

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Viva Montanya

Règle du jeu • Game Rules
Reglas de juego • Spielregeln
Regole del gioco • Spelregel

Règle du jeu

FR

Contenu

1 plaque «Station» R/V (face 1 poubelle, face 3 poubelles de tri)
1 plaquette «Vallée»
1 plaquette «Fonte»
4 plaquettes «Montagne» R/V (face neige/face verdure)
4 plaquettes «Animaux» (face animaux/face verdure)
16 jetons «Déchets»
3 poubelles en carton
1 dé en bois

Nombre de joueurs

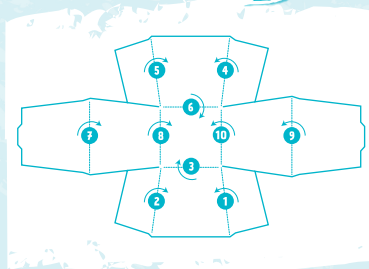
2 à 6 joueurs.

But du jeu

Récupérer tous les déchets présents sur la montagne avant que la neige ne fonde. Pour cela, il faut trouver sous quel déchet se cache chaque animal (le desman en bleu, l'hermine en rouge, le cincle plongeur en jaune et l'euprocte des Pyrénées en vert).

Mise en place du jeu

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



RÈGLE DE BASE

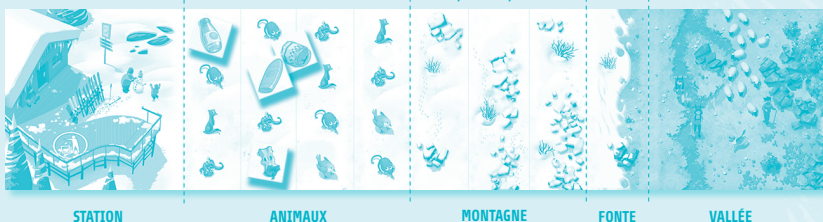
Démarrage du jeu

1. Installez la plaque «Station», face 1 poubelle visible, à gauche de la table. À droite de celle-ci, placez les 4 plaquettes «Animaux», face animaux, les unes contre les autres dans n'importe quel ordre et n'importe quel sens. À la suite de ces plaquettes, posez les 4 plaquettes «Montagne» côté neige visible, puis installez la plaquette «Fonte». Enfin, ajoutez la plaque «Vallée» pour compléter le plateau de jeu.

2. Disposez au hasard les 16 jetons «Déchets» sur les 16 animaux en prenant soin de les masquer complètement.

3. Positionnez la poubelle en carton sur le symbole poubelle de la plaque «Station».

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



Déroulement du jeu

Le joueur qui est allé le plus récemment à la montagne 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.

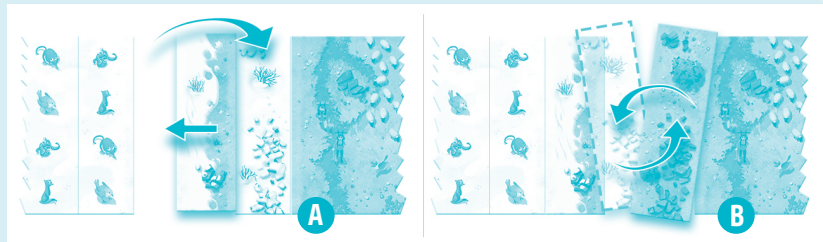
- Si l'animal correspondant est trouvé : bravo ! Le joueur prend le déchet puis le jette dans la poubelle placée dans la station.
- Si l'animal découvert ne correspond pas à celui indiqué : dommage ! Le joueur repose le déchet à sa place.

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.



Si le dé tombe sur la face «soleil».

Attention la neige fond !

Le joueur intercale la dernière plaquette «Montagne», côté neige, entre la plaquette «Fonte» et la plaque «Vallée». **A** Il retourne ensuite la plaquette «Montagne», côté vert. **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 montagne avant que la neige ne fonde jusqu'à la station : les joueurs gagnent la partie tous ensemble.

2. La neige a fondu jusqu'à la station et les déchets se retrouvent dans la vallée : les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie car la montagne est polluée.

RÈGLE AVANCÉE

La plaque «Station» 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 !

