



Spielregeln

Pillars of the sea



Spielregeln: Pillars of the Sea



Seit Jahrtausenden sind die Ozeane eine Quelle des Lebens, des Geheimnisvollen und unendlicher Möglichkeiten. Sie verbinden Kulturen, tragen Volkswirtschaften und beherbergen ein außergewöhnliches Netz aus Meeresbewohnern. Doch heute ist das Gleichgewicht der Meere bedroht. Klimawandel, Verschmutzung, Überfischung und die Zerstörung von Lebensräumen gefährden weiterhin ihre empfindlichen Ökosysteme.

In Pillars of the Sea schlüpft ihr in die Rolle einer Figur, die vom Ozean lebt und ihn zugleich schützt – Wissenschaftler, Fischer, politische Entscheidungsträger, Aktivisten und Küstengemeinden. Jede Figur steht vor eigenen Herausforderungen, doch alle teilen ein gemeinsames Ziel: Lösungen zu finden, um letztlich die Artenvielfalt der Meere zu schützen.

Jede Entscheidung kann den Ausschlag geben – wird euer Team die Herausforderung meistern und das Gleichgewicht des Meeres bewahren? Denkt daran: Jede Wahl hat Folgen, und nur gemeinsam könnt ihr eine nachhaltige Zukunft schaffen.

Wer kann mitspielen?

Spieleranzahl: 3 bis 6

Alter: 12+

Vorkenntnisse über Meer und Meereswissenschaften sind nicht nötig. Lernt beim Spielen!



Spielmaterial



1 Spielbrett
– Verfolgt den Zustand der vier Säulen während des gesamten Spiels und vervollständigt es mit Puzzleteilen.



5 Sätze mit je 3 Gezeitenwende-Karten – versteckt in den Auftragskartenstapeln sorgen sie für Überraschungen!

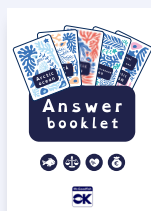
13 Charakterkarten – Jede Karte beschreibt eine Figur mit einer besonderen Spielfähigkeit, ihren Beruf, was ihr wichtig ist und welchen Herausforderungen sie bei ihrer Arbeit begegnet.



10 Puzzleteile – Sie werden nach Entscheidungen aus den Auftragskarten vergeben. Pro Meer gibt es zwei, passend zu den Farben auf der Rückseite der Auftragskarten und auf dem Spielbrett.

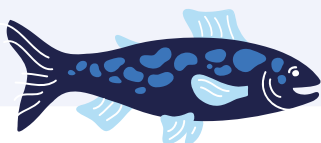


5 Stapel mit je 5 Auftragskarten – ein Stapel pro Meeresgebiet, passend zu den Farben der Puzzleteile und des Spielbretts. Jede Karte zeigt ein Szenario mit drei möglichen Entscheidungen.



1 Handbuch – Im Handbuch findet ihr die Folgen der aus den Auftragskarten getroffenen Entscheidungen. Es enthält außerdem ein Glossar.

Spielfiguren – Es liegen keine Figuren bei. Nutzt, was ihr zur Hand habt, etwa flache Murmeln, Kieselsteine, Muscheln, oder faltet Papiersterne aus Origami.



Euer Ziel

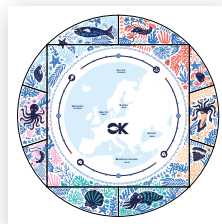
Pillars of the Sea ist ein Spiel, in dem ihr als Team zusammenarbeitet: Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Zum Spielen braucht ihr drei bis sechs Spieler.

Vier Säulen sind entscheidend, um das Gleichgewicht der Ozeane wiederherzustellen:

	Biodiversität: die Vielfalt des Lebens im Ozean, von Fischen und Schalentieren bis zu Algen und Plankton
	Wirtschaft: wie die Gesellschaft die Ressourcen des Ozeans nutzt, um Wohlstand zu schaffen
	Soziale Gerechtigkeit: ein gerechter und fairer Zugang aller Menschen zu den Ressourcen des Ozeans
	Gesundheit: die Auswirkungen von Veränderungen im Ozean auf die menschliche Gesundheit

Das Team erlebt verschiedene Szenarien aus allen europäischen Meeren und muss gemeinsam entscheiden, wie es diese Herausforderungen angeht. Jede Entscheidung bringt dem Team Punkte auf den vier Säulen des Spielbretts ein oder kostet welche. Vorsicht: Fällt eine Säule auf null, verliert das Team.

Jedes Mal, wenn das Team eine Entscheidung trifft, erhält es ein Puzzleteil und legt es an den Rand des Spielbretts, sodass ein Kreis entsteht. Es gibt zehn Puzzleteile zu sammeln, zwei pro Meer. Vervollständigt das Puzzle und haltet dabei alle Säulen über null, um das Spiel zu gewinnen und unsere Ozeane zu retten.



Achtung, Überraschungen! In jedem Auftragskartenstapel stecken versteckte Gezeitenwende-Karten mit einem Ereignis, das das Team nicht beeinflussen kann. Zieht ein Spieler eine Gezeitenwende-Karte, wird keine Entscheidung getroffen: Das Team bewegt die Punkte auf den Säulen nach oben oder unten und geht zum nächsten Zug über.

Wie wird gespielt?

- 1 Das Team stellt vier Spielfiguren auf das Spielbrett, je eine in die Mitte jeder Säule.



- 2 Mischt jeden Auftragskartenstapel und achtet darauf, dass die Gezeitenwende-Karten mit eingemischt sind. Legt jeden Stapel abseits des Spielbretts auf den Tisch, mit der Rückseite nach oben.

