



# RECYCLING

IL GIOCO DEL RECUPERO E DEL RICICLAGGIO DEI RIFIUTI

UN GIOCO PRODOTTO DA:



# INTRODUZIONE

Benvenuto in **RECYCLING** il gioco del recupero e del riciclaggio dei rifiuti!

In moltissime città italiane si è diffusa la **RACCOLTA DIFFERENZIATA**, la pratica di separare i rifiuti, raggruppandoli per tipologia, per procedere successivamente al loro **RECUPERO** o al **RICICLAGGIO** degli stessi.

## CHE COS'È IL RECUPERO?

Quando i rifiuti non venivano differenziati, si gettavano tutti in un solo sacchetto, l'**INDIFFERENZIATO**, destinato alla discarica. Questo ha portato a creare grandi aree di rifiuti accumulati senza utilizzo, dannosi per l'ambiente.

I rifiuti possono essere recuperati in vari modi: alcuni rifiuti possono essere bruciati, per generare energia tramite combustione, altri possono essere trasformati per produrre nuovi oggetti uguali allo scarto, o lavorati per produrre nuovi materiali. In questi ultimi casi si parla di **RICICLAGGIO**.

## CHE COS'È IL RICICLAGGIO?

Il riciclaggio è un insieme di soluzioni e strategie per poter ridare vita a materiali che erano destinati a essere gettati in discarica. Ogni materiale può essere riciclato con una serie di tecniche specifiche:



**PLASTICA**

La plastica si riduce a scaglie o granuli per la produzione di nuovi oggetti!



**CARTA**

La carta gettata viene decolorata, sminuzzata e trasformata in poltiglia. Viene infine pressata e stesa.



**VETRO**

Il vetro si ricicla eliminando le impurità, tritandolo e fondendolo.



**ALLUMINIO**

L'alluminio viene ripulito e fuso a 800° C. L'alluminio liquido prodotto verrà infine trasformato in lingotti.



**RIFIUTI SPECIALI**

Alcuni rifiuti sono molto complessi, come gli elettrodomestici. Questi prodotti devono essere smontati in tutte le loro parti!



**UMIDO**

I rifiuti organici vengono raccolti nei sacchetti in bioplastica e portati negli impianti di compostaggio, per la produzione di compost.

## PREPARAZIONE

**RECYCLING È UN GIOCO A TURNI  
DA 2 A 5 GIOCATORI.**

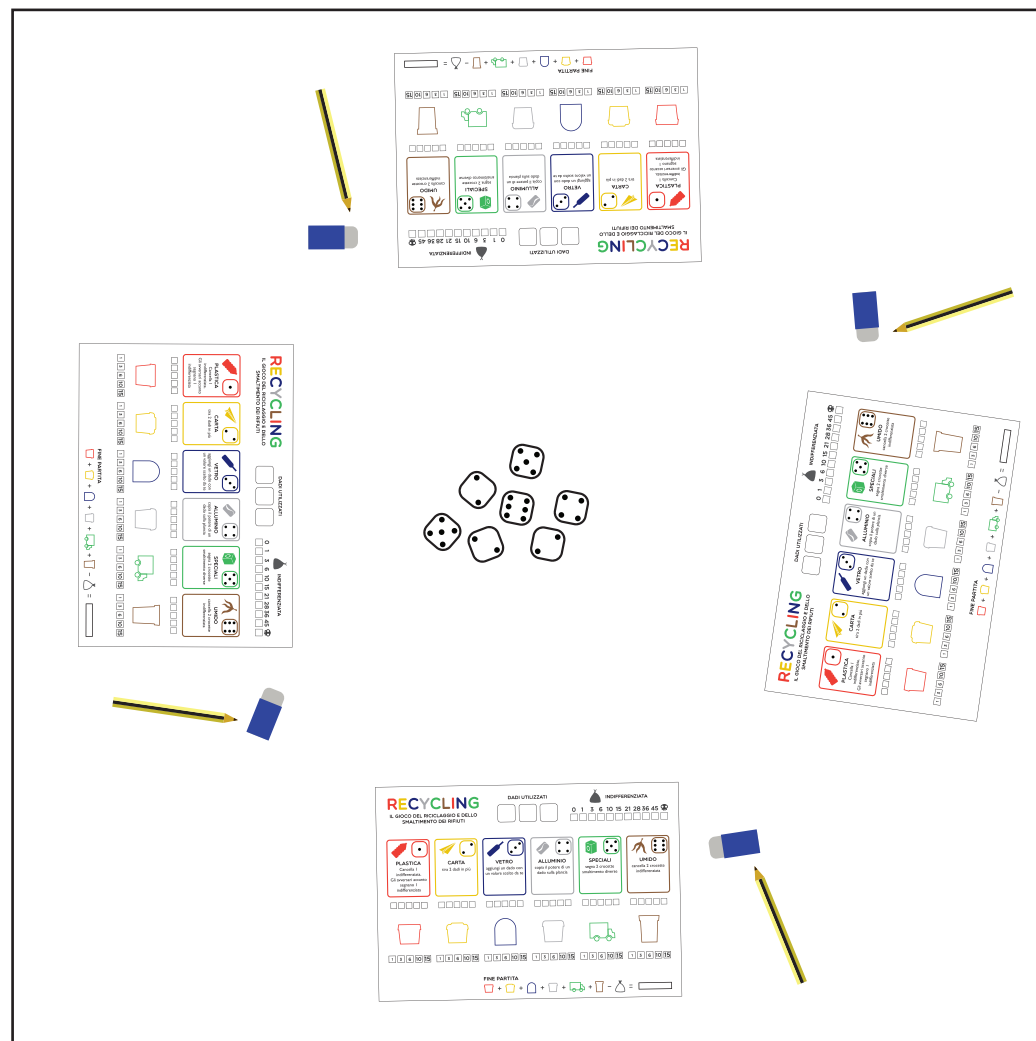
- 1 - Stampa una "scheda giocatore" per ogni giocatore.
- 2 - Ogni giocatore si procura una matita e una gomma.
- 3 - Al centro del tavolo poni una manciata di dadi, ne basteranno 6 o 7, a disposizione di tutti i giocatori.

