manera habitual una última ronda de juego.

LLEVAR EL ÚLTIMO CONTENEDOR QUE DEMANDA LA PLANTA DE RECICLAJE

- Si eres el jugador que lleva a la Planta el último contenedor (o contenedores) que esta pueda recibir, cobra por la venta en función de las características de la Planta. Esto será el detonante del final de la partida. Termina la ronda en curso y jugad de la manera habitual una última ronda de juego.

GANAR LA PARTIDA

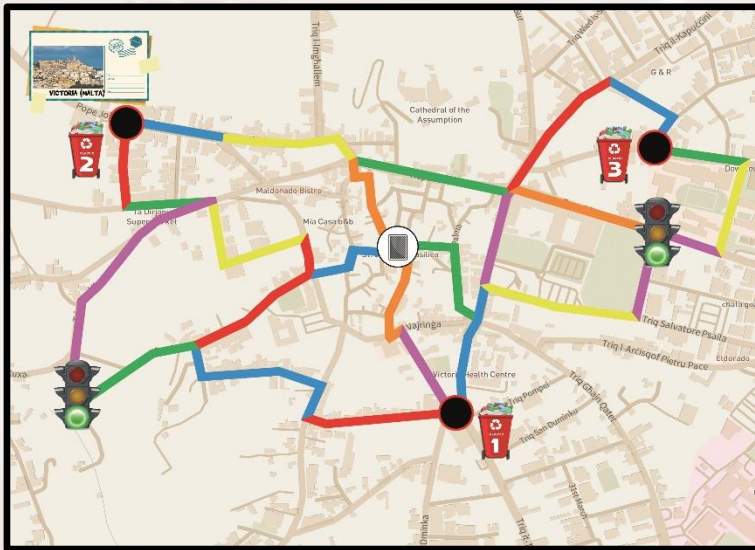
El jugador con más **PUNTOS DE RECICLAJE** gana la partida. Si hay empate, los jugadores comparten la victoria.



Ejemplo de puntuación:
23 puntos de reciclaje

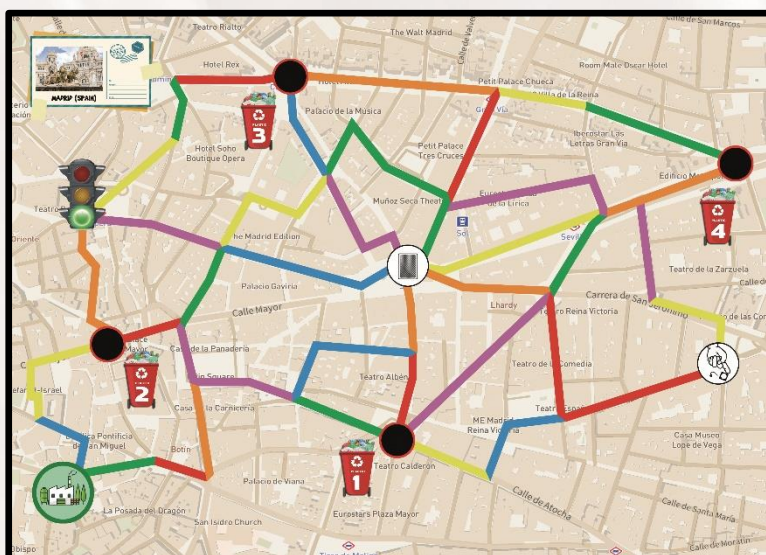
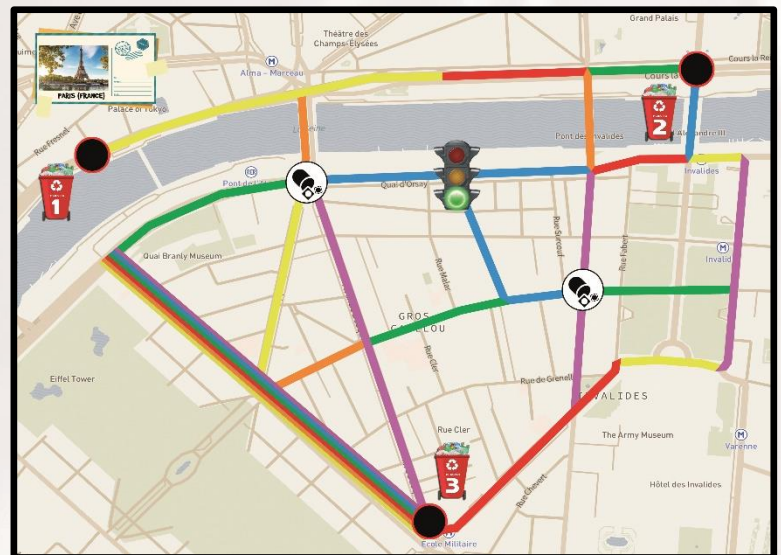
LOS DIFERENTES MAPAS Y SUS CARACTERÍSTICAS

Cada mapa presenta características y peculiaridades que lo distinguen de los demás.

