

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

European Plastic's Race

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



**OYUN
KURALLARI**

A crazy race for plastic recycling

MANUEL CARABIAS
MARK MUÑOZ
ANDRÉS SALDEÑO

Gezegen için oynayın: Sürdürülebilirliği öğretmek için araçlar olarak masa oyunları (P4P)



Co-funded by
the European Union



Yazarlar :

MANUEL CARABIAS
MARCO A. MUÑOZ
ANDRES SALDEÑO

Tasarım ve Düzen:

MARCO A. MUÑOZ
ANDRES SALDEÑO

Proje kodu : 2022-1-ES01-KA220-SCH-000085070

ORTAKLAR EUROPEOS

ASOCIACION DESES 3



DAFO GESTIÓN STRATEGICA



DAMASISTEM

DAMASISTEM

GENISTA RESEARCH FOUNDATION



ESPERINO GYMNASIO



AHMET KABAKLI İLKOLULU



GİRİŞ



2-5 oyuncu



8 yaşından itibaren



25 / 45 dakika



Büyük Avrupa şehirlerinin belediye meclisleri, özel plastik geri dönüşüm şirketlerinin belediye tarafından tanınmak için başvurdukları ve işi ülke çapında yürütmek üzere sözleşme yaptıkları “**Avrupa Plastik Yarışı**” yarışmasını düzenlerler. Bu şirketlerden birinin yöneticisisiniz, şehrin günlük trafik problemlerinden kaçınırken en çok plastiği toplayan ilk kişi olabilir misiniz?

OYUNUN AMACI

Amacınız geri dönüşüm puanları toplamaktır. Bunu yapmak için, şehrin her yerine dağıtılan çöp kutularından plastiği herkesten önce toplamanız gerekecek. Ayrıca Geri Dönüşüm Tesisi'nde toplanan bidonlardaki plastikleri de satabilecek ve puan kazanabileceksiniz. Şirketiniz için en karlı olanı ne olacak? Kulağa kolay geliyor, değil mi? Ancak her zaman en kısa rotayı kullanamayacaksınız ve şantiyelerden, zorunlu yönlerden kaçınmanız veya beklenmedik patlaklarda durmanız gerekecek. Şehrin kendisinin veya rakiplerinizin önünüze çıkardığı zorluklardan kaçmaya çalışırken, kartlarınızın kullanımını veya güçlerini yöneterek en iyi rotayı bulmaya çalışın.



Geri dönüşüm noktaları simgesi. # sembolü, elde edilen geri dönüşüm noktalarının sayısını gösterir.



Örnek:
4 geri dönüşüm noktası

BİLEŞENLER



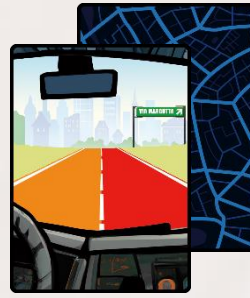
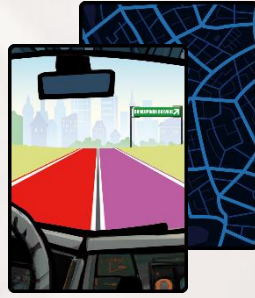
25 Kutu Kartı
1'den 5'e kadar
numaralandırılmış



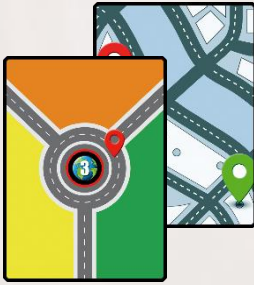
1 Bonus Kart



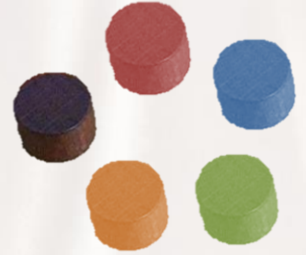
5 Adet Geri Dönüşüm
Tesisi Kartı



59 sokak kartı



14 Rota Kartı.



5 Ahşap silindir
(ahşap kamyonlar)



Yol kartları İLE
1 ödül zarı



Yol kartları
OLMADAN 1
ödül zarı



4 renkli zar



Geri dönüşüm
noktası sayaçları



Jetonlar: 2 Sokak Çalışması, 2 tek yön ve 5 polis jetonu



8 Avrupa Şehir Haritası içeren 4 çift taraflı pano



Başlangıç oyuncu jetonu

MAÇ HAZIRLIĞI

1 – Mevcut 8 Avrupa şehir tahtasından (harita) birini seçin ve masanın ortasına, tüm oyuncuların kolayca erişebileceği bir yere yerleştirin. Bu kılavuzun sonunda açıklandığı gibi, her biri masaya farklı şeyler getirmeye çalışır. Kutu sayısına bağlı olarak şunlar olabilir:

3 kutulu iki Şehir : Paris ve Victoria. Bu haritalar yeni başlayanlar veya kısa oyunlar (20-25 dk.) için önerilir. 8-10 yaş arası çocuklar için ideal olan bu panolarda Geri Dönüşüm Tesisi bulunmadığı için sadeliği dikkat çekiyor. Rota kartlarıyla oynamamaya karar vererseniz basitliği daha da artırabilirsiniz.

- **4 bölmeli dört Şehir** : Atina, Berlin, Madrid ve Roma. Bu panolarda Geri Dönüşüm Tesisi ve yol kartları yer almaktadır. Güzergah kartları oyuna daha fazla seçenek ve biraz daha karmaşıklık katar. Oyunlar yaklaşık 35 dakika sürer. 10 yaşından büyük çocuklar için önerilir.

- **5 kutulu iki Şehir** : Londra ve Ankara. 4 kutulu şehirlerle aynı zorluğa sahipler ama daha fazla oyun süresi (yaklaşık 45 dakika) gerektiriyorlar. 10 yaşından büyük çocuklar için tavsiye edilirler.

2 – Sokak kartlarının tüm destesini karıştırın ve oyuncu sayısına göre her oyuncuya X kart dağıtın (tabloya bakın). Güvertenin geri kalanını yüzü aşağı bakacak şekilde tahtanın yanında bırakın. Başlangıç oyuncusu, en son konteynerleri toplayan bir çöp kamyonu gören oyuncudur. Oyun, başlangıçtaki oyuncudan başlayarak ve son oyuncuyla biten sırayla, saat yönünde oynanır.

N° Oyuncu	N° kartlar Oyuncu 1	N° kartlar Oyuncu 2	N° kartlar Oyuncu 3	N° kartlar Oyuncu 4	N° kartlar Oyuncu 5
2	4	5			
3	4	5	6		
4	4	5	5	6	
5	4	5	5	5	6

3 – Mevcut olanlar arasından bir renk belirteci (kamyon) seçin; bu, haritada dolaşmak için piyonun olacak. Piyonu seçilen haritadaki trafik ışığına (başlangıç noktası) yerleştirin. Birkaç trafik ışığı olan bir panodaysanız, hangi trafik ışığında başlayacağınızı seçmek için önce kartlarınızı görebilirsiniz. Kartlarınızın renk kombinasyonu, tahtada hareket etmenizi sağlayacaktır, bu nedenle çıkış noktanızı iyi seçin. Bu daha sonra açıklanacak, şimdilik merak etmeyin.