Les poubelles de tri



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 plastiques, 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 montagne avant que la neige ne fonde jusqu'à la station : les joueurs se réfèrent alors au dos des jetons «Déchets» pour vérifier qu'ils les ont bien triés.

- 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.

2. La neige a fondu jusqu'à la station et les déchets se retrouvent dans la vallée : les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie car la montagne est polluée.

Spielregeln

DE

Inhalt

- 1 große Platte „Skirt“, zweiseitig (Seite mit 1 Abfalleimer, Seite mit 3 Abfalleimern zum Trennen)
- 1 große Platte „Tal“
- 1 kleine Platte „Schneeschmelze“
- 4 kleine Platten „Berg“, zweiseitig (Seite mit Schnee/Seite mit Wiese)
- 4 kleine Platten „Tiere“ (Seite mit Tieren/Seite mit Wiese)
- 16 Spielsteine „Abfälle“
- 1 Holzwürfel

Anzahl der Spieler

2 bis 6 Spieler.

GRUNDREGELN

Beginn des Spiels

- Legen Sie die große Platte „Skirt“ mit der Seite mit 1 Abfalleimer nach oben links auf den Tisch. Stellen Sie den Pappabfalleimer auf den dafür vorgesehenen Platz. Rechts daneben legen Sie die 4 kleinen Platten „Tiere“ in beliebiger Reihenfolge und Ausrichtung aneinander. Daneben legen Sie die 4 kleinen Platten „Berg“ mit der Schneeseite nach oben, dann die kleine Platte „Schneeschmelze“. Mit der großen Platte „Tal“ vervollständigen Sie schließlich das Spielfeld.

Verlauf des Spiels

Der Spieler, der zuletzt in den Bergen 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 im Skirt.
- 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!

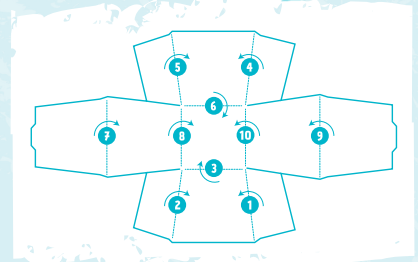
Der Spieler, der gewürfelt hat, kann einen beliebigen Abfall nehmen und direkt in den Abfalleimer werfen.

Ziel des Spiels

Alle auf dem Berg befindlichen Abfälle einsammeln, bevor der Schnee schmilzt. Dazu muss man herausfinden, unter welchem Abfall sich jedes einzelne Gebirgstier versteckt (blauer Maulwurf, roter Hermelin, gelbe Wassermolch, grüner Bergsmolch).

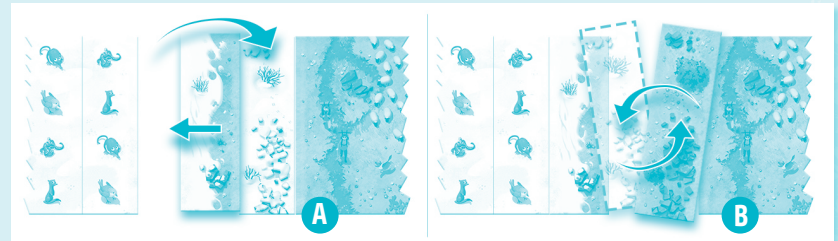
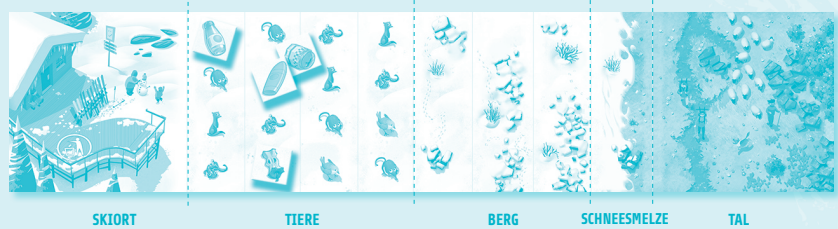
Vorbereitung des Spiels

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



- Legen Sie die 16 Spielsteine „Abfall“ in zufälliger Anordnung auf die 16 Tiere und achten Sie darauf, die Tiere vollständig zu verdecken.

