



Reguli de joc

Pillars of the sea



Reguli de joc: Pillars of the Sea



De milenii, oceanele au fost o sursă de viață, mister și posibilități nesfârșite. Ele leagă culturi, susțin economii și adăpostesc o rețea extraordinară de vietăți marine. Dar astăzi, echilibrul mărilor este în pericol. Schimbările climatice, poluarea, pescuitul excesiv și distrugerea habitatelor continuă să amenințe ecosistemele lor fragile.

În Pillars of the Sea, jucătorii intră în pielea unui personaj care depinde de ocean și îl protejează — oameni de știință, pescari, factori de decizie, activiști și comunități de coastă. Fiecare personaj se confruntă cu propriile provocări, dar toți au un scop comun: să găsească soluții pentru a proteja biodiversitatea marină.

Fiecare decizie poate înclina balanța — va reuși echipa ta să facă față provocării și să păstreze echilibrul mării? Ține minte: orice alegere are consecințe, iar jucătorii trebuie să colaboreze pentru a crea un viitor sustenabil.

Cine poate juca?

Număr de jucători: 3 până la 6

Vârstă: 12+

Nu sunt necesare cunoștințe de știință marine și maritime. Începeți în timp ce jucați!



Componentele jocului



1 tablă de joc – Urmărește starea celor patru piloni pe parcursul jocului și completează-o cu piesele de puzzle.

13 cărți de personaj – Fiecare carte descrie un personaj cu o abilitate specială de joc, ocupația sa, ce este important pentru el și provocările cu care se confruntă în munca sa.



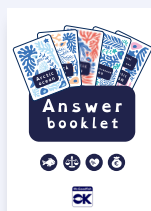
5 pachete a câte 3 cărți Tide Turn – Ascunse în pachetele de cărți Quest, ele adaugă un element de surpriză!



10 piese de puzzle – Se obțin după luarea deciziilor de pe cărțile Quest. Există două pentru fiecare mare, corespunzând culorilor de pe spatele cărților Quest și de pe tabla de joc.

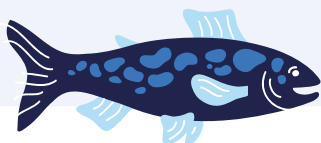


5 pachete a câte 5 cărți Quest – câte un pachet pentru fiecare bazin marin, corespunzând culorilor pieselor de puzzle și ale tablei de joc. Fiecare carte prezintă un scenariu cu trei decizii posibile.



1 manual – Consultă acest manual pentru a descoperi rezultatele deciziilor luate de pe cărțile Quest. Conține și un glosar.

Pioni – Nu sunt incluși pioni. Folosește ce ai la îndemână, precum bile plate, pietricele, scoici sau confecționează stele din hârtie origami.



Obiectivul tău

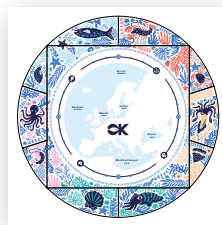
Pillars of the Sea este un joc în care jucătorii lucrează ca o echipă, câștigând sau pierzând cu toții împreună. Ai nevoie de trei până la șase jucători pentru a juca.

Există patru piloni esențiali pentru restabilirea echilibrului în oceane:

	Biodiversitate: varietatea vieții din ocean, de la pești și moluște la alge și plancton
	Economie: modul în care societatea folosește resursele oceanului pentru a crea bogăție
	Echitate socială: un acces just și corect la resursele oceanului pentru toată lumea
	Sănătate: impactul schimbărilor din ocean asupra sănătății umane

Echipa se confruntă cu diferite scenarii care acoperă toate mările europene, iar jucătorii vor trebui să decidă împreună cum vor să abordeze aceste provocări. Fiecare decizie face echipa să câștige sau să piardă puncte pe cei patru piloni afișați pe tabla de joc. Atenție: dacă un pilon ajunge la zero, echipa pierde.

De fiecare dată când echipa ia o decizie, se câștigă o piesă de puzzle, care se așază pe marginea tablei de joc pentru a forma un cerc. Sunt zece piese de puzzle de colectat, câte două pentru fiecare mare. Completează puzzle-ul menținând toți pilonii peste zero pentru a câștiga jocul și a salva oceanele.



Ai grijă la surprize! În fiecare pachet de cărți Quest sunt ascunse câteva cărți Tide Turn, cu un eveniment aflat în afara controlului echipei. Când un jucător trage o carte Tide Turn, nu se ia nicio decizie: echipa mută punctele în sus sau în jos pe piloni și trece la runda următoare.

Cum se joacă?

- 1 Echipa aşază patru pioni pe tabla de joc, câte unul în mijlocul fiecărui pilon.



- 2 Amestecă fiecare pachet de cărţi Quest, asigurându-te că sunt incluse cărţile Tide Turn. Aşază fiecare pachet pe masă, departe de tabla de joc, cu spatele în sus.
- 3 Asigură-te că piesele de puzzle sunt la îndemână.



- 4 Fiecare jucător alege o carte de personaj. Fiecare personaj are o abilitate specială care poate schimba cursul jocului, așa că alege cu grijă! Jucătorii își citesc cu voce tare cartea restului echipei și o aşază în picioare în fața lor.

