

Fra stenalder til fremtid

I skal bruge spillepladen, en terning og en brik til hver.

Det gælder om at komme først fra start til mål. I vælger selv vejen. I er i mål, når I har nået Fremtid 1 eller Fremtid 2.

Regler

- I skiftes til at slå med terningen.
- Hvis I lander på et firkantet felt, så læs i hændelses-listen, hvad I skal gøre.
- Plus- og minus-felter fortæller, hvor mange felter, I skal rykke frem eller tilbage.
- Hvis I lander på et felt med to cirkler, må I slå et ekstra slag.
- Felter med spørgsmålstegn skal I kun bruge, hvis I udvider spillet med spørgsmål fra www.affald.dk.

Se under "For sjov" og "Spil".

Hændelsesliste

- Du skal på jagt, men du har mistet din kølle. Vent 1 omgang, mens du leder efter en knogle, du kan bruge.
- Der er løbet snavset vand fra møddingen ned i jeres brønd. Ryk tilbage til start.
- I spiser direkte af fadet. På den måde sparer I opvasken. Ryk 5 felter frem.
- Du har smidt affald på gaden og bliver sat i fængsel. Vent 1 omgang.
- Du skal tisse og står i kø til gårdens lokum. Vent 2 omgange eller ryk til Base 1.
- Du får repareret din stavle. Nu kan du gå ekstra hurtigt. Ryk 12 felter frem.
- Du finder gammelt jern og sælger det til genbrug. Ryk 5 felter frem.
- Du får syet dine bukser om til shorts. Løb 30 felter frem eller ryk til Base 2.
- Du smider batterier i skraldespanden. Du skulle aflevere dem som farligt affald. Ryk tilbage til Base 1.
- Du køber nyt tv, selv om det gamle kunne repareres. Ryk 10 felter tilbage.
- Ovnen er ødelagt af däser i affaldet. Vent 2 omgange.
- Du har afleveret dit affald til genbrug. Derfor får du 2 ekstra slag.
- Dine varer er pakket ind i bio-plast, som kan komposteres. Ryk 7 felter frem.
- Du har købt en ny computer, selv om du ikke har brug for den. Vent 2 omgange eller ryk tilbage til Base 3.

AFFALD

- før, nu og i fremtiden

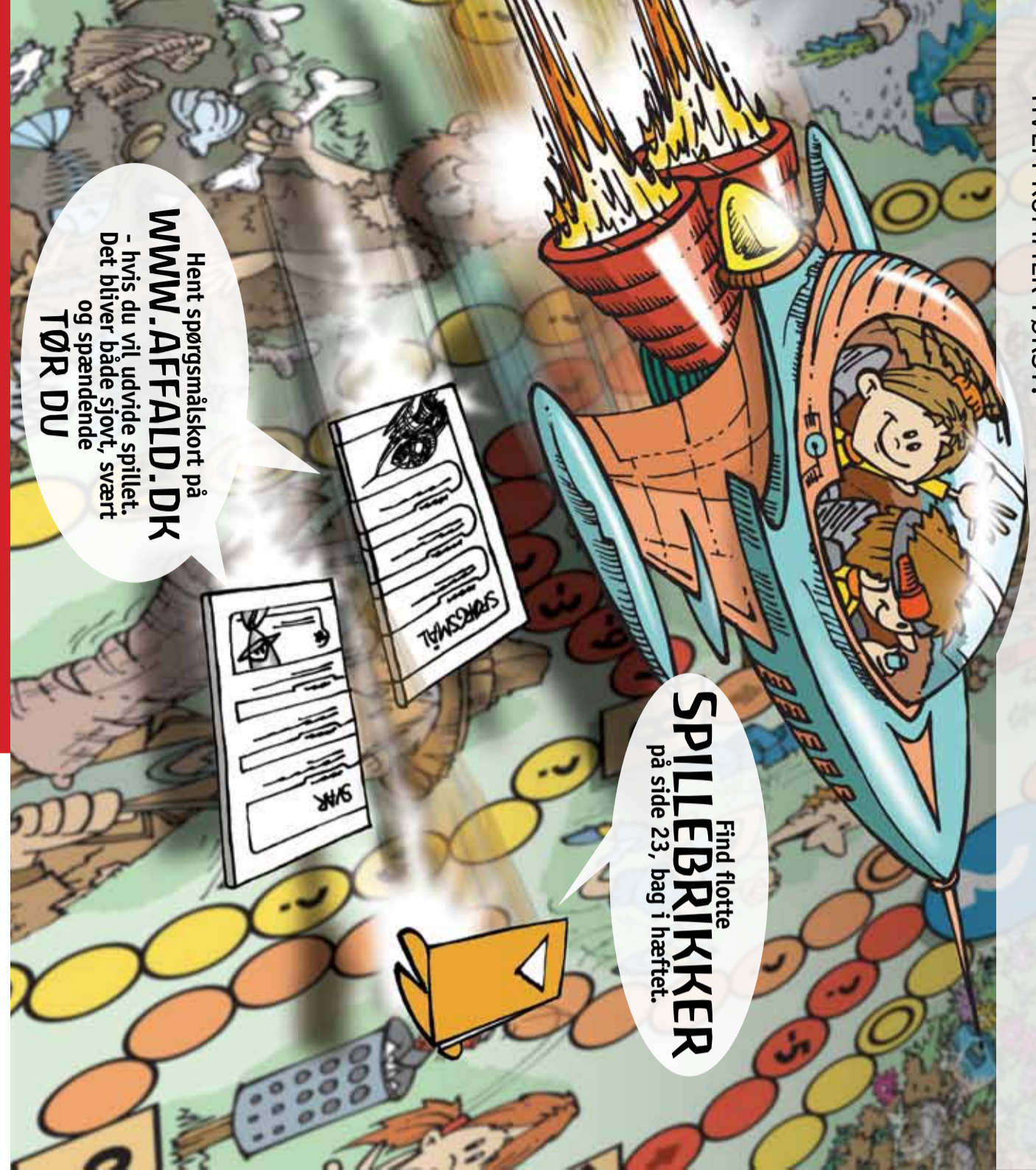


SE OG LÆS MERE OM AFFALD PÅ:

WWW.AFFALD.DK

TIDSREJSE

Tag indstikket ud af hæftet, og fold spillepladen ud. Få fat i en terning og nogle spillebrikker, eller klip dem ud fra side 23, bag i hæftet. Nu er du parat til en tidsrejse fra stenalder til fremtid. Du vælger selv ruten. Den røde er kort og farlig. Den gule er lang, men også mere sikker. Du kan skifte mellem de to ruter undervejs. Du vælger selv, hvilken fremtid der er dit mål. HVEM KOMMER FØRST?



X-TRA

Spørgsmålskort på

WWW.AFFALD.DK

- hvis du vil udvide spillet. Det bliver både sjovt, svært og spændende

TØR DU?

