



# Playa playa

**Règle du jeu • Game Rules**  
**Reglas de juego • Spielregeln**  
**Regole del gioco • Spelregel**  
**Regras do jogo**

# Règle du jeu

FR

## Contenu

- 1 plaque «Dune» R/V (face 1 poubelle, face 3 poubelles de tri)
- 1 plaque «Mer»
- 1 plaquette «Bord de mer»
- 4 plaquettes «Plage» R/V (face sable/face mer)
- 4 plaquettes «Animaux» (face animaux/face mer)
- 16 jetons «Déchets»
- 3 poubelles en carton
- 1 dé en bois

## Nombre de joueurs

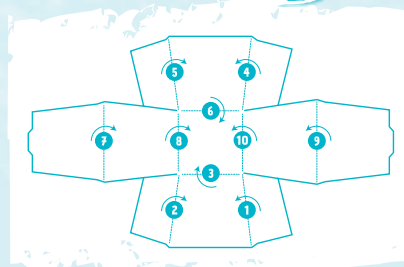
2 à 6 joueurs.

## But du jeu

Récupérer tous les déchets présents sur la plage avant que la mer ne les recouvre. Pour cela, il faut trouver sous quel déchet se cache chaque animal marin (coquillage bleu, crabe rouge, étoile de mer jaune et tortue de mer verte).

## Mise en place du jeu

1. Monter les 3 petites poubelles en carton de la façon suivante.
2. Collez les vignettes rondes sur les 6 faces du dé.

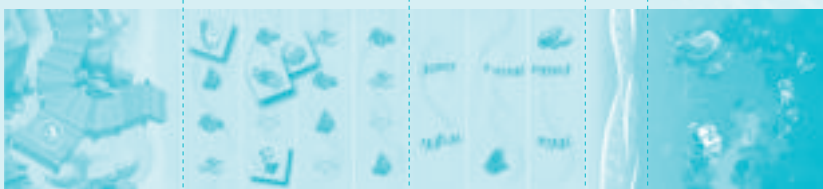


## RÈGLE DE BASE

### Démarrage du jeu

1. Installez la plaque «Dune», face 1 poubelle visible, à gauche de la table. Puis placez la poubelle en carton correspondante sur l'emplacement réservé. A droite de la plaque «Dune», placez les 4 plaquettes «Animaux» les unes contre les autres dans n'importe quel ordre et n'importe quel sens. A la suite de ces plaquettes, posez les 4 plaquettes «Plage» côté sable visible, puis installez la plaquette «Bord de mer». Enfin, ajoutez la plaque «Mer» pour compléter le plateau de jeu.
2. Disposez au hasard les 16 jetons «Déchet» sur les 16 animaux marins en prenant soin de masquer complètement les animaux.

3. Préparez le dé à portée de main  
La partie peut commencer !



DUNE

ANIMAUX

PLAGE

BORD DE MER

MER

### Déroulement du jeu

Le joueur qui est allé le plus récemment à la plage commence la partie et lance le dé.

**Si le dé tombe sur une face «animal».**

Le joueur ramasse un déchet sous lequel il pense que se cache l'animal correspondant à celui indiqué par le dé.

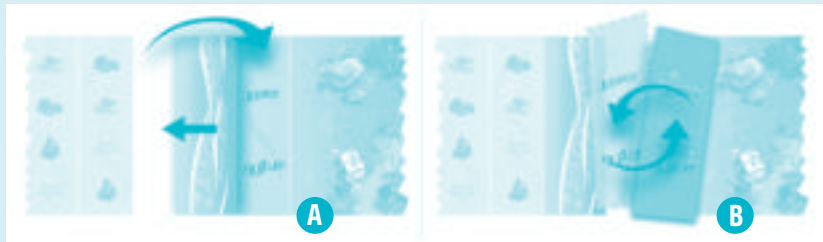
- Si l'animal correspondant est trouvé : bravo ! Le joueur prend le déchet puis le jette dans la poubelle placée sur la dune.
- Si l'animal découvert ne correspond pas à celui indiqué : dommage ! Le joueur repose le déchet à sa place.

**NB :** Chaque animal est représenté une fois par planche. Si tous les animaux d'une espèce ont été trouvés et que le dé indique l'un d'eux, il ne se passe rien et le dé passe au joueur suivant.

**Si le dé tombe sur la face «poubelle».**

**C'est une chance !**

Le joueur qui a lancé le dé peut ramasser n'importe quel déchet et le jeter immédiatement à la poubelle.



A

B

**Si le dé tombe sur la face « vague ».**

**Attention la mer monte !**

Le joueur intercale la dernière plaquette «Plage», **A** côté sable, entre la plaquette «Bord de mer» et la plaque «Mer».

Il retourne ensuite la plaquette «Plage», côté bleu. **B** C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé. Et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Fin de la partie

1. Tous les déchets ont été ramassés sur la plage avant que la mer n'atteigne la dune : les joueurs gagnent la partie tous ensemble.
2. La mer a atteint la dune et les déchets se retrouvent dans l'eau : les joueurs ont malheureusement perdu la partie car la mer est polluée.

## RÈGLE AVANCÉE

### Les poubelles de tri

La plaque «Dune» possède deux faces : l'une avec un seul emplacement «poubelle», l'autre avec trois emplacements «poubelles de tri». Choisissez la face avec 3 emplacements pour la règle avancée. Cette option permet d'élever le niveau de difficulté et de pédagogie du jeu.

Le démarrage et le déroulement du jeu sont exactement les mêmes que pour la règle de base. Veillez simplement à mettre les déchets dans la bonne poubelle de tri lorsque le cas se présente.