4 – Kutu kartlarını tahtanın yanına yerleştirin. Tahtanın sahip olduğu kadar çok farklı kutu yerleştirin. Her kutudaki kart sayısı, oyundaki oyuncu sayısı ile eşleşmelidir. Bonus kartını bu kutu kartlarının yanına yerleştirin. *Örnek: 3 oyunculu bir oyunda, 1'den 4'e kadar kutuların olduğu bir haritada, 1. kutudan 3 kart yerleştirin; 2. kutudan 3 kart; 3. kutudan 3 kart ve 4. kutudan 3 kart.*

5 – Haritada bir Geri Dönüşüm Tesisi **varsa**, 5 Geri Dönüşüm Tesisi kartını karıştırın ve bir tanesini çıkarın. Tahtanın yanında bırakın ve kalanını kutuya geri koyun. Seçilen kart, tüm oyun için Geri Dönüşüm Fabrikasının işleyişini belirleyecektir. Hatırlatma amacıyla satın alınan kutu sayısı kadar karta geri dönüşüm noktası yerleştirin. Tesisin işleyişi daha sonra açıklanacaktır.

* Geri Dönüşüm Tesisi olmayan bir tahta ile oynuyorsanız, bu kartları kutuya bırakın. Bu oyunda onlarla oynamayacaksınız.



Geri dönüşüm fabrikası
yönetim kurulunda

6 – Oyuna daha fazla seçenek ekleyen rota kartları (mini hedefler) ile oynayacaksanız, bunları tahtanın bir tarafına yerleştirin (**basit bir oyun istiyorsanız bu kartları yerleştirmenize gerek yoktur**).

7 – Zarları, geri dönüşüm noktası jetonlarını (1, 5, 10 değerleri) ve kalan jetonları (yol çalışmaları, tek yön ve polis) panonun yanında tüm oyuncuların ulaşabileceği bir yerde bırakın .

8 – Başlayan oyuncu, başlayan oyuncu jetonunu alır ve harekete geçer. Sırası bittiğinde soldaki oyuncu (saat yönünde) devam eder.

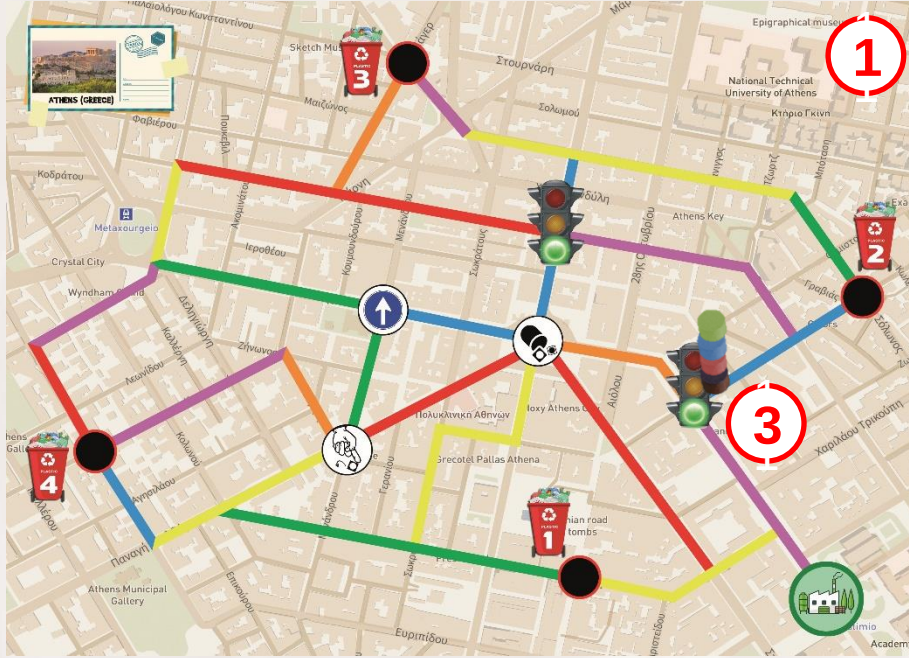
OYUNUN HAZIRLANMASI



4



Bonus Kartı



2

Oyuncu 1

2

Oyuncu 2



Geri dönüşüm fabrikası

2



Sokak kartları
atma alanı

6



Rota kartları
atma alanı



Oyuncu 4

Oyuncu 3

2



2



Bir geri dönüşüm tesisi de dahil olmak üzere 4 kutulu bir pano ile 4 oyunculu bir oyun örneği.

AVRUPA PLASTİK YARIŞI NEDİR?

SOKAK KARTLARI OYNAMAK

Kutulara veya Geri Dönüşüm Tesisine yaklaştırmaya çalışarak sokak kartlarınızı kendi avantajınıza veya rakiplerinize karşı oynayın.

ŞEHİRDE YÜRÜYÜŞLER

Geri dönüşüm noktaları ve/veya rota kartları (mini hedefler) kazanmak için kutulara erişin. Ayrıca toplanan plastikleri Geri Dönüşüm Tesisine götürüp satma seçeneğiniz de var.

Şehirde size ödül veren (beyaz daireler) çeşitli noktalar var. Konteynerlere veya Geri Dönüşüm Tesisine giderken yollarından geçmek ve bu ödülleri almak isteyebilirsiniz.

OYUNU SONLANDIR

Oyun, bir oyuncu şehirdeki tüm çöpleri topladığında veya belirli sayıda geri dönüşüm tesisinden geçtiğinde sona erer. Her iki durumda da bir tur daha oynanacak ve kazananı belirlemek için geri dönüşüm puanları sayılacaktır.

NASIL OYNANIR

SOKAK KARTLARI OYNAMAK

Bu kartlar oyunun temelidir. Genellikle, panoda yapmak istediğiniz rotanın renklerini eşleştirmek için aynı renkleri birleştiren kartlar oynamanız gerekir. İyi sürücüler olarak, Yol Eğitiminin bazı kurallarını bilmemiz gerekir, örneğin kesintili çizgi ve sürekli çizgi gibi. Prensip olarak, kesintili çizgiler, doğrudan panoya bağlı oldukları sürece, temsil edilen renkler arasında seçim yapmanızı sağlar. Ancak, kesintisiz çizgi YALNIZCA gösterilen renklerden birini seçmenize izin verecektir. Tek renk gösteren kesik çizgili kartlar da kamyonumuzun GPS'ine etki edecektir. Sokak adları tematik içerik sağlar ve oyunda hiçbir rolü yoktur.

4 tür sokak kartınız var:



Bir renk ve bir etki kartları. Kart rengini veya kart efektini oynayın, ancak ikisini birden oynayamayacaksınız (efektler daha sonra açıklanacaktır).



