



EN DE PLANETEERS



SPELREGELS

INHOUD

- 1 speelbord
- 5 Planeteer-pionnen
- 1 Captain Planet-pion
- 24 Wereldredder-kaarten
- 6 Eco-Schurk-kaarten

- 24 vervuiliings-symbolen van karton
- 1 kracht teller
- 1 dobbelsteen
- 6 plastic voetstukken
- spelregels



DOEL VAN HET SPEL

Zorg met je medespelers dat alle vervuiliings-symbolen van het speelbord verdwijnen. De speler die aan het einde van het spel de meeste vervuiliings-symbolen heeft verzameld, heeft gewonnen.



VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1. Schud de Wereldredder-kaarten en leg ze op het Wereldredder-vakje op het speelbord.
2. Schud de Eco-Schurk-kaarten en leg ze op het Eco-Schurk-vakje op het speelbord.
3. Druk de vervuiliings-symbolen voorzichtig los uit het kartonnen vel. Maak van elke soort een stapeltje en leg de stapeltjes als volgt in het midden van hun eigen milieugebied:

Klemmen –
in het oerwoud



Afval –
in de bergen



Olie –
in de rivier



Smog –
in de stad



4. Druk de pionnen en Captain Planet uit het kartonnen vel en bevestig ze in de voetstukken. Kies een pion van het Planeteer-team. Alle pionnen beginnen op het START-vak in het midden van het speelbord. Captain Planet blijft in het midden staan totdat één van de spelers op een Captain Planet-vakje terecht komt.



DE SPELREGELS

De jongste speler mag beginnen. Speel verder in de richting van de wijzers van de klok.

Verplaatsen

Gooi de dobbelsteen. Je mag elke route van het speelbord volgen, maar alleen in de richting van de klok. Als je van route verandert, doe je dit via de pijlen die de 4 routes met elkaar verbinden. Elke pijl telt als één vakje.

Je mag niet met twee spelers op één vakje staan (behalve wanneer het een Captain Planet-vakje is), maar je mag andere spelers wel passeren.

DE VAKJES OP HET SPEELBORD

Afhankelijk van het vakje waarop je terecht komt, volg je de instructies voor dat vakje:



Ring-vakjes

Als je hierop terecht komt, neem je de bovenste kaart van het Wereldredder-stapeltje. Houd deze kaart totdat je hem kunt uitspelen. Je mag meerdere kaarten tegelijkertijd in je bezit hebben. Deze kaarten zijn belangrijk want hiermee kun je vervuiliings-symbolen sparen.

Wereld-vakjes

Als je hierop terecht komt, controleer je of je een Wereldredder-kaart hebt die past bij de afbeelding waarop je staat.



Klem



Smog



Afval



Olie

Als je een passende kaart hebt, leg je die op de hergebruik-stapel op het speelbord. Je mag nu één vervuiliings-symbool pakken uit het milieugebied waar je pion omheen loopt. Je mag normaal gesproken maar één Wereldredder-kaart per beurt gebruiken (zie ook "Captain Planet-vakje").



Als je een passende kaart hebt maar er zijn geen vervuiliings-symbolen meer in jouw milieugebied, dan is je beurt voorbij. Ga bij je volgende beurt naar een ander milieugebied.

Als je geen passende Wereldredder-kaart hebt, dan is je beurt voorbij.



Captain Planet-vakje

Als je hierop terecht komt, komt Captain Planet je te hulp! Captain Planet en alle andere spelers vliegen regelrecht naar jouw Captain Planet-vakje en blijven op de weg rond dit milieugebied totdat alle vervuiliings-symbolen verdwenen zijn. Als jij de speler bent die op het vakje terecht kwam, mag je als eerste gooien en verplaatsen. Nu Captain Planet je helpt, mag je meer dan één Wereldredder-kaart uitspelen wanneer je op een Wereld-vakje terecht komt. Als je bijvoorbeeld terecht komt op een Wereld-vakje met Bergen en je hebt twee kaarten met bergen erop, dan mag je die bij hergebruik leggen in ruil voor twee vervuiliings-symbolen.

Wanneer het milieugebied waar je bent helemaal "schoon" is, gaan alle spelers en Captain Planet terug naar START en het spel gaat verder.



Eco-Schurk-vakjes

Als je op een Eco-Schurk terecht komt, pak je de bovenste kaart van het Eco-Schurk-stapeltje en je leest het voor. Het getal op de kaart is het vervuilings-cijfer dat het Planeteer-team met vereende krachten moet verslaan. (Zie: Versla de Eco-Schurk)

VERSLA DE ECO-SCHURK

Als je op een Eco-Schurk-vakje terecht bent gekomen, moet het team met vereende krachten de Eco-Schurk verslaan.

Dit gebeurt als volgt:

1. Lees de Eco-Schurk-kaart voor. Het vervuilings-cijfer dat erop staat moet worden verslagen.
2. De spelers gooien één voor één de dobbelsteen, één keer voor elke Planeteer, dus in totaal vijf worpen. Als er minder dan 5 spelers zijn, gooien één of meer spelers nog eens voor een totaal van 5 worpen.
3. Houd de score bij door de kracht teller op het puntenpad langs de rand van het bord te verplaatsen. Iedere keer dat een speler heeft gegooid, schuif je de kracht teller het gegooide aantal vakjes langs het puntenpad. Je kunt de Eco-Schurk alleen verslaan wanneer de totaalscore van het team groter of gelijk is aan het vervuilings-cijfer op het kaart.