**NB :** Attention ! Ne regardez pas les pictogrammes au dos des déchets, sinon la partie serait gâchée !



Cette poubelle recueille tous les déchets ménagers qui ne seront pas triés car ils ne sont pas recyclables. On peut y jeter les déchets alimentaires, les emballages non recyclables (barquettes en polystyrène, sacs en plastiques, emballages alimentaires sales, etc.)



Cette poubelle est faite pour les déchets en verre : bouteilles, pots, bocaux sans bouchon et sans couvercle.

Attention à ne pas y jeter du verre non recyclable tel que les verres de table, les vitres, ou encore les miroirs.



C'est dans cette poubelle que l'on se débarrasse des déchets recyclables, hors verre : emballages ménagers, papiers, journaux, bouteilles plastique, briques alimentaires, canettes, flacons de produits ménagers et de toilette, boîtes de conserve...

### Fin de la partie

1. Tous les déchets ont été ramassés sur la plage avant que la mer n'atteigne la dune : les joueurs se réfèrent alors au dos des jetons «déchets» pour vérifier qu'ils les ont bien triés.
  2. La mer a atteint la dune et les déchets se retrouvent dans l'eau : les joueurs ont malheureusement perdu la partie car la mer est polluée.
- S'il n'y a pas d'erreur, ils gagnent la partie tous ensemble.
  - S'il y a une erreur dans le tri, les joueurs perdent tous ensemble la partie.

# Spielregeln

DE

## Inhalt

- 1 große Platte „Düne“, zweiseitig (Seite mit 1 Abfalleimer/Seite mit 3 Abfalleimern zum Trennen)
- 1 große Platte „Meer“
- 1 kleine Platte „Am Meer“
- 4 kleine Platten „Strand“, zweiseitig (Seite mit Sand/Seite mit Meer)
- 4 kleine Platten „Tiere“ (Seite mit Tieren/Seite mit Meer)
- 16 Spielsteine „Abfälle“
- 3 Abfalleimer
- 1 Holzwürfel

## Anzahl der Spieler

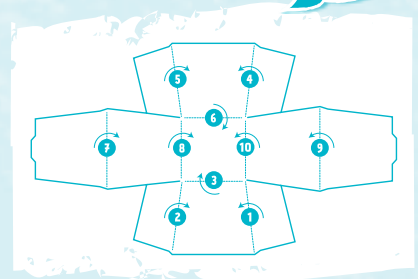
- 1 Holzwürfel.

## Ziel des Spiels

Alle am Strand befindlichen Abfälle einsammeln, bevor das Meer sie bedeckt. Dazu muss man herausfinden, unter welchem Abfall sich jedes einzelne Meerestier versteckt (blaue Muschel, roter Krebs, gelber Seestern und grüne Meeresschildkröte).

## Vorbereitung des Spiels

1. Stellen Sie die 3 kleinen Pappabfalleimer wie gezeigt auf.
2. Kleben Sie die runden Etiketten auf die 6 Seiten des Würfels.



## GRUNDREGELN

### Beginn des Spiels

1. Legen Sie die große Platte „Düne“ links auf den Tisch. Rechts daneben legen Sie die 4 kleinen Platten „Tiere“ in beliebiger Reihenfolge und Ausrichtung aneinander. Daneben legen Sie die 4 kleinen Platten „Strand“ mit der Sandseite nach oben, dann die kleine Platte „Am Meer“. Mit der großen Platte „Meer“ vervollständigen Sie schließlich das Spielfeld.
2. Legen Sie die 16 Spielsteine „Abfall“ in zufälliger Anordnung auf die 16 Meerestiere und achten Sie darauf, die Tiere vollständig zu verdecken.

3. Legen Sie den Würfel griffbereit. Das Spiel kann beginnen!



DÜNE

TIER

STRAND

AM MEER

MEER

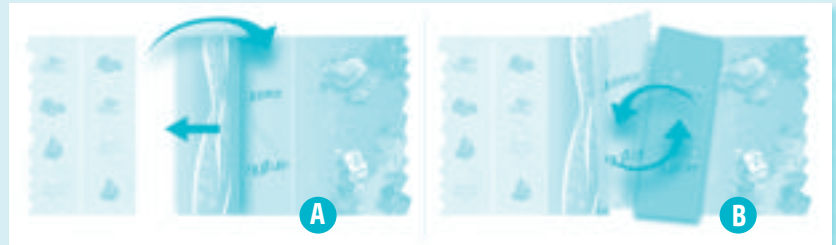
### Verlauf des Spiels

Der Spieler, der zuletzt am Strand war, beginnt das Spiel, indem er würfelt.

#### Wenn der Würfel auf eine Seite „Tier“ fällt.

Der Spieler nimmt eine Karte auf, unter der er das Tier vermutet, das auf dem Würfel angezeigt ist.

- Wenn er das richtige Tier gefunden hat: Bravo! Der Spieler nimmt den Abfall und wirft ihn in den Abfalleimer auf der Düne.
- Wenn das Tier nicht das angezeigte ist: Schade! Der Spieler legt den Abfall an seine Stelle zurück.



**Anmerkung:** Jedes Tier ist auf jeder kleinen Platte einmal abgebildet. Wenn alle Tiere einer Art gefunden worden sind und der Würfel eines von ihnen anzeigt, passiert nichts und der Würfel wird zum nächsten Spieler weitergegeben.

#### Wenn der Würfel auf die Seite „Abfalleimer“ fällt. Das ist Glück!

Der Spieler, der gewürfelt hat, kann einen beliebigen Abfall nehmen und direkt in den Abfalleimer werfen.

#### Wenn der Würfel auf die Seite „Welle“ fällt.

##### Achtung, das Meer kommt!

Der Spieler legt die letzte kleine Platte „Strand“ **A** mit der Sandseite nach oben zwischen die kleine Platte „Am Meer“ und die große Platte „Meer“.