**NON HAI COSÌ TANTI DADI??**

**Nessun problema! Stampa il foglio dei dadi e segui  
le istruzioni per assemblare i dadi necessari!**

**ORA SEI PRONTO A GIOCARE!**

**OGNI GIOCATORE LANCIAM UN DADO,  
CHI OTTIENE IL VALORE PIÙ ALTO  
INIZIA IL GIOCO.**



Esempio di preparazione del gioco a 4 giocatori

# LA SCHEDA GIOCATORE

LA SCHEDA GIOCATORE PRESENTA:

1 - IL TITOLO DEL GIOCO

2 - LA BARRA DEI  
DADI UTILIZZATI

3 - LA BARRA  
DELL'INDIFFERENZIATA

4 - I 6 RIQUADRI DEI  
MATERIALI: OGNI  
MATERIALE  
È ASSOCIATO AD UN  
VALORE DEL DADO E  
PRESENTA UN POTERE

6 - I CONTENITORI  
DELLA DIFFERENZIATA:  
SOTTO OGNI CONTENITORE  
CI SONO 5 QUADRATINI  
CON DEI VALORI, I PUNTI

5 - LE BARRE DEL  
RECUPERO:  
5 CASELLE SOTTO  
OGNI RIQUADRO DEL  
MATERIALE

7 - IL CONTA PUNTI  
PER LA FINE  
DELLA PARTITA

**RECYCLING**  
IL GIOCO DEL RECUPERO E DEL RICICLAGGIO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI

INDIFFERENZIATA

0

1

3

6

10

15

21

28

36

45

☠

**PLASTICA**

Cancella 1 crocetta indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 crocetta indifferenziata.

**CARTA**

Tira 2 dadi in più

**VETRO**

Aggiungi un dado con un valore scelto da te

**ALLUMINIO**

Scegli un dado presente sulla tua scheda: l'alluminio copia il suo potere

**SPECIALI**

Segna 2 crocette recupero di 2 contenitori diversi

**UMIDO**

Cancella 2 crocette indifferenziata

1

3

6

10

15

1

3

6

10

15

1

3

6

10

15

1

3

6

10

15

1

3

6

10

15

1

3

6

10

15

UN GIOCO PRODOTTO DA:

