



Spilleregler

Pillars of the sea



Spilleregler: Pillars of the Sea



I årtusener har havene vært en kilde til liv, mystikk og uendelige muligheter. De knytter kulturer sammen, opprettholder økonomier og bærer et ekstraordinært nett av havlevende skapninger. Men i dag er havets balanse i fare. Klimaendringer, forurensning, overfiske og ødeleggelse av leveområder fortsetter å true de sårbare økosystemene.

I Pillars of the Sea trer spillerne inn i rollen som en karakter som er avhengig av og beskytter havet – forskere, fiskere, beslutningstakere, aktivister og kystsamfunn. Hver karakter møter sine egne utfordringer, men alle deler et felles mål: å finne løsninger, med det endelige målet å beskytte det marine mangfoldet.

Hver avgjørelse kan tippe vektskålen – vil laget ditt ta utfordringen og bevare havets balanse? Husk: hvert valg har konsekvenser, og spillerne må samarbeide for å skape en bærekraftig fremtid.

Hvem kan spille?

Antall spillere: 3 til 6

Alder: 12+

Ingen kunnskap om marin- og maritimvitenskap er nødvendig. Lær mens du spiller!



Spillkomponenter



1 brett – Følg tilstanden til de fire søylene gjennom hele spillet, og fullfør det ved hjelp av puslespillbrikker.



5 bunker med 3 Tidevannskort – Skjult i oppdragskortbunkene tilfører de

et overraskelsesmoment!

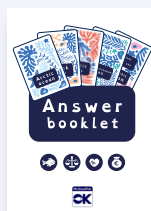
13 karakterkort – Hvert kort beskriver en karakter med en spesiell spilleevne, yrket deres, hva som er viktig for dem, og utfordringene de møter i arbeidet sitt.



10 puslespillbrikker – Samles inn etter at avgjørelser er tatt fra Oppdragskortene. Det finnes to per hav, i samme farger som baksiden av Oppdragskortene og som på brettet.

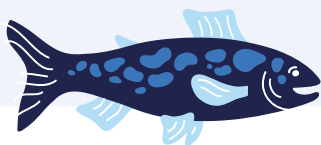


5 bunker med 5 Oppdragskort – én bunke per havområde, i samme farger som puslespillbrikkene og brettet. Hvert kort presenterer et scenario med tre mulige avgjørelser.



1 håndbok – Bruk denne håndboken for å finne utfallet av avgjørelsene som tas fra Oppdragskortene. Den inneholder også en ordliste.

Brikker – Ingen brikker følger med. Bruk det du har for hånden, som flate glasskuler, småstein, skjell, eller lag origamistjerner av papir.



Målet ditt

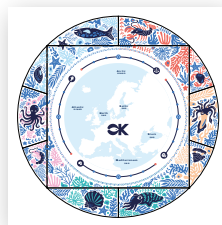
Pillars of the Sea er et spill der spillerne jobber som et lag, og dermed vinner eller taper alle sammen. Dere trenger tre til seks spillere for å spille.

Det finnes fire søyler som er avgjørende for å gjenopprette balansen i havene:

	Biologisk mangfold: variasjonen av liv i havet, fra fisk og skalldyr til tang og plankton
	Økonomi: hvordan samfunnet bruker havets ressurser for å skape verdier
	Sosial rettferdighet: en rettferdig og lik tilgang til havets ressurser for alle
	Helse: hvordan endringer i havet påvirker menneskers helse

Laget møter ulike scenarioer som dekker alle europeiske hav, og spillerne må sammen bestemme hvordan de vil håndtere disse utfordringene. Hver avgjørelse gjør at laget vinner eller mister poeng på de fire søylene som vises på brettet. Vær forsiktig: hvis en søyle faller ned til null, taper laget.

Hver gang laget tar en avgjørelse, tjenes en puslespillbrikke som plasseres langs kanten av brettet for å danne en sirkel. Det er ti puslespillbrikker å samle, to per hav. Fullfør puslespillet mens alle søylene holdes over null, for å vinne spillet og redde havene våre.



Se opp for overraskelser! I hver Oppdragskortbunke ligger det noen skjulte Tidevannskort med en hendelse laget ikke kan kontrollere. Når en spiller trekker et Tidevannskort, tas ingen avgjørelse: laget flytter poengene opp eller ned på søylene og går videre til neste tur.

Hvordan spille?

- 1 Laget plasserer fire brikker på brettet, én midt i hver søyle.



- 2 Stokk hver Oppdragskortbunke, og pass på at Tidevannskortene er blandet inn. Legg hver bunke på bordet et stykke unna brettet. Sørg for at de ligger med baksiden opp.

- 3 Sørg for at puslespillbrikkene er innen rekkevidde.



- 4 Hver spiller velger et karakterkort. Hver karakter har en spesiell evne som kan endre spillets gang, så velg med omhu! Spillerne leser kortet sitt høyt for resten av laget og setter kortet stående foran seg.

