



Regolamento Pillars of the sea



Regolamento: Pillars of the Sea



Da millenni gli oceani sono fonte di vita, mistero e infinite possibilità. Collegano culture, sostengono economie e alimentano una straordinaria rete di creature marine. Ma oggi l'equilibrio dei mari è a rischio. Cambiamento climatico, inquinamento, pesca eccessiva e distruzione degli habitat continuano a minacciare i loro fragili ecosistemi.

In Pillars of the Sea i giocatori vestono i panni di un personaggio che vive dell'oceano e lo protegge: scienziati, pescatori, decisori politici, attivisti e comunità costiere. Ogni personaggio affronta le proprie sfide, ma tutti condividono lo stesso obiettivo: trovare soluzioni per proteggere la biodiversità marina.

Ogni decisione può far pendere la bilancia: la vostra squadra saprà raccogliere la sfida e mantenere l'equilibrio del mare? Ricordate: ogni scelta ha delle conseguenze e i giocatori devono collaborare per costruire un futuro sostenibile.

Chi può giocare?

Numero di giocatori: da 3 a 6

Età: 12+

Non servono conoscenze di scienze marine e marittime. Si impara giocando!



Componenti del gioco



1 tabellone
– Tieni traccia dello stato dei quattro pilastri durante la partita e completalo con i pezzi del puzzle.



5 mazzi da 3 carte
Marea –
Nascoste nei mazzi delle carte Missione, aggiungono un elemento di sorpresa!

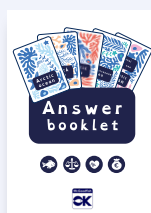
13 carte Personaggio – Ogni carta descrive un personaggio con un'abilità speciale, la sua occupazione, ciò a cui tiene e le sfide che affronta nel suo lavoro.



10 pezzi del puzzle – Si ottengono dopo aver preso le decisioni delle carte Missione. Ce ne sono due per ogni mare, abbinati ai colori sul retro delle carte Missione e sul tabellone.

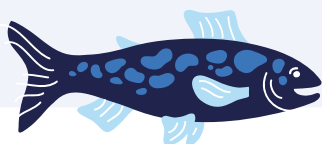


5 mazzi da 5 carte Missione – un mazzo per ogni bacino marino, abbinato ai colori dei pezzi del puzzle e del tabellone. Ogni carta presenta uno scenario con tre possibili decisioni.



1 manuale – Consulta questo manuale per scoprire le conseguenze delle decisioni prese con le carte Missione. Contiene anche un glossario.

Pedine – Non sono incluse pedine. Usa ciò che hai a disposizione, come biglie piatte, sassolini, conchiglie oppure crea stelle di carta con l'origami.



Il tuo obiettivo

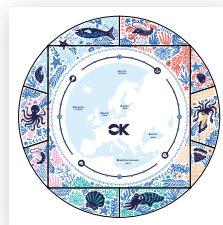
Pillars of the Sea è un gioco in cui si collabora come squadra: si vince o si perde tutti insieme. Servono da tre a sei giocatori per giocare.

Ci sono quattro pilastri fondamentali per ristabilire l'equilibrio degli oceani:

	Biodiversità: la varietà di vita nell'oceano, dai pesci e molluschi alle alghe e al plancton
	Economia: come la società usa le risorse dell'oceano per creare ricchezza
	Equità sociale: un accesso giusto ed equo alle risorse dell'oceano per tutti
	Salute: l'impatto dei cambiamenti dell'oceano sulla salute umana

La squadra affronta diversi scenari che riguardano tutti i mari europei e i giocatori dovranno decidere insieme come affrontare queste sfide. Ogni decisione farà guadagnare o perdere punti alla squadra sui quattro pilastri mostrati sul tabellone. Attenzione: se un pilastro crolla arrivando a zero, la squadra perde.

Ogni volta che la squadra prende una decisione, guadagna un pezzo del puzzle da posizionare sul bordo del tabellone per formare un cerchio. Ci sono dieci pezzi del puzzle da raccogliere, due per ogni mare. Completa il puzzle mantenendo tutti i pilastri sopra lo zero per vincere la partita e salvare i nostri oceani.



Attenzione alle sorprese! In ogni mazzo di carte Missione sono nascoste alcune carte Marea con un evento che sfugge al controllo della squadra. Quando un giocatore pesca una carta Marea, non si prende alcuna decisione: la squadra sposta i punti in su o in giù sui pilastri e passa al turno successivo.

Come si gioca?

- 1 La squadra posiziona quattro pedine sul tabellone, una al centro di ogni pilastro.



- 2 Mescola ogni mazzo di carte Missione, assicurandoti che le carte Marea siano mischiate all'interno. Metti ogni mazzo sul tavolo, lontano dal tabellone. Assicurati di posizionarli con il retro rivolto verso l'alto.

- 3 Assicurati che i pezzi del puzzle siano a portata di mano.



