

EKODRUŻYNA NA TROPIE ELEKTROŚMIĘCI

Każdy członek EkoDrużyny rzuca kostką do gry, żeby wystartować należy wyrzucić 1 lub 6 oczek. Liczba oczek, która wypadnie wyznaczy liczbę pól, o którą przesuńiesz się do przodu. Pola oznaczone kolorem zielonym to dodatkowy rzut kostką. Pól czerwonych należy unikać, oznaczają ponowny rzut kostką i cofnięcie się o tyle pól, ile wypadnie na kostce. Pola pomarańczowe to miejsca w których znajdują się porzucone elektrośmieci, należy je pozierać. Zwycięzcą gry zostanie ten, jako pierwszy dostarczy zebrane elektrośmieci do Punktu Zbierania.