Dann dreht er die kleine Platte „Strand“ um, sodass die blaue Seite nach oben zeigt **B**. Dann ist der nächste Spieler mit dem Würfeln dran. Und so geht es im Uhrzeigersinn immer weiter.

### Ende des Spiels

1. Aller Abfall vom Strand wurde eingesammelt, bevor das Meer die Düne erreicht hat: Die Spieler gewinnen das Spiel alle zusammen.
2. Das Meer erreicht die Düne und die Abfälle gelangen ins Wasser: Die Spieler haben das Spiel leider alle verloren, denn das Meer wird verschmutzt.

## ERWEITERTE REGELN

Die große Platte „Düne“ hat zwei Seiten: eine mit einem einzigen „Abfalleimer“, die andere mit drei „Abfalleimern zum Trennen“. Für die erweiterten Regeln wählen Sie die Seite mit drei Abfalleimern. Bei dieser Option sind Schwierigkeitsgrad und Spielpädagogik erhöht.

Der Beginn und Verlauf des Spiels sind genau gleich wie bei den Grundregeln. Achten Sie einfach darauf, den Abfall immer in den richtigen Abfalleimer zum Trennen zu werfen.

**Anmerkung:** Achtung! Sehen Sie nicht nach den Piktogrammen auf der Rückseite des Abfalls, sonst wäre das Spiel verdorben!

### Die Abfalleimer zum Trennen



Dieser Abfalleimer nimmt alle Haushaltsabfälle auf, die nicht getrennt werden, weil sie nicht wiederverwertbar sind.

Man kann Lebensmittelabfälle und nicht wiederverwertbare Verpackungen hineinwerfen (Styroporschälchen, Plastiktüten, verschmutzte Lebensmittelverpackungen etc.).



Dieser Abfalleimer ist für Glasabfälle: Flaschen, Gläser ohne Verschluss und Deckel. Achtung: Man sollte kein nicht wiederverwertbares Glas wie Trinkgläser, Fensterscheiben oder auch Spiegel hineinwerfen.



In diesen Abfalleimer wirft man wiederverwertbaren Abfall außer Glas: Haushaltsverpackungen, Papier, Zeitungen, Plastikflaschen, Getränkekartons, Dosen, Flaschen von Haushalts- oder Kosmetikprodukten, Konservendosen ...

### Ende des Spiels

1. Aller Abfall vom Strand wurde eingesammelt, bevor das Meer die Düne erreicht hat: Die Spieler sehen auf der Rückseite der Spielsteine „Abfälle“ nach und überprüfen, ob sie richtig getrennt haben.

- Wenn kein Fehler unterlaufen ist, gewinnen sie das Spiel alle zusammen.
- Wenn beim Trennen ein Fehler unterlaufen ist, verlieren sie das Spiel alle zusammen

2. Das Meer hat die Düne erreicht und die Abfälle gelangen ins Wasser: Die Spieler haben das Spiel leider alle verloren, denn das Meer wird verschmutzt.

# Rules of the Game

GB

## Contents

- 1 double-sided "Dune" board (1 bin on one side, 3 sorting bins on the other)
- 1 "Sea" board
- 1 "Seashore" panel
- 4 double-sided "Beach" panels (sand side/sea side)
- 4 "Animals" panels (animals side/sea side)
- 16 "Rubbish" tokens
- 3 bins
- 1 wooden dice

## Number of players

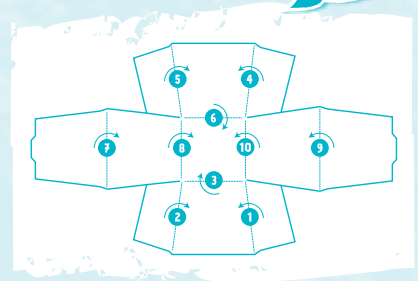
2 to 6 players.

## Aim of the game

Collect all the rubbish on the beach before the sea covers it up. To do this, you have to find which sea creature is hiding under which piece of rubbish (blue sea shell, red crab, yellow starfish and green turtle).

## Setting up the game

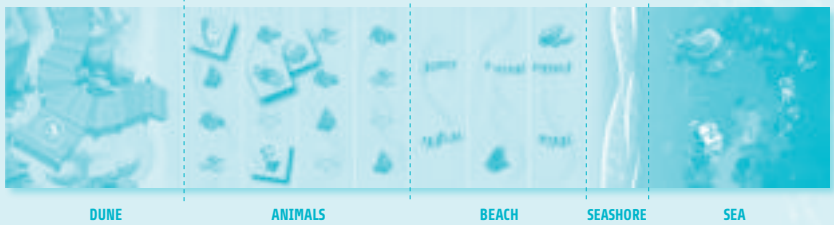
1. Assemble the 3 small cardboard bins as follows.
2. Stick the round stickers on the 6 sides of the dice.



## BASIC RULES

### Starting the game

1. Place the "Dune" board to the left of the table. To the right, place the 4 "Animals" panels next to each other in any order and in any direction. After these panels, place the 4 "Beach" panels sand side up, then add the "Seashore" panel. Finally, add the "Sea" board to complete the game board.
2. Place the 16 "Rubbish" tokens at random on the 16 sea creatures, taking care to completely hide the creatures.
3. Place the dice close at hand. You're ready to play!



### How to play

The last player to have been to the beach goes first, by throwing the dice.

#### If the dice lands on the "animal" side.

The player picks up a piece of rubbish under which they think the animal shown on the dice is hiding.

