



Pravidlá hry

Pillars of the sea



Pravidlá hry: Pillars of the Sea



Oceány sú už tisícročia zdrojom života, tajomstva a nekonečných možností. Spájajú kultúry, živia ekonomiky a podporujú neuveriteľnú sieť morských tvorov. Dnes je však rovnováha morí ohrozená. Klimatická zmena, znečistenie, nadmerný rybolov a ničenie biotopov naďalej ohrozujú ich krehké ekosystémy.

V hre Pillars of the Sea sa hráči vžijú do postavy, ktorá je od oceánu závislá a zároveň ho chráni – vedcov, rybárov, politikov, aktivistov a pobrežných komunít. Každá postava čelí vlastným výzvam, no všetky majú spoločný cieľ: nájsť riešenia, ktoré v konečnom dôsledku ochránia morskú biodiverzitu.

Každé rozhodnutie môže rozhodnúť o výsledku – dokáže váš tím prijať výzvu a udržať rovnováhu mora? Nezabudnite: každá voľba má následky a hráči musia spolupracovať, aby vytvorili udržateľnú budúcnosť.

Kto môže hrať?

Počet hráčov: 3 až 6

Vek: 12+

Nie sú potrebné žiadne znalosti o mori a morských vedách. Učte sa počas hry!



Herné komponenty



1 hracia doska – Sledujte stav štyroch pilierov počas celej hry a doplňajte ju dielikmi puzzle.

13 kariet postáv – Každá karta opisuje postavu s osobitnou hernou schopnosťou, jej povolanie, čo je pre ňu dôležité a výzvy, ktorým v práci čelí.



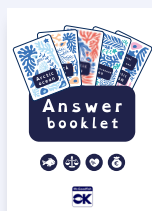
5 balíčkov po 3 kartách Prílivového obratu – ukryté v balíčkoch kariet úloh dodávajú prvok prevrpenia!



10 dielikov puzzle – získavajú sa po rozhodnutiach z kariet úloh. Na každé more sú k dispozícii dva, farebne zladené s rubovou stranou kariet úloh a s hracou doskou.

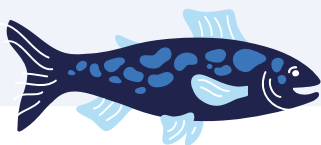


5 balíčkov po 5 kartách úloh – jeden balíček na každé morské povodie, farebne zladený s dielikmi puzzle a s hracou doskou. Každá karta predstavuje scenár s tromi možnými rozhodnutiami.



1 príručka – v tejto príručke nájdete výsledky rozhodnutí z kariet úloh. Obsahuje aj slovníček pojmov.

Figúrky – žiadne figúrky nie sú súčasťou balenia. Použite, čo máte po ruke, napríklad ploché sklenené guľôčky, kamienky, mušle, alebo si vyrobte papierové origami hviezdičky.



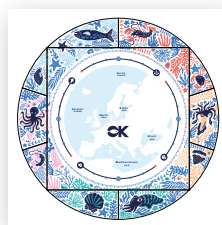
Pillars of the Sea je hra, v ktorej hráči pracujú ako tím, takže vyhrávajú alebo prehrávajú všetci spoločne. Na hranie potrebujete tri až šesť hráčov.

Na obnovenie rovnováhy v oceánoch sú kľúčové štyri piliere:

	Biodiverzita: rozmanitosť života v oceáne, od rýb a lastúrnikov až po morské riasy a planktón
	Ekonomika: ako spoločnosť využíva zdroje oceánu na vytváranie bohatstva
	Sociálna spravodlivosť: spravodlivý a rovný prístup k zdrojom oceánu pre všetkých
	Zdravie: vplyv zmien v oceáne na ľudské zdravie

Tím čelí rôznym scenárom, ktoré pokrývajú všetky európske moria, a hráči sa musia spoločne rozhodnúť, ako chcú tieto výzvy riešiť. Každé rozhodnutie prinesie tímu body na štyroch pilieroch zobrazených na hracej doske, alebo mu ich vezme. Pozor: ak niektorý pilier klesne na nulu, tím prehráva.

Vždy, keď tím urobí rozhodnutie, získa dielik puzzle a položí ho na okraj hracej dosky tak, aby dieliky vytvárali kruh. Spolu treba získať desať dielikov puzzle, dva na každé more. Dokončíte puzzle a udrzte všetky piliere nad nulou, aby ste vyhrali hru a zachránili naše oceány.



Pozor na prekvapenia! V každom balíčku kariet úloh sú ukryté karty Prílivového obratu s udalosťou, ktorú tím nemôže ovplyvniť. Keď hráč vytiahne kartu Prílivového obratu, nerobí sa žiadne rozhodnutie: tím posunie body na pilieroch nahor alebo nadol a prejde na ďalší ťah.

Ako sa hrá?

- 1 Tím umiestni na hracu dosku štyri figúrky, jednu do stredu každého piliera.



- 2 Zamiešajte každý balíček kariet úloh a uistite sa, že sú medzi ne zamiešané karty Prílivového obratu. Položte každý balíček na stôl bokom od hracej dosky. Dbajte na to, aby ležali rubom nahor.

- 3 Uistite sa, že máte dieliky puzzle na dosah.



