

Spelbeschrijving Reisscan



Gijsbers Milieueducatie

Korhoenderveld 16 tel/fax: 0485-323163
5431 HH Cuijk a.gijsbers@inter.nl.net

Spelbeschrijving Reisscan

Principe van het spel:

Vervoerskeuzen worden gemaakt met criteria zoals gemak en kosten. In dit spel komen verschillende vervoermiddelen aan bod. Gekozen kan worden tussen de auto, de fiets, de trein en de 'benenwagen'. Afhankelijk van de plaats van bestemming zal één van bovenstaande vervoermiddelen het handigste uitkomen.

Doel: Zo snel en goedkoop mogelijk de opgegeven plaatsen afreizen.

Begin van het spel:

Elke speler krijgt:

- ★ **4 Bestemmingskaarten** (willekeurig).
- ★ **4 Vervoerskaarten** 1^{ste} spel willekeurig (schudden), daarna zelf te kiezen (zie 1).
- ★ **25 bonen**.

Vorbereiding:

- ★ Benoem een spelleider voor het in ontvangst nemen van gebruikte kaartjes en bonen.
- ★ Zet de pionnen op de aangegeven start-plaats. (elke speler trekt een pion)
- ★ Leg de **Rondekaarten** klaar (te gebruiken na 1^{ste} spelronde) (zie 2).
- ★ Gooi met de **kleurendobbelsteen** om te bepalen welke speler mag beginnen.
- ★ Een tweede maal gooien bepaalt de **Joker-plaats** (zie 3).

De uitgedeelde kaarten kunnen open op tafel neergelegd worden. Het is aan te raden vooraf te bekijken in welke volgorde de bestemmingen in combinatie met de verkregen vervoermiddelen het beste uitkomt.

Op het speelbord staan de bestemmingen als pictogram afgebeeld of zijn terug te vinden als stad (dik oranje kader). De pictogrammen zijn verklaard op een los vel papier.

1 De Vervoerskaart:

De **Vervoerskaarten** geven de beschikbare vervoermiddelen aan. Elke beurt kan een bepaalde afstand (aantal vakken) met de pionnen gereisd worden afhankelijk van het gebruikte vervoermiddel en de lokatie. Dit kan alle kanten op (45°, 90°, 180° etc.), maar om de bestemmingen (grote vierkanten) heen. Elk vervoermiddel heeft een vast energiegebruik per in de vorm van bonen.

In de stad (oranje vakken) is de fiets sneller, daar buiten (rood-bruine vakken) de auto. Een beurt fietsen kost minder brandstof als autorijden. Lever elke beurt de bonen in bij de spelleider.

Reisafstand en brandstofgebruik:

	<i>auto:</i>	<i>fiets:</i>	<i>trein</i>	<i>te voet:</i>
afstand <i>buiten</i> de stad:	8 vakken	4 vakken	1 station	2 vakken
<i>binnen</i> stad / woud:	4 vakken	8 vakken	n.v.t.	2 vakken
brandstofgebruik:	3 bonen	1 boon	3 bonen	-

Per beurt kan maar 1 bestemming bereikt worden, de stappen die over zijn vervallen. Een uitzondering geldt voor overlappende bestemmingskaarten: bv "Ga naar garage in Forenzia" en "Ga naar een garage". Op de garage in Forenzia kunnen beide bestemmingskaarten ingeleverd worden.

Bij het verlaten van een stad of het inrijden hiervan dient met een andere snelheid gereisd te worden. Met de auto wordt de snelheid in de stad gehalveerd, met de fiets verdubbeld.

Rekenregels voor het verlaten van de stad of het inrijden hiervan:

van binnen naar buiten de stad:

Auto maal 2: bv reeds 1 stappen gezet: $3 \text{ (restant)} \times 2 = 6 \Rightarrow$ nog 6 stappen te zetten

Fiets delen door 2: bv reeds 1 stap gezet: $7 \text{ (restant)} / 2 = 3,5 \Rightarrow$ nog 4 stappen te zetten

van buiten naar binnen de stad:

Auto delen door 2: bv reeds 3 stappen gezet: $5 \text{ (restant)} / 2 = 2,5 \Rightarrow$ nog 3 stappen te zetten

Fiets maal 2: bv reeds 3 stappen gezet: $1 \text{ (restant)} \times 2 = 2 \Rightarrow$ nog 2 stappen te zetten

Een *Vervoerskaart* kan meerdere beurten achter elkaar gebruikt worden, totdat een nieuw vervoermiddel gekozen wordt. Wissel je bijvoorbeeld na 3 beurten de auto in voor de trein, dan dient het autokaartje ingeleverd te worden bij de spelleider. Te voet reizen kan zonder inlevering van een *Vervoerskaart*.

