



Правила на играта Pillars of the sea



Правила на играта: Pillars of the Sea



От хилядолетия океаните са източник на живот, загадки и безкрайни възможности. Те свързват култури, поддържат икономики и подхранват изключителна мрежа от морски създания. Но днес равновесието на моретата е застрашено. Изменението на климата, замърсяването, свръхуловът и разрушаването на местообитанията продължават да заплашват техните крехки екосистеми.

В Pillars of the Sea играчите влизат в ролята на герой, който разчита на океана и го защитава — учени, рибари, политици, активисти и крайбрежни общности. Всеки герой се сблъсква със собствени предизвикателства, но всички споделят една обща цел: да намерят решения, чиято крайна задача е да опазят морското биоразнообразие.

Всяко решение може да наклони везните — ще се справи ли вашият отбор с предизвикателството и ще запази ли равновесието на морето? Помнете: всеки избор има последствия и играчите трябва да работят заедно, за да изградят устойчиво бъдеще.

Кой може да играе?

Брой играчи: от 3 до 6

Възраст: 12+

Не са необходими познания по морски и морскостопански науки. Учете, докато играете!



Компоненти на играта



1 табло — Следете състоянието на четирите стълба през цялата игра и го попълвайте с частите на пъзела.



5 тестета от по 3 карти
Tide Turn — Скрити в тестетата с карти Quest, те добавят елемент на изненада!

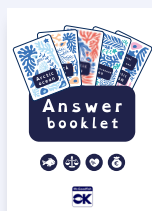
13 карти с герои — Всяка карта описва герой със специална способност в играта, професията му, това, което е важно за него, и предизвикателствата, пред които е изправен в работата си.



10 части на пъзела — Събират се след вземане на решения от картите Quest. За всяко море има по две, съответстващи на цветовете на гърба на картите Quest и на таблото.

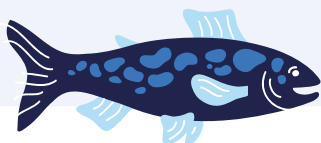


5 тестета от по 5 карти Quest — по едно тесте за всеки морски басейн, съответстващо на цветовете на частите на пъзела и на таблото. Всяка карта представя сценарий с три възможни решения.



1 наръчник — Направете справка в този наръчник, за да откриете последствията от решенията, взети чрез картите Quest. Той съдържа и речник.

Пионки — Пионки не са включени. Използвайте каквото имате под ръка, например плоски топчета, камъчета, миди или направете хартиени звезди оригами.



Твоята цел

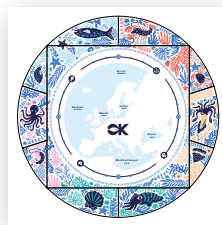
Pillars of the Sea е игра, в която играчите работят като отбор, така че печелят или губят всички заедно. За да играете, са ви нужни от трима до шестима играчи.

Има четири стълба, ключови за възстановяването на равновесието в океаните:

	Биоразнообразие: разнообразието на живот в океана — от риби и черупчести до водорасли и планктон
	Икономика: как обществото използва ресурсите на океана, за да създава богатство
	Социална справедливост: справедлив и равен достъп до ресурсите на океана за всички
	Здраве: въздействието върху човешкото здраве от промените в океана

Отборът се изправя пред различни сценарии, обхващащи всички европейски морета, и играчите трябва да решат заедно как искат да се справят с тези предизвикателства. Всяко решение кара отбора да печели или губи точки по четирите стълба, показани на таблото. Внимавайте: ако някой стълб падне до нула, отборът губи.

Всеки път, когато отборът вземе решение, се печели част на пъзела, която се поставя в края на таблото, за да образува кръг. За събиране има десет части на пъзела, по две за всяко море. Съберете пъзела, като поддържате всички стълбове над нула, за да спечелите играта и да спасите океаните ни.



Пазете се от изненади! Във всяко тесте с карти Quest има скрити карти Tide Turn със събитие извън контрола на отбора. Когато играч изтегли карта Tide Turn, не се взема решение: отборът мести точките нагоре или надолу по стълбовете и продължава със следващия ход.

Как се играе?

- 1 Отборът поставя четири пионки на табло, по една в средата на всеки стълб.



- 2 Разбъркайте всяко тесте с карти Quest, като се уверите, че картите Tide Turn са смесени вътре. Поставете всяко тесте на масата, встрани от табло. Уверете се, че лежат с гърба нагоре.

- 3 Уверете се, че частите на пъзела са подредени.