- 3 Legt die Puzzleteile in Reichweite bereit.



- 4 Jeder Spieler wählt eine Charakterkarte. Jede Figur hat eine besondere Fähigkeit, die den Spielverlauf verändern kann – wählt also klug! Jeder liest seine Karte dem Team laut vor und stellt sie aufrecht vor sich hin.

- 5 Muss die Spezialfähigkeit einer Figur vor Spielbeginn eingesetzt werden, so geschieht dies jetzt.

Über besondere



Fähigkeiten: Manche Fähigkeiten lassen sich nur einmal nutzen, andere gelten das ganze Spiel über – lest die Karte also genau.

Jeder Spieler darf die Spezialfähigkeit seiner Figur jederzeit einsetzen und den Ausschlag geben ... auch wenn er gerade nicht mit einer Auftragskarte an der Reihe ist! Denkt als Team!

Arctic ocean

Climate change and demand for sea-freshly caught are changing Arctic fishing.

Increased sea levels and warming waters lead to shifting fish stocks.

Increased sea levels and warming waters lead to shifting fish stocks.

Increased sea levels and warming waters lead to shifting fish stocks.

Increased sea levels and warming waters lead to shifting fish stocks.

1 You invest in sea-levels to sell to climate-conscious consumers.

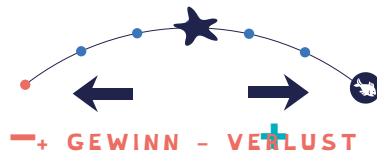
2 You keep fish subsidies as Arctic fisheries dry up.

3 You gradually end fish subsidies and help switch to cleaner fishing technologies.

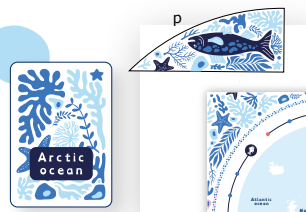
4 Arctic: cleaner fish

Wort auf einer Auftragskarte entdeckt? Eine Definition findet ihr bei Bedarf im Handbuch.

zahl steht auf der Auftragskarte) und bewegt die Spielfiguren gemäß den Anweisungen auf den Säulen nach oben oder unten. Nehmt euch Zeit, die Folgen dem Team laut vorzulesen: Das kann in den nächsten Runden helfen.



8 Der Spieler nimmt ein Puzzleteil in derselben Farbe wie die Auftragskarte und legt es an die passende farbige Stelle am Rand des Spielbretts.



Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, und der nächste Spieler zieht eine

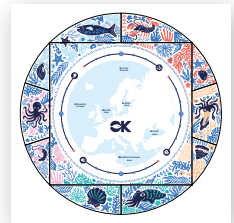
Auftragskarte aus einem Stapel seiner Wahl und macht weiter wie bei Punkt 6.

- 10** Zieht ein Spieler eine Gezeitenwende-Karte, bewegt das Team die Spielfiguren gemäß den Anweisungen auf den Säulen nach oben oder unten. Das Team erhält kein Puzzleteil.



- 11** Sobald das Team beide Puzzleteile eines Meeres gesammelt hat, dürfen die Spieler weiterhin Auftragskarten aus dem entsprechenden Stapel ziehen, erhalten dafür aber keine weiteren Puzzleteile.

Das Spiel endet, wenn das Team durch Vervollständigen des Puzzles gewinnt oder verliert, weil eine Säule auf 0 fällt.



Schwierigkeitsgrad

Hier einige Varianten, um es spannender zu machen:

- Platziert die Spielfiguren zu Spielbeginn nicht in der Mitte jeder Säule, sondern 1 oder 2 Punkte weiter unten. So droht den Säulen eher, auf 0 zu fallen.
- Statt die Auftragskarten nach Meer zu ordnen, mischt sie alle zusammen. Die Spieler müssen dann die oberste Karte des Stapels ziehen, egal welches Meer sie zeigt. Das macht das Spiel länger, da das Team auf Glück angewiesen ist, um eine Auftragskarte für das Meer zu bekommen, von dem ihm noch ein Puzzleteil fehlt.



Dieses Spiel entstand im Rahmen des Projekts Mr.Goodfish3.0, gefördert durch das Forschungs- und Innovationsprogramm

Horizont Europa der Europäischen Union und die EU-Mission „Unsere Ozeane und Gewässer wiederherstellen“, die bis 2030 die Gesundheit der europäischen Meere und Binnengewässer durch Forschung und Innovation, bürgerschaftliches Engagement und Investitionen in die blaue Wirtschaft schützen und wiederherstellen will.

Das Spiel ist Teil der Sensibilisierungskampagne Mr.Goodfish3.0 für den verantwortungsvollen Konsum von Meeres-, Süßwasser- und Aquakulturprodukten. Unsere Kampagne wird weitere Materialien bereitstellen, um

Bürger, Jugendliche, Kinder und Fachleute der Fischwirtschaft zu sensibilisieren.

Insbesondere werden wir die bestehende Mr.Goodfish-App mit neuen Empfehlungen zu Meeresarten aus ganz Europa erweitern, um einen ausgewogeneren und verantwortungsvolleren Konsum von Meeresprodukten zu fördern.

➔ Möchtet ihr Teil der Kampagne sein? Wendet euch an die Kommunikationsverantwortliche des Projekts, Clara Boissenin, unter cboissenin@ecsite.eu

➔ Mehr erfahren unter www.mrgoodfish.com

Lizenz: CC-BY-SA



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des bzw. der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Klima, Infrastruktur und Umwelt (CINEA) wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