FINE PARTITA

+

+

+

+

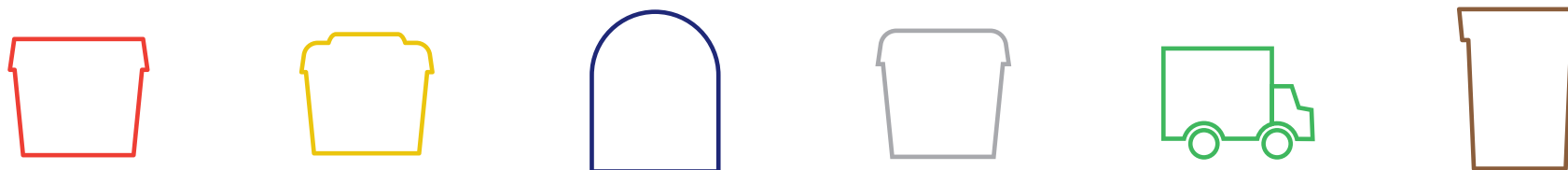
+

-

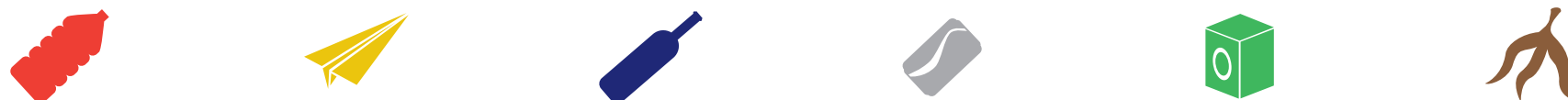
=

## SCOPO DEL GIOCO

DOVRAI OTTENERE I CONTENITORI DELLA DIFFERENZIATA PIÙ CAPIENTI A DISPOSIZIONE PER EFFETTUARE LA MIGLIORE RACCOLTA DIFFERENZIATA DELLA CITTÀ.



PER FARE CIÒ DOVRAI USARE I MATERIALI DI SCARTO NEL MODO PIÙ EFFICACE POSSIBILE,

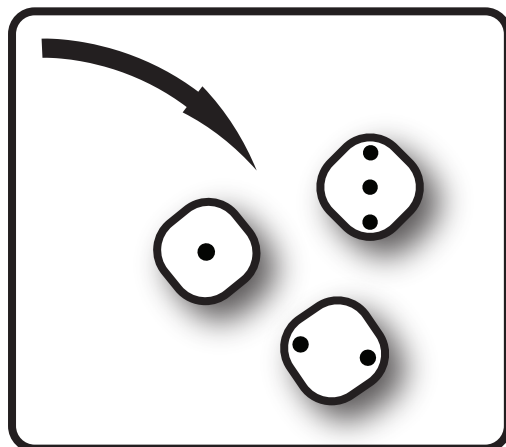


EVITANDO DI ACCUMULARE INDIFFERENZIATA NON RICICLABILE.



VINCE IL GIOCATORE CHE HA FATTO PIÙ PUNTI!

# COME SI GIOCA?



IL GIOCATORE DI TURNO  
LANCIA 3 DADI



LI POSIZIONA NEL RIQUADRO CORRISPONDENTE

OGNI DADO SI RIFERISCE A UN MATERIALE SPECIFICO, E PUÒ ESSERE

UTILIZZATO

OPPURE

RECUPERATO

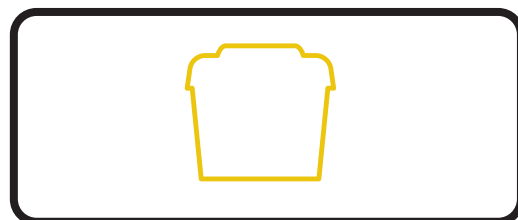
# UTILIZZARE I DADI

DURANTE IL TURNO, PUOI UTILIZZARE DA 0 A 3 DADI

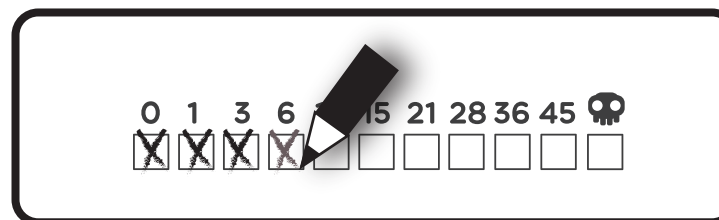
## COME FUNZIONA?



Posiziona il dado scelto nel primo spazio libero della barra "dadi utilizzati". Stai utilizzando un materiale di scarto.



Se sul contenitore della differenziata associato al dado che hai appena utilizzato non sono presenti numeri scritti a matita, vuol dire che non hai ancora acquistato il contenitore! Ciò significa che non ti sei ancora attrezzato per rendere il materiale riciclabile!

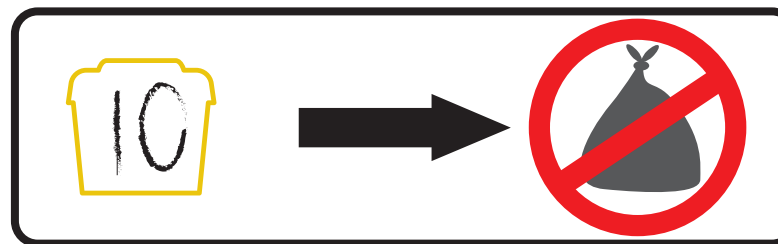


In questo caso sei costretto a barrare una crocetta sulla prima casella libera della barra dell'indifferenziata. Attenzione! Il valore indicato sopra l'ultima casella barrata sarà da sottrarre al punteggio finale alla fine della partita! Inoltre, se barri tutte le caselle fino alla casella con il teschio, vieni eliminato dal gioco! Quindi, fino a quando non hai ottenuto i vari contenitori della differenziata, devi stare attento a non utilizzare troppi dadi!

