



Mängureeglid: Pillars of the Sea



Aastatuhandete jooksul on ookeanid olnud elu, saladuste ja lõputute võimaluste allikas. Need ühendavad kultuure, toidavad majandust ja hoiavad erakordset mereelustiku võrgustikku. Kuid täna on merede tasakaal ohus. Kliimamuutused, reostus, ülepüük ja elupaikade hävitamine ähvardavad jätkuvalt nende hapraid ökosüsteeme.

Mängus Pillars of the Sea astuvad mängijad sellise tegelase rolli, kes sõltub ookeanist ja kaitseb seda – teadlased, kalurid, poliitikakujundajad, aktivistid ja rannikukogukonnad. Igal tegelasel on omad väljakutsed, kuid kõiki ühendab ühine eesmärk: leida lahendusi, et lõpuks kaitsta mere elurikkust.

Iga otsus võib saada kaalukeeleks – kas teie meeskond võtab väljakutse vastu ja hoiab mere tasakaalu? Pea meeles: igal valikul on tagajärjed ning mängijad peavad koos tegutsema, et luua jätkusuutlik tulevik.

Kes saab mängida?

Mängijate arv: 3 kuni 6

Vanus: 12+

Mere- ja merendusteaduste tundmine pole vajalik. Õpi mängides!



Mängu osad



1 mängulaud – jälgi nelja samba seisundit kogu mängu vältel ja täiend seda pusletükkidega.

13 tegelaskarti – iga kaart kirjeldab tegelast, kellel on erinev mänguvõime, tema ametit, seda, mis on talle oluline, ning väljakutseid, millega ta oma töös silmitsi seisab.



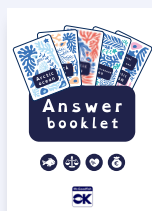
5 pakki, igas 3 loodete pöörde kaarti – peidetuna ülesandekaartide pakkidesse lisavad need üllatusmomendi!



10 pusletükki – kogutakse pärast ülesandekaartide otsuste tegemist. Iga mere kohta on kaks tükki, mis vastavad ülesandekaartide tagakülje ja mängulaua värvidele.

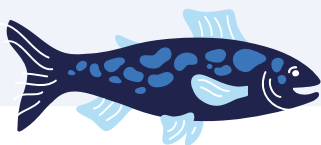


5 pakki, igas 5 ülesandekaarti – üks pakk iga merepiirkonna kohta, mis vastab pusletükkide ja mängulaua värvidele. Iga kaart esitab stsenaariumi kolme võimaliku otsusega.



1 käsiraamat – vaata sellest käsiraamatu-st ülesandekaartide otsuste tulemusi. See sisaldab ka sõnastikku.

Nupud – nuppe kaasas ei ole. Kasuta seda, mis käepärast, näiteks lamedaid klaaskuulikesi, kivikesi, teokarpe, või voldi origamitähed.



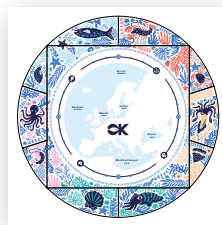
Pillars of the Sea on mäng, kus mängijad tegutsevad meeskonnana ning võidavad või kaotavad kõik koos. Mängimiseks on vaja kolm kuni kuus mängijat.

Ookeanide tasakaalu taastamiseks on neli olulist sammast:

	Elurikkus: ookeanis leiduva elu mitmekesisus, alates kaladest ja karpidest kuni vetikate ja planktonini
	Majandus: kuidas ühiskond kasutab ookeani ressursse rikkuse loomiseks
	Sotsiaalne õiglus: õiglane ja võrdne juurdepääs ookeani ressurssidele kõigi jaoks
	Tervis: ookeanis toimuvate muutuste mõju inimeste tervisele

Meeskond seisab silmitsi eri stsenaariumidega, mis hõlmavad kõiki Euroopa meresid, ning mängijad peavad koos otsustama, kuidas nende väljakutsetega toime tulla. Iga otsus toob meeskonnale mängulaua kujutatud nelja samba juures punkte juurde või võtab neid ära. Ole ettevaatlik: kui mõni samm laskeb nullini, kaotab meeskond.

Iga kord, kui meeskond teeb otsuse, teenitakse pusletükk, mis asetatakse ringi moodustamiseks mängulaua servale. Koguda tuleb kümme pusletükki, kaks iga mere kohta. Pane pusle kokku, hoides kõik sambad üle nulli, et mäng võita ja meie ookeanid päästa.



Ettevaatust üllatustega! Igas ülesandekaartide pakis on peidus loodete pöörde kaarte sündmusega, mis ei allu meeskonna kontrollile. Kui mängija tõmbab loodete pöörde kaardi, otsust ei tehta: meeskond liigutab sammaste punkte üles või alla ja läheb edasi järgmise käiguni.

Kuidas mängida?

- 1 Meeskond asetab mängulauale neli nuppu, ühe iga samba keskele.



- 2 Sega iga ülesandekaartide pakk läbi, veendudes, et loodete pöörde kaardid on nende hulka segatud. Aseta iga pakk lauale mängulauast eemale. Aseta need tagakülj ülespoole.

- 3 Veendu, et pusletükid on käeulatuses.



- 4 Iga mängija valib tegelaskaardi. Igal tegelasel on eriline võime, mis võib mängu kulgu muuta, seega vali targalt! Mängijad loevad oma kaardi ülejäänud meeskonnale valjusti ette ja asetavad selle enda ette püsti.

