



Spilleregler

Pillars of the sea



Spilleregler: Pillars of the Sea



I årtusinder har havene været en kilde til liv, mystik og uendelige muligheder. De forbinder kulturer, opretholder økonomier og understøtter et enestående net af havets skabninger. Men i dag er havenes balance truet. Klimaforandringer, forurening, overfiskeri og ødelæggelse af levesteder truer fortsat deres skrøbelige økosystemer.

I Pillars of the Sea træder spillerne i rollen som en karakter, der er afhængig af og beskytter havet — forskere, fiskere, politikere, aktivister og kystsamfund. Hver karakter står over for sine egne udfordringer, men alle deler et fælles mål: at finde løsninger med det endelige formål at beskytte havets biodiversitet.

Hver beslutning kan vippe balancen — vil dit hold tage udfordringen op og bevare havets balance? Husk: Hvert valg har konsekvenser, og spillerne må arbejde sammen for at skabe en bæredygtig fremtid.

Hvem kan spille?

Antal spillere: 3 til 6

Alder: 12+

Det kræver ingen viden om hav- og søfartsvidenskab. Lær, mens du spiller!



Spilkomponenter



1
spilleplade
– Følg de
fire søjlers
tilstand
gennem
hele spillet,
og færdiggør
den med
puslespilsbrik-
ker.



5 bunker
med 3
Tide
Turn-kort
– Skjult i
Quest-ko-
rt-bunker-
ne tilføjer
de et
overraskelsesmo-
ment!

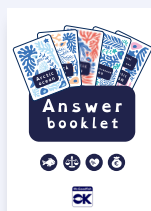
13
karakter-
kort – Hvert
kort
beskriver
en karakter
med en
særlig evne
i spillet, deres erhverv, hvad der er
vigtigt for dem, og de udfordringer
de møder i deres arbejde.



10 puslespilsbrikker – Samles efter
beslutninger truffet ud fra Quest-kortene.
Der er to pr. hav, der matcher farverne på
bagsiden af Quest-kortene og på
spillepladen.

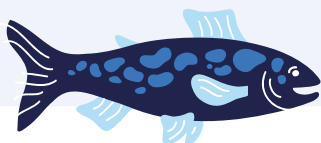


5 bunker med 5 Quest-kort – én bunke
pr. havområde, der matcher farverne på
puslespilsbrikkerne og spillepladen. Hvert
kort præsenterer et scenarie med tre
mulige beslutninger.



1 svarhæfte –
Slå op i dette
svarhæfte for
at se udfaldet
af de
beslutninger,
der er truffet
ud fra
Quest-korten-
e. Det indeholder
også en ordliste.

Brikker – Der medfølger ingen brikker. Brug
det, du har ved hånden, f.eks. flade
glaskugler, småsten eller muslingeskaller,
eller lav origamistjerner af papir.



Dit mål

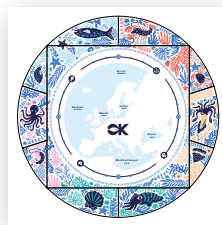
Pillars of the Sea er et spil, hvor spillerne arbejder som et hold og vinder eller taber sammen. Der skal være tre til seks spillere for at spille spillet.

Der er fire søjler, som er afgørende for at genoprette balancen i havene:

	Biodiversitet: mangfoldigheden af liv i havet, fra fisk og skaldyr til tang og plankton
	Økonomi: hvordan samfundet bruger havets ressourcer til at skabe velstand
	Social retfærdighed: en retfærdig og rimelig adgang til havets ressourcer for alle
	Sundhed: hvordan ændringer i havet påvirker menneskers sundhed

Holdet står over for forskellige scenarier, der dækker alle europæiske have, og spillerne må sammen beslutte, hvordan de vil håndtere disse udfordringer. Hver beslutning får holdet til at vinde eller miste point på de fire søjler, der vises på spillepladen. Vær forsigtig: Hvis en søjle falder til nul, taber holdet.

Hver gang holdet træffer en beslutning, optjenes en puslespilsbrik, som placeres langs kanten af spillepladen for at danne en cirkel. Der er ti puslespilsbrikker at samle, to pr. hav. Færdiggør puslespillet, mens alle søjler holdes over nul, for at vinde spillet og redde vores have.



Pas på overraskelser! I hver Quest-kort-bunke er der nogle skjulte Tide Turn-kort med en begivenhed, som holdet ikke har kontrol over. Når en spiller trækker et Tide Turn-kort, træffes der ingen beslutning: Holdet flytter pointene op eller ned på søjlerne og går videre til næste tur.

Sådan spiller du?

- 1 Holdet placerer fire brikker på spillepladen, én i midten af hver søjle.



- 2 Bland hver Quest-kort-bunke, så Tide Turn-kortene er blandet ind. Læg hver bunke på bordet væk fra spillepladen. Sørg for at lægge dem med bagsiden opad.

- 3 Sørg for, at puslespilsbrikkerne er inden for rækkevidde.