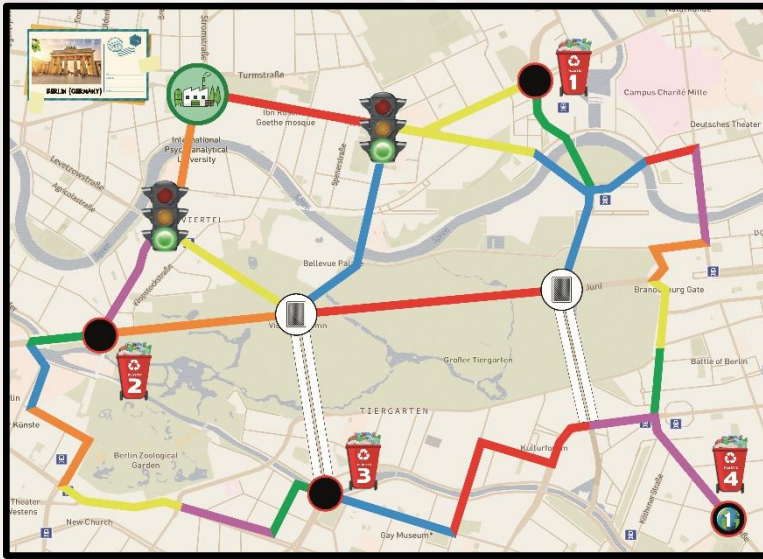


PLANO DE VICTORIA (MALTA): es un plano con sólo tres puntos de contenedores y sin Planta de Reciclaje. Muy sencillo de jugar y corto de duración. Ideal para los más pequeños o para introducirte en el juego. Destaca, además, esa bonificación central que te da una carta de calle cada vez que pasas por ahí. Los dos semáforos te permiten elegir el punto de partida.

PLANO DE PARÍS: es un plano con sólo tres puntos de contenedores y sin Planta de Reciclaje. Muy sencillo de jugar y corto de duración, ideal para los más pequeños o para introducirte en el juego. Tiene una peculiaridad única: la calle multicolor. En este tramo multicolor puedes utilizar cualquier color para pasar por ella (calle comodín). Además, tienes 2 zonas donde para poder lanzar los dados. Aprovecha esto para poder ajustar los colores de las calles del plano con los de tus cartas y ser el más rápido en pasar por las 3 zonas de contenedores y llevarte la carta de Bonus.

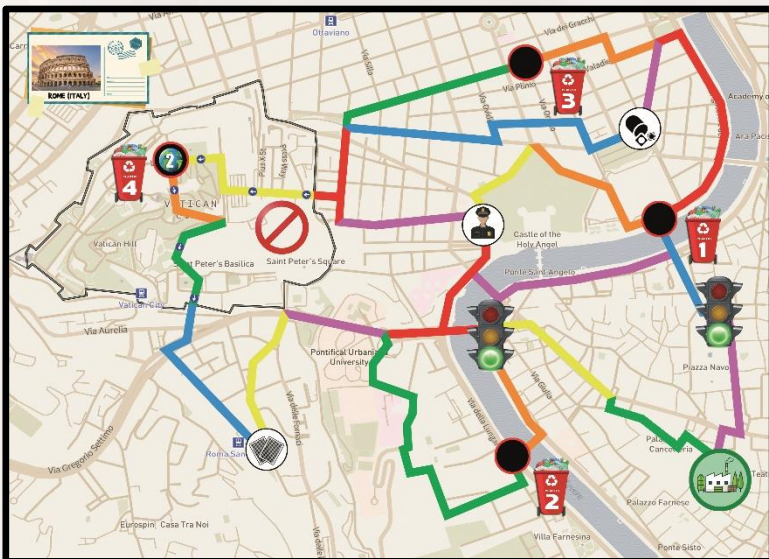


PLANO DE MADRID: es un plano con cuatro puntos de contenedores y con Planta de Reciclaje. Sencillo de jugar, ideal para introducirte en el juego añadiendo la Planta de Reciclaje. Tienes una zona central que te da una recompensa de una carta más. También aporta el icono de poder cambiar los dados ya colocados (tendrás que usar previamente los efectos de “lanzar dados” en las cartas de calle de un solo color). Es un plano muy bueno para poder hacer muchas rutas (mini objetivos) dado lo enrevesado de las calles centrales.



