

Afvalrace

Wie het slimst z'n afval scheidt wint!



Sorteer de afvalkaarten in je hand en verzamel alle soorten containers. Of laat een boom groeien door GFT-afval te verzamelen. Plaag je medespelers door vuilkaarten in hun containers te gooien. Wie het snelst alle afvalcontainers of een volgroeide boom heeft, wint het spel!



Scan de QR-code voor een uitgebreide uitleg en video.



A

Materiaal:

A. 30 containerkaarten

Zes stuks in vijf soorten: PMD, GFT, glas, papier en milieustraat

B. 68 afvalkaarten

13x Glas
13x Papier
13x PMD*
17x GFT
10x Vuil
2x Wegomleiding

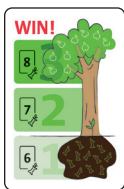
C. 6 bomen

D. 5 overzichtskaarten

E. 1 startkaart



B



C



D



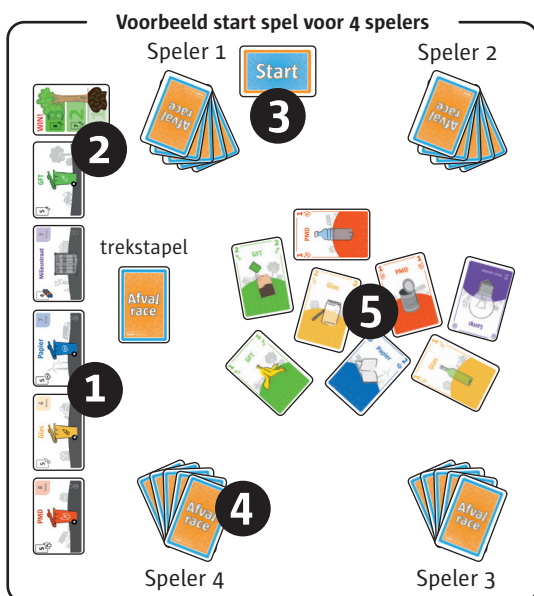
E

*PMD is een afkorting van plastic, metaal en drankkartons. Soms ook bekend als PBD.

Vorbereiding

1. Sorteer alle containers en leg ze op tafel met de kleine container zijde naar boven.
2. Leg de bomen bij de GFT containers.
3. Geef de startkaart aan de startspeler.
4. Schud alle afvalkaarten, deze vormen samen de trekstapel, en geef er 5 aan iedere speler (laat je kaarten niet aan je tegenstanders zien). Leg de trekstapel naast de containers.
5. Leg 4 kaarten, plus 1 kaart per deelnemende speler, open in het midden van de tafel.

Klaar met de voorbereiding? De jongste speler mag beginnen. Je speelt met de klok mee. Geef na iedere speelronde de startkaart door aan de volgende speler.



Verzamelfase

De startspeler begint en kiest één van de volgende drie mogelijkheden.



1. **Ruilen:** één handkaart op tafel leggen en een kaart van tafel in de hand nemen.



2. **Sorteren:** één handkaart in een bijbehorende container van een andere speler leggen (als er containers in het spel zijn). Een container kan een onbeperkt aantal afvalkaarten van de juiste soort en een onbeperkt aantal vuilkaarten bevatten. Je krijgt geen kaart terug in je hand.



3. **Passen:** de speler verklaart door te passen deze ronde geen acties meer te doen. Later alsnog ruilen of sorteren is in deze ronde niet meer toegestaan. Passen mag alleen als je op dat moment een geldig resultaat hebt (een schone hand of waaier (Milieustraat) met voldoende punten om een container te kopen).

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Wanneer één speler heeft gepast, mogen de andere spelers nog één actie uitvoeren. Hierna begint de koopfase.

Let op: In de verzamelfase mag je een eventuele bonus van een container inzetten. Je mag bijvoorbeeld, als je de bonus van de vrije papiercontainer inzet, een kaart trekken voordat je ruilt. Zie "containers, bomen en milieustraat" voor informatie over de bonussen.