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



Wenn der Würfel auf die Seite mit der „Sonne“ fällt. Achtung, der Schnee schmilzt!

Der Spieler legt die letzte kleine Platte „Berg“ mit der Schneeseite nach oben zwischen die kleine Platte „Schneeschmelze“ und die große Platte „Tal“. Dann dreht er die kleine Platte „Berg“ so um, dass die grüne Seite „Wiese“ nach oben zeigt. Dann ist der nächste Spieler mit dem Würfeln dran. Und so geht es im Uhrzeigersinn immer weiter.

Ende des Spiels

- Aller Abfall vom Berg wurde eingesammelt, bevor der Schnee bis zum Skirt geschmolzen ist: Die Spieler gewinnen das Spiel alle zusammen.
- Der Schnee ist bis zum Skirt geschmolzen und die Abfälle gelangen ins Tal: Die Spieler haben das Spiel leider alle verloren, der Berg ist verschmutzt.

ERWEITERTE REGELN

Die große Platte „Skirt“ hat zwei Seiten: eine mit einem einzigen „Abfalleimer“, die andere mit 3 „Abfalleimern zum Trennen“. Für die erweiterten Regeln wählen Sie die Seite mit 3 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, Konservenbüchsen ...

Ende des Spiels

- Aller Abfall vom Berg wurde eingesammelt, bevor der Schnee bis zum Skirt geschmolzen ist: Die Spieler gewinnen das Spiel alle zusammen.
 - Der Schnee ist bis zum Skirt geschmolzen und die Abfälle gelangen ins Tal: Die Spieler haben das Spiel leider alle verloren, der Berg ist verschmutzt.
- Wenn kein Fehler unterlaufen ist, gewinnen sie das Spiel alle zusammen.
 - Wenn beim Trennen ein Fehler unterlaufen ist, verlieren sie das Spiel alle zusammen.

Rules of the Game

GB

Contents

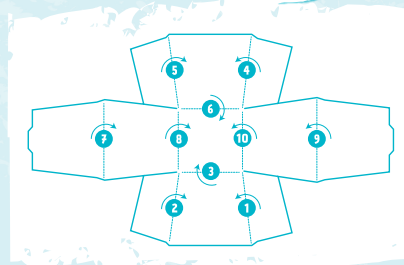
- 1 "Resort" board R/V (1 bin side, 3 recycling bins side)
- 1 "Valley" board
- 1 "Thaw" board
- 4 "Mountain" cards R/V (snow side/grass side)"
- 4 "Animal" cards (animal side/grass side)"
- 16 "Rubbish" tokens
- 1 wooden dice

Aim of the game

Collect all the rubbish on the mountain before the snow thaws. You must find which animal is hiding under each piece of rubbish (Pyrenean desman in blue, Pyrenean stoat in red, Pyrenean white-throated dipper in yellow and Pyrenean salamander in green).

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.



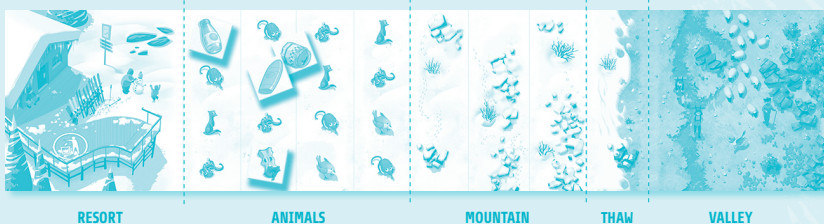
Number of players

2 to 6 players.

BASIC RULES

Starting the game

1. Put the "Resort" board with the 1 bin side-up on the left of the table. Put the matching cardboard bin in position. Line the 4 "Animal" cards up in any order on the right of the "Resort" board, put the 4 "Mountain" cards snow-side up then position the "Thaw" board. Finish the game's board with the "Valley" board.
2. Place the 16 "Rubbish" tokens at random on the 16 creatures, taking care to completely hide the creatures.
3. Place the dice close at hand. You're ready to play!



How to play

The player who most recently visited the mountain starts the game and rolls 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.