Birbirine bağlı iki renkli kartlar (kesikli çizgi). Panoda kartın iki rengi, aralarında başka bir renk olmadan doğrudan bağlantılıysa kullanabilirsiniz (Geri Dönüşüm Tesisi, kutular ve basılı ödüller, renkler arasındaki bağlantıyı kesmez). Her iki renk de tahtada çizilen düzenden bağımsız olarak kullanılabilir.



İki renkli kartlar (sürekli çift çizgi). İki renkten birini seçmelisiniz, ancak ikisini birden seçemezsiniz.



Vahşi kartlar. İhtiyacınız olan herhangi bir rengin yerine kullanabilirsiniz (sadece bir renk).

ÖNEMLİ: Herhangi 2 sokak kartını joker karta dönüştürmek için harcayabilirsiniz. Bu, haritada hareket etmek için gerekli renklere sahip olmayarak sıranızda verilebilecek olası engellemeyi önler.

Sıra size geldiğinde, kartlarınızın renklerini kamyonunuzun haritadaki yer değiştirmesiyle eşleştirerek elinizden istediğiniz tüm kartları kullanarak tahtada ilerleyebiliyorsunuz. Her kart kendi renginin bir bölümü veya hepsi aynı renkse ve birbirine bağlıysa daha fazla ilerler (Örnek: Bir çöp kutusuyla ayrılmış 2 mavi bölüm, tek bir mavi kartla oynanabilir).

Örnek 1 : Siz mavi oyuncusunuz. 4 kartınız var ve 4. kutudasınız(**A noktası**).



A noktasından B noktasına gitmek için bu kartı kullanıyorsunuz . Bir ödül alanından (beyaz daire) durmadan geçersiniz.



B'den C'ye geçmek için kullanırsınız . İki farklı bölüm olmalarına rağmen aynı renktedirler (yeşil). Ayrıca One Way jetonu alabileceğiniz bir alandan geçiyorsunuz.



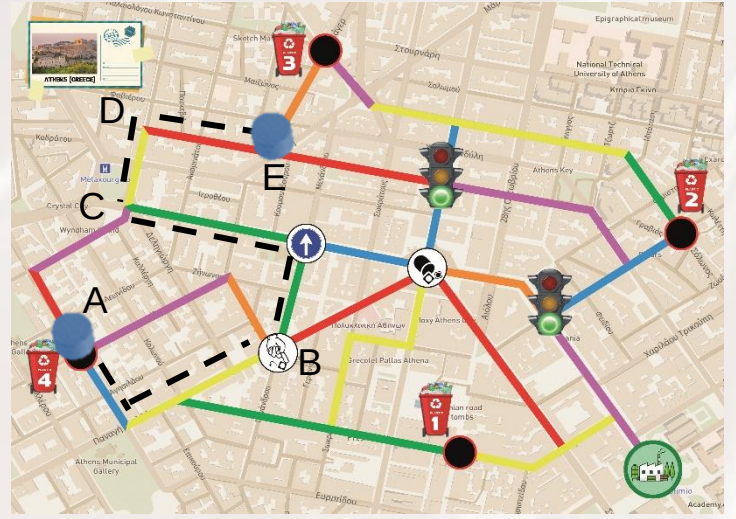
C'den D' ye geçmek için kullanırsınız .



Bu kartı kırmızı rengi seçmek için kullanın ve D'den E'ye geçin. Bir sonraki turda, kartlarınızı turuncu boşluğu kapatmak için kullanmayı başarsanız, 3. kareye geçebilirsiniz..



Bu kart, bu turda 3. bölmeye ulaşmanıza izin vermiyor. Çöp kutusuna ulaşmak üzere olan bir rakibe şimdi ekteki uygulamak için onu tutmaya karar veriyorsunuz.



Turun Sonu : Elinizden istediğiniz tüm kartları oynadıktan sonra (bazılarını daha sonraki dönüşler için saklayabilirsiniz), istemediğiniz kartları atabilir ve toplam 5 kartlık bir ele sahip olana kadar tekrar çalabilirsiniz (oyuna kaç kartla başlarsanız başlayın). Sıranızı bitirin ve solunuzdaki bir sonraki oyuncu ile devam edin. Bir sonraki hamlenizi düşünmek için diğer oyuncuların sırasını almanızı öneririz. **ÖNEMLİ:** *Kart eli HER ZAMAN turun sonunda yenilenir, bir veya daha fazla kart oynarken asla sıra sırasında doldurulmaz.*

SOKAK KARTLARININ ETKİLERİ

Tek renkli sokak kartlarının size yardımcı olacak birçok etkisi vardır; rakiplerinize zarar vermek için kullanabileceğiniz "pislik". Efektini kullanırsanız, kartın rengini KULLANAMAYACAĞINIZI unutmayın. Tek kullanımlıktırlar ve çok sayıda olmalarına rağmen çok sezgiseldirler (ikinci oyunda onları kontrol ettireceksiniz); her neyse, kılavuzun sonunda tüm etkilerin bir özeti var.



2 renkli zar atın ve panoya yerleştirin. Her birini haritanın herhangi bir bölümüne zar olmadan yerleştirin, bu, o bölümün zardan kaynaklanan zarın yüzünün rengine dönüşmesine neden olur. Bu, sokak kartlarınızı kullanmanıza veya rota kartlarınıza (mini hedefler) daha kolay ulaşmanıza yardımcı olacaktır. Bu efekti kullandığınızda tüm zarlar tahtadaysa, bunlardan 2 tanesini seçin, atın ve düşündüğünüz bölümlere yerleştirin.



Tahtaya yerleştirilmiş renkli zarlardan birinin yüzünü değiştirin. Bu etki zarların atılmasına izin vermez.



Rakibin elinden rastgele bir kart çekin. Elinde 4 veya daha az kartı olan bir rakipten çalamazsınız (en az 5 karta sahip olmalıdır).



Rakibinize belirli bir renk veya efektte sahip bir kartı olup olmadığını sorun (renk tek başına veya kombinasyon halinde görünebilir). Elinde varsa, sana vermekle yükümlüdür.



Kartlarınızdan birini rakibin kartıyla değiştirin. Herkes takas etmek istediğini seçer. İlgilenmediğiniz herhangi bir kartınız var mı? Şimdi onları bir başkasıyla değiştirme zamanı. Belki şansın yaver gider ve sana uygun olanı alırsın!



Elinde +2 kart. Elinizi iki kartla daha genişletin. Sıranız boyunca kartları kullanmaya devam edebilirsiniz, ancak turunuzun sonunda elinizde en fazla 5 kart olmalıdır.



Elinde +3 kart. Elinizi üç kartla daha genişletin. Sıranız boyunca kartları kullanmaya devam edebilirsiniz, ancak turunuzun sonunda elinizde en fazla 5 kart olmalıdır.



