



Pravila igre

Pillars of the sea



Pravila igre: Pillars of the Sea



Tisućljećima su oceani izvor života, tajni i beskrajnih mogućnosti. Povezuju kulture, održavaju gospodarstva i podupiru izvanrednu mrežu morskih bića. No danas je ravnoteža mora ugrožena. Klimatske promjene, onečišćenje, prelov i uništavanje staništa i dalje prijete njihovim krhkim ekosustavima.

U igri Pillars of the Sea igrači preuzimaju ulogu lika koji ovisi o oceanu i štiti ga — znanstvenika, ribara, donositelja odluka, aktivista i priobalnih zajednica. Svaki se lik suočava s vlastitim izazovima, ali svi dijele zajednički cilj: pronaći rješenja s krajnjim ciljem zaštite morske bioraznolikosti.

Svaka odluka može prevagnuti — hoće li se vaš tim uhvatiti u koštac s izazovom i očuvati ravnotežu mora? Zapamtite: svaki izbor ima posljedice i igrači moraju surađivati kako bi stvorili održivu budućnost.

Tko može igrati?

Broj igrača: 3 do 6

Dob: 12+

Nije potrebno predznanje o morskim i pomorskim znanostima. Učite dok igrate!



Dijelovi igre



1 ploča –
pratite
stanje
četiriju
stupova
tijekom
cijele igre i
dovršite je
pomoću
dijelova
slagalice.



5 špilova
od po 3
kartice
Obrata
plime –
skriveno u
špilovima
kartica
zadataka,
unose element
iznenađenja!

13 kartica
likova –
svaka
kartica
opisuje lik
s

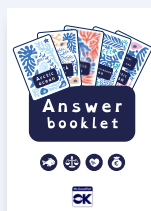
posebno-
spособno-
šću u igri, njegovo zanimanje, ono
što mu je važno i izazove s kojima
se suočava u svom radu.



10 dijelova slagalice – skupljaju se nakon
donošenja odluka s kartica zadataka. Za
svako more dostupna su dva, u bojama
koje odgovaraju stražnjoj strani kartica
zadataka i ploči.

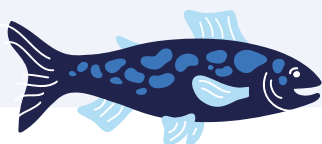


5 špilova od po 5 kartica zadataka – po
jedan špil za svaki morski bazen, u
bojama koje odgovaraju dijelovima
slagalice i ploči. Svaka kartica predstavlja
scenarij s tri moguće odluke.



1 priručnik –
u ovom
priručniku
pronaći ćete
ishode odluka
donesenih na
karticama
zadataka.
Sadrži i
pojmovnik.

Figure – nijedna figura nije priložena.
Upotrijebite ono što imate pri ruci, poput
staklenih kuglica, kamenčića, školjki ili
napravite origami zvijezde od papira.



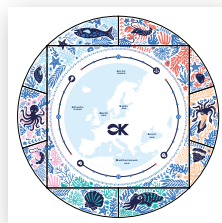
Pillars of the Sea igra je u kojoj igrači rade kao tim, pa zajedno pobjeđuju ili gube. Za igru je potrebno od tri do šest igrača.

Postoje četiri stupa ključna za obnovu ravnoteže u oceanima:

	Bioraznolikost: raznolikost života u oceanu, od riba i školjkaša do morskih algi i planktona
	Gospodarstvo: kako društvo koristi resurse oceana za stvaranje bogatstva
	Društvena pravednost: pravedan i jednak pristup resursima oceana za sve
	Zdravlje: utjecaj promjena u oceanu na ljudsko zdravlje

Tim se suočava s različitim scenarijima koji obuhvaćaju sva europska mora, a igrači će morati zajednički odlučiti kako se žele nositi s tim izazovima. Zbog svake odluke tim osvaja ili gubi bodove na četiri stupa prikazana na ploči. Oprez: ako stup padne dosegnuvši nulu, tim gubi.

Svaki put kad tim donese odluku, osvaja dio slagalice koji se stavlja na rub ploče kako bi se oblikovao krug. Treba skupiti deset dijelova slagalice, dva po moru. Dovršite slagalicu održavajući sve stupove iznad nule kako biste pobijedili u igri i spasili naše oceane.



Pazite na iznenađenja! U svakom špilu kartica zadatka skrivene su kartice Obrata plime s događajem izvan kontrole tima. Kad igrač izvuče karticu Obrata plime, ne donosi se odluka: tim pomiče bodove gore ili dolje na stupovima i prelazi na sljedeći potez.

Kako se igra?

- 1 Tim postavlja četiri figure na ploču, po jednu u sredinu svakog stupa.



- 2 Promiješajte svaki špil kartica zadataka pazeći da su kartice Obrata plime umiješane. Postavite svaki špil na stol podalje od ploče. Pazite da budu okrenuti stražnjom stranom prema gore.

