

Mission 3: Die Müllproduktion steigt jedes Jahr!

Herzlichen Glückwunsch – du hast die ersten Missionen gemeistert!

Der schwierigste Teil beim Retten der Ozeane ist der tatsächliche Anfang, etwas zu tun! Wir denken oft: „Warum macht niemand etwas?“ Und dann merken wir vielleicht, dass dieses „jemand“ wir selbst sind. Also vielen Dank, dass du damit begonnen hast, die Ozeane spielerisch zu retten. Jeder von uns kann beitragen, indem er Bewusstsein in der eigenen Familie und im Freundeskreis schafft.

Eine Ausgangszahl für dich passend zur Mission: **Im Durchschnitt produziert jede Person 500 kg Müll pro Jahr!** Wir müssen anfangen, unseren Müll zu reduzieren und das wiederzuverwenden, was wir bereits besitzen.

Daher gilt in **Mission 3**: Du fügst zu Beginn des Spiels einfach **8 zusätzliche Müllwürfel** hinzu, spielst das Spiel aber ansonsten wie zuvor. Siehe **Schritt Nummer 4** im untenstehenden Aufbau.

Zur Erinnerung: Die einfache Version wird in diesem [YouTube-Video](#) erklärt!

Aufbau wie in Mission 1!

4. Mische 9 Müllwürfel jeder Art/Farbe in den Beutel, um die anfängliche Müllverteilung in der Natur zu bestimmen. Ziehe zufällig und platziere wie folgt auf den verschiedenen Regionen des Spielbretts:

- 4 Würfel in allen 4 oberen Regionen (Städte).
- 3 Würfel in allen 4 mittleren Regionen (Wälder und Berge).
- 2 Würfel in allen 4 unteren Regionen (Strände).



Schafft ihr es diese schwierigere Version zu meistern? Viel Glück!

Bei weiteren Fragen hilft ein KI-Assistent:

👉 <https://www.board-game-wizard.com/>

Oder kontaktiere uns:

✉️ thetrashtravelerteam@gmail.com

📱 Instagram: **@TheTrashTraveler**

SPIELENDE

Siegbedingungen

Um *The Trash Travelers* in dieser Version zu gewinnen, müsst ihr **alle 3 Ziele erfüllen**:

- Mit The Trash Traveler den **Berg am Ende des Wanderwegs** erreichen.
→ Im letzten Zug müssen trotzdem noch Freiwillige platziert und Müllbewegungen durchgeführt werden. Es kann sein, dass ihr trotzdem verliert.
- **Alle 4 Kunstwerke** bauen.
- **Alle 10 Lösungen** entdecken.

Niederlagebedingungen

Das Spiel endet sofort in einer Niederlage, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Das Ende des Wanderwegs wird erreicht, ohne die restlichen Siegziele zu erfüllen.
- Eine Müllleiste am Meeresboden ist vollständig gefüllt.
- Die Wal-Leiste ist komplett gefüllt.