



Regras do Jogo Pillars of the sea



Regras do Jogo: Pillars of the Sea



Há milénios que os oceanos são uma fonte de vida, mistério e possibilidades infinitas. Ligam culturas, sustentam economias e suportam uma extraordinária teia de criaturas marinhas. Mas, hoje, o equilíbrio dos mares está em risco. As alterações climáticas, a poluição, a sobrepesca e a destruição de habitats continuam a ameaçar os seus frágeis ecossistemas.

Em Pillars of the Sea, os jogadores assumem o papel de uma personagem que depende do oceano e o protege — cientistas, pescadores, decisores políticos, ativistas e comunidades costeiras. Cada personagem enfrenta os seus próprios desafios, mas todas partilham um objetivo comum: encontrar soluções com o fim último de proteger a biodiversidade marinha.

Cada decisão pode inclinar a balança — será que a vossa equipa está à altura do desafio e conseguirá manter o equilíbrio do mar? Lembrem-se: cada escolha tem consequências e os jogadores têm de trabalhar em conjunto para criar um futuro sustentável.

Quem pode jogar?

Número de jogadores: 3 a 6

Idade: 12+

Não são necessários conhecimentos de ciências marinhas e marítimas. Aprende enquanto joga!



Componentes do jogo



1 tabuleiro
–
Acompanha o estado dos quatro pilares ao longo do jogo e completa-o com as peças do puzzle.



5 baralhos de 3 cartas Reviravolta da Maré – Escondidas nos baralhos das cartas de Missão, acrescentam um elemento de surpresa!

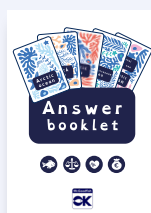
13 cartas de Personagem – Cada carta descreve uma personagem com uma habilidade especial de jogo, a sua profissão, o que é importante para ela e os desafios que enfrenta no seu trabalho.



10 peças de puzzle – Obtidas depois de tomar decisões nas cartas de Missão. Há duas disponíveis por mar, correspondendo às cores no verso das cartas de Missão e no tabuleiro.

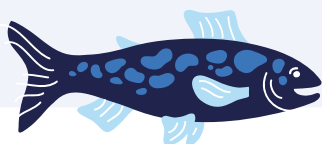


5 baralhos de 5 cartas de Missão – um baralho por bacia marítima, correspondendo às cores das peças do puzzle e do tabuleiro. Cada carta apresenta um cenário com três decisões possíveis.



1 manual – Consulta este manual para descobrir os resultados das decisões tomadas nas cartas de Missão. Contém também um glossário.

Peões – Não são fornecidos peões. Usa o que tiveres à mão, como berlindes achatados, seixos, conchas, ou faz estrelas de papel em origami.





O vosso objetivo



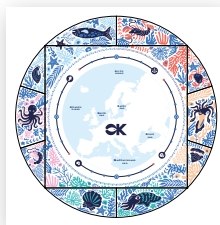
Pillars of the Sea é um jogo em que os jogadores trabalham em equipa, ganhando ou perdendo todos juntos. São precisos três a seis jogadores para jogar.

Há quatro pilares essenciais para recuperar o equilíbrio dos oceanos:

	Biodiversidade: a variedade de vida no oceano, desde peixes e mariscos até algas e plâncton
	Economia: como a sociedade utiliza os recursos do oceano para criar riqueza
	Justiça social: um acesso justo e equitativo aos recursos do oceano para todos
	Saúde: o impacto das alterações do oceano na saúde humana

A equipa enfrenta diferentes cenários que abrangem todos os mares europeus, e os jogadores terão de decidir em conjunto como querem responder a estes desafios. Cada decisão faz a equipa ganhar ou perder pontos nos quatro pilares apresentados no tabuleiro. Atenção: se um pilar cair até zero, a equipa perde.

Sempre que a equipa toma uma decisão, ganha uma peça de puzzle que é colocada na margem do tabuleiro para formar um círculo. Há dez peças de puzzle para reunir, duas por mar. Completem o puzzle mantendo todos os pilares acima de zero para vencer o jogo e salvar os nossos oceanos.



Cuidado com as surpresas! Em cada baralho de cartas de Missão há algumas cartas Reviravolta da Maré escondidas, com um acontecimento fora do controlo da equipa. Quando um jogador tira uma carta Reviravolta da Maré, não se toma nenhuma decisão: a equipa sobe ou desce os pontos nos pilares e passa ao turno seguinte.

Como jogar?

- 1 A equipa coloca quatro peões no tabuleiro, um no meio de cada pilar.



- 2 Baralha cada baralho de cartas de Missão, garantindo que as cartas Reviravolta da Maré ficam misturadas. Coloca cada baralho na mesa, afastado do tabuleiro. Certifica-te de que ficam com o verso virado para cima.