# UTILIZZARE I DADI



Nel caso in cui hai segnato un valore all'interno del contenitore, vuol dire che sei attrezzato per differenziare il materiale associato.



In questo caso, non dovrai più barrare caselle sulla barra dell'indifferenziata quando utilizzi il dado associato al contenitore.



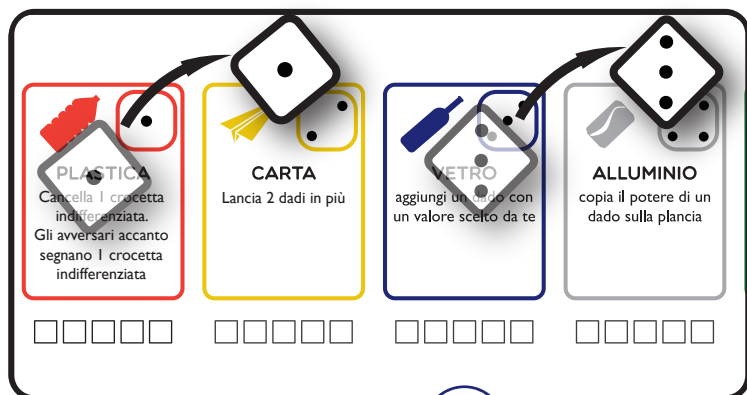
In ogni caso, che tu abbia il contenitore o meno, ora puoi utilizzare il potere del dado! Svolgi ciò che è indicato nel riquadro del materiale. In fondo al regolamento trovi alcune indicazioni sull'uso dei poteri.



# RECUPERARE I DADI

ALLA FINE DEL TURNO I DADI NON UTILIZZATI VENGONO RECUPERATI

COME FUNZIONA?

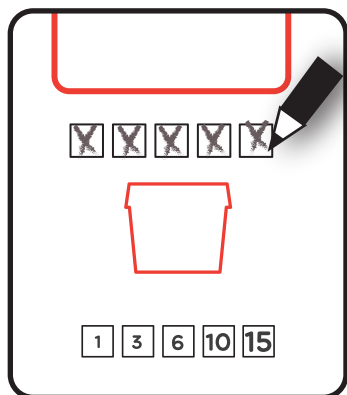


Scarta i dadi rimanenti non utilizzati.

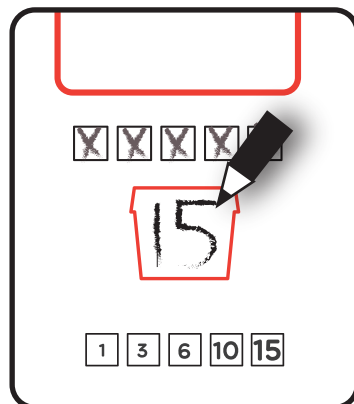


Segna una crocetta per ogni dado recuperato sulle rispettive barre recupero.

# RECUPERARE I DADI

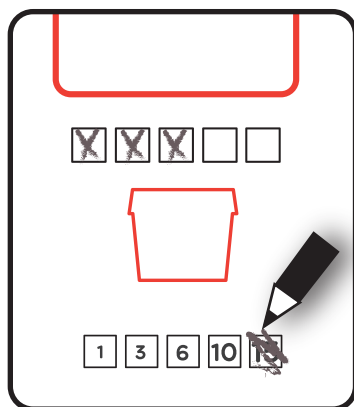


Se durante la partita segni tutte le caselle della barra recupero sotto un riquadro...



...scrivi all'interno del contenitore il valore più alto disponibile, non coperto, nella tua barra dei punti.

**HAI OTTENUTO UN CONTENITORE DELLA DIFFERENZIATA!**  
I contenitori, oltre a non farti produrre indifferenziata, ti danno punti determinanti per la vittoria!



