



Pelisäännöt

Pillars of the sea



Pelisäännöt: Pillars of the Sea



Vuosituhansien ajan valtameret ovat olleet elämän, mysteerin ja rajattomien mahdollisuuksien lähde. Ne yhdistävät kulttuureja, ylläpitävät talouksia ja tukevat ainutlaatuista meren eliöiden verkostoa. Nykyään merten tasapaino on kuitenkin vaarassa. Ilmastonmuutos, saastuminen, ylikalastus ja elinympäristöjen tuhoutuminen uhkaavat jatkuvasti niiden hauraita ekosysteemejä.

Pillars of the Sea -pelissä pelaajat astuvat sellaisen hahmon rooliin, joka on riippuvainen valtamerestä ja suojelee sitä — tutkijoita, kalastajia, päättäjiä, aktivisteja ja rannikkoyhteisöjä. Jokaisella hahmolla on omat haasteensa, mutta kaikilla on yhteinen tavoite: löytää ratkaisuja, joiden perimmäisenä päämääränä on meren biologisen monimuotoisuuden suojeleminen.

Jokainen päätös voi kallistaa vaakaa — nouseeko tiiminne haasteeseen ja säilyttääkö meren tasapainon? Muista: jokaisella valinnalla on seurauksensa, ja pelaajien on tehtävä yhteistyötä kestävänsä tulevaisuuden luomiseksi.

Kuka voi pelata?

Pelaajamäärä: 3–6

Ikä: 12+

Meri- ja merenkulkutieteen tuntemusta ei tarvita. Opit pelatessasi!



Pelin osat



1 pelilauta
– Seuraa neljän pilarin tilaa koko pelin ajan ja täydennä lauta palapelin paloilla.



5 pakkaa, joissa kussakin 3 vuorovesikorttia – Tehtäväkorttipakkoihin piilotettuina ne tuovat mukaan yllätyksellisyyttä!

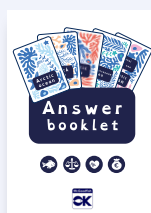
13 hahmokorttia – Jokainen kortti kuvaa hahmon, jolla on erityinen pelikyky, sekä hänen ammattinsa, hänelle tärkeät asiat ja työssä kohdatut haasteet.



10 palapelin palaa – Kerätään tehtäväkorteista tehtyjen päätösten jälkeen. Jokaista merta kohti on kaksi, jotka vastaavat tehtäväkorttien takapuolen ja pelilaudan värejä.

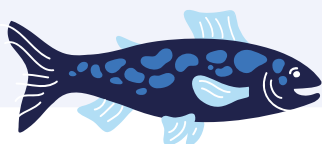


5 pakkaa, joissa kussakin 5 tehtäväkorttia – yksi pakka merialuetta kohti, palapelin palojen ja pelilaudan värejä vastaten. Jokainen kortti esittää skenaarion, jossa on kolme mahdollista päätöstä.



1 ohjekirja – Katso tästä ohjekirjasta tehtäväkorttien päätösten seuraukset. Se sisältää myös sanaston.

Pelinappulat – Nappuloita ei toimiteta mukana. Käytä sitä, mitä sinulla on, kuten litteitä lasikuulia, kiviä, simpukoita, tai tee paperista origamitähtiä.



Tavoitteesi

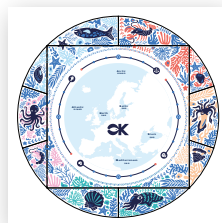
Pillars of the Sea on peli, jossa pelaajat toimivat tiiminä, joten voitto tai häviö koetaan yhdessä. Peliin tarvitaan kolmesta kuuteen pelaajaa.

Valtamerten tasapainon palauttamiseksi on neljä ratkaisevaa pilaria:

	Biologinen monimuotoisuus: meren elämän kirjo kaloista ja äyriäisistä levään ja planktoniin
	Talous: miten yhteiskunta käyttää valtameren luonnonvaroja vaurauden luomiseen
	Sosiaalinen oikeudenmukaisuus: kaikkien oikeudenmukainen ja tasapuolinen pääsy valtameren luonnonvaroihin
	Terveys: valtameren muutosten vaikutus ihmisten terveyteen

Tiimi kohtaa erilaisia skenaarioita, jotka kattavat kaikki Euroopan meret, ja pelaajien on päätettävä yhdessä, miten he haluavat vastata näihin haasteisiin. Jokainen päätös saa tiimin ansaitsemaan tai menettämään pisteitä laudalla näkyvistä neljästä pilarista. Ole varovainen: jos jokin pilari romahtaa nollaan, tiimi häviää.

Aina kun tiimi tekee päätöksen, se ansaitsee palapelin palan, joka asetetaan laudan reunalle ympyrän muodostamiseksi. Kerättäviä paloja on kymmenen, kaksi merta kohti. Täydennä palapeli pitäen kaikki pilarit nollan yläpuolella, niin voitat pelin ja pelastat valtameremme.



Varo yllätyksiä! Jokaisessa tehtäväkorttipakassa on piilotettuja vuorovesikortteja, joissa on tiimin hallinnan ulkopuolinen tapahtuma. Kun pelaaja nostaa vuorovesikortin, päätöstä ei tehdä: tiimi siirtää pisteitä pilareilla ylös tai alas ja siirtyy seuraavaan vuoroon.

Miten peliä pelataan?

- 1 Tiimi asettaa laudalle neljä nappulaa, yhden kunkin pilarin keskelle.



