

Inhoud

Inleiding.....	3
1. Spelmateriaal.....	4
A. 40 transportfiches	4
B. 54 transportkaarten.....	5
C. 6 overzichtskaarten	6
D. 6 technologiekaarten.....	6
E. 6 pionnen	6
F. 78 blokjes	7
G. 1 spelbord	7
2. Het spelbord	8
A. Transport.....	8
B. Blokjes.....	9
3. Spelverloop.....	10
A. Voorbereiding	10
B. Start het spel	11
4. Technologieën	13
Zonnepaneel	13
Passiefwoning.....	13
Waterzuiveringsstation.....	13
Biogasinstallatie.....	14
Waterkrachtcentrale.....	14
Windturbine	14
Recyclagepark	14
5. Voorstelling project.....	15

“Save The World”

Inleiding

Het gaat niet goed met onze planeet. De klimaatverandering, smeltende ijskappen, vervuilde oceanen, luchtvervuiling... Je hebt er vast al van gehoord! Veel van deze verschijnselen zijn veroorzaakt door de mens. Het is dus ook aan ons om het op te lossen. Actie is dringend nodig!

Help in “Save The World” de wereld veilig te stellen voor toekomstige generaties. Bespaar energie door het bouwen van passiefwoningen en geef afval een nieuw leven door het oprichten van recyclageparken. Help steden over te schakelen naar hernieuwbare energie door het plaatsen van windmolens, het installeren van zonnepanelen of het bouwen van een waterkrachtcentrale. Zuiver tot slot het afvalwater door middel van een waterzuiveringsinstallatie en zet het organisch afval om in energie met een biogasinstallatie.

Jij bent aan zet! Kan jij de wereld redden voor het te laat is?