De *trein* rijdt over het spoor van station naar station en komt langs de verschillende plaatsen. Voor het bereiken van een bestemming naast een station is een ander vervoermiddel noodzakelijk. Kies je voor de auto of de fiets dan dient een tweede *Vervoerskaart* gebruikt te worden. Ook is het mogelijk om te voet verder te reizen (2 vakjes per beurt en geen bonen). Hiervoor is geen *Vervoerskaart* noodzakelijk.

Er kan altijd te voet gereisd worden. Dit kost geen bonen, maar de snelheid is gering (2 vakken).

Voor het eerste spel worden de Vervoerskaarten willekeurig uitgedeeld. Bij het tweede spel kunnen de spelers aan de hand van de Bestemmingskaarten de Vervoerskaarten zelf kiezen.

2 Een Rondekaart:

Na de eerste ronde dient een *Rondekaart* omgedraaid te worden.

Een *Rondekaart* is 1 ronde geldig. Na de ronde veranderen de omstandigheden weer in normale positie en dient een nieuwe *Rondekaart* gepakt te worden. Het gebruikte kaartje verdwijnt onder op de stapel. Bijvoorbeeld op de *Rondekaart* staat: "De benzine is in prijs verhoogd, je bent 1 boon meer kwijt." Voor alle autorijders geldt de komende beurt deze extra uitgave. Op dat moment kan nog besloten worden om een ander vervoermiddel te kiezen.

3 De Jokerkaart:

Er zijn 2 Jokers in het spel. Een *Joker* kan verkregen worden bij het bereiken van een specifieke plaats. Deze bestemming is bepaald door het gooien van de kleurendobbelsteen aan het begin van het spel. Op de bijlage "Reisscan Verklaringen" staat de kleuraanduiding van de plaatsen.

Alleen met een gelijkloidente Bestemmingskaart of met een opdracht die in de betreffende plaats voorkomt kan een Joker verdiend worden. Een *Joker* is verdiend nadat de speler de betreffende bestemming in Jokerplaats bereikt heeft. De *Joker* kan voor meerdere *Vervoerskaarten* (meerdere malen) gebruikt worden.

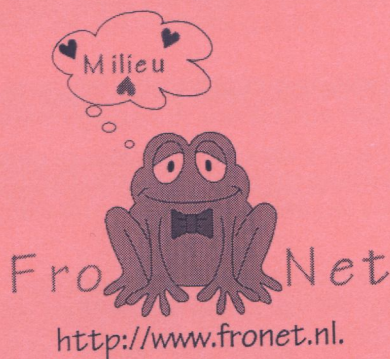
Vervolg Jokerkaarten:

Met een Jokerkaart kan gekozen worden tussen: Een **Deelauto**. De passagiers delen nu de kosten dit leidt tot een efficiënter gebruik van de auto. Een deelauto bespaart 1 boon brandstof. Een **Treinabonnement**. Met een abonnement kan met korting gereisd worden. Je betaalt 1 boon minder. Of een **Ligfiets**. Met de ligfiets kan een hogere snelheid bereikt worden (1 vakje meer). Waarvoor de Joker ingezet wordt dient de speler direct bij het verkrijgen van de Joker te kiezen. Dit kan slechts éénmaal.

Het einde:

Voor het bepalen van de winnaar dient het spel meerdere keren gespeeld te worden. Behalve de snelheid speelt namelijk ook het brandstofgebruik mee. Noteer het restant aantal bonen na elk spel. Het volgende spel begint met het opnieuw uitdelen van de kaarten en 25 bonen.

De speler met hoogste score heeft gewonnen (het minste bonen gebruikt). Voor de winnaar geldt een bonus van 3 bonen. De verliezers betalen voor elke niet bereikte bestemming 3 bonen. De absolute verliezer is de speler die gedurende één spel alle bonen heeft gebruikt.



Op FroNet kunt u terecht voor informatie over de (gezelschaps)spellen groot en klein.

Algemene informatie over diverse milieuthema's, milieulinks en verwijzingen naar andere websites met educatiefmateriaal staan ook op FroNet.

Ook vindt u hier meer informatie over Gijsbers Milieueducatie.

Reisscan verklaringen:

Reisafstand en brandstofgebruik:



Afstand buiten de stad: 8 vakken 4 vakken 1 station 2 vakken

Binnen de stad + woud: 4 vakken 8 vakken n.v.t. 2 vakken

brandstof gebruik: 3 bonen 1 boon 3 bonen -

Jokerkaarten:



Forenzia



Centraal



Zuidplas



Industriepark



Noordeind



Grote woud



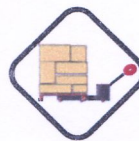
geen auto's toegestaan
niet inrijden of parkeren



supermarkt



haven



vervoerder



restaurant



bibliotheek



station



fietsenwinkel



speeltuin



bioscoop



zwembad



ziekenhuis



garage



sportvelden