- 5 Kui mõne tegelase erivõimet tuleb kasutada enne mängu algust, kasuta seda praegu.

Erivõimetest



: Mõnda võimet saab kasutada vaid ühe korra, teised kehtivad kogu mängu vältel, seega loe kaarti hoolikalt. Iga mängija võib otsustada kasutada oma tegelase erivõimet mängu mis tahes hetkel ja kaalukeelt kallutada... isegi kui parasjagu pole tema kord ülesandekaarti mängida! Mõtle meeskonnana!

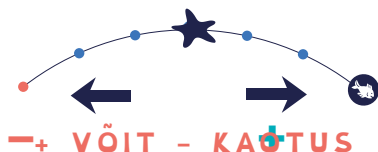
6 Noorim mängija alustab, tõmmates enda valitud pakist ülesandekaardi. Ülesandekaart tutvustab stsenaariumi kolme võimaliku otsusega. Meeskond arutab stsenaariumi, kuid otsuse teeb see mängija, kelle kord parajasti on. Õiget ega valet vastust ei ole, kuid igal meeskonna valikul on mõju.



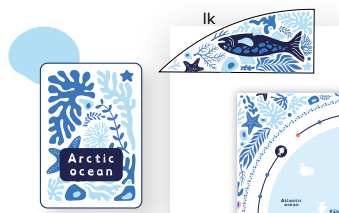
Leidsid esile tõstetud sõna ülesandekaardil? Selle määratlus on käsiraamatus, kui meeskond seda vajab.

7 Kui otsus on tehtud, vaata tulemusi käsiraamatust (vastav lehekülje

number on kirjas ülesandekaardil) ning liiguta nuppe sammastel üles või alla vastavalt juhistele. Loe tulemused meeskonnale rahulikult valjusti ette: see võib järgmistes voorudes abiks olla.



8 Mängija võtab ülesandekaardiga sama värvi pusletüki ja asetab selle mängulaua servale sinna, kus värv ühtib.

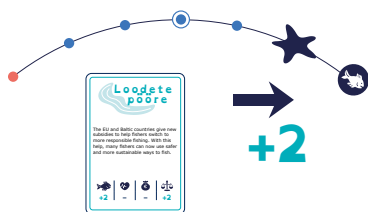


9

Mäng jätkub päripäeva ning järgmine mängija tõmbab

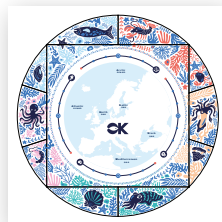
enda valitud pakist
ülesandekaardi ja
jätkab nagu ülal
punktis 6.

- 10** Kui mängija tõmbab
loodete pöörde
kaardi, liigutab
meeskond nuppe
sammastel üles või
alla vastavalt
juhistele. Meeskond
ei teeni pusletükki.



- 11** Kui meeskond on
kogunud ühe mere
mõlemad pusletükid,
võivad mängijad soovi
korral vastavast pakist
ikka ülesandekaarte
võtta, kuid rohkem
pusletükke nad ei teeni.

Mäng lõpeb kas siis, kui
meeskond
võidab
pusle kokku
pannes, või
kaotab,
viies mõne
samba
nulli.



Raskusaste

Siin on mõned variandid, kuidas asja põnevamaks muuta:

- Mängu alguses, selle asemel et asetada nupud iga samba keskele, aseta need 1 või 2 punkti võrra allapoole. Nii on sammastel suurem oht langeda nullini.
- Selle asemel et rühmitada ülesandekaardid merede kaupa, sega need kõik läbi. Mängijad peavad võtma paki pealmise kaardi olenemata sellest, millist merd see esindab. See muudab mängu pikemaks, sest meeskond peab lootma õnnele, et saada ülesandekaart merest, millest neil pusletükk puudub.



See mäng töötati välja projekti Mr.Goodfish3.0 raames, mida rahastatakse Euroopa Liidu teadus- ja innovatsiooniprogrammist Horizon Europe ning ELi missioonist „Taastame oma ookeanid ja veed“, mille eesmärk on kaitsta ja taastada Euroopa ookeanide ja mageveekogude tervist teadus- ja innovatsioonitegevuse, kodanike kaasamise ning sinisesse majandusse investeerimise kaudu, seades sihiks aasta 2030.

Mäng on osa Mr.Goodfish3.0 teavituskampaaniast, mis edendab mere-, magevee- ja vesiviljelustoodete vastutustundlikku tarbimist. Meie kampaania pakub ka teisi materjale, et tõsta

teadlikkust kodanike, noorte, laste ja mereandide valdkonna spetsialistide seas.

Eelkõige täiendame olemasolevat Mr.Goodfish rakendust uute soovitustega mereandide liikide kohta üle kogu Euroopa, et julgustada mere toodete tasakaalustatumat ja vastutustundlikumat tarbimist.

➔ Kas soovid

kampaanias osaleda? Võta ühendust meie projekti kommunikatsioonijuhi Clara Boisseniniga aadressil cboissenin@ecsite.eu

➔ Loe lisaks aadressil

www.mrgoodfish.com

Litsents: CC-BY-SA



Rahastab Euroopa Liit. Väljendatud seisukohad ja arvamused on siiski üksnes autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu ega Euroopa Kliima, Taristu ja Keskkonna Rakendusameti (CINEA) seisukohti. Ei Euroopa Liitu ega toetust andvat asutust ei saa nende eest vastutavaks pidada.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