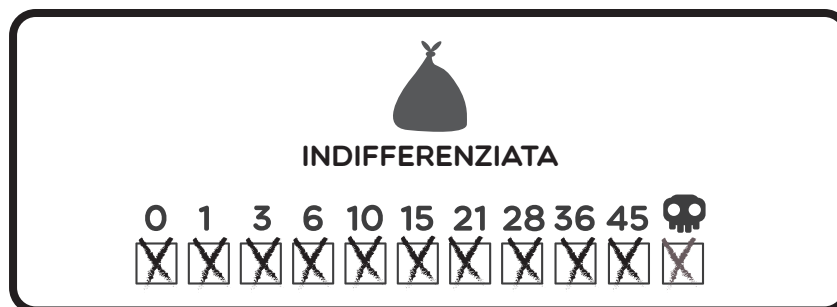
gli altri giocatori coprono il numero appena ottenuto da te.

**IL TUO TURNO FINISCE QUI!  
SCARTA I DADI CHE HAI UTILIZZATO.**

**TOCCA AL GIOCATORE ALLA TUA SINISTRA!**

# ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

SE ALLA FINE DI UN TURNO DI UN QUALSIASI GIOCATORE, COMPRESO IL TUO, TI RITROVI CON LA BARRA INDIFFERENZIATA COMPLETAMENTE RIEMPITA, SEI ELIMINATO DAL GIOCO!



## AHIA!

LA PROSSIMA VOLTA BADA ALL'INDIFFERENZIATA CHE ACCUMULI, ATTENTO A NON UTILIZZARE TROPPI DADI, SE NON HAI I CONTENITORI DELLA DIFFERENZIATA!

# FINE DEL GIOCO

La partita termina:

1 - quando è rimasto in gioco solo un giocatore, che risulterà vincitore della partita.

Oppure

2 - quando un giocatore ottiene **4 contenitori**:

ogni giocatore scrive sulla barra di fine partita i punti per ogni contenitore ottenuto e il punteggio più alto ottenuto sulla barra indifferenziata:

**FINE PARTITA**

$$\boxed{15} + \boxed{10} + \boxed{0} + \boxed{0} + \boxed{15} + \boxed{10} - \boxed{21} = \boxed{29}$$

Il giocatore che ha ottenuto più punti è il vincitore! In caso di parità chi ha segnato meno crocette indifferenziata fra i contendenti alla vittoria è il vincitore! In caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa!

# I POTERI DEI DADI

QUANDO UN DADO VIENE UTILIZZATO, ATTIVA IL POTERE INDICATO NEL RIQUADRO.



**PLASTICA**  
Cancella 1 crocetta indifferenziata.  
Gli avversari accanto segnano 1 crocetta indifferenziata



**CARTA**  
Lancia 2 dadi in più



**VETRO**  
Aggiungi un dado con un valore scelto da te



**ALLUMINIO**  
Scegli un dado presente sulla tua scheda: l'alluminio copia il suo potere



**SPECIALI**  
Segna 2 crocette recupero di 2 contenitori diversi



**UMIDO**  
Cancella 2 crocette indifferenziata

SE HAI DEI DUBBI DURANTE IL GIOCO SU COME SI USA UNO DI QUESTI POTERI, LEGGI QUI!

1) Plastica

“Cancella una crocetta indifferenziata. Gli avversari accanto segnano una crocetta indifferenziata”:  
I giocatori avversari che siedono alla tua destra e alla tua sinistra sono costretti a segnare una crocetta indifferenziata!

Se giocate in due, il giocatore avversario viene danneggiato solo una volta, e quindi segna solo una crocetta indifferenziata.

Finchè non hai ottenuto la centrale, non dovrai cancellare una casella dell'indifferenziata in quanto dovrai comunque segnare per aver utilizzato il dado. Quando però avrai ottenuto la centrale dell'umido potrai cancellarne 1.

Ricorda: se, alla fine del turno, i giocatori avversari colpiti presentano tutte le crocette indifferenziata segnate, quei giocatori sono eliminati dal gioco!

2) Carta

“Lancia 2 dadi in più”:

Prendi due dadi dalla scorta, lanciali, e posizionali nei riquadri materiale corrispondenti al risultato.

3) Vetro

“Aggiungi un dado con un valore scelto da te”

Prendi un dado dalla scorta, scegli il valore e posizionalo nel riquadro materiale corrispondente.

4) Alluminio

“Scegli un dado presente sulla tua scheda: l'alluminio copia il suo potere”

L'alluminio ha un potere a scelta fra quelli dei dadi non ancora utilizzati sulla tua scheda.

5) Speciali

“Segna 2 crocette recupero di 2 contenitori diversi”

Se, segnando una crocetta recupero, ottieni una centrale, segnala normalmente (mentre gli altri la coprono sulla loro scheda, come di consueto). Se il tuo turno non è finito, eventuali materiali della centrale appena ottenuta possono essere utilizzati gratuitamente, senza accumulo di indifferenziata!

