



# Žaidimo taisyklės Pillars of the sea



# Žaidimo taisyklės: Pillars of the Sea



Tūkstantmečius vandenynai buvo gyvybės, paslapčių ir begalinių galimybių šaltinis. Jie jungia kultūras, palaiko ekonomiką ir maitina nepaprastą jūros gyvūnijos tinklą. Tačiau šiandien jūrų pusiausvyrai gresia pavojus. Klimato kaita, tarša, pernelyg intensyvi žvejyba ir buveinių naikinimas ir toliau kelia grėsmę jų trapioms ekosistemoms.

Žaidime Pillars of the Sea žaidėjai atsiduria veikėjo, kuris priklauso nuo vandenyno ir jį saugo, vietoje: mokslininkai, žvejai, politikai, aktyvistai ir pakrančių bendruomenės. Kiekvienas veikėjas susiduria su savais iššūkiais, bet visus vienija bendras tikslas – rasti sprendimus, siekiant apsaugoti jūros biologinę įvairovę.

Kiekvienas sprendimas gali nusverti svarstyklės – ar jūsų komanda priims iššūkį ir išlaikys jūros pusiausvyrą? Atminkite: kiekvienas pasirinkimas turi pasekmių, o žaidėjai turi dirbti kartu, kad sukurtų tvarią ateitį.

## Kas gali žaisti?

**Žaidėjų skaičius: nuo 3 iki 6**

**Amžius: 12+**

Jūrų ir jūrininkystės mokslo žinių nereikia.  
Mokykitės žaisdami!



# Žaidimo komponentai



1 lenta –  
Sekite  
keturių  
ramsčių  
būklę viso  
žaidimo  
metu ir  
užpildykite  
ją dėlionės  
detalėmis.



5 kaladės  
po 3  
potvynio  
posūkio  
kortelės –  
Pasielptos  
užduočių  
kortelių  
kaladėse,

jos prideda  
netikėtumo!

13 veikėjų  
kortelių –  
Kiekviena  
kortelė  
aprašo  
veikėją su  
ypatingu  
žaidimo

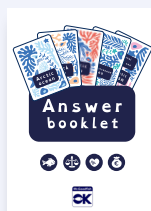
gebėjimu, jo profesiją, kas jam  
svarbu ir su kokiais iššūkiais jis  
susiduria darbe.



10 dėlionės detalių – Renkamos  
priėmus sprendimus pagal užduočių  
kortelės. Kiekvienai jūrai skirtos dvi,  
atitinkančios spalvas užduočių kortelių  
nugarėlėse ir ant  
lentos.

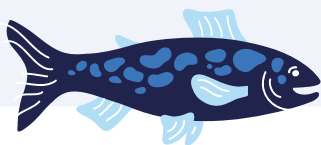


5 kaladės po 5 užduočių kortelės – po  
vieną kaladę kiekvienam jūros baseinui,  
atitinkančią dėlionės detalių ir lentos  
spalvas. Kiekviena kortelė pateikia  
scenarijų su trimis galimais sprendimais.



1 vadovas –  
Naudokitės šiuo  
vadovu, kad  
sužinotumėte  
pagal užduočių  
kortelės priimtų  
sprendimų  
padarinius.  
Jame taip pat  
yra žodynėlis.

Žetonai – Žetonai nepridedami. Naudokite  
tai, ką turite: plokščius rutuliukus,  
akmenėlius, kriaukles arba pasidarykite  
origami žvaigždutes iš popieriaus.



# Jūsų tikslas

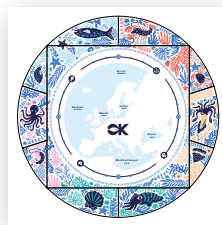
Pillars of the Sea yra žaidimas, kuriame žaidėjai dirba kaip komanda, todėl laimi arba pralaimi visi kartu. Žaisti reikia nuo trijų iki šešių žaidėjų.