- 4 Každý hráč si vyberie kartu postavy. Každá postava má osobitnú schopnosť, ktorá môže zmeniť priebeh hry, preto vyberajte rozvážne! Hráči nahlas prečítajú svoju kartu zvyšku tímu a postavia si ju pred seba.

- 5 Ak sa osobitná schopnosť niektorej postavy musí použiť pred začiatkom hry, použite ju v tejto fáze.

O osobitných

schopnostiach:

Niektoré schopnosti možno použiť iba raz, iné platia počas celej hry, preto si kartu pozorne prečítajte. Každý hráč sa môže rozhodnúť použiť

osobitnú schopnosť svojej postavy kedykoľvek počas hry a zvrátiť výsledok... aj keď práve nie je na rade s hraním karty úlohy! Myslíte ako tím!



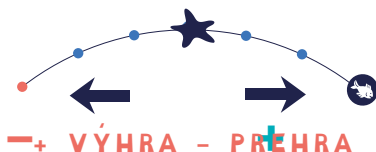
6 Najmladší hráč začína tým, že si vytiahne kartu úlohy z balíčka podľa vlastného výberu. Karta úlohy predstavuje scenár s tromi možnými rozhodnutiami. Tím scenár prediskutuje, ale rozhodnutie robí hráč, ktorý je na rade. Neexistuje správna ani nesprávna odpoveď, no každá voľba tímu bude mať vplyv.



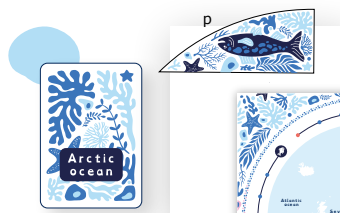
Našli ste zvýraznené slovo na karte úlohy? Ak ho tím potrebuje, definíciu nájde v príručke.

7 Keď je rozhodnutie prijaté, skontrolujte výsledky v príručke (príslušné číslo strany

je uvedené na karte úlohy) a posuňte figúrky na pilieroch nahor alebo nadol podľa pokynov. Nájdite si čas a prečítajte výsledky nahlas celému tímu: môže to pomôcť v ďalších kolách.



8 Hráč si vezme dielik puzzle rovnakej farby ako karta úlohy a položí ho na okraj hracej dosky tam, kde sa farba zhoduje.

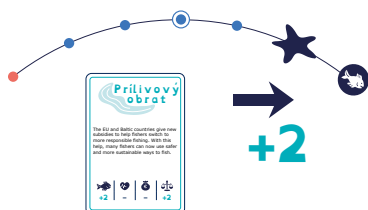


9

Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek a ďalší hráč si vytiahne

kartu úlohy z balíčka podľa vlastného výberu a pokračuje ako v bode 6 vyššie.

- 10** Ak hráč vytiahne kartu Prílivového obratu, tím posunie figúrky na pilieroch nahor alebo nadol podľa pokynov. Tím nezíska žiadny dielik puzzle.



- 11** Keď tím získa oba dieliky puzzle z toho istého mora, hráči si stále môžu ťahať karty úloh z príslušného balíčka, ak chcú, ale ďalšie dieliky puzzle už nezískajú.

Hra sa končí buď víťazstvom tímu dokončením puzzle, alebo prehrou, keď niektorý pilier klesne na 0.



Úroveň obtiažnosti

Tu je niekoľko alternatív, ako hru okoreniť:

- Na začiatku hry namiesto umiestnenia figúrok do stredu každého piliera ich položte o 1 alebo 2 body nižšie. Pilieri tak čelia vyššiemu riziku, že klesnú na 0.
- Namiesto zoskupenia kariet úloh podľa mora ich všetky premiešajte. Hráči budú musieť brať kartu z vrchu balíčka bez ohľadu na to, ktoré more predstavuje. Hra sa tým predĺži, pretože tím sa bude spoliehať na šťastie, aby dostal kartu úlohy zodpovedajúcu moru, z ktorého mu chýba dielik puzzle.



Táto hra bola vyvinutá v rámci projektu Mr.Goodfish3.0 financovaného z programu Európskej únie pre výskum a inováciu Horizont Európa a misie EÚ „Obnovme naše oceány a vody“, ktorá sa usiluje chrániť a obnoviť zdravie európskych oceánov a sladkých vôd prostredníctvom výskumu a inovácií, zapojenia občanov a investícií do modrej ekonomiky, s cieľovým rokom 2030.

Hra je súčasťou osvetovej kampane Mr.Goodfish3.0 za zodpovednú konzumáciu morských, sladkovodných a akvakultúrnych produktov. Naša kampaň ponúka aj ďalšie materiály na zvyšovanie

povedomia medzi občanmi, mládežou, deťmi a odborníkmi na morské plody.

Konkrétne vylepšíme existujúcu aplikáciu Mr.Goodfish o nové odporúčania druhov morských plodov z celej Európy, aby sme podporili vyváženejšiu a zodpovednejšiu konzumáciu produktov z mora.

➔ Chcete byť súčasťou kampane? Kontaktujte manažérku komunikácie nášho projektu, Claru Boissenin, na cboissenin@ecsite.eu

➔ Viac sa dozviete na www.mrgoodfish.com

Licencia: CC-BY-SA



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však len názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Európskej výkonnej agentúry pre klímu, infraštruktúru a životné prostredie (CINEA). Európska únia ani orgán poskytujúci grant za ne nemôžu niesť zodpovednosť.



PART OF THE
EU MISSIONS
RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

