



Zasady gry

Pillars of the sea



Zasady gry: Pillars of the Sea



Od tysiącleci oceany są źródłem życia, tajemnicy i nieskończonych możliwości. Łączą kultury, podtrzymują gospodarki i utrzymują niezwykłą sieć morskich stworzeń. Ale dziś równowaga mórz jest zagrożona. Zmiany klimatu, zanieczyszczenia, przełowienie i niszczenie siedlisk wciąż zagrażają ich kruchym ekosystemom.

W grze Pillars of the Sea gracze wcielają się w postać, która żyje z oceanu i go chroni – naukowców, rybaków, decydentów, aktywistów i społeczności nadmorskie. Każda postać mierzy się z własnymi wyzwaniami, ale wszystkie łączy wspólny cel: znajdowanie rozwiązań, których ostatecznym celem jest ochrona morskiej różnorodności biologicznej.

Każda decyzja może przechylić szalę – czy Wasza drużyna stanie na wysokości zadania i utrzyma równowagę morza? Pamiętajcie: każdy wybór ma konsekwencje, a gracze muszą współpracować, by stworzyć zrównoważoną przyszłość.

••••• Kto może grać? •••••

Liczba graczy: od 3 do 6

Wiek: 12+

Nie jest wymagana wiedza z nauk morskich i o morzu. Ucz się, grając!



Elementy gry



1 plansza
– Śledź
stan
czterech
filarów
przez całą
grę i
uzupełniaj ją
elementami
puzzli.



5 talii po
3 karty
zwrotu
przyplywu
– Ukryte
w taliach
kart
zadań,
wprowad-
zają element
zaskoczenia!

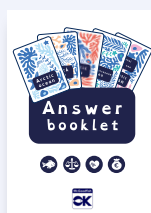
13 kart
postaci –
Każda
karta
opisuje
postać z jej
specjalną
zdolnością
w grze, jej zawód, to, co jest dla niej
ważne, oraz wyzwania, z którymi
mierzy się w swojej pracy.



10 elementów puzzli – Zdobywane
po podjęciu decyzji z kart zadań.
Na każde morze przypadają dwa,
w kolorach z rewersu kart zadań i
z planszy.

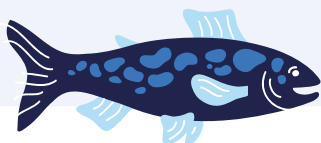


5 talii po 5 kart zadań – po jednej talii na
każde morze, w kolorach elementów
puzzli i planszy. Każda karta przedstawia
scenariusz z trzema możliwymi
decyzjami.



1 podręcznik –
Zajrzyj do
tego
podręcznika,
aby poznać
skutki decyzji
podjętych na
kartach zadań.
Zawiera też
słowniczek.

Pionki – Pionki nie są dołączone. Użyj
tego, co masz pod ręką, np. płaskich
szklanych kulek, kamyków, muszelek,
albo złożź gwiazdki origami z papieru.



Twój cel

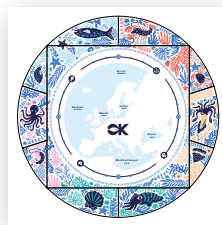
Pillars of the Sea to gra, w której gracze działają jako drużyna, więc razem wygrywają albo razem przegrywają. Do gry potrzeba od trzech do sześciu graczy.

Istnieją cztery filary kluczowe dla przywrócenia równowagi w oceanach:

	Różnorodność biologiczna: bogactwo życia w oceanie, od ryb i skorupiaków po wodorosty i plankton
	Gospodarka: jak społeczeństwo wykorzystuje zasoby oceanu do tworzenia bogactwa
	Sprawiedliwość społeczna: sprawiedliwy i równy dostęp do zasobów oceanu dla wszystkich
	Zdrowie: wpływ zmian w oceanie na zdrowie człowieka

Drużyna mierzy się z różnymi scenariuszami obejmującymi wszystkie europejskie morza, a gracze muszą wspólnie zdecydować, jak chcą stawić czoła tym wyzwaniom. Każda decyzja sprawia, że drużyna zyskuje lub traci punkty na czterech filarach pokazanych na planszy. Uwaga: jeśli filar spadnie do zera, drużyna przegrywa.

Za każdym razem, gdy drużyna podejmuje decyzję, zdobywa element puzzli i umieszcza go na krawędzi planszy, tworząc okrąg. Do zebrania jest dziesięć elementów puzzli, po dwa na każde morze. Ułóż puzzle, utrzymując wszystkie filary powyżej zera, aby wygrać grę i ocalić nasze oceany.



Uważaj na niespodzianki! W każdej talii kart zadań ukrytych jest kilka kart zwrotu przyływu z wydarzeniem, na które drużyna nie ma wpływu. Gdy gracz wyciągnie kartę zwrotu przyływu, nie podejmuje się żadnej decyzji: drużyna przesuwą punkty w górę lub w dół na filarach i przechodzi do kolejnej tury.

Jak grać?



- 1 Drużyna ustawia cztery pionki na planszy, po jednym na środku każdego filaru.