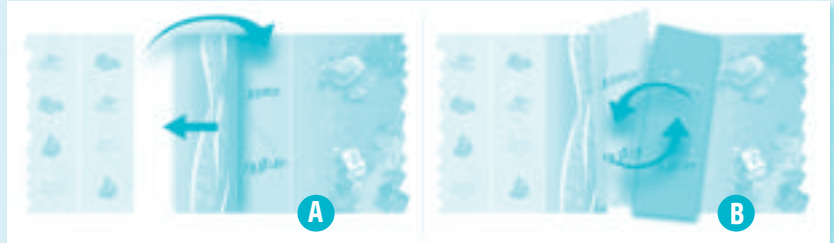
- If the right animal is found: well done! The player picks up the piece of rubbish and throws it in the bin placed on the dune.
- If the animal they find does not match the one shown: shame! The player puts the rubbish back in its place.

**NB :** Each animal appears once per board. If all the animals of a species have been found and the dice shows one of them, nothing happens and the dice goes to the next player.

#### If the dice lands on the "rubbish" side.

**That's a stroke of luck!**

The player who threw the dice can pick up any piece of rubbish and throw it in the bin straightaway.



**If the dice lands on the "wave" side.**  
**Watch out, the tide is coming in!**

The player inserts the last "Beach" **A** panel, sand side up, between the "Seashore" panel and the "Sea" board. They then turn over the "Beach" panel, blue side up. **B**

Then it's the next player's turn to throw the dice. The dice is passed around clockwise.

### End of the game

1. All the rubbish has been picked up from the beach before the sea reaches the dune: the players all win the game together.
2. The sea has reached the dune and the rubbish ends up in the water: sadly all the players have lost the game because the sea is polluted.

## ADVANCED RULES

The "Dune" board has two sides: one with a single "bin" space, the other with three "sorting bin" spaces. Choose the side with 3 spaces to play by the advanced rules. This option lets you raise the game's level of difficulty and educational value.

Set-up and play are exactly the same as for the basic rules. Simply ensure you put the rubbish in the right sorting bin when the opportunity presents itself.

**NB :** **Warning!** Don't look at the pictograms on the back of the pieces of rubbish, as that will give the game away!

### Sorting bins



This bin is for all household waste that will not be sorted because it is not recyclable. It can be used for food waste and non-recyclable packaging (polystyrene trays, plastic bags, soiled food packaging, etc.).



This bin is for glass waste: bottles, pots, jars without caps or lids. Be careful not to throw non-recyclable glass into it, such as drinking glasses, window panes or mirrors.



This bin is for recyclable waste, excluding glass: household packaging, paper, newspapers, bottles, plastic, food cartons, cans, bottles of cleaning products and cosmetics, tins etc.

### End of the game

1. All the rubbish has been picked up from the beach before the sea reaches the dune: the players look at the back of the "rubbish" tokens to check they have sorted them properly.

- If there are no mistakes, they all win the game together.
- If there has been a mistake in sorting the rubbish, the players all lose the game together.

2. The sea has reached the dune and the rubbish ends up in the water: sadly all the players have lost the game because the sea is polluted.

# Reglas del Juego

E

## Contenido

- 1 lámina Duna R/V (anverso 1 basura, reverso 3 contenedores de reciclaje)
- 1 lámina Mar
- 1 cartulina Orilla
- 4 cartulinas Playa R/V (anverso arena/reverso mar)
- 4 cartulinas Animales (anverso animales/reverso mar)
- 16 fichas Residuos
- 3 contenedores
- 1 dado de madera

## Número de jugadores

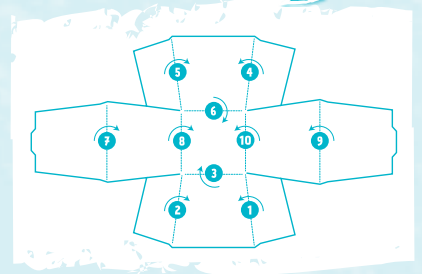
De 2 a 6 jugadores.

## Objetivo del juego

Recupera todos los residuos que hay en la playa antes de que el agua se los lleve mar adentro. Para ello, hay que averiguar cuál es el animal marino que se encuentra oculto debajo de cada residuo (concha azul, estrella de mar amarilla y tortuga de mar verde).

## Disposición del juego

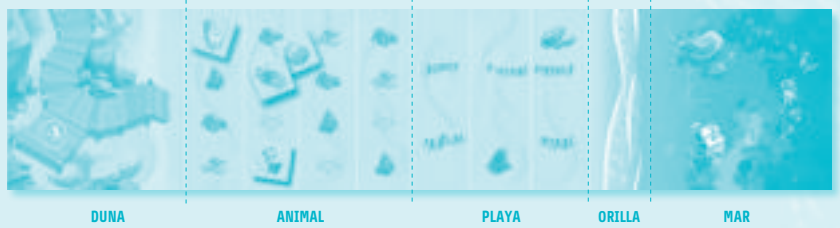
1. Monta los 3 contenedores de cartón según el esquema que viene con el juego.
2. Pega una pegatina redonda en cada cara del dado.



## REGLAS DE JUEGO

### Inicio

1. Coloca la lámina Duna a la izquierda. A su derecha coloca las 4 cartulinas Animales, unas junto a las otras, sin tener en cuenta el orden ni el sentido. Junto a estas cartulinas, coloca 4 cartulinas Playa (con el lado de la arena visible) y coloca la cartulina Orilla. A continuación, junta la lámina Mar para completar el tablero de juego.
2. Coloca al azar las 16 fichas Residuos encima de los 16 animales marinos. Asegúrate que los animales quedan bien escondidos.
3. Coge el dado. ¡Que empiece la partida!



### Desarrollo

El último jugador que haya ido este año a la playa lanza el dado.

