



Reglas del juego

Pillars of the sea



Reglas del juego: Pillars of the Sea



Durante milenios, los océanos han sido una fuente de vida, misterio y posibilidades infinitas. Conectan culturas, sostienen economías y albergan una extraordinaria red de criaturas marinas. Pero hoy el equilibrio de los mares está en peligro. El cambio climático, la contaminación, la sobrepesca y la destrucción de hábitats siguen amenazando sus frágiles ecosistemas.

En Pillars of the Sea, los jugadores se ponen en la piel de un personaje que depende del océano y lo protege: científicos, pescadores, responsables políticos, activistas y comunidades costeras. Cada personaje afronta sus propios retos, pero todos comparten un objetivo común: encontrar soluciones con el fin último de proteger la biodiversidad marina.

Cada decisión puede inclinar la balanza: ¿estará tu equipo a la altura del reto y mantendrá el equilibrio del mar? Recuerda: cada elección tiene consecuencias y los jugadores deben colaborar para crear un futuro sostenible.

¿Quién puede jugar?

Número de jugadores: de 3 a 6

Edad: a partir de 12 años

No se necesitan conocimientos de ciencias marinas ni marítimas. ¡Aprende mientras juegas!



Componentes del juego



1 tablero:
sigue el
estado de
los cuatro
pilares
durante
toda la
partida y
complétalo
con las piezas
del puzzle.



5 mazos
de 3
cartas
Giro de
Marea:
ocultas en
los mazos
de cartas
Misión,
añaden un
elemento de
sorpresa!

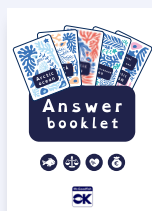
13 cartas
de
personaje:
cada carta
describe a
un
personaje
con una
habilidad especial de juego, su
profesión, lo que le importa y los
retos a los que se enfrenta en su
trabajo.



10 piezas de puzzle: se obtienen tras
tomar decisiones en las cartas Misión.
Hay dos disponibles por mar, a juego
con los colores del reverso de las
cartas Misión y
del tablero.

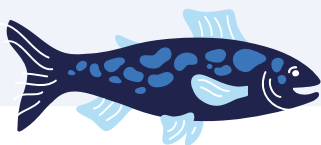


5 mazos de 5 cartas Misión: uno por
cuenca marina, a juego con los colores de
las piezas del puzzle y del tablero. Cada
carta plantea un escenario con tres
decisiones posibles.



1 manual:
consulta este
manual para
descubrir los
resultados de
las decisiones
tomadas en
las cartas
Misión.
También incluye
un glosario.

Fichas: no se incluye ninguna ficha.
Usa lo que tengas a mano, como
canicas planas, guijarros, conchas o
estrellas de papel de origami.



Tu objetivo

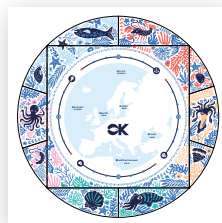
Pillars of the Sea es un juego en el que los jugadores actúan en equipo, de modo que ganan o pierden todos juntos. Se necesitan de tres a seis jugadores para jugar.

Hay cuatro pilares fundamentales para recuperar el equilibrio de los océanos:

	Biodiversidad: la variedad de vida en el océano, desde peces y mariscos hasta algas y plancton.
	Economía: cómo la sociedad utiliza los recursos del océano para generar riqueza.
	Justicia social: un acceso justo y equitativo a los recursos del océano para todos.
	Salud: el impacto en la salud humana de los cambios en el océano.

El equipo se enfrenta a distintos escenarios que abarcan todos los mares europeos, y los jugadores deberán decidir juntos cómo afrontar estos retos. Cada decisión hará que el equipo gane o pierda puntos en los cuatro pilares del tablero. Cuidado: si un pilar cae hasta llegar a cero, el equipo pierde.

Cada vez que el equipo toma una decisión, se obtiene una pieza de puzzle que se coloca en el borde del tablero para formar un círculo. Hay diez piezas que reunir, dos por mar. Completa el puzzle manteniendo todos los pilares por encima de cero para ganar la partida y salvar nuestros océanos.



¡Cuidado con las sorpresas! En cada mazo de cartas Misión hay algunas cartas Giro de Marea ocultas con un acontecimiento que escapa al control del equipo. Cuando un jugador saca una carta Giro de Marea, no se toma ninguna decisión: el equipo sube o baja los puntos de los pilares y pasa al siguiente turno.

¿Cómo se juega?

- 1 El equipo coloca cuatro fichas en el tablero, una en el centro de cada pilar.



- 2 Baraja cada mazo de cartas Misión, asegurándote de que las cartas Giro de Marea quedan mezcladas. Coloca cada mazo sobre la mesa, alejado del tablero, y asegúrate de dejarlos boca abajo.
- 3 Asegúrate de tener las piezas del puzzle al alcance.