Sokak Çalışmaları: pano bölümlerinden birine bir Sokak Çalışmaları jetonu yerleştirin . 2'si zaten yerleştirilmişse, yerleştirilmiş olanlardan birini çıkarın ve istediğiniz yere yerleştirin. O bölgeden kimse geçemez . **ÖNEMLİ:** *Bir oyuncunun tek çıkışını bloke etmek ve böylece hareketlerini engellemek için Sokak Çalışmaları koyamazsınız. Onu yoldan saptırabilir veya kızdırabilirsiniz, ancak her zaman bir çıkış yolu olması gerekir (bu onun seçimi olmasa bile).*



Tek Yön : Bu jetonu istediğiniz bölüme yerleştirin. O bölümden sadece okla gösterilen yönde geçebileceksiniz. Her ikisi de yerindeyse, zaten yerinde olan belirteçlerden birini kaldırın ve gitmesini istediğiniz tarafa değiştirin. **ÖNEMLİ:** *Sokak çalışmalarında olduğu gibi, bir oyuncunun tek çıkışını bloke etmek ve dolayısıyla hareket etmesini engellemek için Tek Yön yerleştiremezsiniz. Onu yoldan saptırabilir veya sinirlendirebilirsiniz, ancak her zaman bir çıkış yolu olmalıdır (ona uygun olmasa bile).*



Kısayol : Bir bölümün (veya aynı renkle bağlıysa birkaçının) rengini atlayabilirsiniz. Atlanacak bölümün bu olduğuna karar vererseniz Çalışmalar ve Tek Yön'den bile kaçınabilirsiniz.



Police : Panodan Tek Yön jetonunu kaldırabilir ya da bir bölümün Sokak Çalışmaları ve Tek Yön bölümünü atlayabilirsiniz. Bu efektle kartı atarsınız, Polis jetonu almazsınız.



Delinme : Sıra rakipte olsa ve gerekli kartlara sahip olsa bile bir çöp kutusuna ulaşmasını engeller. Delinme, tüm kartları (hatta son aşamada) harcamanıza neden olacak, ancak kutudan önceki aşamaya geri dönmeniz gerekecek. Rakibin oyun alanına yerleştirerek, sıranız size veya başkalarına geldiğinde istediğiniz zaman oynayabilirsiniz. Rakip, sırası bittiğinde delme kartını atacaktır. **ÖNEMLİ:** *Bu kart, sıra sizde veya diğerlerinde oynanabilen tek karttır; sıranızın dışında kullanıldığında, el her zaman turun sonunda yenilediğinden, diğerlerine karşı bir veya daha fazla delik açmaya karar verdiyseniz, tura 5'ten az kartla başlamanıza olanak tanır.*

ŞEHİRİ KEŞFET

Şehri keşfetmek için:

- PLASTİK TOPLAMAK İÇİN KUTULARDAN GEÇİN
- PLASTİK TESLİMİ İÇİN GERİ DÖNÜŞÜM TESİSİNDEN GEÇİN
- SİZE FAYDA SAĞLAYAN NOKTALARDAN GEÇİN

PLASTİK TOPLAMAK İÇİN BÖLGELERE UĞRAYIN:

Plastik toplamak için bir çöp kutusuna ulaştığınızda DURMAK ZORUNDASINIZ. Kartlarınız olsa bile o tur sırasında daha fazla ilerleyemezsiniz.

ÖNEMLİ: Bir çöp kutusunun yanından, orada plastik toplamayı düşünmüyorsanız (örneğin, o çöp kutusu zaten varken veya merkeze veya başka bir çöp kutusuna giden rotaya devam etmek istediğinizde) durmadan geçebilirsiniz.

PLASTİK TOPLAYIN: bir çöp kutusuna vardığınızda aşağıdaki adımları izleyin

1. O bölmeye karşılık gelen kartı alın (**aynı bölmeden tekrarlanan bir kartınız olamaz**). Oyunun sonunda saklarsanız, her çöp kutusu size 2 geri dönüşüm puanı verecektir.

2. Bu kutuda ne kadar plastik var? Bir zar atmanız gerekecek:

2a. Rota kartları olmadan oynuyorsanız, geri dönüşüm zarını atın ve elde edilen geri dönüşüm noktalarını not edin (0, 1, 2, 3). Gösterilen zar yüzüne eşdeğer sayıda geri dönüşüm noktası sayacı alın ve bunları oyun alanınıza götürün. Bu puanlar oyunun sonuna kadar sizindir.

2b. Rota kartlarıyla (mini hedefler) oynuyorsanız, yüzü rota sembolü ve geri dönüşüm noktaları olan zarları atın. Dönüşte alabildiğiniz kadar geri dönüşüm noktası ve rota kartı alın.

Örnek 2a: yol kartları olmadan oynamayı seçtik. Kutu 1'de durduk. Karşılık gelen kutu kartı 1'i alıyoruz ve geri dönüşüm kalıbını başlatıyoruz. "2" çıkıyor, bu yüzden hemen iki geri dönüşüm noktası yakalıyoruz.



Örnek 2b: yol kartlarıyla oynamayı seçtik. Kutu 1'de durduk. Karşılık gelen kutu kartı 1'i alıyoruz ve rota/geri dönüşüm kalıbını başlatıyoruz. Sonuç, hemen aldığımız 2 geri dönüşüm noktası ve bir yol haritası.



5. Son kutunuzsa **ve oyun alanınızdaki tüm kutulara ilk sahip olan sizseniz**, Bonus kartını alın. Bu olduğunda, mevcut tur sona erer ve tüm oyuncuların oyunu bitirmek için bir final turu daha olur.

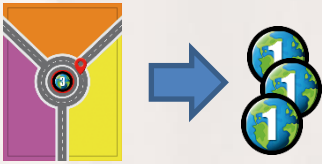
Bu bonus kart, oyunun sonunda en hızlı olduğunuz için size 3 puan verecektir.



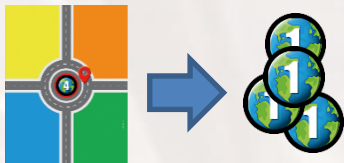
YOL KARTLARI (mini hedefler). İSTEĞE BAĞLI

Size bu kılavuz boyunca söylediğimiz gibi, oyunun başından itibaren bu kartlarla oynayıp oynamayacağınızı seçmeniz gerekecek (bunlar oyuna daha fazla seçenek ve dolayısıyla daha fazla karmaşıklık katıyorlar). Oyun alanınızda, kapalı ve diğer oyunculardan gizlenmiş en fazla 3 yol kartına sahip olabilirsiniz (daha fazla çekmeniz gerekiyorsa, öncekilerden bazılarını atmak zorunda kalacaksınız). Bir kart aldığınızda, ters çevirin ve o kartta işaretli olduğu kadar çok geri dönüşüm noktası alın. Kartı yüzü yukarı bakacak şekilde atılan desteye geri koyun. Bu kartlar, kartta işaretli bölümleri AYNI DÖNÜŞTE geçtiğinizde size ekstra geri dönüşüm puanı verir. 3 ve 4 bölümlü kartlarınız var. Bölümler, **sıralarına bakılmaksızın birbirine bağlanmalıdır**. Bir bölümün üzerinde zar varsa, bölümün rengi zarın rengiyle işaretlenmiş olan olacaktır ve kartınızla eşleşmelidir.