- 5 Dacă puterea specială a unuia dintre personaje trebuie folosită înainte de începerea jocului, folosește-o în această etapă.

Despre abilitățile



speciale: Unele abilități pot fi folosite o singură dată, altele sunt valabile pe tot parcursul jocului, așa că citește cartea cu atenție. Fiecare jucător poate alege să folosească abilitatea specială a personajului său în orice moment al jocului și să încline balanța... chiar dacă nu este rândul lui să joace o carte Quest! Gândeți ca o echipă!

6 Cel mai tânăr jucător începe trăgând o carte Quest din pachetul ales de el. Cartea Quest prezintă un scenariu cu trei decizii posibile. Echipa discută scenariul, dar jucătorul aflat la rând este cel care ia decizia. Nu există răspuns corect sau greșit, dar fiecare alegere a echipei va avea un impact.

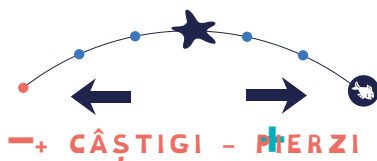


Ai găsit un cuvânt

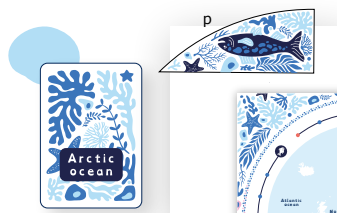
evidențiat pe o carte Quest? O definiție este disponibilă în manual, în cazul în care echipa are nevoie de ea.

7 După luarea deciziei, verifică rezultatele în manual (numărul paginii

corespunzătoare este scris pe cartea Quest) și mută pionii în sus sau în jos pe piloni conform instrucțiunilor. Ia-ți timp să citești rezultatele cu voce tare echipei: acest lucru poate ajuta la rundele următoare.



8 Jucătorul ia o piesă de puzzle de aceeași culoare cu cartea Quest și o așază pe marginea tablei de joc, acolo unde culoarea se potrivește.

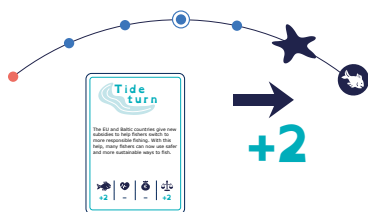


9

Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic, iar jucătorul următor trage o

carte Quest din
pachetul ales și
continuă ca la
punctul 6 de mai sus.

- 10** Dacă un jucător
trage o carte Tide
Turn, echipa mută
pionii în sus sau în
jos pe piloni conform
instrucțiunilor.
Echipa nu câștigă
nicio piesă de puzzle.



- 11** După ce echipa a
colectat cele două piese
de puzzle de la aceeași
mare, jucătorii pot în
continuare să tragă
cărți Quest din pachetul
corespunzător dacă
doresc, dar nu vor mai
câștiga alte piese de
puzzle.

Jocul se termină fie când echipa
câștigă
completând
puzzle-ul,
fie când
pierde
aducând un
pilon la 0.



Nivel de dificultate

Iată câteva variante care fac lucrurile mai interesante:

- La începutul jocului, în loc să așezi pionii în mijlocul fiecărui pilon, așază-i cu 1 sau 2 puncte mai jos. Pilonii au un risc mai mare de a ajunge la 0.
- În loc să grupezi cărțile Quest pe mări, amestecă-le pe toate. Jucătorii vor trebui să tragă cartea din vârful pachetului, indiferent de marea pe care o reprezintă. Astfel jocul devine mai lung, deoarece echipa se va baza pe noroc pentru a obține o carte Quest corespunzătoare mării de la care le lipsește o piesă de puzzle.



Acest joc a fost dezvoltat în cadrul proiectului Mr.Goodfish3.0, finanțat prin programul de cercetare și inovare al Uniunii Europene, Horizon Europe, și prin Misiunea UE „Restore our Oceans & Waters”, care își propune să protejeze și să refacă sănătatea oceanelor și apelor dulci europene prin cercetare și inovare, implicarea cetățenilor și investiții în economia albastră, cu o țintă pentru 2030.

Jocul face parte din campania de conștientizare Mr.Goodfish3.0 pentru consumul responsabil de produse marine, de apă dulce și din acvacultură. Campania noastră va propune și alte materiale pentru a crește gradul de conștientizare

în rândul cetățenilor, tinerilor, copiilor și profesioniștilor din domeniul produselor marine.

În special, vom îmbunătăți aplicația Mr.Goodfish existentă cu noi recomandări de specii de produse marine din toată Europa, pentru a încuraja un consum mai echilibrat și responsabil de produse din mare.

➡ Vrei să faci parte din campanie? Contactează-o pe managerul de comunicare al proiectului nostru, Clara Boissenin, la cboissenin@ecsite.eu

➡ Află mai multe pe www.mrgoodfish.com

Licență: CC-BY-SA



Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin însă exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Climă, Infrastructură și Mediu (CINEA). Nici Uniunea Europeană, nici autoritatea finanțatoare nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

