



Játékszabályok

Pillars of the sea



Játékszabályok:

Pillars of the Sea



Az óceánok évezredek óta az élet, a titkok és a végtelen lehetőségek forrásai. Kultúrákat kötnek össze, gazdaságokat tartanak fenn, és a tengeri élőlények rendkívüli hálózatát éltetik. Ma azonban a tengerek egyensúlya veszélyben van. Az éghajlatváltozás, a szennyezés, a túlhalászás és az élőhelyek pusztítása folyamatosan fenyegeti törékeny ökoszisztémáikat.

A Pillars of the Sea játékban a játékosok olyan szereplők bőrébe bújnak, akik az óceánra támaszkodnak és védik azt: tudósok, halászok, döntéshozók, aktivisták és part menti közösségek. Minden szereplő saját kihívásokkal néz szembe, de mind közös célért küzdenek: megoldásokat keresnek, hogy megvédjék a tengeri biológiai sokféleséget.

Minden döntés billentheti a mérleget – vajon csapatom felnő a feladathoz, és megőrzi a tenger egyensúlyát? Ne feledd: minden választásnak következménye van, és a játékosoknak össze kell fogniuk egy fenntartható jövőért.

Ki játszhat?

Játékosok száma: 3–6

Ajánlott életkor: 12+

Nincs szükség tengeri és tengerészeti ismeretekre. Játék közben tanulhatsz!



••••• A játék tartozékai •••••



1 tábla –
Kövesd
rajta a
négy pillér
állapotát a
játék
során, és
egészítsd ki a
kirakódarab-
okkal.



5 pakli,
egyenként
3 Fordulat
kártyával
– a
küldetesk-
ártyák
paklijaiba-
n
rejtőznek, és a
meglepetés erejét
adják!

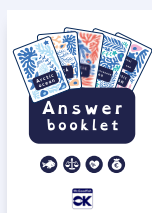
13
karakterk-
ártya –
Minden
kártya
bemutat
egy
szereplőt a
maga különleges képességével, a
foglalkozásával, azzal, ami fontos
számára, és a munkája során
felmerülő kihívásokkal.



10 kirakódarab – a küldeteskártyák
döntései után gyűjthetők. Tengerenként
kettő áll rendelkezésre, a küldeteskártyák
hátdoldalának és a táblának a színehez
illeszkedve.

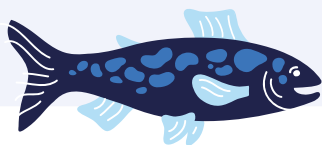


5 pakli, egyenként 5 küldeteskártyával –
tengeri medencénként egy pakli, a
kirakódarabok és a tábla színehez
illeszkedve. Minden kártya egy helyzetet
mutat be három lehetséges döntéssel.



1 kézikönyv –
ebből
tudhatod meg
a
küldeteskárty-
áknál hozott
döntések
következmén-
yeit.
Szójegyzéket is
tartalmaz.

Bábuk – bábuk nem mellékelünk.
Használj bármit, ami kéznél van:
lapos üveggolyót, kavicsot, kagylót,
vagy hajtogass papírcsillagokat.



A célod

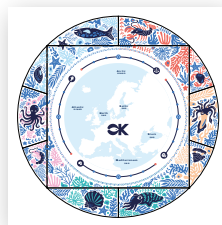
A Pillars of the Sea olyan játék, amelyben a játékosok csapatként dolgoznak: együtt nyernek vagy veszítenek. A játékhoz három-hat játékos szükséges.

Négy pillér döntő fontosságú az óceánok egyensúlyának helyreállításához:

	Biológiai sokféleség: az óceáni élet változatossága, a halaktól és kagylóktól a tengeri moszatokig és a planktonig.
	Gazdaság: hogyan használja fel a társadalom az óceán erőforrásait a jólét megteremtésére.
	Társadalmi igazságosság: mindenki számára igazságos és méltányos hozzáférés az óceán erőforrásaihoz.
	Egészség: az óceán változásainak hatása az emberi egészségre.

A csapat különböző helyzetekkel néz szembe, amelyek az összes európai tengert lefedik, és a játékosoknak közösen kell eldönteniük, hogyan kezelik ezeket a kihívásokat. Minden döntés pontot szerez vagy veszít a csapatnak a táblán látható négy pilléren. Vigyázat: ha egy pillér nullára esik, a csapat veszít.

Valahányszor a csapat döntést hoz, egy kirakódarabot szerez, amelyet a tábla szélére helyez, hogy kirajzolódjon egy kör. Összesen tíz kirakódarabot kell összegyűjteni, tengerenként kettőt. Rakd ki a teljes kirakót úgy, hogy közben minden pillér nulla fölé maradjon – így nyered meg a játékot, és mented meg az óceánjainkat.



Vigyázz a meglepetésekre! Minden küldeteskártya-pakliban lapul néhány Fordulat kártya, amely a csapat által nem befolyásolható eseményt hoz. Amikor egy játékos Fordulat kártyát húz, nincs döntés: a csapat felfelé vagy lefelé mozgatja a pontokat a pilléreken, majd a következő játékos jön.

Hogyan kell játszani?

- 1 A csapat négy bábut helyez a táblára, egyet-egyet minden pillér középre.



- 2 Keverd meg az egyes küldeteskártya-paklikat, ügyelve arra, hogy a Fordulat kártyák is közéjük keveredjenek. Tedd a paklikat az asztalra, a táblától távol, hátoldalukkal felfelé.

- 3 Ügyelj rá, hogy a kirakódarabok kéznél legyenek.



