

Spielanleitung

Ex und stop

statt ex und hopp

Ein Spiel für Umweltfreunde

Ex und hopp... wie leicht landet die Bananenschale im Mülleimer und das alte Schulheft im Papierkorb! Aber hier, in unserem kleinen feinen Bad Sauberstedt sollten umweltbewußte Bürgerinnen und Bürger alles tun, um Müll zu **vermeiden** und **zu verwerten**.

Hier heißt die Devise
»ex und stop«!

Die 3 bis 6 Spielerinnen und Spieler haben die Aufgabe, die verteilten Müllkarten - richtig sortiert - zu den verschiedenen Abgabestellen zu bringen.

Gewonnen hat, wer als erster seinen Müll richtig entsorgt hat und wieder in seinem Haus ist.

"Oh je! Kommt der Joghurtdeckel nun in den Container oder in die Mülltonne?"



1 Spielplan, 1 Spielanleitung mit Grußwort von Prof. Dr. Klaus Töpfer, 90 Ereignis- und Fragekarten, 90 Müllkarten, 6 Spielfiguren aus Holz, 1 Umleitungsstein, 1 Entsorgungs-Lkw, 1 Holzwürfel.

Jetzt geht's los!

Alle Teilnehmer würfeln:
Wer die höchste Zahl hat, wählt die Farbe seines Spielsteines und den entsprechenden Startplatz vor einem Haus aus. Die Startplätze sind mit der Farbe und einem Zebrastrreifen gekennzeichnet.

Die Müllkarten werden gut gemischt und je 13 Karten (bei 3 Spielern je 15 Karten) an die Teilnehmer verteilt.

Der Rest wird verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler sortiert seine Karten nach Abgabepätzen und legt die Müllpakete offen vor sich hin.

Die Ereignis- und Fragekarten werden ebenfalls gut gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt.

Der Schadstoff-Lkw wird auf den Halteplatz neben das orange Feld Nr. 1 gesetzt.

"13 Müllkarten für mich?"

"Ja, die mußt Du sortieren und offen vor Dich hinlegen."



Der Spieler, der als erster seinen Startplatz belegt hat, beginnt
Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn, und zwar immer nur einmal. Der Spieler rückt entsprechend der Würfelzahl in beliebiger Richtung vor, um die Wertstoffe so schnell wie möglich abzugeben.

**Je besser Du
Deinen Weg
planst.**

**...desto schneller
bist Du wieder
zuhaus!**

Es gibt 8 **Abgabestellen** - für Altkleider, Altpapier, Glas und Dosen, Altbatterien, Gartenabraum (Kompost), Altöl, Schrott und Arzneimittel. Wer sie - mit beliebiger Würfelzahl - erreicht, darf »abladen«. Der Rest der Augenzahl verfällt. Die Mitspieler kontrollieren, ob alle Müllkarten richtig sortiert abgegeben werden. Falsch sortierte Müllkarten müssen an der richtigen Stelle abgeliefert werden. Die abgegebenen Müllkarten werden mit der Abbildung nach unten unter den Müllkartenstapel geschoben.

**Wir passen auf,
ob Du alle Karten
richtig abgibst!**

Der Entsorgungslkw für Problemstoffe hat drei Stationen in unserer Stadt. Jedesmal, wenn ein Spieler seine Problemstoffe abgegeben hat, rückt der Lkw in Pfeilrichtung auf die nächste Station.

Verflixt! Jetzt ist mir der Lkw vor der Nase weggefahren!

Die Ereignis- und Fragefelder

Triffst Du direkt auf ein grünes Ereignis- und Fragefeld (E/F), zieht Dein Nachbar zur rechten eine E/F-Karte für Dich und liest das Ereignis oder die Frage laut vor. Dein Nachbar darf Dir die Karte nicht zeigen, weil bei den Fragekarten die Antworten gleich mit drauf stehen. Die Antworten sind mit 🐾 gekennzeichnet.

Der kleingedruckte Text gilt als Erklärung und muß nicht als Antwort gegeben werden.

Es gibt schwerere und leichtere Fragekarten, die auf der

Vorderseite dementsprechend mit »S« oder »L« markiert sind. Wenn z. B. kleinere Kinder mitspielen, können die S-Karten aussortiert werden.

Wird eine Frage von Dir falsch beantwortet, entscheidet Dein Nachbar zur Rechten, ob Du eine Runde aussetzt oder eine Müllkarte vom Kartenstapel ziehst.

Deine Antwort ist
falsch!

**Aussetzen oder eine
Müllkarte ziehen!**



Hast Du eine Frage richtig beantwortet, so kannst Du mit dem **Umleitungsstein** einen Mitspieler blockieren, indem Du ihm den Stein in den Weg stellst, - nicht jedoch auf Abgabestellen, Ereignis- und Fragefelder. Der Umleitungsstein kann nur entfernt werden:

- wenn Du mit genauer Würfelzahl auf ihn triffst
- oder mit der richtigen Beantwortung einer Frage - egal durch welchen Spieler.