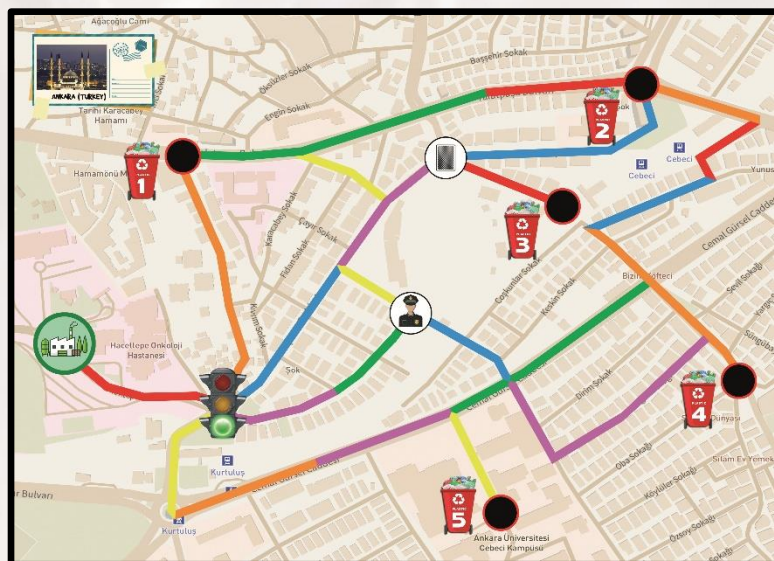
PLANO DE BERLÍN: es un plano con cuatro puntos de contenedores y con Planta de Reciclaje. Tiene una peculiaridad única y son esas dos calles blancas dobles. Para pasar por ellas debes utilizar dos cartas que tengan el mismo color. El color que hayas seleccionado es válido también para completar cartas de ruta. Para ayudarte a pasar esas calles especiales tienes dos puntos centrales del plano con bonificaciones de una carta extra. También tienes el contenedor 4 que, al estar tan alejado, te da un punto de reciclaje extra (ese contenedor exige la parada obligatoria, porque el tramo finaliza ahí).

PLANO DE ATENAS: es un plano con cuatro puntos de contenedores y con Planta de Reciclaje. Dominado por esos tres puntos centrales que te permiten lanzar los dados, cambiar la cara de uno de ellos y adquirir un token de Sentido Único, permite circulaciones constantes por el centro del mismo y poder, de esta forma, utilizar los dados para cambiar el color de los diversos tramos.



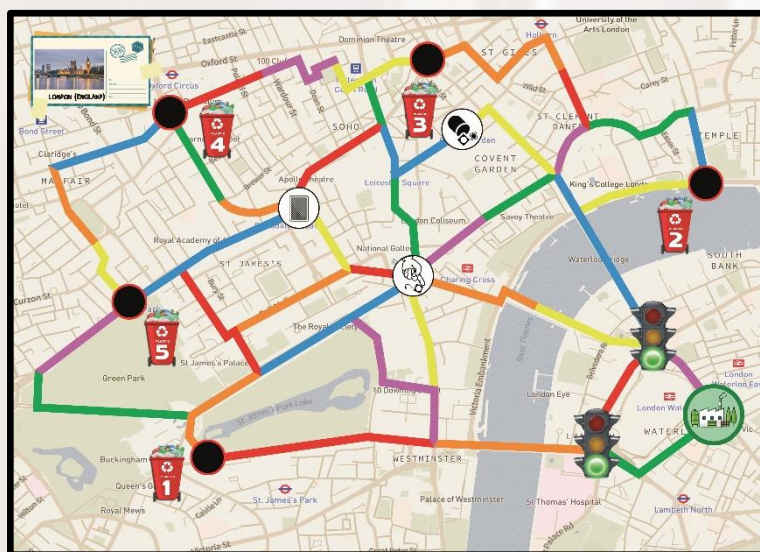
PLANO DE ROMA: es un plano con cuatro puntos de contenedores y con Planta de Reciclaje. La peculiaridad de este mapa está en el contenedor 4, el cual está dentro de la Ciudad del Vaticano (y te otorga 2 puntos de reciclaje extra). El Vaticano es una zona especial con sus propias reglas: Solo tienes una entrada, una salida y una única dirección obligatoria. Los iconos de Sentido Único impresos indican que no se pueden cambiar de ninguna manera (ni siquiera la policía puede modificarlos). Tampoco puedes poner un token de obra dentro del Vaticano o poner dados. Las calles del Vaticano son intocables (indicado por el icono de prohibido).