- 2 Sekoita jokainen tehtäväkorttipakka varmistaen, että vuorovesikortit ovat sekoittuneet mukaan. Aseta jokainen pakka pöydälle erilleen laudasta. Varmista, että ne ovat kuvapuoli alaspäin.

- 3 Varmista, että palapelin palat ovat käden ulottuvilla.



- 4 Jokainen pelaaja valitsee hahmokortin. Jokaisella hahmolla on erityiskyky, joka voi muuttaa pelin kulkua, joten valitse viisaasti! Pelaajat lukevat korttinsa ääneen muulle tiimille ja asettavat korttinsa pystyyn eteensä.

- 5 Jos jonkin hahmon erityiskykyä on käytettävä ennen pelin alkua, käytä sitä tässä vaiheessa.

Tietoa erityis-



kyvyistä: Joitakin kykyjä voi käyttää vain kerran, kun taas toiset ovat voimassa koko pelin ajan, joten lue kortti huolellisesti. Jokainen pelaaja voi käyttää hahmonsa erityiskykyä missä tahansa pelin vaiheessa ja kallistaa vaakaa... vaikka ei olisikaan hänen vuoronsa pelata tehtäväkorttia! Ajattele tiiminä!

6 Nuorin pelaaja aloittaa nostamalla tehtäväkortin valitsemastaan pakasta. Tehtäväkortti esittelee skenaarion, jossa on kolme mahdollista päätöstä. Tiimi keskustelee skenaariosta, mutta vuorossa oleva pelaaja tekee päätöksen. Oikeaa tai väärää vastausta ei ole, mutta jokaisella tiimin tekemällä valinnalla on vaikutuksensa.

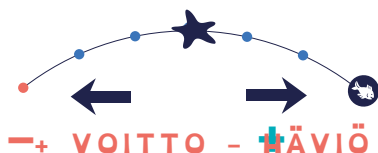


Löysitkö korostetun

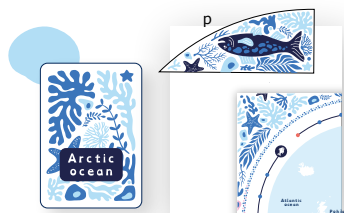
sanan tehtäväkortista? Määritelmä löytyy ohjekirjasta, jos tiimi tarvitsee sitä.

7 Kun päätös on tehty, tarkista seuraukset ohjekirjasta (vastaava sivu-

numero on merkitty tehtäväkorttiin) ja siirrä nappuloita ylös tai alas pilareilla ohjeiden mukaan. Käytä aikaa seurausten lukemiseen ääneen tiimille: tämä voi auttaa seuraavilla kierroksilla.



8 Pelaaja ottaa saman värisen palapelin palan kuin tehtäväkortti ja asettaa sen laudan reunalle kohtaan, jossa väri täsmää.



9

Peli jatkuu myötäpäivään, ja seuraava pelaaja nostaa

10 Jos pelaaja nostaa vuorovesikortin, tiimi siirtää nappuloita ylös tai alas pilareilla ohjeiden mukaan. Tiimi ei ansaitse palapelin palaa.



Peli päättyy joko tiimin voittoon
palapelin
täydentyes-
sä tai
häviöön,
kun jokin
pilari
tuodaan
nollaan.



- Pelin alussa, sen sijaan että asettaisitte nappulat kunkin pilarin keskelle, asettakaa ne 1 tai 2 pistettä lähemmäs alaosaa. Pilareilla on suurempi riski pudota nollaan.
- Sen sijaan että ryhmittelisitte tehtäväkortit merittäin, sekoittakaa ne kaikki keskenään. Pelaajien on nostettava pakan päällimmäinen kortti riippumatta siitä, mitä merta se edustaa. Tämä pidentää peliä, sillä tiimi on onnen varassa saadakseen tehtäväkortin, joka vastaa merta, jolta heiltä puuttuu palapelin pala.



Tämä peli kehitettiin osana Mr.Goodfish3.0-hanketta, jota rahoitetaan Euroopan unionin tutkimuksen ja innovoinnin Horisontti Eurooppa -ohjelmasta ja EU:n "Palautetaan valtameremme ja vesistömme" -missiosta. Missio pyrkii suojelemaan ja palauttamaan Euroopan valtamerten ja makeiden vesien terveyden tutkimuksen ja innovoinnin, kansalaisten osallistumisen ja siniseen talouteen tehtävien investointien avulla, tavoitevuotena 2030.

Peli on osa Mr.Goodfish3.0-tiedotuskampanjaa, joka koskee meri-, makeanveden- ja vesiviljelytuotteiden vastuullista kulutusta. Kampanjamme tarjoaa myös muuta materiaalia lisätäkseen

tietoisuutta kansalaisten, nuorten, lasten ja merenelävien alan ammattilaisten keskuudessa.

Erityisesti päivitämme nykyistä Mr.Goodfish-sovellusta uusilla suosituksilla merenelävälajeista kaikkialta Euroopasta kannustaaksemme tasapainoisempaan ja vastuullisempaan meren tuotteiden kulutukseen.

➔ Haluatko olla osa kampanjaa? Ota yhteyttä hankkeemme viestintäpäällikköön Clara Boisseniniin osoitteessa cboissenin@ecsites.eu

➔ Lue lisää osoitteesta www.mrgoodfish.com

Lisenssi: CC-BY-SA



Rahoittanut Euroopan unioni. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat kuitenkin vain kirjoittajien omia eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan ilmasto-, infrastruktuuri- ja ympäristöasioiden toimeenpanoviraston (CINEA) näkemyksiä. Euroopan unionia tai myöntävää viranomaista ei voida pitää niistä vastuussa.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

