



Pravila igre

Pillars of the sea



Pravila igre: Pillars of the Sea



Oceani so že tisočletja vir življenja, skrivnosti in neskončnih možnosti. Povezujejo kulture, ohranjajo gospodarstva in podpirajo izjemno mrežo morskih bitij. A danes je ravnovesje morij ogroženo. Podnebne spremembe, onesnaževanje, prelov in uničevanje habitatov še naprej ogrožajo njihove krhke ekosisteme.

V igri Pillars of the Sea igralci prevzamejo vlogo lika, ki je odvisen od oceana in ga varuje – znanstvenikov, ribičev, oblikovalcev politik, aktivistov in obalnih skupnosti. Vsak lik se sooča s svojimi izzivi, a vsi imajo skupni cilj: poiskati rešitve, katerih končni namen je zaščita morske biotske raznovrstnosti.

Vsaka odločitev lahko prevesi tehtnico – bo vaša ekipa kos izzivu in ohranila ravnovesje morja? Ne pozabite: vsaka izbira ima posledice in igralci morajo sodelovati, da ustvarijo trajnostno prihodnost.

Kdo lahko igra?

Število igralcev: 3 do 6

Starost: 12+

Predznanje o morju in pomorskih znanostih ni potrebno. Učite se med igro!



Sestavni deli igre



1 igralna plošča –
Skozi vsotro
igro
spremljajte
stanje štirih
stebrov in
jo dopolnite s
koščki
sestavljanke.



5 kupčkov
po 3 karte
obrata
plime –
Skrite so
v kupčkih
kart nalog
in dodajo
element
presenečenja!

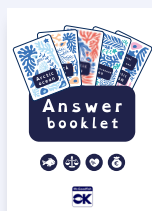
13 kart
likov –
Vsaka
karta
opisuje lik
s posebno
igralno
spodobno-
stjo, njegov poklic, kaj mu je
pomembno in izzive, s katerimi se
sooča pri svojem delu.



10 koščkov sestavljanke – Zberete jih
po sprejetih odločitvah s kart nalog. Za
vsako morje sta na voljo dva, ki se
ujemata z barvami na hrbtni strani kart
nalog in na
plošči.

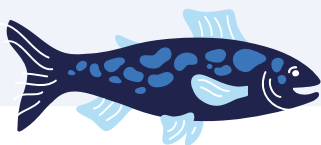


5 kupčkov po 5 kart nalog – en kupček za
vsak morsk bazen, ki se ujema z barvami
koščkov sestavljanke in plošče. Vsaka
karta predstavi scenarij s tremi možnimi
odločitvami.



1 priročnik –
V tem
priročniku
najdete izide
odločitev,
sprejetih s
kart nalog.
Vsebuje tudi
slovarček.

Figure – Figure niso priložene.
Uporabite, kar imate pri roki, na primer
ploščate frnikole, kamenčke, školjke ali
pa iz papirja zložite origami zvezde.



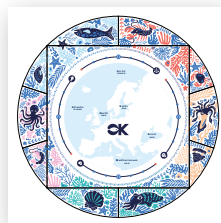
Pillars of the Sea je igra, v kateri igralci delujejo kot ekipa, zato skupaj zmagajo ali izgubijo. Za igro potrebujete od tri do šest igralcev.

Za povrnitev ravnovesja v oceanih so ključni štirje stebri:

	Biotska raznovrstnost: pestrost življenja v oceanu, od rib in školjk do alg in planktona
	Gospodarstvo: kako družba izkorišča vire oceana za ustvarjanje bogastva
	Socialna pravičnost: pravičen in enakopraven dostop do virov oceana za vse
	Zdravje: vpliv sprememb v oceanu na zdravje ljudi

Ekipa se sooča z različnimi scenariji, ki zajemajo vsa evropska morja, igralci pa se morajo skupaj odločiti, kako se bodo lotili teh izzivov. Vsaka odločitev ekipi prinese ali odvzame točke na štirih stebrih, prikazanih na plošči. Pozor: če steber pade na nič, ekipa izgubi.

Vsakič ko ekipa sprejme odločitev, prejme košček sestavljanke in ga položi na rob plošče, da nastane krog. Zbrati je treba deset koščkov sestavljanke, dva za vsako morje. Sestavite sestavljanke in obdržite vse stebre nad ničlo, da zmagate v igri in rešite naše oceane.



Pazite na presenečenja! V vsakem kupčku kart nalog so skrite karte obrata plime z dogodkom, na katerega ekipa nima vpliva. Ko igralec izvleče karto obrata plime, ne sprejme nobene odločitve: ekipa premakne točke na stebrih navzgor ali navzdol in nadaljuje z naslednjim krogom.

••••• Kako se igra? •••••

- 1 Ekipa na plošči postavi štiri figure, po eno na sredino vsakega stebra.



- 2 Premešajte vsak kupček kart nalog in poskrbite, da so vmes vmešane karte obrata plime. Vsak kupček položite na mizo stran od plošče. Pazite, da jih položite s hrbtno stranjo navzgor.

- 3 Poskrbite, da so koščki sestavljanke pri roki.