**Si el dado muestra la cara animal.**

El jugador levanta el residuo debajo del cual piensa encontrar al animal que indica el dado.

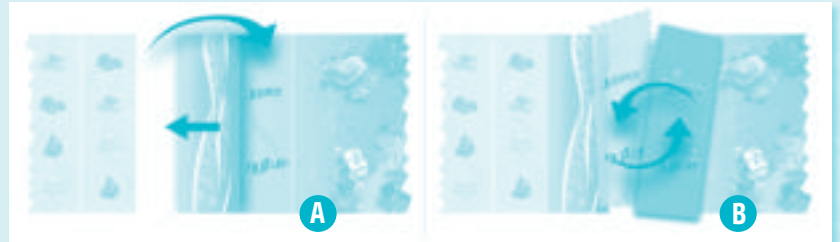
- Si acierta: ¡enhorabuena! El jugador tira el residuo en la basura situada en la duna.
- Si el animal no corresponde al que muestra el dado: ¡lástima! El jugador vuelve a colocar el residuo en su sitio.

**NB :** Los animales aparecen una sola vez en cada lámina. Si habéis encontrado todos los animales de una especie y el dado saca la imagen de uno de ellos, el jugador deja paso al siguiente jugador.

**Si el dado muestra la cara basura.**

**¡Qué suerte has tenido!**

El jugador que ha lanzado el dado puede coger cualquier residuo y tirarlo directamente a la basura.



**Si el dado muestra la cara ola.**

**¡Peligro! ¡Se acerca una ola!**

El jugador intercala la última cartulina Playa (lado que muestra la arena), **A** contra la cartulina Orilla y la lámina Mar.

Da la vuelta a la lámina Playa, del lado azul. **B**

Es el turno del siguiente jugador. Y así sucesivamente en sentido de las agujas del reloj.

### Final de la partida

1. Habéis recogido todos los residuos de la playa antes de que el mar llegue hasta la duna: todos habéis ganado la partida.
2. El agua alcanza la duna y los residuos desaparecen mar adentro: habéis perdido la partida ya que el mar queda totalmente contaminado.

## MODO AVANZADO

La lámina Duna tiene dos caras: una para colocar una basura, y otra para tres contenedores de reciclaje. Elige la cara con tres contenedores si quieres jugar en modo avanzado. Con esta opción, el nivel de dificultad del juego es más elevado y pedagógico.

El inicio y desarrollo del juego son exactamente idénticos a las reglas básicas. Sólo tendrás que tirar los residuos en el contenedor adecuado cuando sea necesario.

**NB :** ¡Ojo! No mires los pictogramas que hay debajo de los residuos... ¡la partida no tendrá gracia!

### Contenedores de reciclaje



Este contenedor acepta cualquier residuo doméstico que no pueda ser reciclado, como por ejemplo, restos de alimentos, envases no reciclables (bandejas de polietileno, bolsas de plástico, envases sucios para alimentos, etc.).



En este contenedor se destina el vidrio: botellas, botes, tarros sin tapa o sin tapón. Atención, no se puede tirar vidrio como vasos, cristales o espejos.



Aquí se tira cualquier residuo reciclable que no sea vidrio: envases domésticos, papeles, periódicos, botellas de plástico, bricks, latas de bebida, latas de conserva...

### Final de la partida

1. La playa queda limpia de residuos antes de que el agua alcance la duna: los jugadores comprueban debajo de las fichas residuos si han realizado correctamente el reciclaje.

- Si no hay ningún error, todos los jugadores ganan la partida.
- Si hay un error en el reciclaje, todos los jugadores pierden la partida.

2. El agua alcanza la duna y se lleva los residuos mar adentro: todos los jugadores pierden la partida porque el mar está contaminado.

# Regole del gioco

I

## Contenuto

- 1 tessera «Duna» fronte/retro (faccia 1 cassonetto, faccia 3 cassonetti per la raccolta differenziata)
- 1 tessera «Mare»
- 1 tessera «Riva del mare»
- 4 tessere «Spiaggia» fronte/retro (faccia sabbia/faccia mare)
- 4 tessere «Animali» (faccia animali/faccia mare)
- 16 gettoni «Rifiuti»
- 3 cassonetti
- 1 dado in legno

## Numero di giocatori

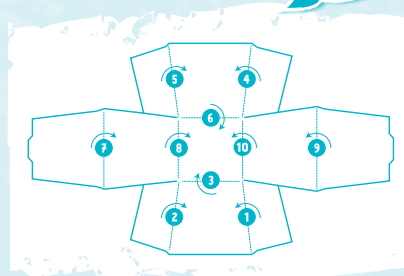
da 2 a 6 giocatori.

## Scopo del gioco

Recuperare tutti i rifiuti presenti sulla spiaggia prima che il mare non li ricopra. Per fare ciò, bisogna trovare sotto quale rifiuto si nasconde ogni animale marino (conchiglia blu, granchio rosso, stella marina gialla e tartaruga marina verde).

## Preparazione del gioco

1. Montare i 3 cassonetti piccoli in cartone nel seguente modo.
2. Incollare le etichette tonde sulle 6 facce del dado.



## REGOLE DI BASE

### Inizio del gioco

1. Installare la tessera «Duna» a sinistra del tavolo. A destra di quest'ultima, porre le 4 tessere «Animali» le une contro le altre, in qualsiasi ordine e in qualsiasi senso. Porre accanto a queste tessere le 4 tessere «Spiaggia» lato sabbia visibile, quindi installare la tessera «Riva del mare». Infine, aggiungere la tessera «Mare» per completare il vassoio da gioco.
2. Disporre a caso i 16 gettoni «Rifiuto» sui 16 animali marini facendo attenzione a nascondere completamente gli animali.