- 4 Всеки играч избира карта с герой. Всеки герой има специална способност, която може да промени хода на играта, затова избирайте мъдро! Играчите четат картата си на глас пред останалите от отбора и я поставят изправена пред себе си.

- 5 Ако специалната способност на някой от героите трябва да се използва преди началото на играта, използвайте я на този етап.

За специалните



способности: Някои способности могат да се използват само веднъж, а други важат за цялата игра, затова четете картата внимателно. Всеки играч може да избере да използва специалната способност на своя герой във всеки момент от играта и да наклони везните... дори когато не е негов ред да играе карта Quest! Мислете като отбор!

6 Най-младият играч започва, като тегли карта Quest от избрано от него тесте. Картата Quest представя сценарий с три възможни решения. Отборът обсъжда сценария, но играчът на ход е този, който взема решението. Няма правилен или грешен отговор, но всеки избор на отбора ще има последствия.



Открихте **открито**

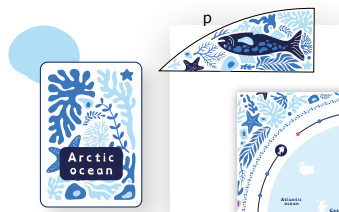
дума на карта Quest? В наръчника има определение, в случай че отборът се нуждае от него.

7 Когато решението е взето, проверете последствията в наръчника (съответният номер на страница е изписан на картата Quest) и придвижете пионките нагоре или надолу по стълбовете според указанията. Отделете време да прочетете последствията на глас пред отбора: това може да помогне в следващите рундове.

придвижете пионките нагоре или надолу по стълбовете според указанията. Отделете време да прочетете последствията на глас пред отбора: това може да помогне в следващите рундове.



8 Играчът взема част на пъзела със същия цвят като картата Quest и я поставя в края на табло то там, където цветът съвпада.

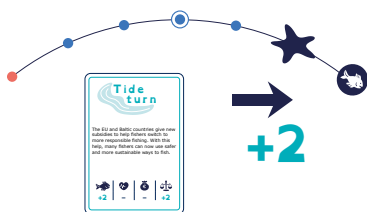


9

Играта продължава по посока на часовниковата стрелка и следващият играч тегли

карта Quest от избрано от него тесте и продължава както в точка 6 по-горе.

- 10** Ако играч изтегли карта Tide Turn, отборът мести пионките нагоре или надолу по стълбовете според указанията. Отборът не печели част на пъзела.



- 11** След като отборът е събрал двете части на пъзела от едно и също море, играчите все още могат да теглят карти Quest от съответното тесте, ако желаят, но няма да печелят други части на пъзела.

Играта приключва или когато отборът спечели, като събере пъзела, или загуби, като докара някой стълб до 0.



Ниво на трудност

Ето някои варианти, за да разнообразите играта:

- В началото на играта, вместо да поставят пионките в средата на всеки стълб, поставете ги с 1 или 2 точки по-близо до дъното. Стълбовете са изложени на по-висок риск да паднат до 0.
- Вместо да групирате картите Quest по море, разбъркайте ги всичките заедно. Играчите ще трябва да теглят картата от върха на тестето, независимо кое море представя тя. Това ще удължи играта, тъй като отборът ще разчита на късмет, за да получи карта Quest, съответстваща на морето, от което липсва част на пъзела.



Тази игра е разработена като част от проекта Mr.Goodfish3.0, финансиран по програмата за научни изследвания и иновации на Европейския съюз Horizon Europe и мисията на ЕС „Възстановяване на нашите океани и води“, която се стреми да опази и възстанови здравето на европейските океани и сладки води чрез научни изследвания и иновации, гражданско участие и инвестиции в синята икономика, с целева 2030 година.

Играта е част от кампанията за повишаване на осведомеността Mr.Goodfish3.0 за отговорна консумация на продукти от морето, сладките води и аквакултурата. Нашата кампания ще предложи и други материали за повишаване на

осведомеността сред гражданите, младежите, децата и специалистите в областта на морските продукти.

По-конкретно ще надградим съществуващото приложение Mr.Goodfish с нови препоръки за видове морски продукти от цяла Европа, за да насърчим по-балансирана и отговорна консумация на продукти от морето.

➔ Искате ли да сте част от кампанията? Свържете се с комуникационния мениджър на нашия проект, Clara Boissenin, на cboissenin@ecsite.eu

➔ Научете повече на www.mrgoodfish.com

Лиценз: CC-BY-SA



Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за климата, инфраструктурата и околната среда (CINEA). Нито Европейският съюз, нито предоставящият орган могат да бъдат държани отговорни за тях.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

