



Règles du jeu

Pillars of the sea



••• Règles du jeu : ••• Pillars of the Sea



Depuis des millénaires, les océans sont une source de vie, de mystère et de possibilités infinies. Ils relient les cultures, soutiennent les économies et abritent une extraordinaire toile de créatures marines. Mais aujourd'hui, l'équilibre des mers est menacé. Le changement climatique, la pollution, la surpêche et la destruction des habitats continuent de fragiliser leurs écosystèmes.

Dans Pillars of the Sea, les joueurs incarnent un personnage qui dépend de l'océan et le protège : scientifiques, pêcheurs, décideurs politiques, militants et communautés côtières. Chaque personnage a ses propres défis, mais tous partagent un objectif commun : trouver des solutions pour, au final, protéger la biodiversité marine.

Chaque décision peut faire pencher la balance : votre équipe saura-t-elle relever le défi et préserver l'équilibre de la mer ? N'oubliez pas : chaque choix a des conséquences, et les joueurs doivent coopérer pour bâtir un avenir durable.

••••• Qui peut jouer ? •••••

Nombre de joueurs : 3 à 6

Âge : 12+

Aucune connaissance en sciences marines et maritimes n'est requise. Apprenez en jouant !



Contenu du jeu



1 plateau – Suivez l'état des quatre piliers tout au long de la partie et complétez-le à l'aide des pièces de puzzle.

13 cartes Personnage – Chaque carte décrit un personnage doté d'une capacité spéciale, son métier, ce qui compte pour lui et les défis qu'il rencontre dans son travail.



5 paquets de 3 cartes Coup de Marée – Cachées dans les paquets de cartes

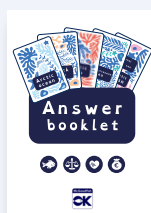
Quête, elles ajoutent une part de surprise !



10 pièces de puzzle – Récupérées après avoir pris des décisions à partir des cartes Quête. Deux sont disponibles par mer, aux couleurs des dos des cartes Quête et du plateau.

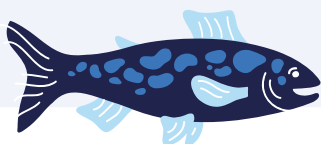


5 paquets de 5 cartes Quête – un paquet par bassin maritime, aux couleurs des pièces de puzzle et du plateau. Chaque carte présente un scénario avec trois décisions possibles.



1 livret – Consultez ce livret pour découvrir les résultats des décisions prises à partir des cartes Quête. Il contient aussi un glossaire.

Pions – Aucun pion n'est fourni. Utilisez ce que vous avez sous la main : billes, plates, galets, coquillages, ou fabriquez des étoiles en papier plié (origami).



Votre objectif

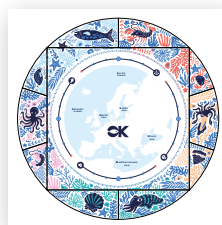
Pillars of the Sea est un jeu coopératif : les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble. Il faut de trois à six joueurs pour jouer.

Quatre piliers sont essentiels pour rétablir l'équilibre des océans :

	Biodiversité : la variété de la vie dans l'océan, des poissons et coquillages aux algues et au plancton
	Économie : la façon dont la société utilise les ressources de l'océan pour créer de la richesse
	Équité sociale : un accès juste et équitable aux ressources de l'océan pour tous
	Santé : l'impact des changements de l'océan sur la santé humaine

L'équipe fait face à différents scénarios couvrant toutes les mers européennes, et les joueurs devront décider ensemble comment relever ces défis. Chaque décision fait gagner ou perdre des points à l'équipe sur les quatre piliers affichés sur le plateau. Attention : si un pilier tombe à zéro, l'équipe perd.

Chaque fois que l'équipe prend une décision, elle gagne une pièce de puzzle qu'elle place sur le bord du plateau pour former un cercle. Il y a dix pièces de puzzle à collecter, deux par mer. Complétez le puzzle en maintenant tous les piliers au-dessus de zéro pour gagner la partie et sauver nos océans.



Attention aux surprises ! Dans chaque paquet de cartes Quête se cachent des cartes Coup de Marée, porteuses d'un événement échappant au contrôle de l'équipe. Quand un joueur pioche une carte Coup de Marée, aucune décision n'est prise : l'équipe monte ou descend les points des piliers et passe au tour suivant.

Comment jouer ?

- 1 L'équipe place quatre pions sur le plateau, un au milieu de chaque pilier.



- 2 Mélangez chaque paquet de cartes Quête en veillant à y intégrer les cartes Coup de Marée. Placez chaque paquet sur la table, à l'écart du plateau. Veillez à les poser face cachée vers le haut.

- 3 Assurez-vous que les pièces de puzzle sont à portée de main.