Örnek 3 : Siz mavi oyuncusunuz ve 1. bölmedesiniz. Mor, turuncu ve sarı renklerde rota kartınız var. A'dan B'ye gitmek için sokak kartlarınız varsa, bu rotayı tamamladınız ve mini hedefe ulaştınız.

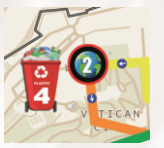


Örnek 4 : Yeşil oyuncusunuz ve C noktasındasınız. Mavi, sarı, turuncu ve yeşil renklerde rota kartınız var. C'den 3. bölmeye gidecek sokak kartlarınız varsa, kırmızı bölümün artık zar nedeniyle mavi olduğunu dikkate alarak, bu rotayı tamamlamış olacak ve bu nedenle mini hedefi başarmış olacaksınız.



ÖNEMLİ: Rotanızın sonunda durmanız veya rota kartındaki renklerden birinden rota başlatmanız gerekmez. Parkurunuz herhangi bir sırada birbirine bağlı bu renkleri içeriyorsa, rota kartını kazandınız ve ilgili geri dönüşüm noktaları için kullanabilirsiniz.

NOT: Bazı kutular, özel durumlar nedeniyle ve çöp kutusunu alırsınız, onlara ulaştığınızda size ekstra geri dönüşüm puanları verirler.



TOPLANAN PLASTİKLERİ TESLİM ETMEK İÇİN GERİ DÖNÜŞÜM TESİSİNDE DURUN

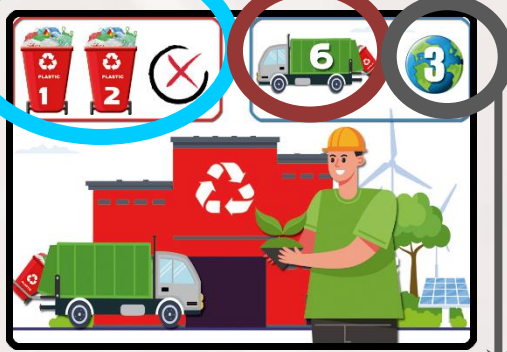
Oyunun hazırlanışı sırasında planda Geri Dönüşüm Tesisi yer alıyorsa bu mod ile oynamak zorunda kalacaksınız. Geri dönüşüm merkezinden bir kart çekin ve tahtanın yanına bırakın. Bu tablo size tüm oyun için o konumun özelliklerini anlatacaktır (bu kartların anatomisi aşağıda gösterilmiştir).



OYUN SIRASINDA BU TESİS TARAFINDAN ALINAN MAKSİMUM KUTU SAYISI

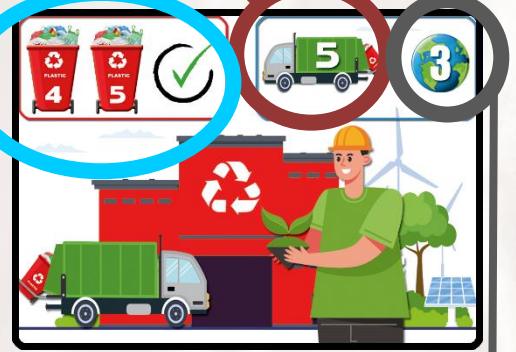
BU FABRİKAYA ALINMAYAN KUTULAR

Bu tesise 1 veya 2 haricindeki kutuları götürebilirsiniz.



BU TESİSE ALINABİLECEK KUTULAR

Bu tesise sadece 4 ve 5 numaralı kutuları götürebilirsiniz.



FABRİKAYA GETİRDİĞİNİZ HER BİR KUTU KARŞILIĞINDA ELDE ETTİĞİNİZ GERİ DÖNÜŞÜM PUANLARI

Geri Dönüşüm Tesisine erişmek istiyorsanız, AŞAĞIDAKİLERİ HESAPLAMALISINIZ:

- Çöp kutusu satmak istiyorsanız, Geri Dönüşüm Tesisine uğramalısınız. Daha fazla kartınız olsa bile yolculuğunuza devam edemezsiniz ve o tur sırasında hareket edemezsiniz.
- İstediğiniz tüm kutuları bir kerede satabilirsiniz; aynı numaralandırma ile aynı anda iki tane aynı numaralı kutuya sahip olamayacağınızı unutmayın (örnek: 2 tane Kutu 1'e sahip olamazsınız).
- Satılan kutu kartı karşılık gelen kutu kartı destesine iade edilir. Artık elinizde olmadığı için sonraki vardiyalarda normal şekilde o çöp kutusunda durabilirsiniz.
- İlgili geri dönüşüm puanlarını alın (satılan her çöp kutusunun harfi üzerinde işaretlenmiştir).

Örnek 5: Sol üstteki kart durumunda, taşıdığınız 1 ve 2 haricindeki her kutu için 3 puan verilir. 3 ve 5 taşıdığınızı varsayalım, bu size toplam 6 puan verir (her bölme için 3) ve Geri Dönüşüm Tesisi'nin alabileceği 4 kutu kapasitesi kalır. (Toplam 6 tane alabilir, 2 kutu aldığında 4 kutu daha kabul edebilir). **Öneri:** Fabrika tarafından kabul edilen toplam alımları geri dönüşüm noktaları ile işaretleyebilir ve bu şekilde kaç tanesinin satıldığını öğrenebilirsiniz (yukarıdaki örnekte 6 başlangıç jetonu koyuyorsunuz ve 2 satın aldığınızda 4 bırakıyorsunuz vb.) .

- Birisi Fabrikada kutu sattığında,** üzerindeki tüm zarları ve jetonları panodan çıkarın (Yol çalışması, Tek yön). Bu, bazı sinir bozucu jetonları ve zarları panodaki yoldan temizlemenize yardımcı olur.
- Geri Dönüşüm Tesisinde son kutu satıldığında mevcut tur sona erer . **Tüm oyuncuların** oyunun bitiminden önce bir tur daha oynama hakkı vardır.

NOT: Kutu satmak, geri dönüşüm puanları kazanmanın ve tahtayı can sıkıcı jetonlardan ve zarlardan temizlemenin iyi bir yoludur; ancak Tesis neredeyse her zaman en uzaktaki kutularla ilgilenir, bu nedenle bu stratejiyle ilgilenip ilgilenmediğinizi düşünmelisiniz.

