



**il Serpente SALVAMBIENTE**

**VIA LA NATURA**  
PRIMO UN GIRO  
HA IN FIANCO I BIRRI IN UN  
CASSONETTO PIENO  
TUTTO CHE CHE ARRIVA IN  
DECADES PERI ELIMINATE O  
NON POTRA' RINASCERE.

**BRAVO**  
PRIMA DI SEPARARE MATERIALI  
VUOLAMO SE STAN ATENDE  
A RIDURRE IL LORO IMBUTO  
PER AUMENTARE LA CAPACITA'  
DEL CASSONETTO.  
Avanti di 4 caselle

**VIVA LA NATURA**  
SESTIMA IL DADO  
MANTI PER LA NATURA  
SOTTO PER LA NATURA  
RISPETTARE LE REGOLE  
DELL'AMBIENTE PER LA SALUTE  
E TANTO.

**RIFIUTI**  
DEGLI ANNI, OGNI UNO DI  
NOI PRODUCE ALCUNA  
TONNELLATA DI RIFIUTI.  
Rifreddo e nel  
**FERMO**  
un giro.

**LA FESTA**  
TU SEI SOLAMENTE UNO  
DI MIGLIAIA DI ANIMALI CHE LA  
TERRA HA IMPROVVISAMENTE  
SCHIUSO I TAVOLI BASTI  
INTELLI DI VITA.  
Torna al **VIA**  
e stai più attento.

**LE LATTINE VUOTE**  
AVETE RACCOLTO 100  
LATTINE VUOTE... MAI!  
DOLLANDO LE VUOTE  
LATTINE O POTREI CREARE  
UNA NUOVA.

**BRAVO**  
HA LAVORO CON ALLE PILE  
"SEMPRE" E INVECE CHE SARE  
IN OPZIONE. L'UNICA SOLA DA  
FARLE I METALLI VELENOSE  
CONTIENE.  
Valore di 4 caselle  
e il resto più "risparmio"  
anche tu

**VIVA GLI ALBERTI**  
NATURALEMENTE USARE LA  
CARTA RICICOLATA, CHE  
AIUTA A SALVARE IL LEGNO DI  
ALBERI DEL FUVVENIRE  
VOSTRO.

**IL VETRO**  
IL VETRO DURATA LUNGA ANNI,  
TU INVECE, O HA UNO UN  
MANTO LAVORAZI UNA MANTO  
NEL CASSONETTO SAGOMATO.  
Fai 2 passi indietro  
e stai più attento.

**PLASTICA**  
NON TI HA CHIUSO DEI  
NUOVI CASSONETTI PER  
RIFIUTI FESSI NE  
CONTIENE NELLA PLASTICA  
SBRAGLIATI!  
Fai 1 passo indietro  
e stai più attento.

**BRAVO**  
DEVI HA IMPARATO  
"LA SINGOLA BELLE E":  
BIBBIE, OGGETTI, BASTONE  
INFERNO, BASTONE  
INFERNO, BASTONE  
INFERNO.

**PARCHEGGIO**  
TUO PAPA HA PARCHEGGIO  
INNAMORATO CASSONETTO.  
QUESTO HA IMPEDITO NELL  
OPERAZIONE DI SVANTATA.  
Valore di 4 caselle  
e ricordagli di  
essere più attento.

**VIVA GLI ALBERTI**  
PRIMO UN GIRO  
HA DIMENTICATO DI  
RACCOLTARE LA CARTA PER  
RICICLARE LA CARTA PER  
UNA TONNELLATA DI CARTA  
E RISPETTANDO  
NON 15 ALBERI.

**VETRO**  
**CARTA**  
**PLASTICA**

**ISTRUZIONI** Montate il dado e i personaggi staccandoli dal cartone.

1. Scegliete un percorso a vostro piacimento (blu o arancio) e un personaggio per ogni giocatore e disponetelo sulla casella del VIA.
2. Tirate il dado a turno. Il numero più alto inizia a giocare tirando di nuovo il dado.
3. Il giocatore sposta il suo personaggio di tante caselle quante ne indica il dado.
4. Proseguite a turni finché uno dei personaggi raggiunge la fine del percorso. Vince chi raggiunge per primo uno dei tre contenitori per la raccolta differenziata. Ricordate:

contenitore BIANCO per la carta ed il cartone, contenitore BLU per il vetro e i metalli, contenitore GIALLO per la plastica. **GLI IMPREVISTI.** Durante il percorso i personaggi possono imbattersi in due tipi di imprevisti: le **caselle rosse** e le **nuvolette**. Le caselle ROSSE valgono per entrambi i percorsi e per tutti i giocatori. Le nuvolette indicano imprevisti particolari validi solo per il percorso prescelto all'inizio del gioco e indicano il numero di caselle che il giocatore perde o guadagna (-1, +2 ecc.). **BUON DIVERTIMENTO!**