1. Spelmateriaal

A. 40 transportfiches

8x bus



8x elektrische auto



8x fiets



8x te voet

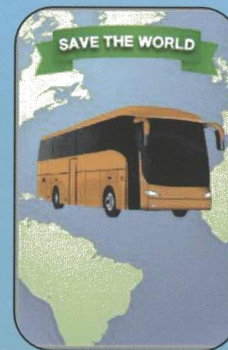


8x trein

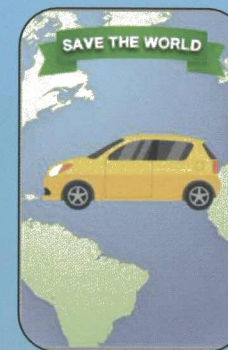


B. 54 transportkaarten

9x bus



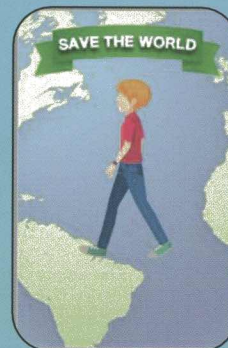
9x elektrische auto



9x fiets



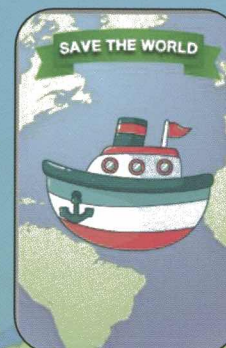
9x te voet



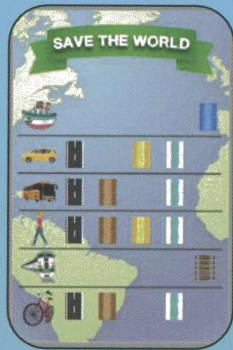
9x trein



9x boot



C. 6 overzichtskaarten D. 6 technologiekaarten



E. 6 pionnen

1x rood

1x groen

1x geel

1x zwart

1x paars

1x blauw



F. 78 blokjes

13 x rood

13x groen

13x geel

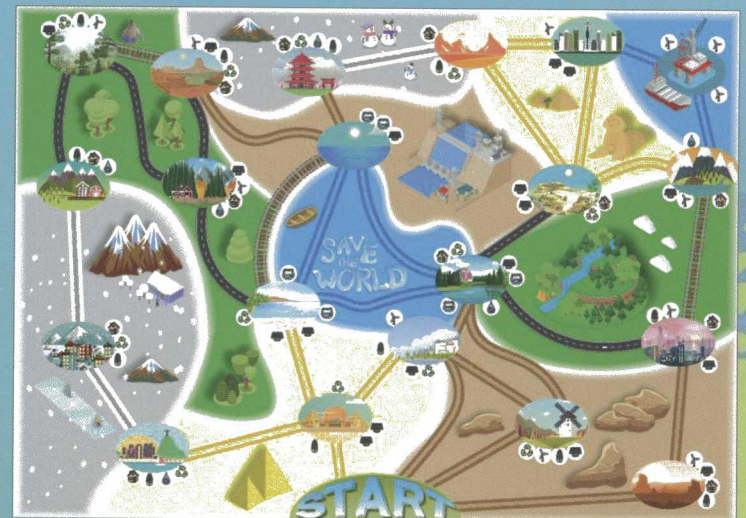
13x zwart

13x paars

13x blauw



G. 1 spelbord



2. Het spelbord

A. Transport

De wereld op het spelbord is opgebouwd uit verschillende gebieden: bos, droogte, woestijn, gebergte en water.

De steden worden bereikt via verschillende wegen. Niet op elke weg kan elk transportmiddel gebruikt worden.

De overzichtskaart geeft weer welk transportmiddel op welke weg kan gebruikt worden:

- **Treinsporen:** Trein
- **Water:** Boot
⇒ *Hierbij moet er geen transportfiche worden gebruikt!*
- **Gebergte:** Fiets - Bus – Elektrische auto – Te voet
- **Woestijn:** Elektrische auto – Te voet
- **Bos:** Fiets – Bus – Elektrische auto – Te voet
- **Droogte:** Fiets – Bus – Te voet

B. Blokjes

Iedere speler start met dertien blokjes. Deze blokjes stellen de verschillende duurzame technologieën voor.

In elke stad kunnen verschillende technologieën geplaatst worden, deze worden aangeduid met het logo van de technologie. Op elk itemvakje mag maar één blokje geplaatst worden.

Elke speler moet de volgende technologieën op het bord plaatsen:

3 zonnepanelen



2 biogascentrales



2 windmolens



2 passieve woningen



1 waterzuiveringsinstallatie



1 waterkrachtcentrale



2 recyclageparken



3. Spelverloop

A. Voorbereiding

1. Elke speler kiest een pion en neemt hierbij 13 blokjes met dezelfde kleur. Deze blokjes worden op de technologiekaart geplaatst.
2. Elke speler plaatst zijn/haar pion bij "start"
3. Leg alle transportfiches gedekt op tafel naast het spelbord. Slechts vier transportfiches mogen met de afbeelding naar boven liggen.
4. Elke speler ontvangt willekeurig zes transportkaarten.
5. Elke speler kiest om de beurt een transportfiche (tot een totaal van drie).

Pas op: Er moeten steeds vier transportfiches open op de tafel liggen.