- 4 Hver spiller vælger et karakterkort. Hver karakter har en særlig evne, der kan ændre spillets forløb, så vælg med omtanke! Spillerne læser deres kort højt for resten af holdet og stiller kortet op foran sig.

- 5 Hvis en karakters særlige evne skal bruges, før spillet begynder, så brug den på dette tidspunkt.

Om særlige

evner: Nogle evner kan kun bruges én gang, mens andre gælder hele spillet, så læs kortet grundigt. Hver spiller kan vælge at bruge sin karakters særlige evne når som helst i løbet af spillet og vippe balancen ... selv om det ikke er spillerens tur til at spille et Quest-kort! Tænk som et hold!



6 Den yngste spiller begynder ved at trække et Quest-kort fra en bunke efter eget valg. Quest-kortet præsenterer et scenarie med tre mulige beslutninger. Holdet drøfter scenariet, men det er spilleren, hvis tur det er, der træffer beslutningen. Der er ikke noget rigtigt eller forkert svar, men hvert valg, holdet træffer, får en betydning.

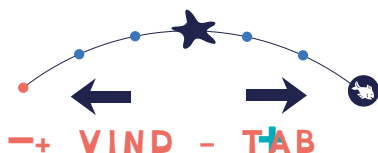


Fundet et fremhævet

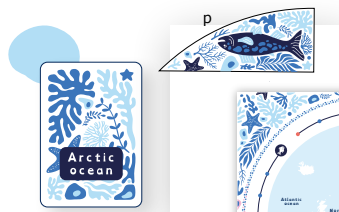
ord på et Quest-kort? Der findes en definition i svarhæftet, hvis holdet skulle få brug for det.

7 Når beslutningen er truffet, så tjek udfaldet i svarhæftet (det tilhørende side-

nummer står på Quest-kortet), og flyt brikkerne op eller ned på søjlerne efter anvisningerne. Tag dig tid til at læse udfaldet højt for holdet: Det kan hjælpe i de næste runder.



8 Spilleren tager en puslespilsbrik i samme farve som Quest-kortet og placerer den langs kanten af spillepladen, hvor farven passer.

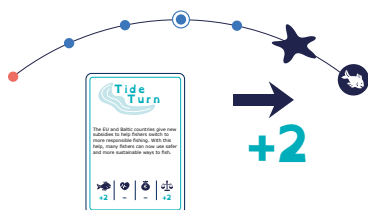


9

Spillet fortsætter med uret, og den næste spiller trækker et

Quest-kort fra en bunke efter eget valg og fortsætter som i punkt 6 ovenfor.

- 10** Hvis en spiller trækker et Tide Turn-kort, flytter holdet brikkerne op eller ned på søjlerne efter anvisningerne. Holdet optjener ikke en puslespilsbrik.



- 11** Når holdet har samlet de to puslespilsbrikker fra samme hav, må spillerne stadig trække Quest-kort fra den tilhørende bunke, hvis de vil, men de optjener ikke flere puslespilsbrikker.

Spillet slutter, når holdet enten vinder ved at færdiggøre puslespillet eller taber ved at bringe en søjle til 0.



••••• Sværhedsgrad •••••

Her er nogle alternativer, der kan krydre spillet:

- Ved spillets start kan du i stedet for at placere brikkerne i midten af hver søjle placere dem 1 eller 2 point tættere på bunden. Søjlerne har så større risiko for at falde til 0.
- I stedet for at gruppere Quest-kortene pr. hav kan du blande dem alle sammen. Spillerne må trække det øverste kort i bunken uanset hvilket hav det repræsenterer. Det gør spillet længere, da holdet må stole på held for at få et Quest-kort, der svarer til det hav, de mangler en puslespilsbrik fra.



Dette spil er udviklet som en del af Mr.Goodfish3.0-projektet, der er finansieret under Den Europæiske Unions forsknings- og innovationsprogram Horizon Europe og EU-missionen »Restore our Oceans & Waters«, som stræber efter at beskytte og genoprette sundheden i Europas have og ferskvande gennem forskning og innovation, borgerinddragelse og investeringer i den blå økonomi, med et mål for 2030.

Spillet er en del af oplysningskampagnen Mr.Goodfish3.0 for ansvarligt forbrug af produkter fra hav, ferskvand og akvakultur. Vores kampagne vil tilbyde andet materiale for at øge

bevidstheden hos borgere, unge, børn og fagfolk inden for fisk og skaldyr.

Vi vil især opgradere den eksisterende Mr.Goodfish-app med nye anbefalinger af fisk og skaldyr fra hele Europa for at fremme et mere balanceret og ansvarligt forbrug af produkter fra havet.

➔ Vil du være en del af kampagnen? Kontakt vores projekts kommunikationsansvarlige, Clara Boissenin, på cboissenin@ecs.eu

➔ Læs mere på www.mrgoodfish.com

Licens: CC-BY-SA



Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og holdninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes og er ikke nødvendigvis udtryk for Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Klima, Infrastruktur og Miljø (CINEA) holdning. Hverken Den Europæiske Union eller den bevilgende myndighed kan holdes ansvarlig herfor.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