Se, segnando una crocetta recupero, ottieni una o più centrali, ottenendo così 4 o più centrali, concludi comunque il turno! la partita a quel punto termina normalmente.

6) Umido

“Cancella 2 crocette indifferenziata”

Finchè non hai ottenuto la centrale, dovrai cancellare una sola casella dell'indifferenziata in quanto la seconda dovrai comunque segnare per aver utilizzato il dado. Quando però avrai ottenuto la centrale dell'umido potrai cancellarne 2.

## ESEMPIO DI GIOCO: ALEX V.S BEN

IN QUESTA PARTITA, ALEX SI SFIDA CON BEN IN UNA PARTITA A DUE GIOCATORI. INIZIA ALEX.

RECYCLING IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 2, 4, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più.

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te.

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sull'avversario.

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse.

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata.

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Alex lancia 3 dadi e ottiene i valori 2, 4, 6, che posiziona nei rispettivi riquadri. Decide di utilizzare il dado 2, riferito al materiale della carta.

RECYCLING IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 2, 4, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più.

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te.

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sull'avversario.

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse.

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata.

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Alex non ha il contenitore della carta, e quindi deve segnare una crocetta sulla prima casella della barra dell'indifferenziata.

RECYCLING IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 5, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più.

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te.

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sull'avversario.

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse.

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata.

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

La carta permette di lanciare due dadi in più. Ottiene 5 e 6, e li posiziona nei rispettivi riquadri.

RECYCLING IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 5, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più.

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te.

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sull'avversario.

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse.

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata.

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Utilizza il dado 5, lo "speciale": crocetta normalmente la barra indifferenziata.

RECYCLING IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 5, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più.

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te.

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sull'avversario.

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse.

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata.

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Lo speciale permette di segnare 2 crocette recupero di 2 contenitori diversi. Alex segna una x sull'alluminio e una sull'umido.

RECYCLING IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 5, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più.

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te.

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sull'avversario.

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse.

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata.

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Decide di terminare il turno. Recupera il 4 e i due 6, e segna una crocetta per ogni dado, sulle rispettive barre recupero.

## ESEMPIO DI GIOCO: ALEX V.S BEN

**BEN** IL GIOCO DI RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 2, 2, 4

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accano segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla plastica

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

È il turno di Ben, che lancia i 3 dadi e ottiene 2, 2 e 4. Decide di utilizzare il 4, crocettando sulla barra dell'indifferenziata.

**ALEX** IL GIOCO DI RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 4, 2, 2

INDIFFERENZIATA: 4 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accano segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla plastica

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Il 4, l'alluminio, permette di copiare il potere di un dado presente sulla scheda. Copia l'unico dado presente, il 2, la carta, e lancia quindi due dadi. Ottiene un altro 2 e un 3.

**BEN** IL GIOCO DI RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 3, 2, 2

INDIFFERENZIATA: 7 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accano segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla plastica

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Utilizza il 3, aggiunge una crocetta indifferenziata, e attiva il potere del vetro: aggiunge un dado a sua scelta, e Ben sceglie un altro 2.

**BEN** IL GIOCO DI RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 5, 5, 6

INDIFFERENZIATA: 11 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accano segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla plastica

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Ben decide di terminare il turno. Recupera i 4 dadi nel riquadro della carta. 4 crocette!

**ALEX** IL GIOCO DI RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 5, 5, 6

INDIFFERENZIATA: 15 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accano segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla plastica

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Tocca ad Alex. Lancia i 3 dadi e ottiene 5, 5 e 6. Utilizza un 5, e segna due crocette recupero, su alluminio e umido.

**ALEX** IL GIOCO DI RICICLAGGIO E DELLO SMALTIMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 5, 5, 6

INDIFFERENZIATA: 20 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accano segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla plastica

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Utilizza pure l'altro 5, e segna due crocette recupero, sempre su alluminio e umido. Completa la barra smaltimento dell'umido!

## ESEMPIO DI GIOCO: ALEX V.S BEN

**A**

RECYCLING  
IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMARZAMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 1, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla placca

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Ottiene quindi il contenitore dell'umido, quello dal valore più alto. Scrive un 15 dentro il contenitore.

**B**

RECYCLING  
IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMARZAMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 1, 2, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla placca

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Ben, a sua volta, deve coprire la casella 15 sotto il suo contenitore. Se otterrà anche lui il contenitore dell'umido, avrà valore 10.

**A**

RECYCLING  
IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMARZAMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 1, 2, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla placca

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Alex non ha finito il turno, e utilizza il 6, attivando il potere dell'umido. Stavolta senza segnare crocette sulla barra dell'indifferenziata!

