



# Spēles noteikumi Pillars of the sea



# Spēles noteikumi: Pillars of the Sea



Jau gadu tūkstošiem okeāni ir bijuši dzīvības, noslēpumu un neierobežotu iespēju avots. Tie savieno kultūras, uztur ekonomiku un balsta neparasti bagātu jūras radību tīklu. Taču šodien jūru līdzsvars ir apdraudēts. Klimata pārmaiņas, piesārņojums, pārzveja un dzīvotņu iznīcināšana turpina apdraudēt to trauslās ekosistēmas.

Spēlē Pillars of the Sea spēlētāji iejūtas tāda varoņa lomā, kurš ir atkarīgs no okeāna un to aizsargā — zinātnieki, zvejnieki, politikas veidotāji, aktīvisti un piekrastes kopienas. Katram varonim ir savi izaicinājumi, taču visiem ir kopīgs mērķis: rast risinājumus, lai galu galā aizsargātu jūras bioloģisko daudzveidību.

Katrs lēmums var izšķirt iznākumu — vai jūsu komanda pieņems izaicinājumu un saglabās jūras līdzsvaru? Atceries: katrai izvēlei ir sekas, un spēlētājiem jāsadarbojas, lai radītu ilgtspējīgu nākotni.

## Kas var spēlēt?

**Spēlētāju skaits: no 3 līdz 6**

**Vecums: 12+**

Nav nepieciešamas zināšanas par jūras un jūrnieceības zinātni. Mācies spēlējot!



# Spēles sastāvdaļas



1 spēles laukums –  
Seko līdzī  
četrus balstus  
stāvošim  
visas spēles  
laikā un  
aizpildi to ar  
puzles  
gabaliņiem.



5 kavas ar  
3 Pasma  
kārtīm –  
tās ir  
paslēptas  
uzdevumu  
kārsu  
kavās un  
pievieno

pārsteiguma  
elementu!

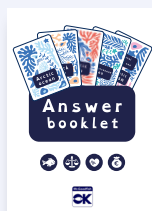
13 varoņu  
kārtis –  
Katru kārti  
apraksta  
varoni ar  
īpašu  
spēles  
spēju, viņa  
nodarbošanos, kas viņam ir svarīgi  
un ar kādiem izaicinājumiem viņš  
saskaras savā darbā.



10 puzles gabaliņi – Tos iegūst pēc  
lēmumu pieņemšanas no uzdevumu  
kārtīm. Katrai jūrai pieejami divi gabaliņi,  
kas atbilst krāsām uzdevumu kārsu  
aizmugurē un uz spēles laukuma.

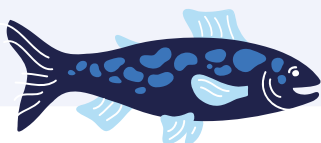


5 kavas ar 5 uzdevumu kārtīm – viena  
kava katram jūras baseinam, kas atbilst  
puzles gabaliņu un spēles laukuma  
krāsām. Katru kārti piedāvā scenāriju ar  
trīs iespējamiem lēmumiem.



1  
rokasgrāmata  
– Skaties šajā  
rokasgrāmatā,  
lai uzzinātu  
uzdevumu  
kārsu lēmumu  
iznākumus.  
Tajā atrodama  
arī vārdnīca.

Kauliņi – Kauliņi nav iekļauti komplektā.  
Izmanto to, kas tev pieejams, piemēram,  
plakanas stikla lodītes, oļus, gliemežvākus  
vai izgatavo origami papīra zvaigznes.



# Tavs mērķis

Pillars of the Sea ir spēle, kurā spēlētāji darbojas kā komanda, tāpēc uzvara vai zaudējums ir kopīgs. Lai spēlētu, nepieciešami trīs līdz seši spēlētāji.

