



Spelregler

Pillars of the sea



Spelregler: Pillars of the Sea



I årtusenden har haven varit en källa till liv, mysterium och oändliga möjligheter. De förbinder kulturer, försörjer ekonomier och bär upp ett fantastiskt nät av havslevande varelser. Men idag är havens balans hotad. Klimatförändringar, föroreningar, överfiske och förstörelse av livsmiljöer fortsätter att hota deras känsliga ekosystem.

I Pillars of the Sea kliver spelarna in i rollen som en karaktär som är beroende av och skyddar havet – forskare, fiskare, beslutsfattare, aktivister och kustsamhällen. Varje karaktär möter sina egna utmaningar, men alla delar ett gemensamt mål: att hitta lösningar med det yttersta syftet att skydda den marina biologiska mångfalden.

Varje beslut kan tippa vågskålen – kommer ert lag att anta utmaningen och bevara havets balans? Kom ihåg: varje val får konsekvenser och spelarna måste samarbeta för att skapa en hållbar framtid.

Vem kan spela?

Antal spelare: 3 till 6

Ålder: 12+

Inga förkunskaper i havs- och sjövetenskap krävs. Lär dig medan du spelar!





1 spelplan
– Håll koll
på de fyra
pelarnas
tillstånd
under
spelets
gång och
komplettera
den med
pusselbitar.



5
kortlekar
med 3
Tidvändningskort
vardera –
gömda i
uppdrags-
kortlekar-
na ger de ett
övertäckningsmo-
ment!

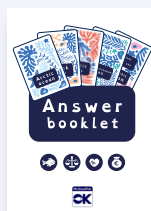
13
karaktärs-
kort –
Varje kort
beskriver
en
karaktär
med en
särskild spelförmåga, deras yrke,
vad som är viktigt för dem och de
utmaningar de möter i sitt arbete.



10 pusselbitar – Samlas in efter
beslut från uppdragskorten. Det
finns två per hav, i samma färger
som baksidan på uppdragskorten
och på
spelplanen.

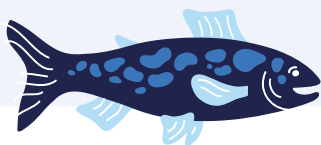


5 kortlekar med 5 uppdragskort vardera –
en kortlek per havsområde, i samma
färger som pusselbitarna och spelplanen.
Varje kort presenterar ett scenario med
tre möjliga beslut.



1 handbok –
Använd
handboken för
att upptäcka
utfallen av
besluten från
uppdragskort-
en. Den
innehåller
även en ordlista.

Pjäser – Inga pjäser medföljer.
Använd det du har till hands, som
platta glaskulor, småstenar, snäckor
eller vik pappersstjärnor i origami.



Ert mål

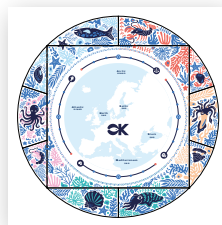
Pillars of the Sea är ett spel där spelarna arbetar som ett lag och vinner eller förlorar tillsammans. Ni behöver tre till sex spelare för att spela.

Det finns fyra pelare som är avgörande för att återställa balansen i haven:

	Biologisk mångfald: variationen av liv i havet, från fisk och skaldjur till alger och plankton
	Ekonomi: hur samhället använder havets resurser för att skapa välbefinnande
	Social rättvisa: en rättvis och jämlik tillgång till havets resurser för alla
	Hälsa: hur förändringar i havet påverkar människors hälsa

Laget ställs inför olika scenarier som täcker alla europeiska hav, och spelarna måste tillsammans bestämma hur de vill hantera dessa utmaningar. Varje beslut gör att laget vinner eller förlorar poäng på de fyra pelarna som visas på spelplanen. Var försiktiga: om en pelare faller till noll förlorar laget.

Varje gång laget fattar ett beslut tjänar det en pusselbit som placeras vid spelplanens kant för att bilda en cirkel. Det finns tio pusselbitar att samla in, två per hav. Slutför pusslet samtidigt som alla pelare hålls över noll för att vinna spelet och rädda våra hav.



Se upp för överraskningar! I varje uppdragskortlek finns några dolda Tidvändningskort med en händelse som ligger utanför lagets kontroll. När en spelare drar ett Tidvändningskort fattas inget beslut: laget flyttar poängen upp eller ner på pelarna och går vidare till nästa tur.

Hur spelar man?

- 1 Laget placerar fyra pjäser på spelplanen, en i mitten av varje pelare.



- 2 Blanda varje uppdragskortlek och se till att Tidvändningskortet blandas in. Lägg varje kortlek på bordet en bit från spelplanen. Se till att lägga dem med baksidan uppåt.

- 3 Se till att pusselbitarna finns inom räckhåll.