**A**

RECYCLING  
IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMARZAMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 1, 2, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla placca

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Con l'umido, Alex può cancellare due crocette indifferenziata! Non ha dadi da recuperare, e termina il turno.

**B**

RECYCLING  
IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMARZAMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 1, 2, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla placca

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Tocca a Ben, lancia i 3 dadi e ottiene 1, 2 e 6. Utilizza l'1, la plastica: cancella la x dell'indifferenziata appena segnata, e Alex, suo malgrado, aggiunge una x indifferenziata.

**B**

RECYCLING  
IL GIOCO DEL RICICLAGGIO E DELLO SMARZAMENTO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI: 1, 2, 6

INDIFFERENZIATA: 0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

PLASTICA: Cancella 1 indifferenziata. Gli avversari accanto segnano 1 indifferenziata.

CARTA: tira 2 dadi in più

VETRO: aggiungi un dado con un valore scelto da te

ALLUMINIO: copia il potere di un dado sulla placca

SPECIALI: segna 2 crocette smaltimento diverse

UMIDO: cancella 2 crocette indifferenziata

FINE PARTITA:  $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$

Ben termina il turno, recuperando il 2 e il 6. Ottiene il contenitore della carta e 15 punti! Il gioco continua... Chi vincerà?



# RECYCLING

IL GIOCO DEL RECUPERO E DEL RICICLAGGIO DEI RIFIUTI

DADI UTILIZZATI



INDIFFERENZIATA

0 1 3 6 10 15 21 28 36 45



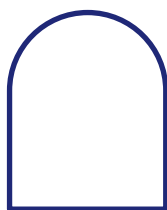
**PLASTICA**  
Cancella 1 crocetta indifferenziata.  
Gli avversari accanto segnano 1 crocetta indifferenziata



**CARTA**  
Lancia 2 dadi in più



**VETRO**  
Aggiungi un dado con un valore scelto da te



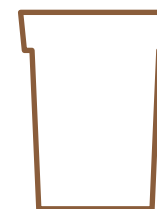
**ALLUMINIO**  
Scegli un dado presente sulla tua scheda:  
l'alluminio copia il suo potere