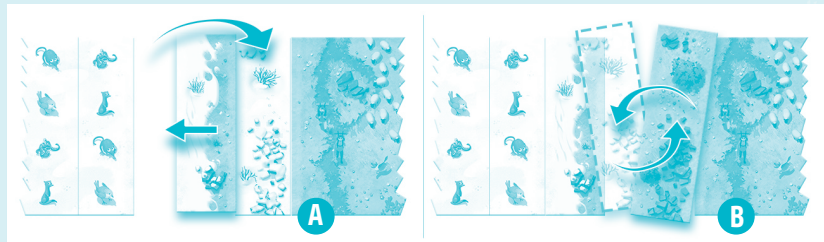
- If the right animal is found: well done! The player takes the rubbish and throws it in the bin in the resort.
- If the animal they find does not match the one shown: shame! The player puts the rubbish back in its place.

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 "sun" side.

Watch out for melting snow!

The player puts the last "Mountain" card snow side-up between the "Thaw" and "Valley" boards, **A** then turns the "Mountain" card grass 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 collected from the mountain before the snow thaws down to the resort: the players all win the game together.
2. The snow thaws down to the resort and there's rubbish in the valley: the players have lost the round as the mountain is polluted.

ADVANCED RULES

There are two sides to the "Resort" board: one with a single "bin" position and one with three "recycling bin" positions. Choose the side with 3 positions to move up a level. This option enables you to increase the difficulty and opportunity to learn."

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 collected from the mountain before the snow thaws down to the resort: the players look on the back of the "rubbish" counters to check they've been correctly sorted.
 - 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 snow thaws down to the resort and there's rubbish in the valley: the players have lost the round as the mountain is polluted.

Reglas del Juego

E

Contenido

1 lámina «Estación» anverso/reverso (cara 1 contenedor, cara 3 contenedores de reciclaje)
1 lámina «Valle»
1 cartulina «Deshielo»
4 cartulinas «Montaña» anverso/reverso (cara nieve/cara vegetación)
4 cartulinas «Animales» (cara animales/cara vegetación)
16 fichas Residuos
1 dado de madera

Número de jugadores

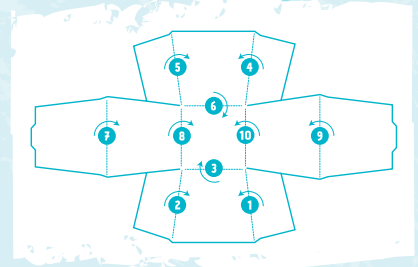
De 2 a 6 jugadores.

Objetivo del juego

Recoge todos los residuos que haya en la montaña antes de que la nieve se derrita. Para eso, hay que encontrar debajo de qué residuo se esconde cada animal (el desmán azul, el armiño rojo, el mirlo acuático amarillo y el tritón verde pirenaico).

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 «Estación» con la cara 1 contenedor visible, a la izquierda de la mesa. Después, coloca el contenedor de cartón correspondiente en el lugar reservado. A la derecha de la lámina «Estación», coloca las 4 cartulinas «Animales» juntas en cualquier orden y en cualquier sentido. Después de estas cartulinas, coloca las 4 cartulinas «Montaña» con la nieve visible, y coloca la cartulina «Deshielo». Por último, coloca la lámina «Valle» para completar el tablero de juego.

Desarrollo

El jugador que haya estado en la montaña más recientemente comienza la partida lanzando 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 encuentra el animal correspondiente: ¡enhorabuena! El jugador recoge el residuo y lo tira al contenedor situado en la estación.
- 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.

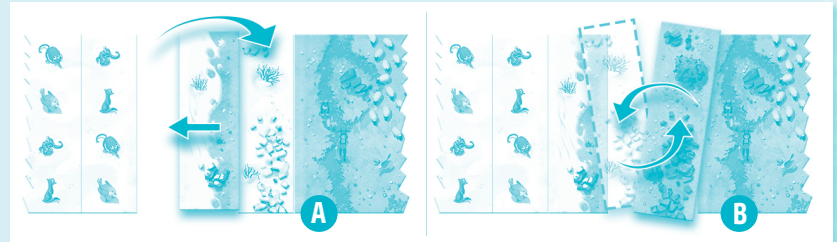
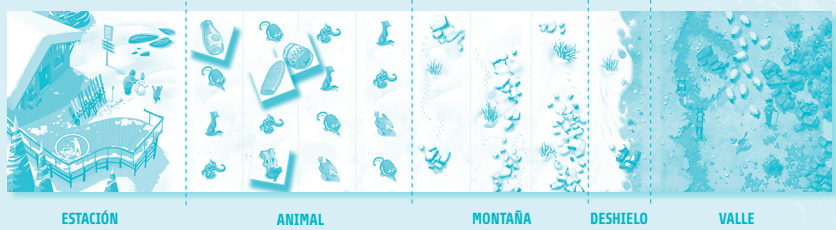
Si el dado muestra la cara basura.