3. Preparare il dado a portata di mano. Inizia la partita!



### Svolgimento del gioco

Comincia la partita il giocatore che è andato più di recente in spiaggia e lancia il dado.

**Se il dado cade su una faccia «animale».**

Il giocatore raccoglie il rifiuto sotto il quale pensa che si nasconda l'animale corrispondente a quello indicato dal dado.

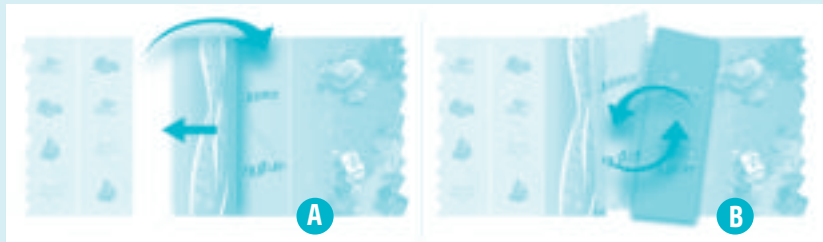
- Se l'animale corrispondente viene trovato: complimenti! Il giocatore prende il rifiuto e lo butta nel cassonetto posto sulla duna.
- Se l'animale scoperto non corrisponde a quello indicato: peccato! Il giocatore rimette il rifiuto al suo posto.

**NB :** Ogni animale è rappresentato una volta per tavola. Se sono stati trovati tutti gli animali di una specie e il dado indica uno di essi, non succede nulla e il dado passa al giocatore seguente.

**Se il dado cade su una faccia «cassonetto».**

**Che fortuna!**

Il giocatore che ha lanciato il dado può raccogliere qualsiasi rifiuto e buttarlo immediatamente nel cassonetto.



**Se il dado cade su una faccia «onda».**

**Attenzione, il mare sale!**

Il giocatore intercala l'ultima tessera «Spiaggia», lato sabbia, **A** tra la tessera «Riva del mare» e la tessera «Mare». Gira in seguito la tessera «Spiaggia», lato blu. **B**

Tocca poi al giocatore seguente lanciare il dado. E così via, in senso orario.

### Fine della partita

1. Sono stati raccolti tutti i rifiuti sulla spiaggia prima che il mare non raggiunga la duna: i giocatori vincono la partita tutti insieme.
2. Il mare ha raggiunto la duna e i rifiuti si trovano in acqua: i giocatori purtroppo, hanno perso la partita poiché il mare è inquinato.

## REGOLE AVANZATE

La tessera «Duna» possiede due facce: una con un unico «cassonetto», e l'altra con tre «cassonetti per la raccolta differenziata». Per le regole avanzate, scegliere la faccia con 3 cassonetti. Quest'opzione consente di aumentare il livello di difficoltà e di pedagogia del gioco.

L'inizio e lo svolgimento del gioco sono esattamente gli stessi di quelli delle regole base. Bisogna fare attenzione semplicemente a mettere i rifiuti nel cassonetto per la raccolta differenziata giusto, quando il caso di presenta.

**NB :** Attenzione! Non guardare i pittogrammi sul retro dei rifiuti, altrimenti la partita sarebbe rovinata!!

### I cassonetti per la raccolta differenziata



Questo cassonetto raccoglie tutti i rifiuti domestici che non vengono smistati poiché non sono riciclabili. Vi si può buttare i rifiuti alimentari, gli imballaggi non riciclabili (vaschette in poliestere, sacchetti di plastica, imballaggi alimentari, ecc...)



Questo cassonetto è fatto per i rifiuti in vetro: bottiglie, barattoli, boccali senza tappo e senza coperchio. Fare attenzione a non buttarvi del vetro non riciclabile come bicchieri da tavola, finestrini o specchi.



In questo cassonetto ci si sbarazza dei rifiuti riciclabili, vetro escluso: imballaggi domestici, carta, giornali, bottiglie di plastica, cartoni alimentari, lattine, flaconi di prodotti domestici e per la pulizia del corpo, scatole di conserve...

### Fine della partita

1. Tutti i rifiuti sulla spiaggia sono stati raccolti prima che il mare non raggiunga la duna: i giocatori consultano allora il retro dei gettoni «rifiuti» per verificare che siano stati smistati correttamente.
  - Se non ci sono errori, i giocatori vincono la partita tutti insieme.
  - Se ci sono errori nello smistamento, i giocatori perdono la partita tutti insieme.
2. Il mare ha raggiunto la duna e i rifiuti si trovano in acqua: i giocatori purtroppo, hanno perso la partita poiché il mare è inquinato.

## Inhoud

- 1 «Duinbord», voor- en achterkant (kant met 1 prullenbak, kant met 3 sorteerbakken)
- 1 «Zeebord»
- 1 «Kustbord»
- 4 «Strandborden», voor- en achterkant (zandkant/zeekant)
- 4 «Dierenborden» (dierenkant/zeekant)
- 16 «Afvalfiches»
- 3 prullenbakken
- 1 houten dobbelsteen

## Aantal spelers

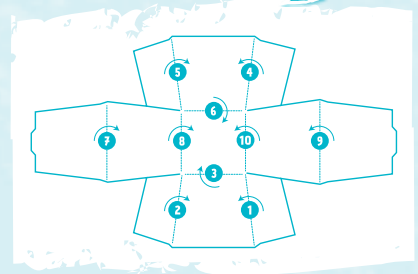
2 tot 6 spelers.

## Doel van het spel

Verzamel al het afval op het strand voor de zee het overspoelt. Om dit te doen, moet je te weten komen welk dier onder elk stuk afval ligt (blauwe schelp, rode krab, gele zeester en groene zeeschildpad).