- 4 Cada jugador elige una carta de personaje. Cada personaje tiene una habilidad especial que puede cambiar el curso de la partida, ¡así que elige con cuidado! Los jugadores leen su carta en voz alta al resto del equipo y la colocan de pie frente a ellos.
- 5 Si el poder especial de alguno de los personajes debe usarse antes de comenzar la partida, úsalo en este momento.

Sobre las habilidades



especiales: algunas habilidades solo pueden usarse una vez, mientras que otras son válidas durante toda la partida, así que lee la carta con atención. Cada jugador puede decidir usar la habilidad especial de su personaje en cualquier momento de la partida e inclinar la balanza... ¡incluso si no es su turno de jugar una carta Misión! ¡Piensa en equipo!

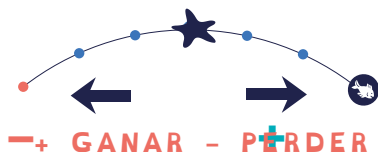
6 El jugador más joven empieza robando una carta Misión del mazo que prefiera. La carta Misión presenta un escenario con tres decisiones posibles. El equipo debate el escenario, pero es el jugador de turno quien toma la decisión. No hay respuestas correctas ni incorrectas, pero cada elección del equipo tendrá consecuencias.



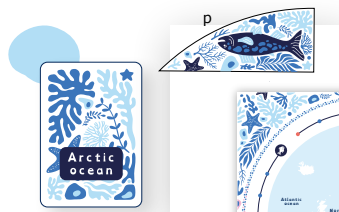
¿Has encontrado una palabra resaltada en una carta Misión? Hay una definición disponible en el manual, por si el equipo la necesita.

7 Cuando se tome la decisión, consulta los resultados en el manual (el número de página correspondiente aparece en la carta Misión)

y sube o baja las fichas de los pilares siguiendo las instrucciones. Tómate tu tiempo para leer los resultados en voz alta al equipo: puede ayudar en las siguientes rondas.



8 El jugador toma una pieza de puzzle del mismo color que la carta Misión y la coloca en el borde del tablero donde coincida el color.



9

La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj, y el siguiente jugador saca una

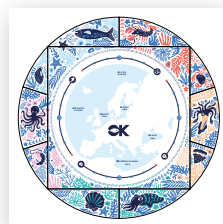
carta Misión del mazo que prefiera y continúa como en el punto 6 anterior.

- 10** Si un jugador saca una carta Giro de Marea, el equipo sube o baja las fichas de los pilares siguiendo las instrucciones. El equipo no obtiene ninguna pieza de puzzle.



- 11** Una vez que el equipo haya reunido las dos piezas de puzzle del mismo mar, los jugadores aún pueden tomar cartas Misión del mazo correspondiente si lo desean, pero no obtendrán más piezas de puzzle.

La partida termina cuando el equipo gana completando el puzzle o pierde llevando un pilar a 0.



Nivel de dificultad

Aquí tienes algunas alternativas para darle más emoción:

- Al principio de la partida, en lugar de colocar las fichas en el centro de cada pilar, colócalas 1 o 2 puntos más cerca del fondo. Los pilares corren un mayor riesgo de caer a 0.
- En lugar de agrupar las cartas Misión por mar, mézclalas todas. Los jugadores tendrán que tomar la carta de encima del mazo sin importar qué mar represente. Esto alargará la partida, ya que el equipo dependerá de la suerte para conseguir una carta Misión del mar del que le falta una pieza de puzzle.



Este juego se ha desarrollado en el marco del proyecto Mr.Goodfish3.0, financiado por el programa de investigación e innovación de la Unión Europea Horizonte Europa y la Misión de la UE «Restaurar nuestros océanos y aguas», que aspira a proteger y restaurar la salud de los océanos y las aguas dulces europeos mediante la investigación e innovación, la participación ciudadana y la inversión en la economía azul, con un objetivo fijado para 2030.

El juego forma parte de la campaña de sensibilización Mr.Goodfish3.0 sobre el consumo responsable de productos del mar, de agua dulce y de la acuicultura. Nuestra campaña propondrá otros materiales para sensibilizar

a la ciudadanía, los jóvenes, los niños y los profesionales del sector pesquero.

En concreto, mejoraremos la aplicación Mr.Goodfish existente con nuevas recomendaciones de especies marinas de toda Europa para fomentar un consumo más equilibrado y responsable de los productos del mar.

➔ ¿Quieres formar parte de la campaña? Ponte en contacto con la responsable de comunicación de nuestro proyecto, Clara Boissenin, en cboissenin@ecsite.eu

➔ Más información en www.mrgoodfish.com

Licencia: CC-BY-SA



Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Clima, Infraestructuras y Medio Ambiente (CINEA). Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellas.



PART OF THE
EU MISSIONS
RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