¡Qué suerte has tenido!

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

Si el dado cae en la cara «sol».

2. Coloca al azar las 16 fichas Residuos encima de los 16 animales. Asegúrate que los animales quedan bien escondidos.
3. Coge el dado. ¡Que empiece la partida!



¡Peligro! ¡la nieve se funde!

El jugador intercalará la última cartulina «Montaña», por el lado de la nieve, entre la cartulina «Deshielo» y la lámina «Valle». **A**

Luego dará la vuelta a la cartulina «Montaña», para que se vea el lado verde. **B**

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

Final de la partida

1. Si se han recogido todos los residuos en la montaña antes de que la nieve se derrita hasta la estación: todos habéis ganado la partida.
2. Si la nieve se derrite hasta la estación y los residuos se encuentran en el valle, lamentablemente, todos los jugadores han perdido la partida porque la montaña está contaminada.

MODO AVANZADO

La cartulina «Estación» posee dos caras: una con un único emplazamiento «contenedor», y otra con tres emplazamientos «contenedores de reciclaje». Elige la cara con 3 emplazamientos para la regla avanzada. Con esta opción, el nivel de dificultad del juego es más alto 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 de alimentos, envases no reciclables (bandejas de polietileno, bolsas de plástico, envases sucios para alimentos, etc.).

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.

no reciclable 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. Si se han recogido todos los residuos en la montaña antes de que la nieve se derrita hasta la estación, los jugadores mirarán al dorso de las fichas «residuos» para ver si las han clasificado bien.
 - 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. Si la nieve se derrite hasta la estación y los residuos se encuentran en el valle, lamentablemente, todos los jugadores han perdido la partida porque la montaña está contaminada.

Regole del gioco

1

Contenuto

1 tessera 'Stazione sciistica' fronte/retro (lato 1 cassonetto, lato 3 cassonetti per la raccolta differenziata)
1 tessera 'Valle'
1 tessera 'Scioglimento'
4 tessere 'Montagna' fronte/retro (lato neve / lato verde)
4 tessere 'Animali' (lato animali / lato verde)
16 gettoni «Rifiuti»
1 dado in legno

Numero di giocatori

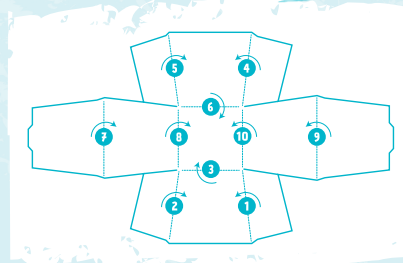
Da 2 a 6 giocatori.

Scopo del gioco

Recuperare tutti i rifiuti presenti sulla montagna prima che la neve si scioglia. Per farlo, è necessario trovare sotto quale rifiuto si nasconde ciascun animale (il desman blu, l'ermellino rosso, il merlo acquaiolo giallo e l'euproto dei Pirenei 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.



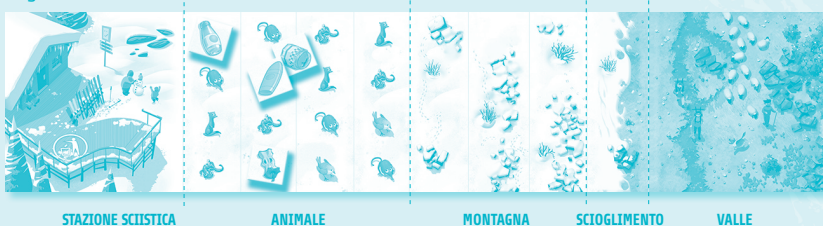
REGOLE DI BASE

Inizio del gioco

1. Installare la tessera «Stazione sciistica» con il lato 1 cassonetto visibile, a sinistra del tavolo. Poi posizionare il cassonetto in cartone corrispondente sul posto riservato. A destra della tessera «Stazione sciistica», posizionare le 4 tessere 'Animali' le une contro le altre, in un ordine e senso qualsiasi. Dopo queste tessere, posizionare le 4 tessere 'Montagna' con il lato neve visibile, e poi sistemare la tessera 'Scioglimento'. Infine, aggiungere la tessera 'Valle' per completare la plancia di gioco.