Als je score na 5 keer gooien groter of gelijk is aan het vervuilings-cijfer dan heb je de Eco-Schurk verslagen! De Eco-Schurk gaat naar de Vervuilersgevangenissen op het bord. Pak allemaal één vervuilingssymbool uit een willekeurig milieugebied.

Als je score lager is dan het vervuilingssymbool dan heeft de Eco-Schurk de Planeteers verslagen! Leg de Eco-Schurk-kaart terug op de stapel. Elke speler met vervuilingssymbolen moet er één terugleggen in het milieugebied waar ze vandaan komen.



DE WINNAAR

Wanneer je als team alle vervuilingssymbolen uit de vier milieugebieden hebt opgeruimd, draai je je symbolen om en je legt ze naast elkaar op een rij, zodat er een landschap ontstaat. De speler met het langste landschap (de meeste symbool-kaartjes) is de winnaar. Als één of meer spelers evenveel symbolen hebben, dan wint de speler met de meeste symbolen van één soort vervuiling.



WAT ZIJN NU EIGENLIJK ÉCHTE ECO-SCHURKEN?

Dingen die je weten moet

BEDREIGDE PLANT- EN DIERSOORTEN

Wetenschappers schatten dat wij onze planeet delen met meer dan tien miljoen plant- en diersoorten. Door toedoen van de mens zijn er de afgelopen honderd jaar meer dan 5000 soorten per jaar uitgestorven – nog nooit eerder verdwenen er in zo'n korte periode zoveel soorten van de aardbodem.

Mensen brengen andere soorten zowel direct als indirect in gevaar. Als mensen planten en dieren gebruiken voor bijvoorbeeld voedsel, kleding of brandstof, dan vormen zij een directe bedreiging voor het voortbestaan van die soorten.

Voorbeelden van directe vernietiging zijn het doden van olifanten voor het ivoor en van krokodillen voor hun huid. Indirecte vernietiging komt nog harder aan omdat dit vaak niet of te laat wordt opgemerkt. Omdat de wereldbevolking groeit, wordt er meer en meer land gebruikt voor landbouw en is er steeds minder land over waar dieren kunnen wonen. Dit verstoort het natuurlijke leefmilieu van de dieren en vernietigt uiteindelijk de dieren zelf.

Omdat er zoveel diersoorten zijn, zou je kunnen denken dat het niet zo erg is als er een paar uitsterven. Maar het probleem is dat een ecosysteem er duizenden, zo niet miljoenen jaren over doet, voor het uiteindelijk een complex evenwicht tussen alle levende organismen bereikt. De kwaliteit van lucht, klimaat, water en voedsel is afhankelijk van het natuurlijke evenwicht binnen het ecosysteem. Dit betekent dat het uitsterven van één enkele soort een verwoestend effect kan hebben. Heel veel dingen die wij dagelijks gebruiken – voedsel, medicijnen, energie, enz. – putten wij uit de overvloedige, natuurlijke bronnen van onze planeet. Als die uitgeput raken, zijn we ze voor altijd kwijt.

ZURE REGEN

Zure regen is neerslag in de vorm van regen, sneeuw of mist die zwavelzuur of salpeterzuur bevat. Zulke zuren worden gevormd wanneer fossiele brandstof zoals olie, kolen of gas wordt verbrand. Hierbij komen zwaveldioxyde en stikstofdioxyde in de dampkring en deze gassen vormen in combinatie met vocht zuren. Deze zuurdeeltjes zijn onzichtbaar, maar komen uiteindelijk op de aarde terug in de vorm van regen, sneeuw, mist, ijzel of dauw. Omdat hoge fabrieksschoorstenen zwaveldioxyde en stikstofdioxyde hoog de dampkring insturen, worden zure-regenwolken soms duizenden kilometers door luchtstromingen meegenomen, dus een land krijgt vaak de zure regen van een ander land.

Als de zure neerslag valt, verandert het zuurevenwicht van rivieren en meren. Dit verstoort het ecosysteem van het water. Vissen kunnen zich niet meer voortplanten en sterven uit. Een hoge zuurgraad haalt ook belangrijke voedingsstoffen uit de grond en activeert zware metalen, zoals kwik en lood, die bijvoorbeeld in de vissen terechtkomen. Zulke vis is giftig voor mensen en dieren, en kan dus niet meer gegeten worden. Zure regen tast ook de bladeren van de bomen aan, verlaagt de kwaliteit van de grond, is schadelijk voor de gezondheid en beschadigt gebouwen en bouwmaterialen.

Een klein percentage van de zure neerslag is een gevolg van natuurlijke oorzaken zoals bliksem en vulkaanuitbarstingen, maar ongeveer 90% wordt veroorzaakt door ons. De grootste boosdoeners zijn kolengestookte elektriciteitscentrales, industrie en natuurlijk de auto. **Als we allemaal proberen het energiegebruik te verlagen door zuinig te zijn met energie, dan kunnen we helpen de aarde en de lucht weer schoon te krijgen.**

CONSUMENTENSERVICE. BELANGRIJK! BEWAAR DEZE INFORMATIE ZORGVULDIG

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland: Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Voor België: S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

4044NL991