- 3 Garante que as peças de puzzle estão ao alcance.



- 4 Cada jogador escolhe uma carta de Personagem. Cada personagem tem uma habilidade especial que pode mudar o rumo do jogo, por isso escolham com cuidado! Os jogadores leem a sua carta em voz alta ao resto da equipa e colocam-na de pé à sua frente.

- 5 Se a habilidade especial de uma das personagens tiver de ser usada antes de o jogo começar, usa-a nesta fase.

Sobre as habilidades



especiais: Algumas habilidades só podem ser usadas uma vez, enquanto outras são válidas durante todo o jogo, por isso lê a carta com atenção. Cada jogador pode optar por usar a habilidade especial da sua personagem em qualquer momento do jogo e inclinar a balança... mesmo que não seja a sua vez de jogar uma carta de Missão! Pensem como equipa!

6 O jogador mais novo começa por tirar uma carta de Missão do baralho que quiser. A carta de Missão apresenta um cenário com três decisões possíveis. A equipa discute o cenário, mas é o jogador da vez que toma a decisão. Não há resposta certa ou errada, mas todas as escolhas da equipa terão impacto.



Encontre uma palavra

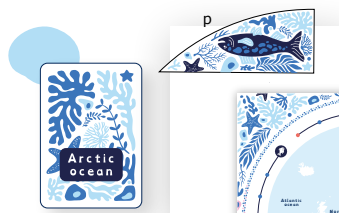
destacada numa carta de Missão? Há uma definição disponível no manual, caso a equipa precise dela.

7 Depois de tomada a decisão, verifica os resultados no manual (o número da página

correspondente está indicado na carta de Missão) e sobe ou desce os peões nos pilares seguindo as instruções. Dedicar tempo a ler os resultados em voz alta à equipa: pode ajudar nas rondas seguintes.



8 O jogador pega numa peça de puzzle da mesma cor que a carta de Missão e coloca-a na margem do tabuleiro onde a cor corresponde.



9

O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio, e o jogador seguinte tira uma

carta de Missão do baralho que quiser e continua como indicado no ponto 6 acima.

- 10** Se um jogador tirar uma carta Reviravolta da Maré, a equipa sobe ou desce os peões nos pilares seguindo as instruções. A equipa não ganha nenhuma peça de puzzle.



- 11** Depois de a equipa ter reunido as duas peças de puzzle do mesmo mar, os jogadores podem continuar a tirar cartas de Missão do baralho correspondente se quiserem, mas não ganharão mais peças de puzzle.

O jogo termina quando a equipa vence completan-
do o
puzzle, ou
perde ao
levar um
pilar a 0.



Nível de dificuldade

Aqui ficam algumas alternativas para animar o jogo:

- No início do jogo, em vez de colocar os peões no meio de cada pilar, coloquem-nos 1 ou 2 pontos mais próximo do fundo. Os pilares correm maior risco de cair a 0.
- Em vez de agrupar as cartas de Missão por mar, misturem-nas todas. Os jogadores terão de tirar a carta do topo do baralho, independentemente do mar que representa. Isto tornará o jogo mais longo, pois a equipa dependerá da sorte para obter uma carta de Missão correspondente ao mar de que lhe falta uma peça de puzzle.



Este jogo foi desenvolvido no âmbito do projeto Mr.Goodfish3.0, financiado pelo programa de investigação e inovação da União Europeia Horizonte Europa e pela Missão da UE «Restaurar os Nossos Oceanos e Águas», que ambiciona proteger e restaurar a saúde dos oceanos e das águas doces europeus através da investigação e inovação, do envolvimento dos cidadãos e de investimentos na economia azul, com uma meta para 2030.

O jogo faz parte da campanha de sensibilização Mr.Goodfish3.0 para o consumo responsável de produtos do mar, de água doce e de aquacultura. A nossa campanha proporá outros materiais para sensibilizar

os cidadãos, os jovens, as crianças e os profissionais do setor dos produtos do mar.

Em particular, vamos melhorar a atual aplicação Mr.Goodfish com novas recomendações de espécies de produtos do mar de toda a Europa, para incentivar um consumo mais equilibrado e responsável dos produtos do mar.

➡ Queres fazer parte da campanha? Contacta a gestora de comunicação do nosso projeto, Clara Boissenin, através de cboissenin@ecsite.eu

➡ Sabe mais em www.mrgoodfish.com

Licença: CC-BY-SA



Financiado pela União Europeia. No entanto, as opiniões e os pontos de vista expressos são apenas os do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia nem os da Agência de Execução Europeia do Clima, Infraestruturas e Ambiente (CINEA). Nem a União Europeia nem a autoridade que concede o financiamento podem ser responsabilizadas por eles.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

