



Spelregels

Pillars of the sea



Spelregels: Pillars of the Sea



Al duizenden jaren zijn de oceanen een bron van leven, mysterie en eindeloze mogelijkheden. Ze verbinden culturen, ondersteunen economieën en dragen een buitengewoon web van zeedieren. Maar vandaag staat het evenwicht van de zeeën op het spel. Klimaatverandering, vervuiling, overbevissing en de vernietiging van leefgebieden blijven hun kwetsbare ecosystemen bedreigen.

In Pillars of the Sea kruip je in de huid van een personage dat afhankelijk is van de oceaan en die beschermt: wetenschappers, vissers, beleidsmakers, activisten en kustgemeenschappen. Elk personage staat voor eigen uitdagingen, maar allemaal delen ze hetzelfde doel: oplossingen vinden om uiteindelijk de mariene biodiversiteit te beschermen.

Elke beslissing kan de balans doen omslaan: gaat jouw team de uitdaging aan en houdt het de zee in evenwicht? Onthoud: elke keuze heeft gevolgen en de spelers moeten samenwerken om een duurzame toekomst te creëren.

Wie kan meespelen?

Aantal spelers: 3 tot 6

Leeftijd: 12+

Je hebt geen kennis van mariene en maritieme wetenschap nodig. Al spelend leer je!



Spelmateriaal



1 speelbord
– Volg de toestand van de vier pijlers gedurende het hele spel en vul het aan met puzzelstukken.



5 stapels van 3 Tide Turn-kaarten – Verstopt in de Questkaartstapels zorgen ze

voor een verrassingselement!

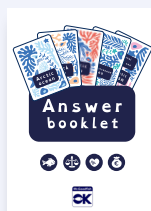
13 karakterkaarten – Elke kaart beschrijft een personage met een speciale spelvaardigheid, hun beroep, wat voor hen belangrijk is en de uitdagingen die ze in hun werk tegenkomen.



10 puzzelstukken – Verzameld nadat je beslissingen op de Questkaarten hebt genomen. Er zijn er twee per zee beschikbaar, in dezelfde kleuren als de achterkant van de Questkaarten en op het bord.

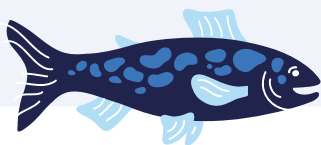


5 stapels van 5 Questkaarten – één stapel per zeegebied, in dezelfde kleuren als de puzzelstukken en het bord. Elke kaart presenteert een scenario met drie mogelijke beslissingen.



1 handboek – Raadpleeg dit handboek om de uitkomsten van de beslissingen op de Questkaarten te ontdekken. Het bevat ook een woordenlijst.

Pionnen – Er worden geen pionnen meegeleverd. Gebruik wat je bij de hand hebt, zoals platte knikkers, kiezels of schelpen, of vouw sterren van origampapier.



Jouw doel

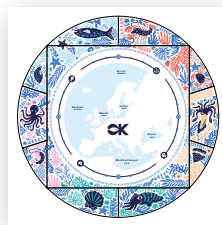
Pillars of the Sea is een spel waarin spelers als team samenwerken: je wint of verliest samen. Je hebt drie tot zes spelers nodig om het spel te spelen.

Er zijn vier pijlers die cruciaal zijn om het evenwicht in de oceanen te herstellen:

	Biodiversiteit: de verscheidenheid aan leven in de oceaan, van vissen en schaal- en schelpdieren tot zeewier en plankton
	Economie: hoe de samenleving de rijkdommen van de oceaan gebruikt om welvaart te creëren
	Sociale rechtvaardigheid: een eerlijke en rechtvaardige toegang tot de rijkdommen van de oceaan voor iedereen
	Gezondheid: de impact van veranderingen in de oceaan op de menselijke gezondheid

Het team wordt geconfronteerd met verschillende scenario's die alle Europese zeeën beslaan, en de spelers moeten samen beslissen hoe ze deze uitdagingen willen aanpakken. Elke beslissing laat het team punten winnen of verliezen op de vier pijlers die op het bord staan. Let op: als een pijler tot nul daalt, verliest het team.

Telkens wanneer het team een beslissing neemt, verdient het een puzzelstuk dat aan de rand van het bord wordt gelegd om een cirkel te vormen. Er zijn tien puzzelstukken te verzamelen, twee per zee. Voltooi de puzzel terwijl je alle pijlers boven nul houdt om het spel te winnen en onze oceanen te redden.



Pas op voor verrassingen! In elke Questkaartstapel zitten enkele verborgen Tide Turn-kaarten met een gebeurtenis waar het team geen controle over heeft. Wanneer een speler een Tide Turn-kaart trekt, wordt er geen beslissing genomen: het team verschuift de punten op de pijlers omhoog of omlaag en gaat naar de volgende beurt.

Hoe speel je?

- 1 Het team plaatst vier pionnen op het bord, één in het midden van elke pijler.



- 2 Schud elke Questkaartstapel en zorg dat de Tide Turn-kaarten erdoorheen gemengd zijn. Leg elke stapel op tafel, weg van het bord. Zorg dat ze met de achterkant naar boven liggen.

- 3 Zorg dat de puzzelstukken binnen handbereik liggen.



