

VÄLKOMMEN!

Kretsloppsstaden

EKOPOLI

VÄLKOMMEN PÅ ÄVENTYR TILL DRÖMMARNAS KRETSLOPPSSTAD EKOPOLI!

SPELETS MÅL



Hyreskontraktet för er delade lägenhet löper ut och krånglar till vardagen för er. Samtidigt som ni umgås och tillbringar tid med varandra har ni i uppgift att återvinna de saker som blev över i flytten på ett så ekologiskt sätt som möjligt. Vart ska man föra en söndrig E-Box eller den äckliga smörjan i hallgarderoen? Hitta den snabbaste vägen genom Ekopol genom att använda låncykeln Ekopeden, samåkning och kollektivtrafiken!

Spelet spelas i lag. Ett lag kan ha max 5 spelare och lagets medlemmar kastar tärningen i tur och ordning. Varje spelare samlar ekosteg, med vilka laget avancerar längs den gemensamma Ekostigen – kom alltså ihåg att slipa på er spelstrategi tillsammans! Om laget tar fler än 40 ekosteg kan ni börja ett till varv längs Ekostigen och räkna ihop varvens steg. Speltiden är 45 minuter eller en annan överenskommen tid. Individuellt spel: se instruktioner på baksidan.

SPELET BÖRJAR

1. Spelarna väljer en spelpjäs och placerar dem mitt på spelplanen i den delade lägenheten.
2. En spelpjäs placeras på Ekostigens platsmarkör för lagets ekosteg.
3. Varje spelare får 3 föremålskort. De andra spelarna får se korten.
4. Kasta tärningen för att bestämma spelordningen. Spelaren som får det högsta poängtalet börjar.

SPELETS GÅNG

1. Kasta tärningen och gå det antal steg som tärningen visar. Spelpjäserna börjar sin resa genom en av den delade lägenhetens fyra  dörröppningar. Observera att spelarna kan börja spelet med samåkning
2. För saker till de anvisade platserna och samla ekosteg. Tillbaka till byggnaden kommer man endast med jämna steg via byggnadens  dörröppning. Du kan föra flera saker samtidigt. Räkna antalet ekosteg som fås för varje kort och flytta spelmarkören längs Ekostigen. Under följande speltur kan du gå ut via vilken dörröppning som helst. I lägenheten finns gott om saker som ska återvinnas, så om du blir utan föremålskort ska du lyfta ett nytt ur kortleken.
3. Om du hamnar på ett slumpkort, föremålskort eller på en busshållplats, följ instruktionerna. Instruktioner för slumpkort, föremålskort och busshållplatser finns på baksidan.
4. När du haft din tur och eventuellt återvunnit saker eller spelat specialkort går turen till följande spelare.

SPELETS SLUT

Spelet är över när den överenskomna tiden är slut. Efter detta drar man av ekosteg för varje föremålskort som blir kvar i handen i enlighet med det minsta antalet poäng som står på kortet. Efter att man dragit av poängen vinner det lag som har samlat flest ekosteg!

LAHTI

LAPPEENRANTA

LALAPETE
UPCYCLING INNOVATIONS
AND ENVIRONMENTAL
AWARENESS




Co-funded by
the European Union

SLOPPS-
NOMINS
STATY



SPELPLANENS STEGPUNKTER


-  **Stegpunkter**
Längs Ekopols gator och cykelväg går man på de gröna punkterna.
-  **Dörröppningspunkt**
In till byggnaderna kommer man alltid via dörröppningspunkterna. Pilen visar rätt byggnad. Dörröppningspunkter fungerar också som steg.
-  **Platspunkter**
Platser som inte har någon separat ingång känner du igen genom platspunkterna. Platspunkter är också steg.
-  **Föremålskortspunkt**
Lyft ett föremålskort ur kortleken. Föremålskortspunkter fungerar också som steg.
-  **Slumpkortspunkt**
Lyft ett slumpkort ur kortleken. Slumpkortspunkter fungerar också som steg.
-  **Busshållplats** Du kan åka med buss. Busshållplatspunkter fungerar också som steg.

SAMÅKNING

Om spelarna står på samma punkt kan de besluta att åka tillsammans. Spelaren som kastar tärningen flyttar även alla medresenärers spelpjäser. När tärningen är kastad ska alla spelpjäser flyttas. Spelarna kan samköra så många kast som man tillsammans kommer överens om.

- Om spelaren som kastat tärningen landar i en byggnad med ett jämnt tal kan alla som samåk lämna sina saker på denna spelomgång.
- Om spelaren som kastat tärningen landar på en busshållplats kan alla som samåk ta bussen till en annan busshållplats på spelplanen. Du måste inte åka buss och du behöver inte heller åka buss till samma plats som en annan spelare.
- Om spelaren som kastat tärningen landar på ett slumpkort eller ett föremålskort, får endast spelaren vars speltur det är lyfta ett kort.


BUSSHÅLLPLATS

 Om du landar på en busshållplats med jämnt tal kan du flytta din spelpjäs till vilken annan busshållplats som helst på spelplanen. Du måste inte åka buss även om du landar på en busshållplats.


CYKELBANAN

 Cykelbanan är en gul cykelväg som du kan åka på för att snabbt och miljövänligt ta dig runt Ekopol. Du kommer till cykelbanan där vägarna och banan korsar varandra. En del punkter går både längs vägen och cykelbanan.

FÖREMÅLSKORT OCH FÖREMÅLSKORTSPUNKTER

 Om du landar med ett jämnt tal på en grön föremålskortspunkt ska du lyfta ett föremålskort. För varje föremål du har fört får du det antalet ekosteg som står på kortet. De föremål som du har kvar i handen när spelet är slut bestämmer antalet steg du måste backa längs Ekostigen. Om du har flera föremål som kan föras till samma byggnad kan du lämna dem alla på samma gång. Lägg använda föremålskort underst i kortleken. Om du blir utan föremål under spelets gång ska du lyfta ett föremålskort ur kortleken.

SLUMPKORT OCH SLUMPKORTSPUNKTER

 Om du landar med ett jämnt tal på en orange slumpkortspunkt ska du lyfta ett slumpkort och följa instruktionerna. I regel ska slumpkort spelas direkt, varefter kortet placeras underst i kortleken. I kortleken finns även slumpkort som hänger med i spelet en längre tid.

INDIVIDSPEL

Ekopol-spelet kan också spelas som individspel. Spelarna tävlar mot varandra och varje spelare har då en egen spelpjäs på Ekostigen. Vid individspel visar man inte sina produktkort till de andra spelarna. Spelaren som tagit flest ekosteg vinner.