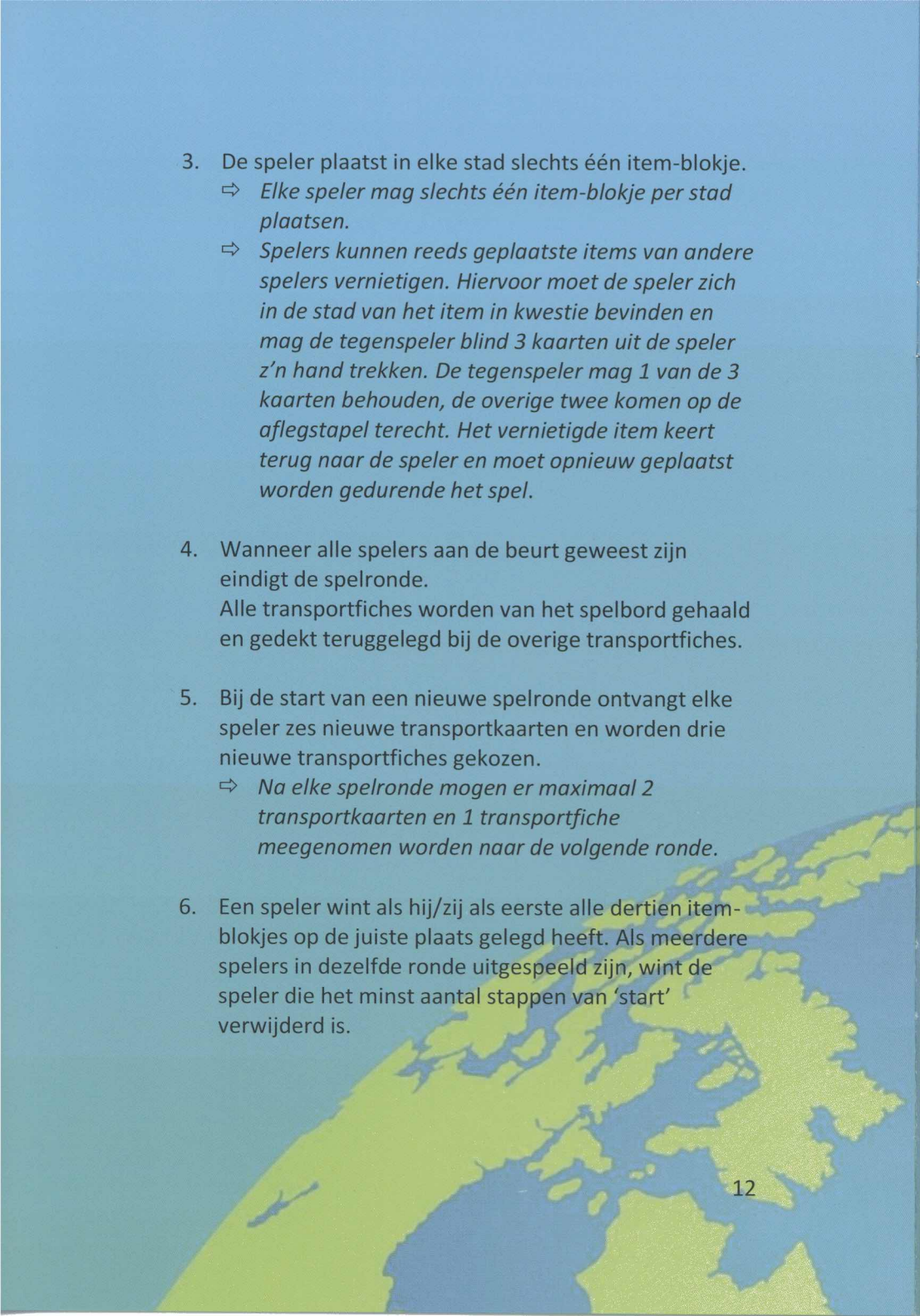
⇒ *Als er door een speler een open transportfiche wordt gekozen, moet er steeds een gedekte fiche omgedraaid worden.*

B. Start het spel

1. De jongste speler start met het plaatsen van een transportfiche uit de eigen voorraad. Deze leg je op een weg. Daarna plaatsen de spelers elk om beurt, in wijzerzin, steeds één fiche totdat alle spelers hun fiches op zijn of niemand nog een fiche wil leggen.
⇒ *Een speler is niet verplicht om iedere beurt een transportfiche te leggen.*
⇒ *Een speler is niet verplicht om alle transportfiches te gebruiken tijdens een spelronde.*
2. Wanneer alle spelers de gewenste transportfiches op het spelbord hebben gelegd, mag de speler links van de startspeler starten met zich over het bord te verplaatsen.

Een speler beweegt zich naar de volgende stad door een transportkaart te spelen die overeenstemt met de transportfiche die op de te nemen weg ligt.

- ⇒ *Een weg mag meerdere keren in één spelbeurt gekozen worden, indien er telkens een nieuwe transportkaart wordt gespeeld.*
- ⇒ *Om zich te kunnen verplaatsen over het water dient er geen transportfiche op het spelbord te liggen.*
- ⇒ *Er mogen tijdens de beurt 3 willekeurige kaarten afgegeven worden om 1 verplaatsing te doen.*
- ⇒ *Tijdens iedere spelbeurt mag de speler zoveel steden bezoeken als hij/zij kan.*