Koopfase

Alle spelers laten nu hun hand met afvalkaarten zien. Als deze precies uit één soort bestaat, is het afval goed gesorteerd en kan het worden gebruikt. Iedere kaart die er niet bij past, zorgt ervoor dat de hand onzuiver is. Het afval kan dan niet worden gebruikt om te kopen. Niet passende kaarten zijn: andere grondstoffen, vuil en wegomleiding. Uitzondering: zie Milieustraat.

Het totale aantal punten van je handkaarten kan nu worden gebruikt om een container te kopen of om een boom te laten groeien. *Let op de eventuele bonus van de PMD container in deze fase. Voor meer uitleg, zie het kopje "containers, bomen en milieustraat".*

Spelers mogen een nieuwe container kopen of een container die ze al hebben, opwaarderen naar de bonus. Het is niet toegestaan om twee dezelfde containers in bezit te hebben. Kortingen en extra kosten tellen mee. De boom groeit per niveau. Hier mag je geen stappen in overslaan.

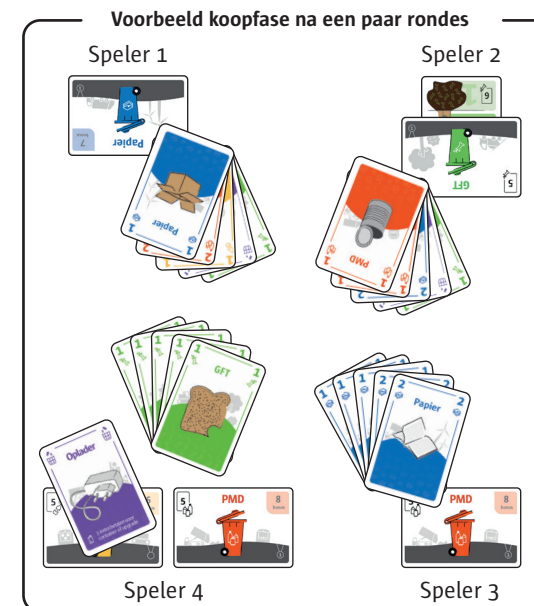
Als een speler genoeg punten heeft, kan er dus direct een grote container worden gekocht. Dit geeft de speler een eenmalige bonusactie. Heb je je bonus gebruikt? Draai dan je grote container om naar de kleine container.

Check na de koopfase of het spel wordt beëindigd. Dit is het geval wanneer iemand alle 5 de afvalcontainers of een GFT-container en boom op niveau 3 bezit.

Voorbeeld van een zuivere hand waarmee je een GFT-container mag kopen:



Als het spel nu nog niet is afgelopen wordt de volgende verzamelfase voorbereid. Alle afvalkaarten worden verzameld, geschud en verdeeld zoals uitgelegd bij de voorbereiding. De volgende startspeler draait met de klok mee. Geef de startkaart door aan deze speler.



In het voorbeeld hierboven is te zien dat:

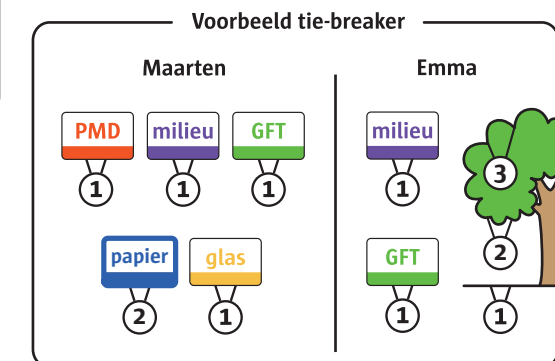
- **Speler 1** een milieustraat mag kopen.
- **Speler 2** geen zuivere hand heeft en niks mag kopen.
- **Speler 3** niet genoeg punten heeft voor een GFT-container omdat er gepast is met een oplader (+3 voor nieuwe container)
- **Speler 4** een papiercontainer met bonus mag kopen.