Para ayudarte en tu tarea con este mapa tan particular tienes varios puntos de bonificación (adquirir 2 cartas extra, lanzar los dados y adquirir un token de policía). Estos bonificadores serán indispensable por si te ponen obras o Sentido único a la entrada del Vaticano y no puedes pasar.



PLANO DE ANKARA: es un plano con cinco puntos de contenedores y con Planta de Reciclaje. La complejidad de este plano radica en que los contenedores 3, 4 y 5 tienen una única entrada y salida. Para ayudarte tienes un punto de bonificación de carta extra y otro que te da un token de policía (imprescindible por si alguien te bloquea la ruta de acceso que te interesa). Recordatorio: No se puede bloquear la única salida que tiene un jugador (obras o sentido único). Sin embargo, entorpecer el paso bloqueando los caminos más cortos, no solo es recomendable, sino que también puede llegar a ser muy divertido.

PLANO DE LONDRES: es un plano con cinco puntos de contenedores y con Planta de Reciclaje. Es un plano ideal para hacer rutas gracias a su entramado de calles y tramos cortos. Para ello te ayudarán los puntos de bonificación con carta extra, lanzar dados o buscar la cara que te interese del dado.



Los autores deseamos que te guste el juego y que pases un momento divertido a la par que entretenido. ¡Y NO TE OLVIDES DE RECICLAR EL PLÁSTICO! ¡EL PLANETA ENTERO TE LO AGRADECERÁ!

Agradecimiento Especial: a los alumnos del CEIP CUBA (Madrid), a la Asociación de Juegos de Mesa PLAY BURGOS y a las familias de los autores del juego. Con su ayuda y colaboración desinteresada (a veces "obligada"), hemos podido testear el juego durante el tiempo necesario para eliminar ciertos elementos y mejorar otros, con el único objetivo de presentar esta versión final del juego que ahora puedes disfrutar.



RESUMEN DE ICONOGRAFÍA DE EUROPEAN PLASTIC ´S RACE



LANZA DOS DADOS DE COLOR Y COLOCALOS EN DOS TRAMOS CUALESQUIERA DEL TABLERO LIBRES DE DADOS.



ELIGE LA CARA QUE QUIERAS DE UNO DE LOS DADOS COLOCADOS. EL DADO SEGUIRÁ EN EL MISMO SITIO PERO CON EL NUEVO COLOR.



ROBA UNA CARTA AL AZAR DE UN RIVAL.



PREGUNTA A UN RIVAL SI TIENE UNA CARTA DE UN COLOR O EFECTO DETERMINADO. SÍ LA TIENE, TENDRÁ QUE DÁRTELA.



INTERCAMBIA UNA CARTA POR LA DE UN RIVAL.



ROBA 2 CARTAS DEL MAZO DE CALLE Y LLÉVALAS A LA MANO.



ROBA 3 CARTAS DEL MAZO DE CALLE Y LLÉVALAS A LA MANO.



OBRAS: COLOCA UN TOKEN DE OBRA EN UN TRAMO DEL TABLERO.



SENTIDO ÚNICO: COGE UN TOKEN DE SENTIDO ÚNICO Y COLÓCALO EN EL TRAMO DE CALLE QUE ELIJAS.



ATAJO: PUEDES SALTARTE UN TRAMO CUALESQUIERA (INCLUIDO OBRAS O SENTIDO ÚNICO).



POLICÍA: PUEDES ELIMINAR UN TOKEN DE SENTIDO ÚNICO, CAMBIARLO DE SENTIDO EN EL TRAMO O TAMBIÉN PUEDES PASAR POR OBRAS.



PINCHAZO: EL RIVAL NO PUEDE LLEGAR A UN CONTENEDOR ESTE TURNO (GASTA LAS CARTAS PENSADAS, PERO SE QUEDARÁ SIN CONSEGUIR EL ÚLTIMO TRAMO.



COGE UNA CARTA DE CALLE Y LLÉVALA A TU MANO.



COGE DOS CARTAS DE CALLE Y LLÉVALAS A TU MANO.



LANZA DOS DADOS Y COLOCALOS EN DOS TRAMOS CUALESQUIERA DEL TABLERO QUE ESTÉN LIBRES DE DADOS.



ELIGE LA CARA QUE QUIERAS DE UNO DE LOS DADOS COLOCADOS.



SENTIDO ÚNICO: COGE UN TOKEN DE SENTIDO ÚNICO Y COLÓCALO EN EL TRAMO DE CALLE QUE PREFIERAS.



COGE UN TOKEN DE POLICÍA. USA SU PODER EN TU TURNO O GUARDÁRTELO PARA MÁS ADELANTE (MISMO PODER QUE EL EFECTO DE POLICÍA)