- 5 Hvis en av karakterenes spesialevne må brukes før spillet starter, brukes den nå.

Om spesial



evner: Noen evner kan bare brukes én gang, mens andre gjelder hele spillet, så les kortet nøye. Hver spiller kan velge å bruke karakterens spesialevne når som helst i løpet av spillet og tippe vektsskålen ... selv om det ikke er spillerens tur til å spille et Oppdragskort! Tenk som et lag!

6 Den yngste spilleren begynner med å trekke et Oppdragskort fra den bunken de ønsker. Oppdragskortet presenterer et scenario med tre mulige avgjørelser. Laget diskuterer scenarioet, men det er spilleren som har turen, som tar avgjørelsen. Det finnes ikke noe riktig eller galt svar, men hvert valg laget tar vil ha en effekt.

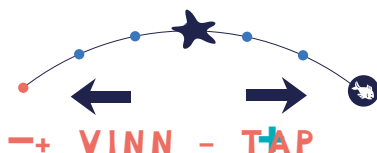


Fant du et uthevet

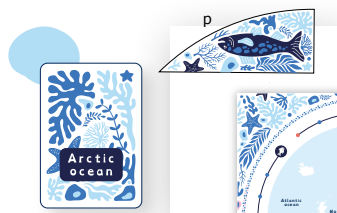
ord på et Oppdragskort? En forklaring finnes i håndboken, i tilfelle laget trenger den.

7 Når avgjørelsen er tatt, sjekk utfallet i håndboken (det tilhørende side

tallet står på Oppdragskortet), og flytt brikkene opp eller ned på søylene i tråd med instruksjonene. Ta deg tid til å lese utfallet høyt for laget: det kan hjelpe i de neste rundene.



8 Spilleren tar en puslespillbrikke i samme farge som Oppdragskortet, og plasserer den langs kanten av brettet der fargen stemmer.

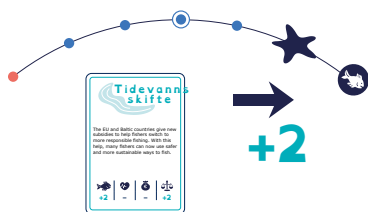


9

Spillet fortsetter med klokken, og neste spiller trekker et

Oppdragskort fra den bunken de ønsker, og fortsetter som i punkt 6 over.

- 10** Hvis en spiller trekker et Tidevannskort, flytter laget brikkene opp eller ned på søylene i tråd med instruksjonene. Laget tjener ikke en puslespillbrikke.



- 11** Når laget har samlet de to puslespillbrikkene fra samme hav, kan spillerne fortsatt trekke Oppdragskort fra den tilhørende bunken hvis de ønsker, men de vil ikke tjene flere puslespillbrikker.

Spillet slutter enten når laget vinner ved å fullføre puslespillet, eller taper ved å bringe en søyle til 0.



Vanskelighetsgrad

Her er noen alternativer for å krydre spillet:

- Ved spillets start, i stedet for å plassere brikkene midt i hver søyle, plasser dem 1 eller 2 poeng nærmere bunnen. Søylene får da høyere risiko for å falle til 0.
- I stedet for å gruppere Oppdragskortene per hav, bland dem alle sammen. Spillerne må trekke det øverste kortet i bunken uansett hvilket hav det representerer. Dette gjør spillet lengre, siden laget må stole på flaks for å få et Oppdragskort som svarer til havet der de mangler en puslespillbrikke.



Dette spillet ble utviklet som en del av prosjektet Mr.Goodfish3.0, finansiert under Den europeiske unions forsknings- og innovasjonsprogram Horisont Europa og EU-oppgdraget «Restore our Oceans & Waters», som har som ambisjon å beskytte og gjenopprette helsen til europeiske hav og ferskvann gjennom forskning og innovasjon, borgerengasjement og investeringer i den blå økonomien, med et mål for 2030.

Spillet er en del av Mr.Goodfish3.0-kampanjen for økt bevissthet om ansvarlig forbruk av produkter fra hav, ferskvann og akvakultur. Kampanjen vår vil tilby annet materiell for å skape

bevissthet blant borgere, ungdom, barn og sjømatfagfolk.

Vi vil særlig oppgradere den eksisterende Mr.Goodfish-appen med nye anbefalinger av sjømatarter fra hele Europa, for å oppmuntre til et mer balansert og ansvarlig forbruk av produkter fra havet.

➔ Vil du være med i kampanjen? Kontakt prosjektets kommunikasjonsansvarlige, Clara Boissenin, på cboissenin@ecsite.eu

➔ Lær mer på www.mrgoodfish.com

Lisens: CC-BY-SA



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som uttrykkes er imidlertid kun forfatterens egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis Den europeiske unions eller Det europeiske forvaltningsorganet for klima, infrastruktur og miljø (CINEA) sine. Verken Den europeiske union eller tildelingsmyndigheten kan holdes ansvarlig for dem.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