Yra keturi ramsčiai, būtini vandenynų pusiausvyrai atkurti:

|                                                                                  |                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Biologinė įvairovė: gyvybės įvairovė vandenyne – nuo žuvų ir vėžiagyvių iki jūros dumblių ir planktono |
|  | Ekonomika: kaip visuomenė naudoja vandenyno išteklius gerovei kurti                                    |
|  | Socialinis teisingumas: teisinga ir sąžininga vandenyno išteklių prieiga visiems                       |
|  | Sveikata: vandenyno pokyčių poveikis žmonių sveikatai                                                  |

Komanda susiduria su įvairiais scenarijais, apimančiais visas Europos jūras, ir žaidėjams reikės kartu nuspręsti, kaip jie nori spręsti šiuos iššūkius. Kiekvienas sprendimas leis komandai užsidirbti arba prarasti taškų keturiuose ant lentos pavaizduotuose ramsčiuose. Būkite atsargūs: jei ramstis nukrenta iki nulio, komanda pralaimi.

Kiekvieną kartą, kai komanda priima sprendimą, gaunama dėlionės detalė ir dedama ant lentos krašto, kad susidarytų apskritimas. Iš viso reikia surinkti dešimt dėlionės detalių, po dvi kiekvienai jūrai. Užbaikite dėlionę, išlaikydami visus ramsčius virš nulio, kad laimėtumėte žaidimą ir išgelbėtumėte mūsų vandenynus.



Saugokitės staigmenų! Kiekvienoje užduočioje kortelių kaladėje yra paslėptų potvynio posūkio kortelių su įvykiu, kurio komanda negali kontroliuoti. Kai žaidėjas ištraukia potvynio posūkio kortelę, sprendimas nepriimamas: komanda pakelia arba nuleidžia ramsčių taškus ir pereina prie kito ėjimo.

# Kaip žaisti?

- 1 Komanda pastato keturis žetonus ant lentos, po vieną kiekvieno ramsčio viduryje.



- 2 Sumaišykite kiekvieną užduočių kortelių kaladę, įsitikindami, kad potvynio posūkio kortelės yra sumaišytos tarp jų. Padėkite kiekvieną kaladę ant stalo atokiau nuo lentos. Padėkite jas nugarėle į viršų.

- 3 Įsitikinkite, kad dėlionės detalės yra pasiekiamos.



- 4 Kiekvienas žaidėjas pasirenka veikėjo kortelę. Kiekvienas veikėjas turi ypatingą gebėjimą, galintį pakeisti žaidimo eigą, todėl rinkitės išmintingai! Žaidėjai perskaito savo kortelę garsiai visai komandai ir pastato ją prieš save.

- 5 Jei vieno iš veikėjų ypatingoji galia turi būti panaudota prieš prasidedant žaidimui, panaudokite ją šiame etape.

## Apie ypatinguosius



gebėjimus: Kai kuriuos gebėjimus galima panaudoti tik vieną kartą, o kiti galioja visą žaidimą, todėl atidžiai perskaitykite kortelę. Kiekvienas žaidėjas gali panaudoti savo veikėjo ypatingą gebėjimą bet kuriuo žaidimo metu ir nusverti svarstyklės... net jei tuomet ne jo eilė žaisti užduočių kortelę! Mąstykite kaip komanda!

**6** Jauniausias žaidėjas pradeda traukdamas užduočių kortelę iš pasirinktos kaladės. Užduočių kortelę pristato scenarijų su trimis galimais sprendimais. Komanda aptaria scenarijų, bet sprendimą priima tas žaidėjas, kurio eilė. Nėra teisingo ar neteisingo atsakymo, bet kiekvienas komandos pasirinkimas turės poveikį.

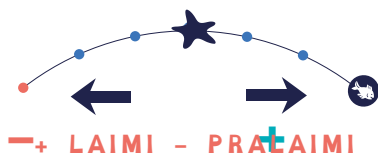


### Radote paryškintą

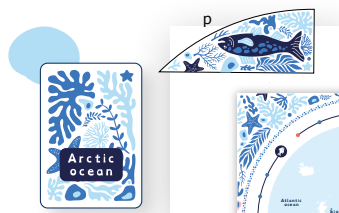
žodį užduočių kortelėje? Vadove yra apibrėžimas, jei komandai jo prireiktų.