HARİTADA SİZE FAYDA SAĞLAYAN NOKTALARDAN GEÇMEK

Kutular genellikle panonun çevresine yerleştirilmiştir; ancak size fayda sağlayan çeşitli noktalara (beyaz fonlu daireler) ulaşmak için şehir merkezinden geçmek iyi bir fikir olabilir. Bu ödülleri , **ulaştığınız andan itibaren** o noktalardan geçerek alırsınız; **bu nedenle, hiçbir durumda hareketinizi durdurmanıza gerek yoktur.** İkonografinin, sokak kartlarının efektlerinde gösterilenlerle kısmen eşleştiğini göreceksiniz:



Sokak destesinden yeni bir kart çekin (izin verilenden daha fazla kartınızın olması önemli değildir), ancak yalnızca sıranızın sonunda, çizimden sonra en fazla 5 kartınız olabilir. Onu çizdiğiniz sırayla kullanabilirsiniz.



Sokak destesinden iki yeni kart çekin (izin verilenden daha fazla kartınızın olması önemli değildir), ancak yalnızca sıranızın sonunda, çektikten sonra en fazla 5 karta sahip olabilirsiniz. Onu çizdiğiniz sırayla kullanabilirsiniz.



İki renkli zar atın ve tahtanın iki bölümüne yerleştirin. Bu bölümler, zarda temsil edilenlere göre renk değiştirecektir (sokak kartı efektiyle aynı kurallar).



Tahtaya yerleştirilen zarlardan birinin yüzünü seçin (sokak kartı efektiyle aynı kurallar). Bu avantaj, zar atılmasına izin VERMEZ ve bu nedenle, haritanın herhangi bir bölümüne yerleştirilmiş zar yoksa geçerli değildir.



O yönde hareketi zorlamak için panonun istenen bölümüne Tek Yönlü bir jeton yerleştirin (sokak kartı efektiyle aynı kurallar).



Rezervden bir polis jetonu alın. İhtiyacınız olduğunda kullanabilir veya saklayabilirsiniz. Kullanıldıktan sonra atılır ve genel havuza geri döner. Bu belirteç, Sokak Çalışmaları ve Tek Yön kısıtlamalarını atlamanıza izin verir. **ÖNEMLİ:** Aynı anda 1'den fazla polis jetonunuz olamaz.

OYUN SONU

Bu nedenle oyun iki şekilde sona erebilir (yukarıda açıklanmıştır):

TÜM KUTULARI TOPLA:

- Eğer bu sizin son kutunuzsa ve haritadaki tüm kutuları oyun alanınıza ilk siz yerleştirdiyseniz (yani mevcut tüm alanlardan bir kutu kartınız varsa) Bonus kartını alın. Oyun sonunda size 3 puan verecek ve oyunun sonu için tetikleyici olacaktır. Geçerli turu bitirin ve oyunun son bir turunu her zamanki gibi oynayın.

GERİ DÖNÜŞÜM TESİSİ İÇİN GEREKLİ SON KUTUYU ALMAK :

- Tesisin alabileceği son kutuyu (veya kutuları) Fabrikaya getiren oyuncuysanız, Satış için Fabrikanın özelliklerine göre puan alın. Bu, oyunun sonunu tetikleyecektir. Geçerli turu bitirin ve oyunun son bir turunu her zamanki gibi oynayın.

OYUNU KAZANMAK

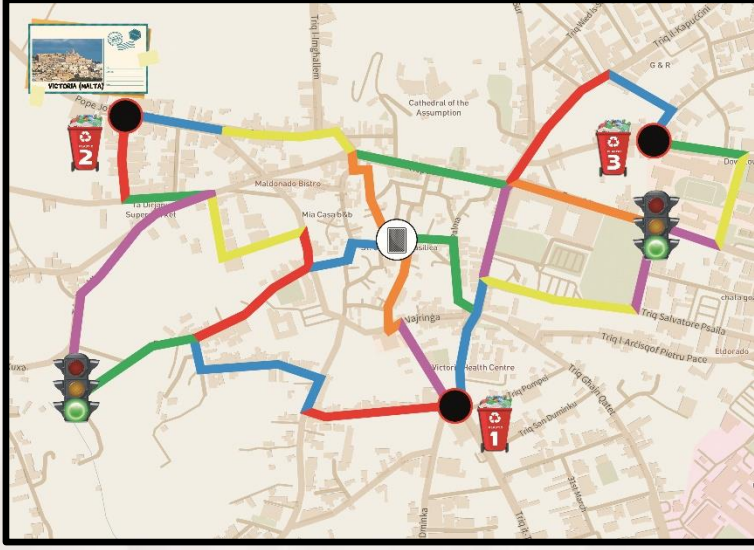
GERİ DÖNÜŞÜM PUANINA sahip oyuncu oyunu kazanır. Beraberlik varsa, oyuncular zaferi paylaşır.



Puanlama örneği: 23
geri dönüşüm noktası

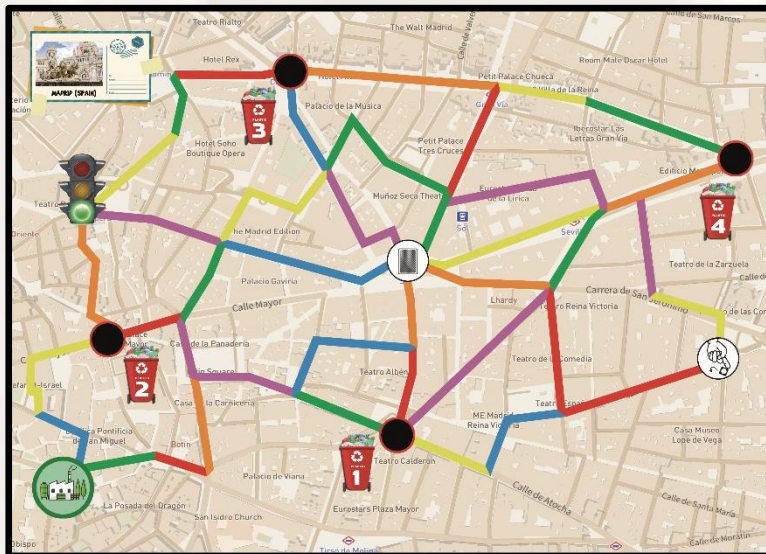
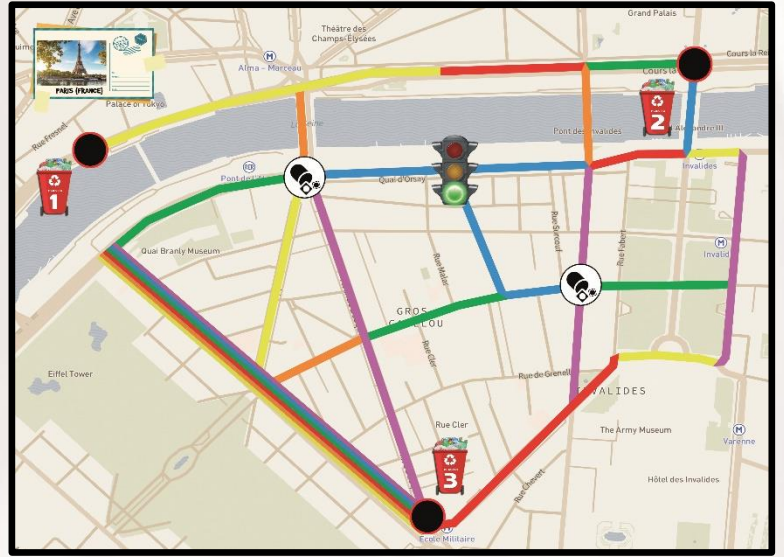
FARKLI HARİTALAR VE ÖZELLİKLERİ

Her haritanın onu diğerlerinden ayıran özellikleri vardır.