- 4 Varje spelare väljer ett karaktärskort. Varje karaktär har en särskild förmåga som kan förändra spelets gång, så välj klokt! Spelarna läser upp sitt kort högt för resten av laget och ställer kortet framför sig.

- 5 Om en av karaktärernas specialförmåga måste användas innan spelet börjar, använd den nu.

Om special-



förmågor: Vissa förmågor kan bara användas en gång, medan andra gäller under hela spelet, så läs kortet noga. Varje spelare kan välja att använda sin karaktärs specialförmåga när som helst under spelet och tippa vågskålen ... även om det inte är spelarens tur att spela ett uppdragskort! Tänk som ett lag!

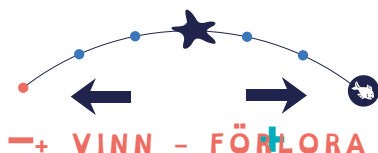
6 Den yngsta spelaren börjar med att dra ett uppdragskort från valfri kortlek. Uppdragskortet presenterar ett scenario med tre möjliga beslut. Laget diskuterar scenariot, men det är spelaren vars tur det är som fattar beslutet. Det finns inget rätt eller fel svar, men varje val laget gör får en konsekvens.



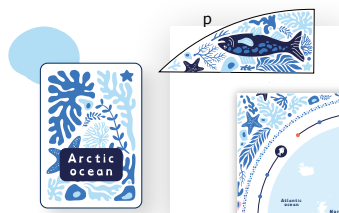
Hittade ni ett markerat ord på ett uppdragskort? En förklaring finns i handboken, om laget behöver den.

7 När beslutet är fattat, kontrollera utfallen i handboken (motsvarande sid-

nummer står på uppdragskortet) och flytta pjäserna upp eller ner på pelarna enligt anvisningarna. Ta er tid att läsa upp utfallen högt för laget: det kan hjälpa i kommande rundor.



8 Spelaren tar en pusselbit i samma färg som uppdragskortet och placerar den vid spelplanens kant där färgen stämmer.

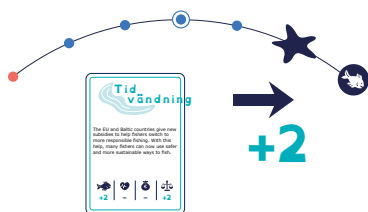


9

Spelet fortsätter medurs, och nästa spelare drar ett

uppdragskort från valfri kortlek och fortsätter enligt punkt 6 ovan.

- 10** Om en spelare drar ett Tidvändningskort flyttar laget pjäserna upp eller ner på pelarna enligt anvisningarna. Laget tjänar ingen pusselbit.



- 11** När laget har samlat in de två pusselbitarna från samma hav får spelarna fortfarande dra uppdragskort från motsvarande kortlek om de vill, men de tjänar inga fler pusselbitar.

Spelet slutar antingen när laget vinner genom att slutföra pusslet, eller förlorar genom att låta en pelare falla till 0.



••• Svårighetsgrad •••

Här är några alternativ för att krydda spelet:

- I början av spelet, istället för att placera pjäserna i mitten av varje pelare, placera dem 1 eller 2 steg närmare botten. Pelarna löper då större risk att falla till 0.
- Istället för att gruppera uppdragskort per hav, blanda ihop dem alla. Spelarna måste då dra kortet överst i kortleken oavsett vilket hav det representerar. Detta gör spelet längre eftersom laget får förlita sig på turen för att få ett uppdragskort som motsvarar det hav de saknar en pusselbit från.



Detta spel togs fram som en del av projektet Mr.Goodfish3.0, finansierat av Europeiska unionens forsknings- och innovationsprogram Horisont Europa och EU-uppdraget "Återställ våra hav och vatten", som strävar efter att skydda och återställa hälsan hos Europas hav och sötvatten genom forskning och innovation, medborgarengagemang och investeringar i den blå ekonomin, med mållåret 2030.

Spelet är en del av Mr.Goodfish3.0:s informationskampanj för ansvarsfull konsumtion av produkter från hav, sötvatten och vattenbruk. Vår kampanj kommer att erbjuda ytterligare material för att öka

medvetenheten hos medborgare, ungdomar, barn och yrkesverksamma inom skaldjursbranschen.

Framför allt kommer vi att upgradera den befintliga Mr.Goodfish-appen med nya rekommendationer om skaldjursarter från hela Europa för att uppmuntra en mer balanserad och ansvarsfull konsumtion av produkter från havet.

➔ Vill du vara en del av kampanjen? Kontakta vår projektkommunikationsansvariga, Clara Boissenin, på cboissenin@ecsite.eu

➔ Läs mer på www.mrgoodfish.com

Licens: CC-BY-SA



Finansierat av Europeiska unionen. De åsikter och synpunkter som uttrycks är dock endast författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för klimat, infrastruktur och miljö (CINEA) åsikter. Varken Europeiska unionen eller den beviljande myndigheten kan hållas ansvariga för dem.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