- 2 Potasuj każdą talię kart zadań, upewniając się, że karty zwrotu przyływu są w nią wmieszane. Połóż każdą talię na stole z dala od planszy. Upewnij się, że leżą rewersem do góry.

- 3 Upewnij się, że elementy puzzli są w zasięgu ręki.



- 4 Każdy gracz wybiera kartę postaci. Każda postać ma specjalną zdolność, która może zmienić przebieg gry, więc wybieraj mądrze! Gracze czytają swoją kartę na głos reszcie drużyny i ustawiają ją przed sobą.

- 5 Jeśli specjalna moc którejś z postaci musi zostać użyta przed rozpoczęciem gry, użyj jej na tym etapie.

O specjalnych

zdolnościach:



Niektórych zdolności można użyć tylko raz, inne działają przez całą grę, więc uważnie czytaj kartę. Każdy gracz może użyć specjalnej zdolności swojej postaci w dowolnym momencie gry i przechylić szalę... nawet jeśli nie jest jego kolej na zagranie karty zadania! Myślcie jak drużyna!

6 Najmłodszy gracz zaczyna, dobierając kartę zadania z wybranej przez siebie talii. Karta zadania przedstawia scenariusz z trzema możliwymi decyzjami. Drużyna omawia scenariusz, ale decyzję podejmuje gracz, którego jest tura. Nie ma dobrych ani złych odpowiedzi, ale każdy wybór drużyny będzie miał wpływ.



Znalazłeś wyróżnione

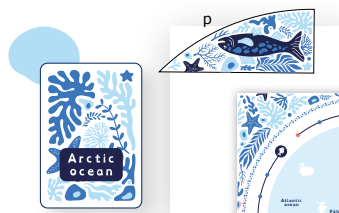
słowo na karcie zadania? Jego definicja znajduje się w podręczniku, na wypadek gdyby drużyna jej potrzebowała.

7 Gdy decyzja zostanie podjęta, sprawdź skutki w podręczniku (odpowiedni numer strony

jest podany na karcie zadania) i przesun pionki w górę lub w dół na filarach zgodnie z instrukcjami. Poświęć chwilę, aby przeczytać skutki na głos drużynie: to może pomóc w kolejnych rundach.



8 Gracz bierze element puzzli w tym samym kolorze co karta zadania i umieszcza go na krawędzi planszy w pasującym kolorze.



9

Gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a kolejny gracz dobiera

kartę zadania z wybranej przez siebie talii i kontynuuje jak w punkcie 6 powyżej.

- 10** Jeśli gracz dobierze kartę zwrotu przyływu, drużyna przesuwają pionki w górę lub w dół na filarach zgodnie z instrukcjami. Drużyna nie zdobywa elementu puzzli.



- 11** Gdy drużyna zbierze oba elementy puzzli z tego samego morza, gracze wciąż mogą dobierać karty zadań z odpowiedniej talii, jeśli chcą, ale nie zdobędą kolejnych elementów puzzli.

Gra kończy się, gdy drużyna wygrywa, układając puzzle, albo przegrywa, sprowadzając filar do 0.



Poziom trudności

Oto kilka wariantów, które urozmaicą rozgrywkę:

- Na początku gry, zamiast ustawiać pionki na środku każdego filaru, ustaw je o 1 lub 2 punkty bliżej dołu. Filary są bardziej narażone na spadek do 0.
- Zamiast grupować karty zadań według morza, wymieszaj je wszystkie razem. Gracze będą musieli dobierać kartę z wierzchu talii, niezależnie od tego, które morze reprezentuje. Wydłuży to grę, bo drużyna będzie zdana na szczęście, by dobrać kartę zadania odpowiadającą morzu, z którego brakuje jej elementu puzzli.



Ta gra powstała w ramach projektu Mr.Goodfish3.0, finansowanego z unijnego programu badań i innowacji Horizon Europe oraz misji UE „Odnowa naszych oceanów i wód”, która dąży do ochrony i przywrócenia zdrowia europejskich oceanów i wód słodkich poprzez badania i innowacje, zaangażowanie obywateli oraz inwestycje w niebieską gospodarkę, z celem wyznaczonym na 2030 rok.

Gra jest częścią kampanii edukacyjnej Mr.Goodfish3.0 na rzecz odpowiedzialnej konsumpcji produktów morskich, słodkowodnych i pochodzących z akwakultury. W ramach kampanii proponujemy inne materiały, aby podnosić

świadomość obywateli, młodzieży, dzieci i specjalistów z branży owoców morza.

W szczególności rozbudujemy istniejącą aplikację Mr.Goodfish o nowe rekomendacje gatunków owoców morza z całej Europy, aby zachęcać do bardziej zrównoważonej i odpowiedzialnej konsumpcji produktów pochodzących z morza.

➔ Chcesz dołączyć do kampanii? Skontaktuj się z menedżerką ds. komunikacji naszego projektu, Clarą Boissenin, pod adresem cboissenin@ecsite.eu

➔ Dowiedz się więcej na www.mrgoodfish.com

Licencja: CC-BY-SA



Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Klimatu, Infrastruktury i Środowiska (CINEA). Ani Unia Europejska, ani organ przyznający dofinansowanie nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