- 4 Chaque joueur choisit une carte Personnage. Chaque personnage possède une capacité spéciale qui peut changer le cours de la partie, alors choisissez bien ! Les joueurs lisent leur carte à voix haute au reste de l'équipe, puis la posent debout devant eux.

- 5 Si la capacité spéciale d'un des personnages doit être utilisée avant le début de la partie, utilisez-la à ce moment-là.

À propos des capacités



spéciales : Certaines capacités ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, d'autres valent pour toute la partie : lisez donc bien la carte. Chaque joueur peut choisir d'utiliser la capacité spéciale de son personnage à tout moment de la partie et faire pencher la balance... même si ce n'est pas à lui de jouer une carte Quête ! Pensez en équipe !

6 Le joueur le plus jeune commence en piochant une carte Quête dans le paquet de son choix. La carte Quête présente un scénario avec trois décisions possibles. L'équipe discute du scénario, mais c'est le joueur dont c'est le tour qui prend la décision. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, mais chaque choix de l'équipe aura un impact.

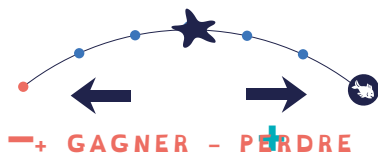


Un mot est surligné

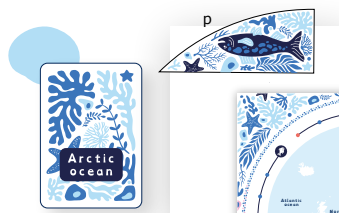
sur une carte Quête ? Une définition est disponible dans le livret, si l'équipe en a besoin.

7 Une fois la décision prise, vérifiez les résultats dans le livret (le numéro de page correspondant est indiqué sur la carte Quête)

et montez ou descendez les pions sur les piliers en suivant les instructions. Prenez le temps de lire les résultats à voix haute à l'équipe : cela peut aider pour les tours suivants.



8 Le joueur prend une pièce de puzzle de la même couleur que la carte Quête et la place sur le bord du plateau, là où la couleur correspond.



9

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre, et le joueur suivant pioche une

carte Quête dans le paquet de son choix et poursuit comme au point 6 ci-dessus.

- 10** Si un joueur pioche une carte Coup de Marée, l'équipe monte ou descend les pions sur les piliers en suivant les instructions. L'équipe ne gagne pas de pièce de puzzle.



- 11** Une fois que l'équipe a collecté les deux pièces de puzzle d'une même mer, les joueurs peuvent toujours piocher des cartes Quête dans le paquet correspondant s'ils le souhaitent, mais ils ne gagneront pas d'autres pièces de puzzle.

La partie se termine soit lorsque l'équipe gagne en complétant le puzzle, soit lorsqu'elle perd en amenant un pilier à 0.



Niveau de difficulté

Voici quelques variantes pour pimenter la partie :

- Au début de la partie, au lieu de placer les pions au milieu de chaque pilier, placez-les 1 ou 2 points plus près du bas. Les piliers risquent alors davantage de tomber à 0.
- Au lieu de regrouper les cartes Quête par mer, mélangez-les toutes ensemble. Les joueurs devront piocher la carte du dessus du paquet, quelle que soit la mer qu'elle représente. La partie sera plus longue, car l'équipe devra compter sur la chance pour tirer une carte Quête correspondant à la mer dont il lui manque une pièce de puzzle.



Ce jeu a été développé dans le cadre du projet Mr.Goodfish3.0, financé par le programme de recherche et d'innovation Horizon Europe de l'Union européenne et par la mission de l'UE « Restaurer nos océans et nos eaux », qui vise à protéger et à restaurer la santé des océans et des eaux douces d'Europe grâce à la recherche et l'innovation, à l'engagement citoyen et aux investissements dans l'économie bleue, avec un objectif fixé à 2030.

Ce jeu fait partie de la campagne de sensibilisation Mr.Goodfish3.0 pour une consommation responsable des produits de la mer, d'eau douce et de l'aquaculture. Notre campagne proposera d'autres supports pour sensibiliser

les citoyens, les jeunes, les enfants et les professionnels des produits de la mer.

En particulier, nous ferons évoluer l'application Mr.Goodfish existante avec de nouvelles recommandations d'espèces de produits de la mer de toute l'Europe, afin d'encourager une consommation plus équilibrée et responsable des produits de la mer.

➡ Vous voulez faire partie de la campagne ?
Contactez la responsable communication de notre projet, Clara Boissenin, à cboissenin@ecsitem.eu

➡ Pour en savoir plus :
www.mrgoodfish.com

Licence : CC-BY-SA



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ni de l'Agence exécutive européenne pour le climat, les infrastructures et l'environnement (CINEA). Ni l'Union européenne ni l'autorité qui l'accorde ne sauraient en être tenues responsables.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