**7** Priėmę sprendimą, patikrinkite padarinius vadove (atitinkamas puslapis)

numeris nurodytas ant užduočių kortelės) ir pakelkite arba nuleiskite žetonus ramsčiuose pagal nurodymus. Skirkite laiko garsiai perskaityti padarinius komandai: tai gali padėti tolesniuose ratuose.



**8** Žaidėjas paima tokios pat spalvos dėlionės detalę kaip užduočių kortelę ir padeda ją ant lentos krašto ten, kur sutampa spalva.

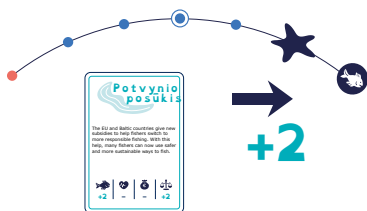


**9**

Žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę, o kitas žaidėjas traukia

užduočių kortelę iš pasirinktos kaladės ir tęsia kaip aukščiau nurodytame 6 punkte.

- 10** Jei žaidėjas ištraukia potvynio posūkio kortelę, komanda pakelia arba nuleidžia žetonus ramsčiuose pagal nurodymus. Komanda dėlionės detalės negauna.



- 11** Kai komanda surenka dvi tos pačios jūros dėlionės detales, žaidėjai vis dar gali traukti užduočių korteles iš atitinkamos kaladės, jei nori, bet kitų dėlionės detalių negaus.

Žaidimas baigiasi arba kai komanda laimi užbaigusi dėlionę, arba pralaimi nuleidusi ramstį iki 0.



## ••••• Sudėtingumo lygis •••••

Štai keletas variantų, kaip pajvairinti žaidimą:

- Žaidimo pradžioje, užuot statę žetonus kiekvieno ramsčio viduryje, pastatykite juos 1 ar 2 taškais arčiau apačios. Ramsčiams gresia didesnė rizika nukristi iki 0.
- Užuot grupavę užduočių korteles pagal jūras, sumaišykite jas visas kartu. Žaidėjai turės traukti kortelę nuo kaladės viršaus, nepaisant to, kurią jūrą ji atstovauja. Tai pailgins žaidimą, nes komanda priklausys nuo sėkmės ištraukti užduočių kortelę, atitinkančią jūrą, kuriai trūksta dėlionės detalės.



Šis žaidimas sukurtas įgyvendinant projektą Mr.Goodfish3.0, finansuojamą pagal Europos Sąjungos mokslinių tyrimų ir inovacijų programą „Europos horizontas“ ir ES misiją „Atkurime mūsų vandenynus ir vandenį“, kuria siekiama iki 2030 m. apsaugoti ir atkurti Europos vandenynų bei gėlųjų vandenų sveikatą pasitelkiant mokslinius tyrimus ir inovacijas, piliečių įsitraukimą ir investicijas į mėlynąją ekonomiką.

Žaidimas yra Mr.Goodfish3.0 informuotumo didinimo kampanijos dėl atsakingo jūros, gėlojo vandens ir akvakultūros produktų vartojimo dalis. Mūsų kampanija pasiūlys ir kitų priemonių

informuotumui didinti tarp piliečių, jaunimo, vaikų ir jūros gėrybių specialistų.

Visų pirma, atnaujinsime esamą Mr.Goodfish programėlę naujomis jūros gėrybių rūšių rekomendacijomis iš visos Europos, kad paskatintume labiau subalansuotą ir atsakingą jūros produktų vartojimą.

➔ Norite prisidėti prie kampanijos? Susisiekiite su mūsų projekto komunikacijos vadove Clara Boissenin adresu [cboissenin@ecsite.eu](mailto:cboissenin@ecsite.eu)

➔ Sužinokite daugiau [www.mrgoodfish.com](http://www.mrgoodfish.com)

Licencija: CC-BY-SA



Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išsakytas požiūris ir nuomonės yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos klimato, infrastruktūros ir aplinkos vykdomosios agentūros (CINEA) požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansuojančioji institucija už jas negali būti laikomos atsakingomis.



PART OF THE

**EU MISSIONS**

**RESTORE OUR OCEAN & WATERS**

Funded by  
the European Union