- 4 Vsak igralec izbere karto lika. Vsak lik ima posebno sposobnost, ki lahko spremeni potek igre, zato izbirajte premišljeno! Igralci svojo karto na glas preberejo ostali ekipi in jo postavijo pokonci predse.

- 5 Če je treba posebno moč katerega od likov uporabiti pred začetkom igre, jo uporabite zdaj.

● O posebnih

sposobnostih:

Nekatere sposobnosti je mogoče uporabiti samo enkrat, druge veljajo vso igro, zato skrbno preberite karto. Vsak igralec

lahko posebno sposobnost svojega lika uporabi kadar koli med igro in prevesi tehtnico ... tudi če ni na vrsti, da bi igral karto naloge! Razmišljajte kot ekipa!



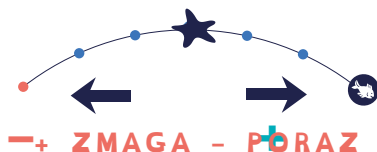
- 6** Začne najmlajši igralec, ki izvleče karto naloge iz kupčka po svoji izbiri. Karta naloge predstavi scenarij s tremi možnimi odločitvami. Ekipa se o scenariju pogovori, a odločitev sprejme igralec, ki je na vrsti. Ni pravih ali napačnih odgovorov, a vsaka izbira ekipe bo imela učinek.



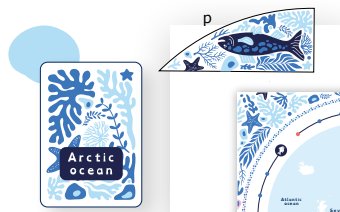
Ste na karti naloge našli poudarjeno besedo? Razlaga je na voljo v priročniku, če jo ekipa potrebuje.

- 7** Ko je odločitev sprejeta, pogledjte izide v priročniku (ustrezna številka strani)

je zapisana na karti naloge) in premaknite figure na stebrih navzgor ali navzdol po navodilih. Vzemite si čas in izide na glas preberite ekipi: to lahko pomaga v naslednjih krogih.



- 8** Igralec vzame košček sestavljanke enake barve kot karta naloge in ga položi na rob plošče, kjer se barva ujema.

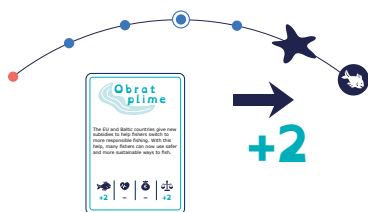


9

Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca, naslednji igralec pa izvleče

karto naloge iz kupčka po svoji izbiri in nadaljuje kot pri točki 6 zgoraj.

- 10** Če igralec izvleče karto obrata plime, ekipa premakne figure na stebrih navzgor ali navzdol po navodilih. Ekipa ne prejme koščka sestavljanke.



- 11** Ko ekipa zbere oba koščka sestavljanke za isto morje, lahko igralci še vedno vlečejo karte nalog iz ustreznega kupčka, če želijo, a novih koščkov sestavljanke ne prejmejo.

Igra se konča bodisi ko ekipa zmagata in dokonča sestavljanke bodisi ko izgubi, ker steber pade na 0.



Težavnostna stopnja

Tu je nekaj različic, ki popestrijo igro:

- Na začetku igre figur ne postavite na sredino vsakega stebra, ampak jih postavite 1 ali 2 točki bližje dnu. Stebri so tako bolj izpostavljeni tveganju, da padejo na 0.
- Namesto da karte nalog razvrstite po morjih, jih vse premešajte. Igralci morajo vzeti zgornjo karto s kupčka ne glede na to, katero morje predstavlja. Igra bo tako daljša, saj bo ekipa odvisna od sreče, da dobi karto naloge za morje, za katero ji manjka košček sestavljanke.



Ta igra je bila razvita v okviru projekta Mr.Goodfish3.0, financiranega iz raziskovalnega in inovacijskega programa Evropske unije Obzorje Evropa ter misije EU »Obnovimo naše oceane in vode«, ki si prizadeva zaščititi in obnoviti zdravje evropskih oceanov in sladkih voda z raziskavami in inovacijami, sodelovanjem državljanov ter naložbami v modro gospodarstvo, s ciljem do leta 2030.

Igra je del kampanje ozaveščanja Mr.Goodfish3.0 za odgovorno uživanje morskih, sladkovodnih in ribogojarskih izdelkov. Naša kampanja bo ponudila tudi druga gradiva za

ozaveščanje državljanov, mladih, otrok in strokovnjakov za morske izdelke.

Zlasti bomo nadgradili obstoječo aplikacijo Mr.Goodfish z novimi priporočili za vrste morskih živali iz vse Evrope, da spodbudimo bolj uravnoteženo in odgovorno uživanje morskih izdelkov.

➡ Želite biti del kampanje? Obrnite se na vodjo komuniciranja našega projekta, Claro Boissenin, na cboissenin@ecsites.eu

➡ Več izveste na www.mrgoodfish.com

Licenca: CC-BY-SA



Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča avtorja(-ev) in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za podnebje, infrastrukturo in okolje (CINEA). Zanje ne moreta odgovarjati niti Evropska unija niti organ, ki dodeljuje sredstva.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