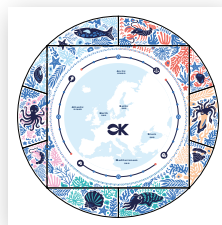
Ir četri balsti, kas ir izšķiroši okeānu līdzsvara atjaunošanai:

|                                                                                  |                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Bioloģiskā daudzveidība: dzīvības daudzveidība okeānā, sākot no zivīm un gliemežiem līdz jūraszālēm un planktonam |
|  | Ekonomika: kā sabiedrība izmanto okeāna resursus, lai radītu labklājību                                           |
|  | Sociālais taisnīgums: godīga un vienlīdzīga pieeja okeāna resursiem ikvienam                                      |
|  | Veselība: okeāna pārmaiņu ietekme uz cilvēku veselību                                                             |

Komanda saskaras ar dažādiem scenārijiem, kas aptver visas Eiropas jūras, un spēlētājiem kopā jāizlemj, kā risināt šos izaicinājumus.

Katrs lēmums liks komandai iegūt vai zaudēt punktus četros balstos, kas attēloti uz spēles laukuma. Uzmanību: ja kāds balsts noslīd līdz nullei, komanda zaudē.

Katru reizi, kad komanda pieņem lēmumu, tā iegūst puzzles gabaliņu, ko novieto uz spēles laukuma malas, veidojot apli. Kopā jāsavāc desmit puzzles gabaliņi — divi katrai jūrai. Pabeidz puzzle, saglabājot visus balstus virs nulles, lai uzvarētu spēlē un izglābtu mūsu okeānus.



Uzmanies no pārsteigumiem! Katrā uzdevumu kāršu kavā ir paslēptas dažas Paisuma kārtis ar notikumu, ko komanda nevar kontrolēt. Kad spēlētājs paņem Paisuma kārti, lēmums netiek pieņemts: komanda pārvieto punktus balstos uz augšu vai leju un pāriet pie nākamā gājiena.

# Kā spēlēt?



- 1 Komanda novieto uz spēles laukuma četrus kauliņus — pa vienam katra balsta vidū.



- 2 Sajauc katru uzdevumu kāršu kavu, pārļiecinoties, ka tajā ir iemaisītas Paisuma kārtis. Novieto katru kavu uz galda atsevišķi no spēles laukuma. Pārļiecinies, ka tās novietotas ar aizmuguri uz augšu.

- 3 Pārļiecinies, ka puzzle gabaliņi ir viegli aizsniedzami.



- 4 Katrs spēlētājs izvēlas varoņa kārti. Katram varonim ir īpaša spēja, kas var mainīt spēles gaitu, tāpēc izvēlies gudri! Spēlētāji nolasa savu kārti skaļi pārējai komandai un novieto to stāvus sev priekšā.

- 5 Ja kāda varoņa īpašā spēja jāizmanto pirms spēles sākuma, izmanto to šajā posmā.

## Par īpašajām



spējām: Dažas spējas var izmantot tikai vienu reizi, bet citas ir spēkā visu spēli, tāpēc uzmanīgi izlasi kārti. Katrs spēlētājs var izmantot sava varoņa īpašo spēju jebkurā spēles brīdī un izšķirt iznākumu... pat ja nav viņa kārtā spēlēt uzdevumu kārti! Domā kā komanda!

**6** Jaunākais spēlētājs sāk, izvelkot uzdevumu kārti no izvēlētās kavas. Uzdevumu kārts iepazīstina ar scenāriju un trim iespējamajiem lēmumiem. Komanda apspriež scenāriju, taču lēmumu pieņem spēlētājs, kura kārta ir spēlēt. Nav pareizas vai nepareizas atbildes, bet katra komandas izvēle atstās ietekmi.

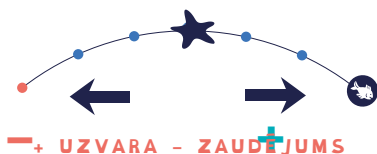


### Atradi izceltu

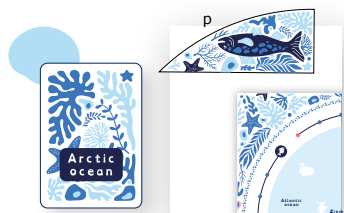
vārdu uz uzdevumu kārts? Rokasgrāmatā ir pieejama definīcija, ja komandai tā nepieciešama.