Einde van het spel

Het spel eindigt meteen wanneer één of meer spelers aan het einde van een koopfase voldoen aan één van beide voorwaarden;

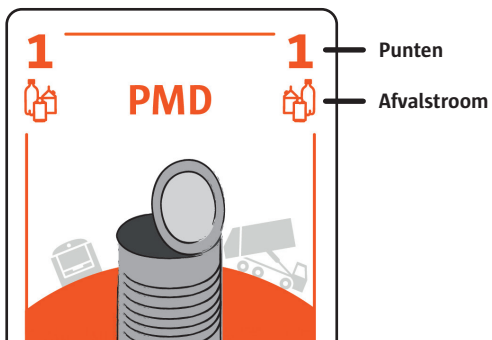
- 1) Door een boom naar niveau drie te laten groeien.
 - 2) Door alle 5 de soorten containers te hebben.
- Wanneer één speler voldoet aan één van deze voorwaarden, dan wint deze speler het spel. Wanneer meerdere spelers aan een voorwaarde voldoen, dan wordt de **tie-breaker** bekeken. De speler met de meeste punten (punten rechtsonder op de containers en de niveaus van de boom) wint dan het spel. Als het nog steeds gelijk is, is het een gelijkspel (tijd voor revanche?!).

Hieronder hebben zowel Emma als Maarten het spel beëindigd en beiden maken aanspraak op de overwinning. Maarten heeft PMD (1), milieustraat (1), GFT (1), papier met bonus (2) en glas (1) en dat levert totaal $1+1+1+2+1=6$ punten op. Emma heeft milieustraat (1), GFT (1) en de boom op levels 1/2/3 ($1+2+3$), dat levert een score op van $1+1+6=8$ punten. Emma is de winnaar.



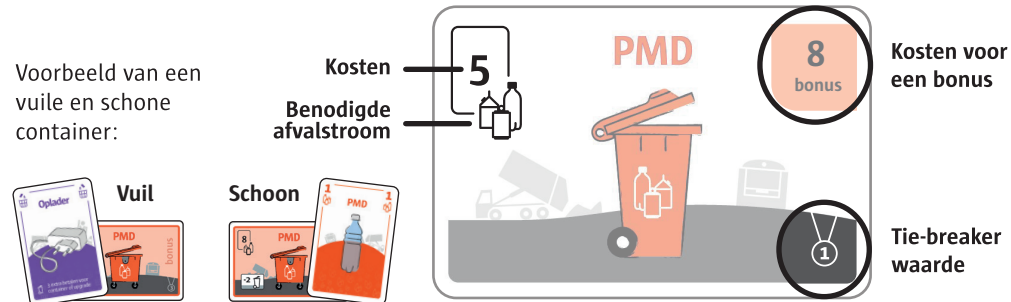
Afvalkaart

In de loop van het spel sparen, sorteren en ruilen spelers verschillende soorten afval. Een kaart geeft informatie over het aantal punten en afvalstroom.



Containerkaart

Op de kaart van een container zie je wat deze kost aan punten, welke afvalstroom het is, hoeveel de upgrade kost en wat de waarde is in punten voor een tiebreak. Als spelers een containerkaart met bonus hebben, kan de bonus worden ingezet door de aan te kondigen dat deze wordt gebruikt en de containerkaart om te draaien. Een container waar vuil in zit is geblokkeerd en kan niet worden ingezet voor een bonus.



Vuilkaarten

Het spel bevat 2 soorten vuilkaarten. Sommige vuilkaarten hebben een symbool van een container in de tekst, anderen een symbool van 2 kaarten. Vuilkaarten met een container worden actief als je deze tijdens het spel in een container van een speler plaatst. Vuilkaarten met een kaartensymbool worden actief als je deze tijdens jouw beurt op tafel legt. Je mag een vuilkaart met een containersymbool gewoon ruilen met een tafelkaart en een vuilkaart met een tafelsymbool mag ook in een container worden gegooid zonder speciaal effect (blokkeert wel een eventuele bonusactie).