2. Disporre a caso i 16 gettoni «Rifiuto» sui 16 animali facendo attenzione a nascondere completamente gli animali.

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



Svolgimento del gioco

Il giocatore che è andato più di recente in montagna inizia la partita 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.

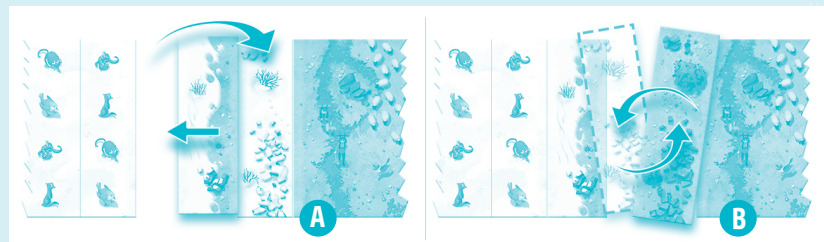
- Se trova l'animale corrispondente, è bravo! Il giocatore prende il rifiuto e lo getta nel cassonetto che si trova nella stazione.
- Se l'animale scoperto non corrisponde a quello indicato: peccato! Il giocatore rimette il rifiuto al suo posto.

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 sul lato «sole».
Attenzione la neve si scioglie!

Il giocatore infila l'ultima tessera «Montagna», sul lato neve, tra la tessera «Scioglimento» e la tessera «Valle». **A**

Poi gira la tessera «Montagna» sul lato verde. **B**
Tocca poi al giocatore seguente lanciare il dado. E così via, in senso orario.

Fine della partita

1. Tutti i rifiuti sulla montagna sono stati raccolti prima che la neve si scioglia fino alla stazione: i giocatori vincono la partita tutti insieme.
2. La neve si è sciolta fino alla stazione e i rifiuti si ritrovano a valle: purtroppo i giocatori hanno tutti perso la partita perché la montagna è inquinata.

REGOLE AVANZATE

La tessera 'Stazione sciistica' ha due lati: uno con un unico «cassonetto» e l'altra con tre «cassonetti per la raccolta differenziata». Per la regola avanzata, scegliere il lato con 3 cassonetti. Questa 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 programmi sul retro dei rifiuti, altrimenti la partita sarebbe rovinata!!



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...) **Fine della partita**



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...

1. Tutti i rifiuti sulla montagna sono stati raccolti prima che la neve si scioglia fino alla stazione: i giocatori guardano l'altro lato dei gettoni «rifiuti» per verificare che siano ben differenziati.

- 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. La neve si è sciolta fino alla stazione e i rifiuti si ritrovano a valle: purtroppo i giocatori hanno tutti perso la partita perché la montagna è inquinata.

Spelregels

NL

Inhoud

- 1 « Bergdorpbord » voor- en achterkant (kant met 1 prullenbak, kant met 3 sorteerbakken)
- 1 « Valleibord »
- 1 « Smeltbord »
- 4 « Bergborden » voor- en achterkant (kant met sneeuw/kant met groen)
- 4 « Dierenborden » (kant met dieren/kant met groen)
- 16 « Afvalfiches »
- 1 houten dobbelsteen

Aantal spelers

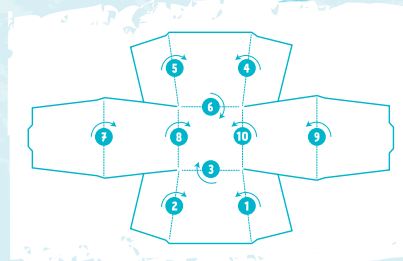
2 tot 6 spelers.

Doel van het spel

Verzamel alle afval op de berg voordat de sneeuw smelt. Om dit te doen moet je te weten komen welk dier onder elk stuk afval ligt (de blauwe muskusrat, de rode hermelijn, de gele waterspreeuw en de groene Pyreneeëbeeksalamander).