- 4 Ogni giocatore sceglie una carta Personaggio. Ogni personaggio ha un'abilità speciale che può cambiare il corso del gioco, quindi scegli con cura! I giocatori leggono la propria carta ad alta voce al resto della squadra e la posizionano in piedi davanti a sé.
- 5 Se l'abilità speciale di uno dei personaggi deve essere usata prima dell'inizio del gioco, usala in questa fase.

Le abilità speciali



in dettaglio: Alcune abilità possono essere usate una sola volta, mentre altre valgono per tutta la partita, quindi leggi bene la carta. Ogni giocatore può scegliere di usare l'abilità speciale del proprio personaggio in qualsiasi momento della partita per far pendere la bilancia... anche se non è il suo turno di giocare una carta Missione! Ragiona come una squadra!

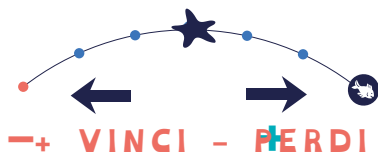
6 Il giocatore più giovane inizia pescando una carta Missione dal mazzo che preferisce. La carta Missione presenta uno scenario con tre possibili decisioni. La squadra discute lo scenario, ma è il giocatore di turno a prendere la decisione. Non esistono risposte giuste o sbagliate, ma ogni scelta della squadra avrà un impatto.



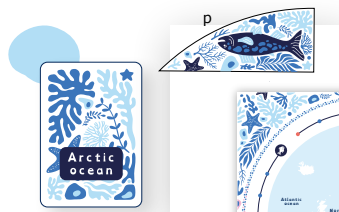
Hai trovato una parola evidenziata su una carta Missione? Nel manuale trovi una definizione, se la squadra ne ha bisogno.

7 Presa la decisione, controlla le conseguenze nel manuale (il numero di pagina

corrispondente è indicato sulla carta Missione) e sposta le pedine in su o in giù sui pilastri seguendo le istruzioni. Prenditi il tempo di leggere le conseguenze ad alta voce alla squadra: potrebbe aiutare nei turni successivi.



8 Il giocatore prende un pezzo del puzzle dello stesso colore della carta Missione e lo posiziona sul bordo del tabellone in corrispondenza del colore.

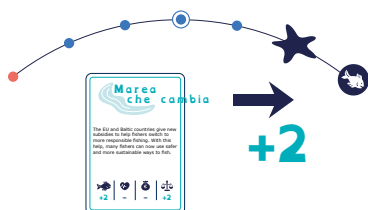


9

Il gioco prosegue in senso orario e il giocatore successivo pesca una

carta Missione dal mazzo che preferisce e prosegue come al punto 6 qui sopra.

- 10** Se un giocatore pesca una carta Marea, la squadra sposta le pedine in su o in giù sui pilastri seguendo le istruzioni. La squadra non guadagna alcun pezzo del puzzle.



- 11** Una volta che la squadra ha raccolto i due pezzi del puzzle dello stesso mare, i giocatori possono comunque pescare carte Missione dal mazzo corrispondente se lo desiderano, ma non guadagneranno altri pezzi del puzzle.

Il gioco termina quando la squadra vince completando il puzzle, oppure perde portando un pilastro a 0.



Livello di difficoltà

Ecco alcune varianti per rendere il gioco più stimolante:

- All'inizio del gioco, invece di posizionare le pedine al centro di ogni pilastro, mettile 1 o 2 punti più vicine al fondo. I pilastri corrono un rischio maggiore di crollare a 0.
- Invece di raggruppare le carte Missione per mare, mescolale tutte insieme. I giocatori dovranno pescare la carta in cima al mazzo, a prescindere dal mare che rappresenta. Questo allungherà la partita, perché la squadra dovrà affidarsi alla fortuna per ottenere una carta Missione del mare per cui manca ancora un pezzo del puzzle.



Questo gioco è stato sviluppato nell'ambito del progetto Mr.Goodfish3.0, finanziato dal programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon Europe e dalla Missione UE «Ripristinare i nostri oceani e le nostre acque», che punta a proteggere e ripristinare la salute degli oceani e delle acque dolci europee attraverso ricerca e innovazione, coinvolgimento dei cittadini e investimenti nell'economia blu, con un obiettivo fissato al 2030.

Il gioco fa parte della campagna di sensibilizzazione Mr.Goodfish3.0 per un consumo responsabile di prodotti del mare, d'acqua dolce e dell'acquacoltura. La nostra campagna proporrà altri materiali per sensibilizzare

cittadini, giovani, bambini e professionisti del settore ittico.

In particolare, aggiorneremo l'app Mr.Goodfish esistente con nuove raccomandazioni su specie ittiche di tutta Europa, per incoraggiare un consumo più equilibrato e responsabile dei prodotti del mare.

➔ Vuoi far parte della campagna?
Contatta la responsabile della comunicazione del nostro progetto, Clara Boissenin, all'indirizzo cboissenin@ecsite.eu

➔ Scopri di più su www.mrgoodfish.com

Licenza: CC-BY-SA



Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse appartengono tuttavia esclusivamente all'autore o agli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per il clima, le infrastrutture e l'ambiente (CINEA). Né l'Unione Europea né l'autorità che concede il finanziamento possono esserne ritenute responsabili.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