- 4 Minden játékos választ egy karakterkártyát. Minden szereplőnek van egy különleges képessége, amely megváltoztathatja a játék menetét, ezért válassz bölcsen! A játékosok hangosan felolvassák kártyájukat a többieknek, majd maguk elé állítják.

- 5 Ha valamelyik szereplő különleges képességét a játék kezdete előtt kell használni, most használd fel.

A különleges



képességekről: Egyes képességek csak egyszer használhatók, mások az egész játékra érvényesek, ezért olvasd el figyelmesen a kártyát. Minden játékos bármikor dönthet úgy, hogy használja szereplője különleges képességét, és billent a mérlegen... még akkor is, ha éppen nem ő van soron a küldeteskártya kijátszásával! Gondolkodj csapatban!

6 A legfiatalabb játékos kezd: húz egy küldeteskártyát az általa választott pakliból. A küldeteskártya egy helyzetet mutat be három lehetséges döntéssel. A csapat megvitatja a helyzetet, de a döntést a soron lévő játékos hozza meg. Nincs jó vagy rossz válasz, de a csapat minden választásának hatása lesz.

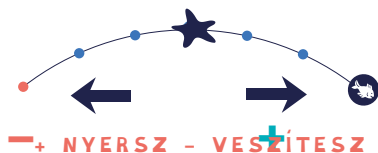


Kiemelt szót

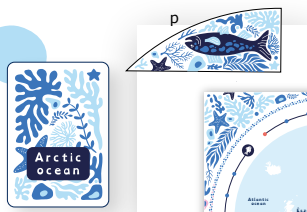
találtál egy küldeteskártyán? A meghatározás megtalálható a kézikönyvben, ha a csapatnak szüksége van rá.

7 Amikor megszületett a döntés, nézd meg a következményeket a kézikönyvben (a megfelelő oldalszám

a küldeteskártyán található), és mozgasd a bábukat felfelé vagy lefelé a pilléreken az utasítások szerint. Szánj rá időt, hogy hangosan felolvasd a következményeket a csapatnak: ez segíthet a következő körökben.



8 A játékos elvesz egy, a küldeteskártyával azonos színű kirakódarabot, és a tábla szélén oda helyezi, ahol a szín megegyezik.

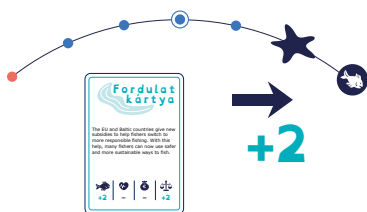


9

A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik, és a következő játékos húz egy

küldeteskártyát az általa választott pakliból, és a fenti 6. pont szerint folytatja.

- 10** Ha egy játékos Fordulat kártyát húz, a csapat az utasítások szerint mozgatja a bábukat felfelé vagy lefelé a pilléreken. A csapat ilyenkor nem kap kirakódarabot.



- 11** Miután a csapat összegyűjtötte egy tenger mindkét kirakódarabját, a játékosok továbbra is húzhatnak küldeteskártyát a megfelelő pakliból, ha akarnak, de több kirakódarabot már nem kapnak.

A játék akkor ér véget, amikor a csapat a kirakó befejezésével nyer, vagy egy pillér 0-ra állításával veszít.



••••• Nehézségi szint •••••

Íme néhány változat, hogy izgalmasabb legyen a játék:

- A játék elején ahelyett, hogy a bábukat minden pillér közepére tennéd, helyezd őket 1-2 ponttal közelebb az aljához. Így nagyobb az esély, hogy egy pillér 0-ra esik.
- Ahelyett, hogy a küldeteskártyákat tengerenként csoportosítanád, keverd össze mindet. A játékosoknak a pakli tetejéről kell húzniuk, függetlenül attól, melyik tengert képviseli a kártya. Ettől hosszabb lesz a játék, mert a csapat a szerencsére van utalva, hogy olyan tengerhez húzzon küldeteskártyát, amelyből még hiányzik egy kirakódarabja.



Ez a játék a Mr.Goodfish3.0 projekt keretében készült, amelyet az Európai Unió Horizont Európa kutatási és innovációs programja, valamint az „Óceánjaink és vizeink helyreállítása” elnevezésű uniós misszió finanszíroz. A misszió célja az európai óceánok és édesvizek egészségének védelme és helyreállítása kutatás és innováció, a polgárok bevonása, valamint a kék gazdaságba történő beruházások révén, 2030-as célkitűzéssel.

A játék a Mr.Goodfish3.0 figyelemfelkeltő kampány része, amely a tengeri, édesvízi és akvakultúrás termékek felelős fogyasztását támogatja. Kampányunk további anyagokat kínál majd, hogy felhívja

a polgárok, a fiatalok, a gyermekek és a tengeri termékekkel foglalkozó szakemberek figyelmét.

Különösen a meglévő Mr.Goodfish alkalmazást fejlesztjük tovább Európa-szerte élő tengeri fajok új ajánlásaival, hogy ösztönözzük a tengeri termékek kiegyensúlyozottabb és felelősebb fogyasztását.

➔ Szeretnél

részesen lenni a kampánynak? Vedd fel a kapcsolatot projektünk kommunikációs vezetőjével, Clara Boisseninnel a cboissenin@ecs.europa.eu címen.

➔ Tudj meg többet:

www.mrgoodfish.com

Licenc: CC-BY-SA



Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Éghajlat-politikai, Infrastrukturális és Környezetvédelmi Végrehajtó Ügynökség (CINEA) álláspontját. Sem az Európai Unió, sem a támogatást nyújtó hatóság nem tehető felelőssé értük.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