**Ein Umleitungs-
stein -wozu?**

**Damit kannst Du
einen Mitspieler
blockieren!**



Während Du durch eine E/F-Karte eine Aufgabe zu erledigen hast, gelten für Dich keine weiteren E/F-Karten. Lege einfach die Karte offen vor Dich hin. Nach Erledigung Deiner Aufgabe schiebst Du die Karte wieder unter den Stapel.

Der Hausmüll, d. h. alles was **nicht** zu den Abgabestellen gebracht werden kann, muß auf dem Startplatz vor Deinem Haus mit einer »1« in die dortige Mülltonne geworfen werden.

Wenn Du auf einen anderen Spieler triffst...

Variante 1:

...teilen sich die Spieler das Feld, ohne daß etwas passiert.
(Einfache Variante)

Variante 2:

...kannst Du ihm eine Müllsorte Deiner Wahl geben. Dein Gegenspieler hat allerdings die Möglichkeit, das zu verhindern. Würfelt er eine »1« oder »6«, mußt Du Dein Müllpaket behalten und bekommst obendrein ein weiteres Müllpaket von ihm!

Toll, daß ich Dich treffe. Jetzt kann ich Dir meinen Hausmüll geben!

Aber nur, wenn ich keine 1 oder 6 würfle.

Grundsätzlich gilt:

- Treffen mehrere Spieler auf ein Feld, so darf sich der Neuankömmling einen Gegenspieler aussuchen, falls er ein Müllpaket abgeben will.
- Die Abgabestellen für Wertstoffe sind **neutrale Zonen**, auf denen sich die Spieler nicht gegenseitig »bestrafen« dürfen.

Das Ziel

Jeder Spieler erreicht seinen Startplatz mit beliebiger Würfelzahl. Wer jetzt noch Hausmüll hat, muß ihn mit einer »1« entsorgen. Wer zuerst seinen Startplatz erreicht und keinen Hausmüll mehr hat, gewinnt.

Variante:

...Jeder Spieler muß seinen Startplatz mit direkter Würfelzahl erreichen. Gewürfelte Augen müssen gezogen werden. Dadurch verändert sich der Ausgang des Spiels häufig.

**Hurra! Eine »1« für
den Hausmüll.
Ich hab gewonnen!**



Abgabestellen

Altpapier- container:

Altkleider- Sammelstelle:

Kompost und Gartenabraum- sammelstelle:

Glas- und Dosencontainer:

Entsorgungs-Lkw:

Apotheke:

Tankstelle:

Elektrogeschäft und Superkauf:

Schrottcontainer:

Hausmüll:

Müllkarten

Zeitung, altes Schulheft, Briefumschläge aus Recyclingpapier, Hauswurfsendungen, Toilettenpapierrollen/ Küchenkrepprollen, Zahnpastakarton, Geschenkpapier, Arbeitsblätter aus der Schule, alter Kalender, Ansichtskarten, offene Pralinschachtel, alte Taschenbücher.

Hose, Pullover, Handtuch, Rock, Schürze, Stofftaschentücher, Bettwäsche.

alte Topfpflanzen, Salatputzreste, alter Blumenstrauß, Heckenschnitt, Gemüseputzreste, Rest einer Tomatenpflanze, Tannenzapfen, Eierschalen.

Marmeladeglas, weiße Flaschen, bunte Flaschen, Joghurtglas, Haarshampooglas, Glasdeorotler, zerbrochenes Getränkglas, Cremedosen, Fischkonservendosen, Getränkedosen, Konservendosen (auch Aluminium).

Leuchtstoffröhren, Insektenvernichtungsmittel, Autoreinigungsmittel, ehem. Holzschutzmittel, Lacksprays, ehem. Dünger, Putzmittel, Fotochemikalien.

Arzneimittel (Säfte, Tropfen, Tabletten, Zäpfchen)

Altöl

Knopfzellen, Rund- und Flachbatterien, Pfandflaschen (Milch, Sprudel, Säfte, Bier...)

Waschmaschine, Fahrradteile, Wasserhahn, Autoteile, alter Kohleofen, Ofenrohr, schmiedeeisernes Gartentor.

Marmeladekunststoffbecher, Joghurtkunststoffbecher, Plastikhaarshampoo, Getränkekartonverpackung, Kugelschreiber, Filzstift, Einwegfeuerzeug, Plastiktüten.

© 1990 Landkreis Böblingen
© 1990 R. X. Schmid • D-8210 Prien
Gestaltung: Fuchs, Leddin und Partner, Sindelfingen
Illustration: Heinz-Peter Fothern
Made in Germany



No. 71234.4