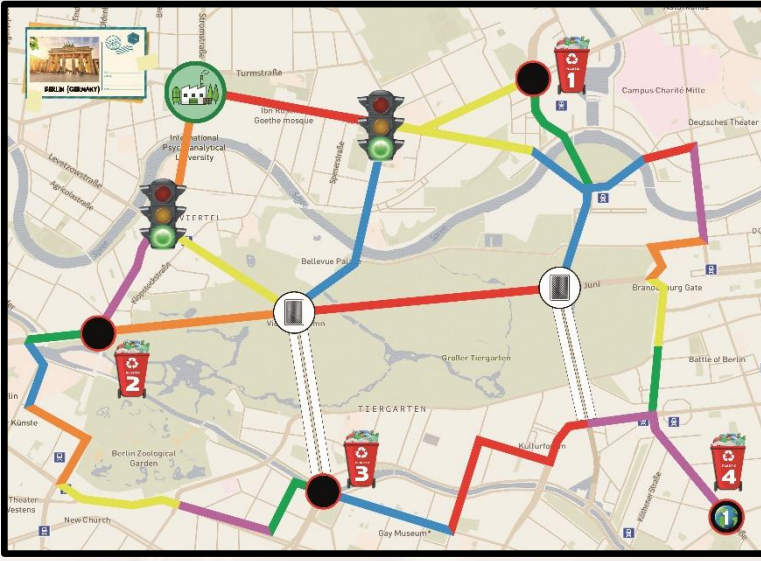


VICTORIA HARİTASI (MALTA): yalnızca üç kutu noktası olan ve Geri Dönüşüm Tesisi olmayan bir haritadır. Oynaması çok kolay ve süresi kısa. Minikler için veya sizi oyunla tanıştırmak için ideal. Her geçişinizde size sokak kartı veren merkezi bonus da bahsetmeye değer. İki trafik ışığı başlangıç noktasını seçmenizi sağlar.

PARIS HARİTASI: Bu, yalnızca üç depo noktası olan ve Geri Dönüşüm Tesisi olmayan bir plandır. Oynaması çok kolay ve süresi kısa, en küçükler için veya sizi oyunla tanıştırmak için ideal. Eşsiz bir özelliği var ve o çok renkli cadde: BUNU GEÇMEK İÇİN HER RENGİ KULLANABİLİRSİNİZ (joker sokağı). Ayrıca zar atabileceğiniz 2 bölgeniz var. Haritadaki sokakların renklerini kartlarınızın renkleri ile eşleştirmek için bundan yararlanın ve 3 bölgeyi en hızlı geçerek Bonus kartını alın.

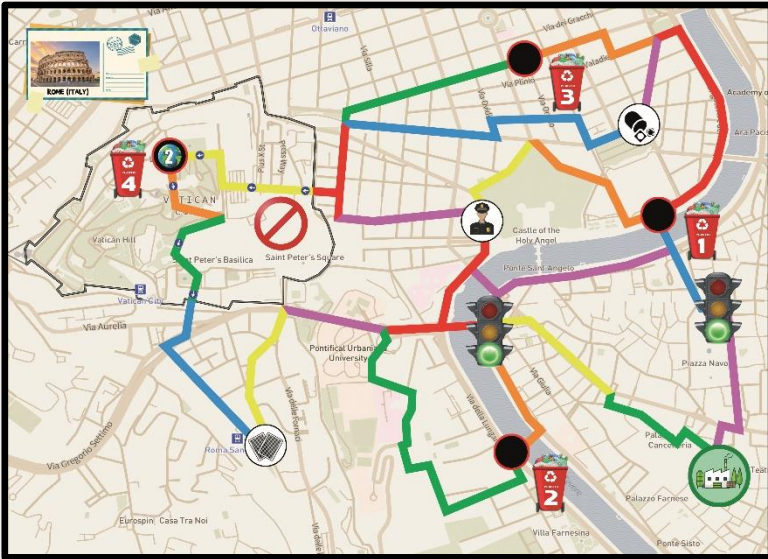
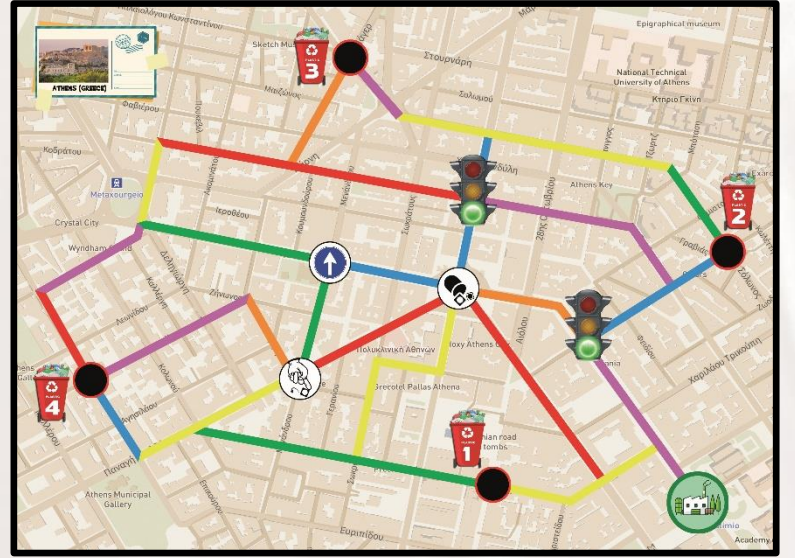


MADRİD HARİTASI: dört kutu noktası ve bir Geri Dönüşüm Tesisi olan bir haritadır. Oynaması basit, Geri Dönüşüm Tesisi ekleyerek sizi oyuna tanıtmak için ideal. Size bir kart daha ödül veren merkezi bir alanınız var. Aynı zamanda önceden atılmış olan zarları değiştirebilme ikonunu da getiriyor (tek renk sokak kartlarında "zar atma" efektlerini önceden kullanmanız gerekecek). Merkezi caddelerin dolambaçlılığı göz önüne alındığında, birçok rota (mini hedefler) yapabilmek çok iyi bir plan.