Vuilkaarten met een
containersymbool



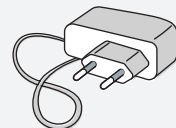
Vuilkaarten met een
kaartensymbool

Deze kaarten kun je gebruiken om een andere speler te pesten. Kies een speler en leg de Vuilkaart in een container. Dit heeft twee effecten. Allereerst een actie waarmee de gekozen speler wordt gepest. Daarnaast kan een speler met een vervuilde container geen bonusactie gebruiken.



Lamp

De getroffen speler slaat een beurt over.



Oplader

Tijdens de koopfase moet de getroffen speler 3 extra punten betalen voor een container (basis en bonus).



Batterij

Alle tafelkaarten worden vervangen (incl. batterij) en er worden nieuwe kaarten gestort zoals in de voorbereiding staat uitgelegd (4+ aantal spelers). Daarna pakt de actieve speler nog een kaart van tafel. De andere spelers hebben nu een kaart minder in de hand.



Verf

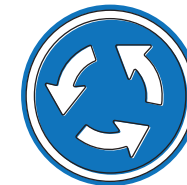
Iedere speler krijgt een extra kaart van de trekstapel. Daarna pakt de actieve speler nog een kaart van tafel.



Olie

Iedere speler moet een handkaart op tafel afleggen. Daarna maakt de actieve speler de ruil af en pakt een andere kaart op.

Wegomleiding



Als deze kaart op tafel wordt gelegd, dan draait de speelrichting om. Speel na deze beurt tegen de klok in voor de duur van deze verzamelfase (in een nieuwe verzamelfase wordt er weer gestart met linksom spelen). Een tweede wegomleiding kan dit weer terugdraaien. **Let op!** De wegomleiding kan alleen op tafel worden gelegd in een ruil met een tafelkaart. Als je deze kaart op handen hebt aan het einde van een ronde heb je géén schone hand.

Variant voor twee spelers

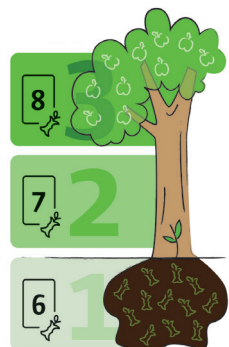
Er wordt een extra stap aan de voorbereiding toegevoegd. Neem een glas-, papier- en PMD container als waaier in je hand. De andere speler pakt blind één container uit de hand en begint hiermee het spel. Doe hetzelfde bij de ander. Laat de wegomleidingskaart uit het spel. Verder blijven alle spelregels gelijk.

Containers, bomen en milieustraat



GFT

Met **GFT** koop je een GFT container of laat je een **boom groeien**. GFT kent geen bonus. De container kost 5 GFT. Daarna kost de boom 6/7/8 voor level 1/2/3.



PMD

Met **PMD** koop je een PMD container. **Bonus;** in de koopfase mag je 2 punten korting pakken (betaal 2 punten minder voor je aanschaf van een kleine of grote container. Geldt niet voor bomen).



Glas

Met **glas** koop je een glascontainer. **Bonus;** je mag nadat iedereen heeft gepast nog een extra beurt spelen (in spelersvolgorde).



Papier

Met **papier** koop je een papiercontainer. **Bonus;** je mag tijdens je beurt een kaart pakken van de trekstapel.



Milieustraat

Een **Milieustraat** koop je met een "waaier". Dat wil zeggen, één kaart van elke soort in je hand (GFT, Glas, Papier, PMD en Vuil). Tel de waarde van de afvalkaarten bij elkaar op om tot het benodigde aantal punten te komen (vuil heeft geen waarde, maar is wel nodig om de milieustraat te kopen).



Bonus; je mag een vuilkaart vernietigen als deze bij jou wordt gespeeld. Leg dan de vuilkaart op de aflegstapel en negeer het effect.



© 2021 Circulairinbedrijf.nl
onderdeel van GP Groot
Vennwatersweg 2b
1852PT Heiloo

Auteur: Wim de Boer
Eindredactie: Erwin Broens
Grafisch ontwerp: Emma Brinkman
Project manager: Maarten Coppens

Alle rechten voorbehouden
Geproduceerd in Nederland