- 3 Pobrinite se da su dijelovi slagalice na dohvat ruke.



- 4 Svaki igrač bira karticu lika. Svaki lik ima posebnu sposobnost koja može promijeniti tijek igre, pa birajte mudro! Igrači naglas čitaju svoju karticu ostatku tima i postavljaju je uspravno ispred sebe.

- 5 Ako se posebna moć nekog od likova mora upotrijebiti prije početka igre, upotrijebite je u ovoj fazi.

O posebnim



spособnostima: Neke se sposobnosti mogu upotrijebiti samo jednom, dok druge vrijede tijekom cijele igre, pa pažljivo pročitajte karticu. Svaki igrač može odlučiti upotrijebiti posebnu sposobnost svog lika u bilo kojem trenutku tijekom igre i tako prevagnuti... čak i kad nije na redu da odigra karticu zadatka! Razmišljajte kao tim!

Arctic ocean

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

Arctic sea ice is melting faster than anywhere else in the world, leading to sea level rise and loss of coastal land.

1 You need to reduce greenhouse gas emissions to slow down climate change.

2 You need to invest in climate-resilient infrastructure to protect coastal land.

3 You need to support sustainable livelihoods to help communities adapt to climate change.

4 You need to strengthen governance and leadership to ensure that climate change policies are effective.

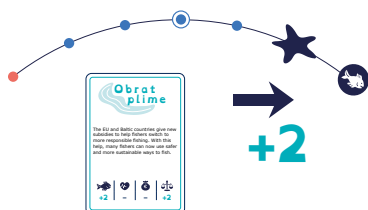
7 Kad je odluka donesena, provjerite ishode u priručniku (odgovarajući broj stranice

Diagram illustrating a game path. A curved line connects a red dot on the left to a blue circle on the right. A star is positioned above the line. Two large arrows point in opposite directions along the line. Below the line, the text "POBJEDA - PORAZ" is written in red, with a green plus sign above the "P" in "PORAZ".

Igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu, a sljedeći igrač uzima

karticu zadatka iz špila po svom izboru i nastavlja kao u točki 6 gore.

- 10** Ako igrač izvuče karticu Obrata plime, tim pomiče figure gore ili dolje na stupovima prema uputama. Tim ne osvaja dio slagalice.



- 11** Kad tim skupi dva dijela slagalice iz istog mora, igrači i dalje smiju uzimati kartice zadataka iz odgovarajućeg špila ako to žele, ali neće osvojiti druge dijelove slagalice.

Igra završava ili kad tim pobijedi dovršivši slagalicu ili izgubi dovевši stup na 0.



❖❖❖❖❖ Razina težine ❖❖❖❖❖

Evo nekoliko alternativa da začinite igru:

- Na početku igre, umjesto da figure postavite u sredinu svakog stupa, postavite ih 1 ili 2 boda bliže dnu. Stupovi su tako izloženi većem riziku pada na 0.
- Umjesto da grupirate kartice zadataka po moru, izmiješajte ih sve zajedno. Igrači će morati uzeti kartu s vrha špila bez obzira na to koje more predstavlja. Time će igra biti dulja jer će se tim oslanjati na sreću da dobije karticu zadatka koja odgovara moru za koje im nedostaje dio slagalice.



Ova je igra razvijena u okviru projekta Mr.Goodfish3.0 financiranog iz istraživačkog i inovacijskog programa Europske unije Horizon Europe i misije EU-a „Obnovimo naše oceane i vode” koja teži zaštititi i obnovi zdravlja europskih oceana i slatkih voda kroz istraživanje i inovacije, sudjelovanje građana i ulaganja u plavo gospodarstvo, s ciljem do 2030.

Igra je dio kampanje Mr.Goodfish3.0 za podizanje svijesti o odgovornoj potrošnji morskih, slatkovodnih i akvakulturnih proizvoda. Naša će kampanja ponuditi i druge materijale za podizanje

svijesti među građanima, mladima, djecom i stručnjacima za morske plodove.

Posebno ćemo nadograditi postojeću aplikaciju Mr.Goodfish novim preporukama vrsta morskih plodova iz cijele Europe kako bismo potaknuli uravnoteženiju i odgovorniju potrošnju proizvoda iz mora.

➡ Želite li biti dio kampanje? Obratite se voditeljici komunikacija našeg projekta, Clari Boissenin na cboissenin@ecsite.eu

➡ Saznajte više na www.mrgoodfish.com

Licencija: CC-BY-SA



Financira Europska unija. Izneseni stavovi i mišljenja pripadaju isključivo autoru(ima) i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ni Europske izvršne agencije za klimu, infrastrukturu i okoliš (CINEA). Ni Europska unija ni tijelo koje dodjeljuje sredstva ne mogu se smatrati odgovornima za njih.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