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 « Bergdorpbord » met de kant waarop 1 prullenbak staat naar boven gericht aan de linkerkant van de tafel. Plaats daarna de juiste kartonnen prullenbak op de hiervoor voorziene plaats. Plaats rechts naast het « Bergdorpbord » de 4 « Dierenborden » tegen elkaar in willekeurige volgorde en in willekeurige richting. Plaats naast deze borden de 4 « Bergborden » met de sneeuwkant naar boven en vervolgens het « Smeltbord ». Voeg ten slotte nog het « Valleibord » toe om het spelbord te voltooien.

Verloop van het spel

De speler die als laatste naar de bergen 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 afval en gooit het in de prullenbak in het bergdorp.
- 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.

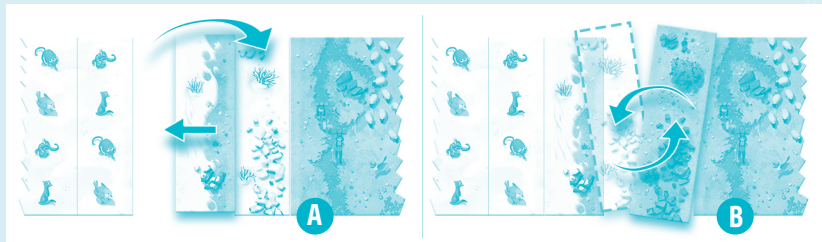
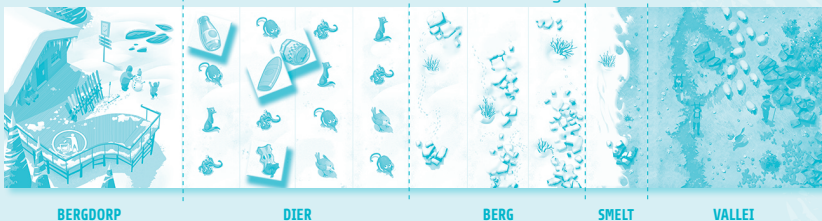
Als de dobbelsteen landt op een «prullenbak».

Dit is een kans!

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

2. Plaats de 16 « Afvalfiches » willekeurig op de 16 dieren en zorg ervoor dat de dieren volledig bedekt zijn.

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



Als de dobbelsteen landt op de «zon».

Let op, de sneeuw smelt!

De speler steekt het laatste « Bergbord », met de sneeuwkant naar boven tussen het « Smeltbord » bord en het « Valleibord ». **A** Hij draait vervolgens het « Bergbord » om met de groene kant naar boven. **B**

Het is daarna de beurt aan de volgende speler om de dobbelsteen te gooien. Enzovoort, in wijzerzin.

Einde van het spel

1. Alle afval werd verzameld op de berg voordat de sneeuw is gesmolten tot aan het bergdorp: de spelers winnen samen het spel.
2. De sneeuw is gesmolten tot aan het bergdorp en het afval ligt in de vallei: alle spelers hebben helaas het spel verloren, want de berg is vervuuld.

Regels voor gevorderden

Het « Bergdorpbord » heeft twee kanten: een met een enkele « prullenbak » en 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.

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 recyclebaar 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, borden 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 de berg voordat de sneeuw is gesmolten tot aan het bergdorp: de spelers kijken vervolgens naar de achterkant van de afvaljetons om te zien 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 sneeuw is gesmolten tot aan het bergdorp en het afval ligt in de vallei: alle spelers hebben helaas het spel verloren, want de berg is vervuuld.



**N'PY, Nouvelles Pyrénées, est une marque unique
qui regroupe 8 stations de ski pyrénéennes :**

**Peyragudes, Piau Engaly, Pic du Midi,
Grand Tourmalet (Barèges – La Mongie), Luz-Ardiden,
Cauterets (Pont d'Espagne), Gourette,
La Pierre Saint-Martin et 3 sites touristiques.**

**N'PY offre la possibilité de réserver toutes
les composantes du séjour à la montagne :
forfait de ski, hébergement, cours de ski, location
de matériel, activités, visites etc.**



Rejoignez la communauté N'PY sur n-py.com