## Opstelling van het spel

1. Maak de 3 kleine kartonnen prullenbakken als volgt.
2. Plak de ronde stickers op alle 6 zijden van de dobbelsteen.

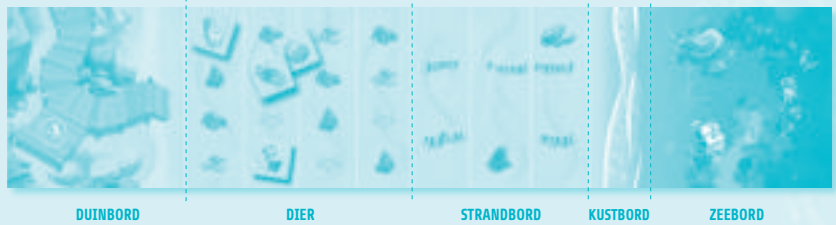


## BASISREGELS

### Start van het spel

1. Plaats het «Duinbord» aan de linkerkant van de tafel. Plaats rechts daarnaast de 4 «Dierenborden» tegen elkaar in willekeurige volgorde en in willekeurige richting. Plaats naast deze borden de 4 «strandborden», met de zandkant naar boven, en daarna het «Kustbord». Voeg tenslotte nog het «Zeebord» toe om het spelbord te voltooien.
2. Plaats de 16 «Afvalfiches» willekeurig op de 16 zeedieren en zorg ervoor dat de dieren volledig bedekt zijn.

3. Neem de dobbelsteen in de hand. Het feest kan beginnen!



### Verloop van het spel

De speler die als laatste naar het strand ging begint het spel en gooit de dobbelsteen.

#### Als de dobbelsteen landt op een «dier».

De speler kiest een stuk afval waarvan hij vermoedt dat het dier op de dobbelsteen eronder schuilt.

- Als het overeenstemmende dier wordt gevonden: bravo! De speler neemt het stuk afval en gooit het vervolgens in de prullenbak op de duin.
- Als het ontdekte dier niet overeenstemt met dat op de dobbelsteen: jammer! De speler legt het afval terug op zijn plaats.

**Let op:** Elk dier wordt eenmaal per bord vertegenwoordigd. Als alle dieren van een soort zijn gevonden en als de dobbelsteen toch een van deze aanduidt, dan gebeurt er niets en wordt de dobbelsteen doorgegeven aan de volgende speler.

#### Als de dobbelsteen landt op een «prullenbak».

Dit is een kans!

De speler die de dobbelsteen heeft gegooid kan gelijk welk stuk afval oprapen en het meteen in de prullenbak werpen.

#### Als de dobbelsteen landt op een «gol».

Let op, de zeespiegel stijgt!

De speler steekt het laatste «Strandbord», A met de zandkant naar boven, tussen het «Kustbord» en het «Zeebord».

Hij draait vervolgens het «Strandbord» om met de blauwe B kant naar boven.

Het is daarna de beurt aan de volgende speler om de dobbelsteen te gooien.

### Einde van het spel

1. Alle afval werd verzameld op het strand voordat de zee de duin heeft bereikt: de spelers winnen samen het spel.
2. De zee bereikte de duin en het afval werd overspoeld door het water: alle spelers hebben helaas het spel verloren, want de zee is vervuild.

## Regels voor gevorderden

Het «Duinbord» heeft twee kanten: een met een enkele «prullenbak», de andere met drie «sorteerbakken». Kies de kant met de 3 sorteerbakken voor het gevorderd spel.

Met deze optie kun je de moeilijkheidsgraad en de pedagogie van het spel verhogen.

De start en het verloop het spel zijn precies dezelfde als voor de basisregels.

Je moet enkel het afval in de juiste sorteerbak werpen wanneer het geval zich voordoet.

**Let op:** Waarschuwing! Kijk niet naar de pictogrammen op de achterzijde van het afval, anders wordt het spel geruïneerd!!

### De sorteerbakken



Deze prullenbak verzamelt alle huishoudelijk afval dat niet wordt gesorteerd omdat het niet recycleerbaar is.

Men kan er voedselafval, niet-recyclebare verpakkingen (bakjes in polystyreen, plastic zakken, vuile verpakkingen van levensmiddelen, enz.) in gooien.



Deze prullenbak is voor alle glasafval: flessen, potten, bokalen zonder dop en zonder deksel.

Let op dat je er geen niet-recyclebaar glas ingooit, zoals drinkglazen, ramen en spiegels.



In deze prullenbak gooien we de recyclebare materialen, met uitzondering van glas: huishoudelijke verpakkingen, papier, kranten, plastic flessen, tetrabrikken, blikjes, flessen van huishoudelijke producten en toiletartikelen, conserven...

### Einde van het spel

1. Alle afval werd verzameld op het strand alvorens de zee de duin overspoelde: de spelers kijken vervolgens op de achterkant van de «afvalfiches» om te controleren of ze goed hebben gesorteerd.

- Als er geen fout is gemaakt winnen ze samen het spel.
- Als er een fout is gemaakt bij het sorteren, dan verliezen alle spelers.

2. De zee bereikte de duin en het afval werd overspoeld door het water: alle spelers hebben helaas het spel verloren, want de zee is vervuild.