**7** Kad lēmums ir pieņemts, pārbaudi iznākumus rokasgrāmatā (attiecīgais lappuses numurs

ir norādīts uz uzdevumu kārts) un pārvieto kauliņus balstos uz augšu vai leju atbilstoši norādījumiem. Veltiet laiku, lai iznākumus nolasītu skaļi komandai: tas var palīdzēt nākamajās kārtās.



**8** Spēlētājs paņem tādas pašas krāsas puzzles gabaliņu kā uzdevumu kārts un novieto to uz spēles laukuma malas, kur krāsa sakrīt.



**9**

Spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā, un nākamais spēlētājs paņem

uzdevumu kārti no  
izvēlētās kavas un  
turpina kā iepriekš  
6. punktā.

- 10** Ja spēlētājs paņem  
Paisuma kārti,  
komanda pārvieto  
kauliņus balstos uz  
augšu vai leju atbilstoši  
norādījumiem.  
Komanda neiegūst  
puzles gabaliņu.



- 11** Kad komanda ir  
savākusi abus vienas  
jūras puzles gabaliņus,  
spēlētāji joprojām  
drīkst paņemt  
uzdevumu kārtis no  
attiecīgās kavas, ja  
vēlas, taču citus puzles  
gabaliņus viņi neiegūs.

Spēle beidzas vai nu tad, kad  
komanda  
uzvar,  
pabeidzot  
puzli, vai  
zaudē,  
novedot  
kādu balstu  
līdz 0.



## Grūtības līmenis

Šeit ir dažas alternatīvas, kā spēli padarīt aizraujošāku:

- Spēles sākumā tā vietā, lai novietotu  
kauliņus katra balsta vidū, novieto tos par 1  
vai 2 punktiem tuvāk apakšai. Balstiem ir  
lielāks risks noslīdēt līdz 0.
- Tā vietā, lai grupētu uzdevumu kārtis pa jūrām, sajauc tās  
visas kopā. Spēlētājiem būs jāpaņem kārts no kavas  
augšas neatkarīgi no tā, kuru jūru tā pārstāv. Tas  
padarīs spēli garāku, jo komanda paļausies uz veiksmi,  
lai iegūtu uzdevumu kārti, kas atbilst jūrai, kurai tai vēl  
trūkst puzles gabaliņa.



Šī spēle tika izstrādāta projekta Mr.Goodfish3.0 ietvaros, ko finansē Eiropas Savienības pētniecības un inovācijas programma «Apvārsnis Eiropa» un ES misija «Atjaunosim mūsu okeānus un ūdeņus», kuras mērķis ir aizsargāt un atjaunot Eiropas okeānu un saldūdeņu veselību, izmantojot pētniecību un inovācijas, iedzīvotāju iesaisti un ieguldījumus zilajā ekonomikā, ar 2030. gada mērķi.

Spēle ir daļa no Mr.Goodfish3.0 izpratnes veicināšanas kampaņas par atbildīgu jūras, saldūdens un akvakultūras produktu patēriņu. Mūsu kampaņa piedāvās arī citus materiālus, lai veicinātu

izpratni iedzīvotāju, jauniešu, bērnu un jūras produktu nozares profesionāļu vidū.

Jo īpaši mēs pilnveidosim esošo Mr.Goodfish lietotni ar jaunām rekomendācijām par jūras produktu sugām no visas Eiropas, lai veicinātu līdzsvarotāku un atbildīgāku jūras produktu patēriņu.

➡ Vai vēlies būt daļa no kampaņas?  
Sazinies ar mūsu projekta komunikācijas vadītāju Clara Boissenin:  
cboissenin@ecsite.eu

➡ Uzzini vairāk vietnē  
**[www.mrgoodfish.com](http://www.mrgoodfish.com)**

Licence: CC-BY-SA



Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie viedokļi un uzskati ir tikai autora(-u) viedokļi un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Eiropas Klimata, infrastruktūras un vides izpildaģentūras (CINEA) nostāju. Ne Eiropas Savienība, ne finansējuma piešķirēja iestāde par tiem nevar būt atbildīga.



PART OF THE

**EU MISSIONS**

**RESTORE OUR OCEAN & WATERS**

Funded by  
the European Union