BERLİN HARİTASI : dört çöp kutusu ve bir geri dönüşüm tesisini içeren bir haritadır. Eşsiz bir özelliği var ve bu iki çift beyaz şerit. Aralarından geçmek için aynı renkteki iki kart kullanmalısınız. Seçtiğiniz renk, rota kartlarının tamamlanması için de geçerlidir. Bu özel şeritlerden geçmenize yardımcı olmak için, haritada ekstra bir kart bonusu olan iki merkezi noktanız var. Ayrıca, çok uzakta olduğu için size fazladan bir geri dönüşüm noktası sağlayan 4. bölmeye de sahipsiniz (bölüm burada bittiği için bu kutu zorunlu durdurma gerektirir).

ATİNA HARİTASI: dört çöp kutusu noktası ve bir Geri Dönüşüm Tesisi içeren bir haritadır. Zar atmanıza, bunlardan birinin yüzünü değiştirmenize ve Tek Yönlü jeton kazanmanıza olanak tanıyan üç merkezi noktanın hakimiyetindedir. Merkezinde sürekli dolaşıma izin verir ve böylece çeşitli bölümlerin rengini değiştirmek için zarları kullanılabilir.



ROMA HARİTASI: dört kutu noktası ve bir Geri Dönüşüm Tesisi olan bir haritadır. Bu haritanın özelliği, Vatikan Şehri'nin içinde bulunan (ve size 2 ekstra geri dönüşüm puanı sağlayan) çöp kutusu 4'tür. Vatikan, kendi kuralları olan özel bir alandır: Sadece bir girişiniz, bir çıkışınız ve sadece bir zorunlu yönünüz vardır. Yazdırılan Tek Yönlü simgeler, bunların hiçbir şekilde değiştirilemeyeceğini belirtir. (polis bile değiştiremez).

Vatikan'ın içine bir Yol Çalışması jetonu koyamaz veya zar atamazsınız. Vatikan sokakları DOKUNULMAZ (yasak simgesiyle gösterilir).

Görevinizde size yardımcı olması için bu tahtada birkaç bonus puanınız var (fazladan 2 kart alın, zar atın ve bir polis jetonu alın). Vatikan'ın girişine sokak çalışması veya Tek Yön koyarsanız ve geçemezseniz bu bonuslar vazgeçilmezsiniz olacaktır.



ANKARA HARİTASI: Beş kutu noktası ve Geri Dönüşüm Tesisi olan bir plandır. Bu haritanın karmaşıklığı, bölme 3, 4 ve 5'in yalnızca bir giriş ve çıkışının olması gerçeğinde yatmaktadır. Size yardımcı olmak için, fazladan bir kart bonus puanınız ve size bir polis jetonu veren başka bir kart puanınız var (birisinin ilgilendiğiniz erişim yolunu bloke etmesi durumunda gereklidir).

Hatırlatma: Bir oyuncunun tek çıkışını (Yol Çalışması veya Tek Yön) engelleyemezsiniz. Ancak, en kısa yolları kapatmak sadece tavsiye edilmez, aynı zamanda çok eğlenceli olabilir.

LONDRA HARİTASI: beş çöp kutusu ve bir geri dönüşüm tesisini içeren bir haritadır. Cadde ağı ve kısa mesafeleri sayesinde rota yapmak için ideal bir haritadır. Bonus puanları ekstra kartlarla kullanabilir, zar atabilir veya zarın ilginizi çeken yüzünü arayabilirsiniz.



Yazarlar, oyunu beğeneceğinizi ve eğlenceli zaman geçireceğinizi umuyorlar ve **PLASTİK GERİ DÖNÜŞTÜRMEYİ UNUTMAYIN - TÜM GEZEĞEN SİZE TEŞEKKÜR EDECEK!**

Özel Teşekkürler: CEIP CUBA (Madrid) öğrencilerine, Masa Oyunları Derneği PLAY BURGOS'a ve oyunun yazarlarının ailelerine. Onların yardımı ve çıkar gözetmeyen işbirliği (bazen "zorla") sayesinde, yalnızca oyunun keyfini çıkarabileceğiniz bu son sürümünü sunmak amacıyla, belirli öğeleri ortadan kaldırmak ve diğerlerini iyileştirmek için gerekli süre boyunca oyunu test edebildik. .



AVRUPA PLASTİK YARIŞI İKONOĞRAFİSİ ÖZETİ



İKİ RENKLİ ZAR ATIN VE TAHTADA ZAR OLMADAN HERHANGİ BİR İKİ BÖLÜMÜNE YERLEŞTİRİN.



YERLEŞTİRİLEN ZARLARDAN BİRİNDEN İSTEDİĞİNİZ YÜZÜ SEÇİN. ZARLAR AYNI YERDE AMA YENİ RENKTE OLACAKTIR..



BİR RAKİPTEN RASTGELE BİR KART ÇEKİN.



RAKİBİNİZE BELİRLİ BİR RENK VEYA EFEKTLİ BİR KARTININ OLUP OLMADIĞINI SORUN. VARSA, SİZE VERMEK ZORUNDADIR.



BİR KARTI RAKİBİNİN KARTI İLE DEĞİŞTİRİR.



SOKAK DESTESİNDEN 2 KART ÇEKİN VE ELİNİZE ALIN.



SOKAK DESTESİNDEN 3 KART ÇEKİN VE ELİNİZE ALIN.



SOKAK ÇALIŞMASI: PANELİN BİR BÖLÜMÜNE BİR ÇALIŞMA FİŞİ YERLEŞTİRİN.



TEK YÖN: TEK YÖNLÜ BİR JETON ALIN VE SEÇTİĞİNİZ SOKAK BÖLÜMÜNE YERLEŞTİRİN.



KISAYOL: HERHANGİ BİR BÖLÜMÜ ATLAYABİLİRSİNİZ (YOL ÇALIŞMALARI VEYA TEK YÖN DAHİL).



POLİS: TEK YÖNLÜ BİR JETON ÇIKARABİLİR, YÖN DEĞİŞTİREBİLİR VEYA YOL ÇALIŞMALARINDAN DA GEÇEBİLİRSİNİZ.



DELİK: RAKİP BU TURDA BİR KONTEYNERE ULAŞAMIYOR (AMAÇLANAN KARTLARI HARCİYOR ANCAK SON ADIMI ATAMAYACAK).



BİR SOKAK KARTI ÇEKİN VE ELİNİZE ALIN.



İKİ SOKAK KARTINI ÇEKİN VE ELİNİZE ALIN.



İKİ ZAR ATIN VE TAHTADA ZAR OLMAYAN HERHANGİ İKİ BÖLÜMÜNE YERLEŞTİRİN.



YERLEŞTİRİLEN ZARLARDAN BİRİNDEN İSTEDİĞİNİZ YÜZÜ SEÇİN.



TEK YÖN: TEK YÖN JETONUNU ALIN VE SOKAĞIN TERCİH ETTİĞİNİZ BÖLÜMÜNE YERLEŞTİRİN.



BİR POLİS JETONU ALIN. SİRANIZ GELİNCE KULLANIN VEYA DAHA SONRAYA SAKLAYIN (POLİS ETKİSİYLE AYNI GÜÇ).