

Klimaat

Speluitleg

VOORBEREIDING

Schud alle spelkaarten en verdeel ze over alle spelers. De spelers kijken niet naar de kaarten en plaatsen hun eigen stapeltje gedekt voor zich op tafel. Zoek daarna een grijpbaar object (bijvoorbeeld een flesje water/drinkfles, een bordenwisser ...) en plaats dit in het midden van de tafel.

SPEL

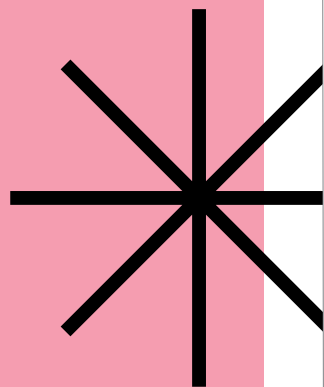
Om de beurt draait elke speler een kaart om. De kaart draai je van je af zodat iedereen deze op hetzelfde moment te zien krijgt. Is jouw kaart identiek aan deze van een andere speler, grijp dan zo snel mogelijk het object. OPGELET! Sommige afbeeldingen lijken héél sterk op elkaar. Enkel bij identieke afbeeldingen mag je het object vastgrijpen.

Wie als eerste het object vastheeft, leest de maatregel op de twee identieke kaarten voor en linkt deze aan het bijpassende onderdeel op het overzichtsblad (mobiliteit,

biodiversiteit ...). De verliezende speler steekt alle openliggende kaarten onderaan de eigen stapel, maar mag wel als eerste de volgende speelronde beginnen.

Wanneer iemand het object grijpt op een moment dat de afbeeldingen niet identiek zijn (en dus een fout maakt), moet deze speler de openliggende kaarten onderaan de eigen stapel steken.

Het spel eindigt wanneer twee spelers volledig uit zijn (geen kaarten meer hebben) OF wanneer op elk thema op het overzichtsblad kaartjes liggen. Wanneer het spel gedaan is, roep je de spelbegeleider om te controleren of je de maatregelen aan de juiste thema's koppelde.



Klimaat

Speluitleg

VOORBEREIDING

Schud alle spelkaarten en verdeel ze over alle spelers. De spelers kijken niet naar de kaarten en plaatsen hun eigen stapeltje gedekt voor zich op tafel. Zoek daarna een grijpbaar object (bijvoorbeeld een flesje water/drinkfles, een bordenwisser ...) en plaats dit in het midden van de tafel.

SPEL

Om de beurt draait elke speler een kaart om. De kaart draai je van je af zodat iedereen deze op hetzelfde moment te zien krijgt. Is jouw kaart identiek aan deze van een andere speler, grijp dan zo snel mogelijk het object. OPGELET! Sommige afbeeldingen lijken héél sterk op elkaar. Enkel bij identieke afbeeldingen mag je het object vastgrijpen.

Wie als eerste het object vastheeft, leest de maatregel op de twee identieke kaarten voor en linkt deze aan het bijpassende onderdeel op het overzichtsblad (mobiliteit,

biodiversiteit ...). De verliezende speler steekt alle openliggende kaarten onderaan de eigen stapel, maar mag wel als eerste de volgende speelronde beginnen.

Wanneer iemand het object grijpt op een moment dat de afbeeldingen niet identiek zijn (en dus een fout maakt), moet deze speler de openliggende kaarten onderaan de eigen stapel steken.

Het spel eindigt wanneer twee spelers volledig uit zijn (geen kaarten meer hebben) OF wanneer op elk thema op het overzichtsblad kaartjes liggen. Wanneer het spel gedaan is, roep je de spelbegeleider om te controleren of je de maatregelen aan de juiste thema's koppelde.