**SPECIALI**  
Segna 2 crocette recupero di 2 contenitori diversi



**UMIDO**  
Cancella 2 crocette indifferenziata

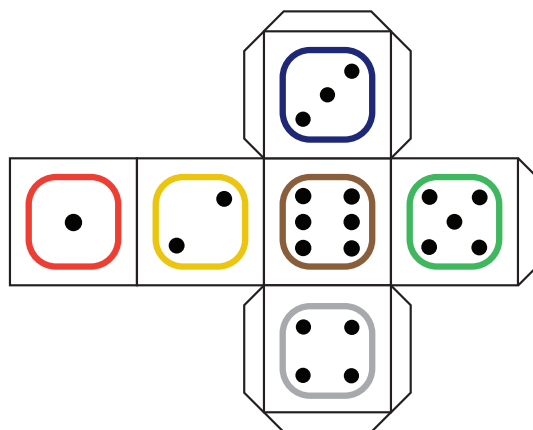
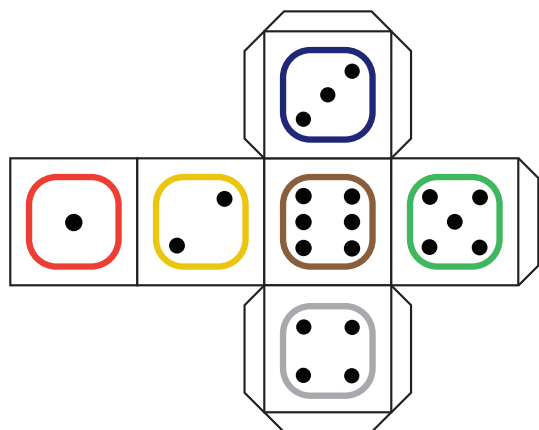
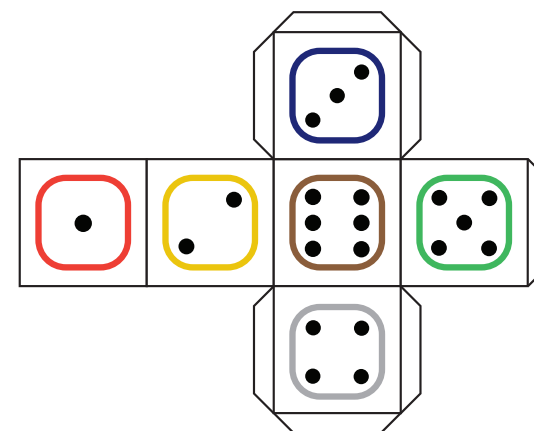
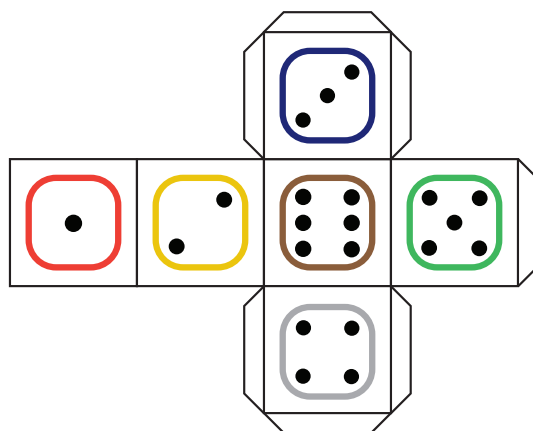
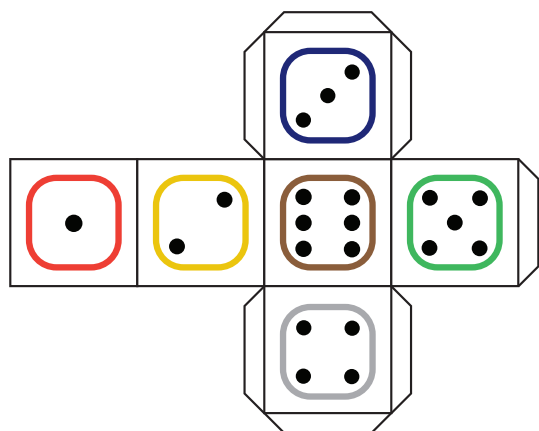
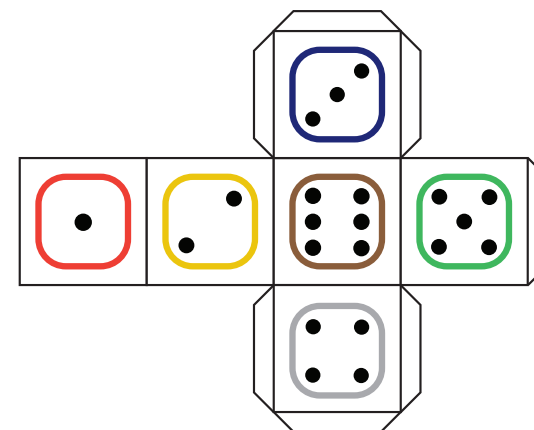
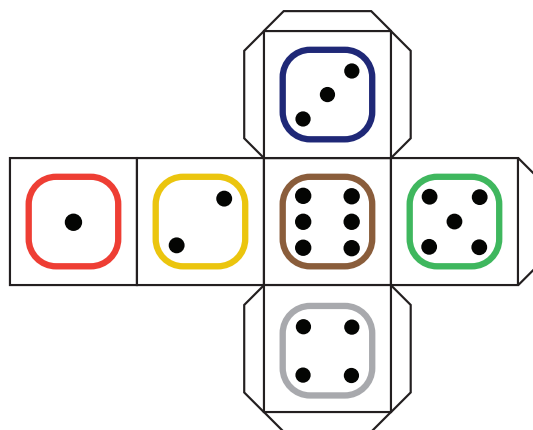
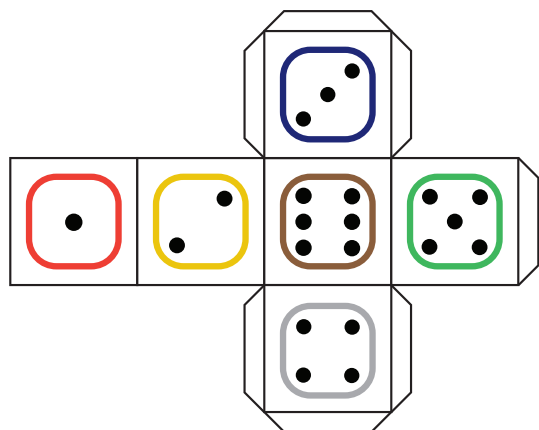


UN GIOCO PRODOTTO DA:



FINE PARTITA

 +  +  +  +  +  -  =



## I DADI DI **RECYCLING**

Con i dadi di Recycling puoi giocare da subito! Bastano forbici e colla:

- ritaglia tutti i dadi in questa pagina
- piega i lati di tutte le facce dei dadi
- incolla i lembi sul retro dei dadi