# Regras do Jogo

P

## Conteúdo

- 1 placa «Duna» Frente/Verso (de um lado 1 contentor de lixo, do outro 3 contentores seletivos)
- 1 placa «Mar»
- 1 plaquinha «Beira-mar»
- 4 plaquinhas «Praia» Frente/Verso (de um lado, areia/do outro, mar)
- 4 plaquinhas «Animais» (de um lado, animais/do outro, mar)
- 16 fichas «Detritos»
- 3 contentores
- 1 dado em madeira

## Número de jogadores

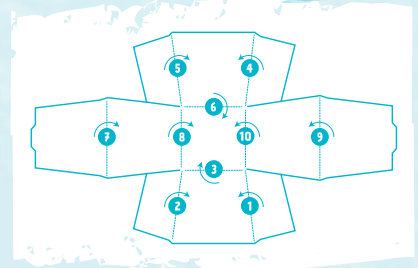
2 a 6 jogadores.

## Objetivo do jogo

Recuperar todos os detritos presentes na praia, antes que sejam levados pelo mar. Para tal é necessário descobrir sob que detrito está escondido cada animal marinho (molusco azul, caranguejo vermelho, estrela-do-mar amarela e tartaruga marinha verde).

## Preparação do jogo

1. Montar os 3 pequenos contentores em cartão da forma seguinte.
2. Cole as vinhetas redondas nas 6 faces do dado.



## REGRAS BÁSICAS

### Início do jogo

1. Coloque a placa «Duna» do lado esquerdo da mesa. À direita dessa placa coloque as 4 plaquinhas «Animais» umas viradas para as outras, por qualquer ordem e sentido. A seguir a estas últimas, coloque as plaquinhas «Praia», com o lado da areia visível e, em seguida, coloque a plaquinha «Beira-mar». Por fim, adicione a placa «Mar» para completar o tabuleiro de jogo.
2. Disponha aleatoriamente as 16 fichas «Detritos» sobre os 16 animais marinhos, tendo o cuidado de esconder completamente os animais.

### Desenrolar do jogo

O jogador que foi mais recentemente à praia começa a partida, lançando o dado.

#### Se o dado cair num lado «animal».

O jogador recolhe um detrito sob o qual pensa que se esconde o animal correspondente ao indicado pelo dado.

- Se for encontrado o animal correspondente: muito bem! O jogador pega no detrito e deita-o no contentor colocado na duna.
- Se o animal descoberto não corresponder ao indicado: que pena! O jogador torna a colocar o detrito no lugar onde estava.

**Tenha em consideração que:** Cada animal é representado uma vez por tabuleiro. Se tiverem sido descobertos todos os animais de uma espécie e o dado indicar um deles não acontece nada e o dado passa para o jogador seguinte.

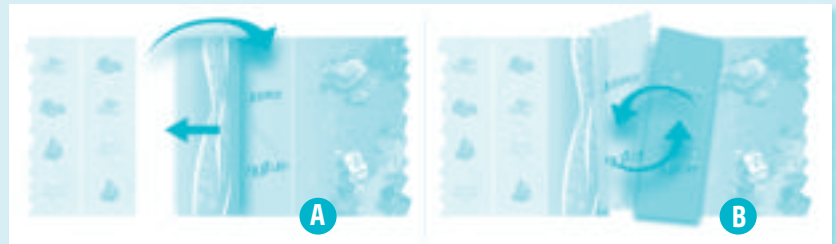
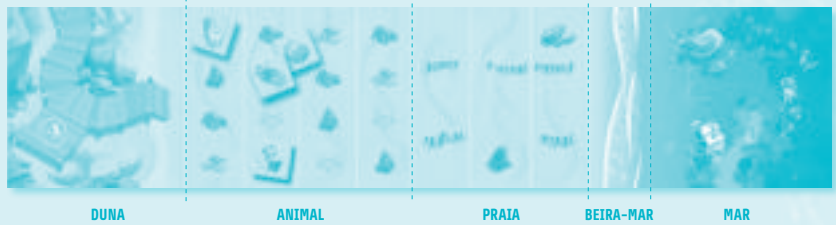
#### Se o dado cair no lado «contentor».

##### É uma oportunidade!

O jogador que lançou o dado pode recolher qualquer detrito e deitá-lo de imediato no contentor.

3. Tenha o dado à mão.

A partida pode começar!



## REGRAS AVANÇADAS

A placa «Duna» possui dois lados: um com apenas uma instalação de «contentor», o outro com três instalações de «contentores seletivos». Para a regra avançada, escolha o lado com 3 instalações. Esta opção permite elevar o nível de dificuldade e pedagogia do jogo. O início e o desenrolar do jogo são exatamente os mesmos que para as regras básicas. Trate simplesmente de colocar os detritos no contentor seletivo certo, quando for o caso.

#### Tenha em consideração que:

Atenção! Não veja os pictogramas no verso dos detritos, caso contrário a partida será anulada!

### Os contentores seletivos



Este contentor recolhe todos os detritos domésticos que não serão selecionados, por não serem recicláveis.

Podemos deitar aí todos os detritos alimentares, as embalagens não recicláveis (recipientes de poliestireno, sacos de plástico, embalagens alimentares sujas, etc.)



Este contentor é feito para os detritos em vidro: garrafas, bilhas, boiões sem rolha e sem tampa.

Cuidado para não deitar aí vidro não reciclável, tal como vidros de mesa, vidraças ou ainda espelhos.



É neste contentor que se deitam os detritos recicláveis, exceto o vidro: embalagens domésticas, papéis, jornais, garrafas de plástico, recipientes alimentares, latas, frascos de produtos domésticos e sanitários, latas de conserva, etc...

### Fim da partida

1. Todos os detritos foram recolhidos da praia, antes de o mar alcançar a duna: aí, os jogadores consultam o verso das fichas de «detritos» para verificar se os selecionaram corretamente.

- Se não houver erros, a partida é ganha por todos os jogadores.
- Se houver algum erro na seleção, todos os jogadores perdem a partida.

2. O mar alcançou a duna e os detritos encontram-se na água: infelizmente, todos os jogadores perdem a partida, porque o mar está poluído.