- 
3. De speler plaatst in elke stad slechts één item-blokje.
- ⇒ *Elke speler mag slechts één item-blokje per stad plaatsen.*
 - ⇒ *Spelers kunnen reeds geplaatste items van andere spelers vernietigen. Hiervoor moet de speler zich in de stad van het item in kwestie bevinden en mag de tegenspeler blind 3 kaarten uit de speler z'n hand trekken. De tegenspeler mag 1 van de 3 kaarten behouden, de overige twee komen op de aflegstapel terecht. Het vernietigde item keert terug naar de speler en moet opnieuw geplaatst worden gedurende het spel.*
4. Wanneer alle spelers aan de beurt geweest zijn eindigt de spelronde.
Alle transportfiches worden van het spelbord gehaald en gedekt teruggelegd bij de overige transportfiches.
5. Bij de start van een nieuwe spelronde ontvangt elke speler zes nieuwe transportkaarten en worden drie nieuwe transportfiches gekozen.
- ⇒ *Na elke spelronde mogen er maximaal 2 transportkaarten en 1 transportfiche meegenomen worden naar de volgende ronde.*
6. Een speler wint als hij/zij als eerste alle dertien item-blokjes op de juiste plaats gelegd heeft. Als meerdere spelers in dezelfde ronde uitgespeeld zijn, wint de speler die het minst aantal stappen van 'start' verwijderd is.

4. Technologieën

Zonnepaneel

Zonnepanelen bestaan uit een verzameling van zonnecellen. Deze cellen zorgen ervoor dat zonlicht rechtstreeks kan omgezet worden naar elektriciteit. Aangezien hierbij geen fossiele (uitputbare) brandstoffen zoals olie, steenkool en gas gebruikt worden, kunnen we zonnepanelen beschouwen als duurzame, groene energie.

Passiefwoning

Een passiefwoning is een energiezuinige woning waarbij tijdens een groot deel van het jaar geen extra verwarmings- en koelingssysteem gebruikt dient te worden. Een aangename kamertemperatuur in de woning wordt verkregen door allerlei energiezuinige ingrepen zoals extra isolatie, zonnewering of warmtewinsten door instraling van de zon.

Waterzuiveringsstation

Afvalwater afkomstig van woningen en industrie mag niet zomaar in de natuur geloosd worden. Het moet eerst gezuiverd worden in een waterzuiveringsinstallatie. In een zuiveringsstation wordt eerst grofvuil uit het water gezeefd en vervolgens worden biologische afvalstoffen in het water afgebroken door bacteriën.

Biogasinstallatie

In een biogasinstallatie wordt biologisch materiaal zoals mest, voedselresten of slib door anaerobe bacteriën, zonder zuurstof, omgezet tot biogas. Biogas bestaat voornamelijk uit methaangas en koolstofdioxide. Biogas kan gebruikt worden als brandstof in warmtekrachtcentrales of er kan elektriciteit mee opgewekt worden door middel van generatoren.

Waterkrachtcentrale

In een waterkrachtcentrale wordt stromend of neerstortend water gebruikt om een turbine in beweging te brengen. Deze turbine is verbonden met een generator die de draaiende beweging omzet in elektriciteit.

Windturbine

De wind zorgt ervoor dat de wieken van een windturbine draaien. Deze wieken staan in verbinding met een generator die ervoor zorgt dat uit de beweging elektriciteit opgewekt wordt.

Recyclagepark

In een recyclagepark worden verschillende afvalstromen zoals hout, glas en plastic gesorteerd. Deze worden in containers opgevangen en klaargemaakt om opnieuw als grondstof gebruikt te worden. Op deze manier wordt de afvalberg verkleind en moeten er minder nieuwe grondstoffen gewonnen worden.

5. Voorstelling project

“Save The World” werd ontwikkeld door vier laatstejaarsstudenten ecotechnologie aan de Vives Hogeschool in Kortrijk.

Als onderwerp van een Small Business Project hebben we ervoor gekozen om een gezelschapsspel te maken dat een ecologische boodschap meedraagt zonder aan spelplezier in te boeten. Een tof spel maken dat mensen samenbrengt rond de tafel is altijd het hoofddoel gebleven. Met “Save The World” hopen we in eerste instantie dat de mensen die het spelen een fijne tijd beleven. Daarnaast willen we ook doen beseffen dat alledaagse dingen zoals recyclen, hernieuwbare energie en afvalwater zuiveren noodzakelijk zijn om een leefbare wereld achter te laten voor deze en toekomstige generaties.

Ons team bestaat uit: Lennert Verhaeghe, Chris Celis, Griet Verhaeghe, Mehdi Desegher (v.l.n.r. op de foto)