- 4 Elke speler kiest een karakterkaart. Elk personage heeft een speciale vaardigheid die het verloop van het spel kan veranderen, dus kies verstandig! Spelers lezen hun kaart hardop voor aan de rest van het team en zetten hun kaart rechtop voor zich neer.

- 5 Als de speciale kracht van een van de personages vóór het begin van het spel moet worden gebruikt, gebruik die dan in deze fase.

Over speciale



vaardigheden: Sommige vaardigheden kunnen maar één keer worden gebruikt, andere gelden voor het hele spel, dus lees de kaart aandachtig. Elke speler mag de speciale vaardigheid van zijn personage op elk moment tijdens het spel gebruiken en zo de balans doen omslaan... zelfs als het niet zijn beurt is om een Questkaart te spelen! Denk als een team!

6 De jongste speler begint door een Questkaart te trekken uit een stapel naar keuze. De Questkaart introduceert een scenario met drie mogelijke beslissingen. Het team bespreekt het scenario, maar de speler die aan de beurt is, neemt de beslissing. Er is geen goed of fout antwoord, maar elke keuze die het team maakt, heeft gevolgen.

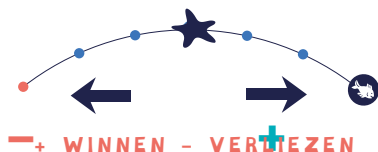


Een gemarkeerd

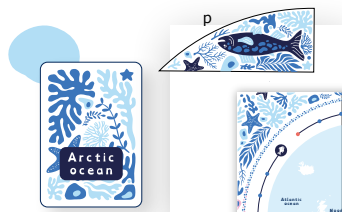
woord op een Questkaart gevonden? Er staat een definitie in het handboek, mocht het team die nodig hebben.

7 Wanneer de beslissing genomen is, controleer je de uitkomsten in het handboek (het bijbehorende

paginanummer staat op de Questkaart) en verschuif je de pionnen op de pijlers omhoog of omlaag volgens de aanwijzingen. Neem de tijd om de uitkomsten hardop voor te lezen aan het team: dit kan helpen bij de volgende rondes.



8 De speler pakt een puzzelstuk in dezelfde kleur als de Questkaart en legt het op de rand van het bord waar de kleur overeenkomt.

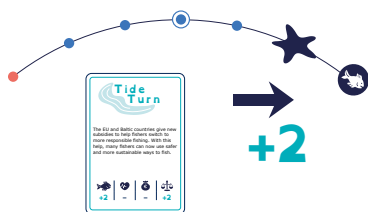


9

Het spel gaat met de klok mee verder, en de volgende speler trekt een

Questkaart uit een stapel naar keuze en gaat verder zoals bij punt 6 hierboven.

- 10** Als een speler een Tide Turn-kaart trekt, verschuift het team de pionnen op de pijlers omhoog of omlaag volgens de aanwijzingen. Het team verdient geen puzzelstuk.



- 11** Zodra het team de twee puzzelstukken van dezelfde zee heeft verzameld, mogen spelers nog steeds Questkaarten uit de bijbehorende stapel trekken als ze willen, maar ze verdienen geen extra puzzelstukken meer.

Het spel eindigt wanneer het team wint door de puzzel te voltooien, of verliest door een pijler tot 0 te brengen.



Moeilijkheidsgraad

Hier zijn enkele alternatieven om het wat pittiger te maken:

- Plaats de pionnen aan het begin van het spel, in plaats van in het midden van elke pijler, 1 of 2 punten dicht bij de onderkant. De pijlers lopen dan een groter risico om tot 0 te dalen.
- In plaats van de Questkaarten per zee te groeperen, meng je ze allemaal door elkaar. Spelers moeten dan de bovenste kaart van de stapel pakken, ongeacht welke zee die voorstelt. Dit maakt het spel langer, want het team is afhankelijk van geluk om een Questkaart te krijgen die hoort bij de zee waarvan het nog een puzzelstuk mist.



Dit spel is ontwikkeld in het kader van het project Mr.Goodfish3.0, gefinancierd door het onderzoeks- en innovatieprogramma Horizon Europa van de Europese Unie en de EU-missie 'Herstel onze oceanen en wateren', die ernaar streeft de gezondheid van de Europese oceanen en zoetwateren te beschermen en te herstellen door onderzoek en innovatie, betrokkenheid van burgers en investeringen in de blauwe economie, met 2030 als streefjaar.

Het spel maakt deel uit van de bewustmakingscampagne Mr.Goodfish3.0 voor verantwoorde consumptie van producten uit zee, zoetwater en aquacultuur. Onze campagne biedt ook ander materiaal om

burgers, jongeren, kinderen en zeevruchtenprofessionals bewuster te maken.

In het bijzonder breiden we de bestaande Mr.Goodfish-app uit met nieuwe aanbevelingen voor zeevruchtensoorten uit heel Europa, om een evenwichtigere en verantwoorde consumptie van producten uit zee aan te moedigen.

➔ Wil je deel

uitmaken van de campagne? Neem contact op met de communicatiemanager van ons project, Clara Boissenin, via cboissenin@ecsite.eu

➔ Kom meer te weten op

www.mrgoodfish.com

Licentie: CC-BY-SA



Gefinancierd door de Europese Unie. De weergegeven standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijk overeen met die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor klimaat, infrastructuur en milieu (CINEA). Noch de Europese Unie, noch de subsidieverlenende autoriteit kan ervoor verantwoordelijk worden gehouden.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

