



Pravidla hry

Pillars of the sea



Pravidla hry: Pillars of the Sea



Po tisíciletí byly oceány zdrojem života, tajemství a nekonečných možností. Spojují kultury, živí ekonomiky a udržují mimořádnou síť mořských tvorů. Dnes je však rovnováha moří ohrožena. Klimatické změny, znečištění, nadměrný rybolov a ničení přírodních stanovišť neustále ohrožují jejich křehké ekosystémy.

Ve hře Pillars of the Sea se hráči vžijí do role postavy, která je na oceánu závislá a zároveň ho chrání – vědci, rybáři, politici, aktivisté a pobřežní komunity. Každá postava čelí vlastním výzvám, ale všechny sdílejí společný cíl: najít řešení, jejichž konečným smyslem je ochrana mořské biodiverzity.

Každé rozhodnutí může převážit mísky vah – dokáže váš tým přijmout výzvu a udržet rovnováhu moře? Pamatujte: každá volba má následky a hráči musí spolupracovat, aby vytvořili udržitelnou budoucnost.

••••• Kdo může hrát? •••••

Počet hráčů: 3 až 6

Věk: 12+

Žádné znalosti mořských a námořních věd nejsou potřeba. Učte se během hraní!



Herní komponenty



1 herní plán – Sledujte na něm stav čtyř pilířů v průběhu celé hry a doplňujte ho dílky puzzle.

13 karet postav – Každá karta popisuje postavu se

zvláštní herní schopností, její povolání, to, na čem jí záleží, a výzvy, kterým ve své práci čelí.



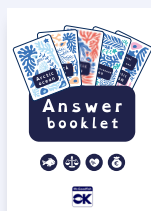
5 balíčků po 3 kartách
Obrat
přilivu – ukryté v balíčcích karet úkolů
přinášejí prvek překvapení!



10 dílků puzzle – získávají se po rozhodnutích z karet úkolů. Pro každé moře jsou k dispozici dva, barevně odpovídající zadní straně karet úkolů a hernímu plánu.

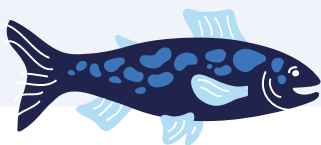


5 balíčků po 5 kartách úkolů – jeden balíček pro každou mořskou oblast, barevně odpovídající dílkům puzzle a hernímu plánu. Každá karta představuje scénář se třemi možnými rozhodnutími.



1 příručka – V této příručce najdete výsledky rozhodnutí učiněných na kartách úkolů. Obsahuje také slovníček pojmů.

Figurky – Žádné figurky nejsou součástí balení. Použijte, co máte po ruce – ploché skleněné kuličky, kamínky, mušle, nebo si složte hvězdičky z papíru (origami).



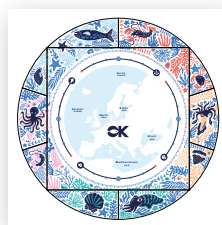
Pillars of the Sea je hra, ve které hráči hrají jako tým, takže vyhrávají nebo prohrávají všichni společně. Ke hře potřebujete tři až šest hráčů.

Pro obnovení rovnováhy v oceánech jsou zásadní čtyři pilíře:

	Biodiverzita: rozmanitost života v oceánu, od ryb a měkkýšů po řasy a plankton
	Ekonomika: jak společnost využívá zdroje oceánu k vytváření bohatství
	Sociální spravedlnost: spravedlivý a rovný přístup ke zdrojům oceánu pro všechny
	Zdraví: dopad změn v oceánu na lidské zdraví

Tým čelí různým scénářům pokrývajícím všechna evropská moře a hráči se budou muset společně rozhodnout, jak chtějí tyto výzvy řešit. Každé rozhodnutí tým připraví o body nebo mu je přidá na čtyřech pilířích zobrazených na herním plánu. Pozor: pokud některý pilíř klesne na nulu, tým prohrává.

Pokaždé, když tým učiní rozhodnutí, získá dílek puzzle a umístí ho na okraj herního plánu tak, aby vznikl kruh. Celkem je třeba nasbírat deset dílků puzzle, dva za každé moře. Dokončete puzzle a zároveň udržte všechny pilíře nad nulou, abyste hru vyhráli a zachránili naše oceány.



Pozor na překvapení! V každém balíčku karet úkolů jsou ukryté karty Obrat přílivu s událostí, kterou tým nemůže ovlivnit. Když hráč vytáhne kartu Obrat přílivu, nedělá se žádné rozhodnutí: tým posune body na pilířích nahoru nebo dolů a hraje se dál.

••••• Jak se hraje? •••••

- 1 Tým umístí na herní plán čtyři figurky, jednu doprostřed každého pilíře.



- 2 Zamíchejte každý balíček karet úkolů tak, aby v něm byly zamíchané i karty Obrat přílivu. Položte každý balíček na stůl stranou od herního plánu. Dbejte na to, aby byly rubem nahoru.

- 3 Ujistěte se, že máte dílky puzzle na dosah.



- 4 Každý hráč si zvolí kartu postavy. Každá postava má zvláštní schopnost, která může změnit průběh hry, proto volte moudře! Hráči přečtou svou kartu nahlas zbytku týmu a postaví ji před sebe.

- 5 Pokud se má zvláštní schopnost některé postavy použít před začátkem hry, použijte ji v této fázi.

● O zvláštních



schopnostech: Některé schopnosti lze použít pouze jednou, jiné platí po celou hru, proto si kartu pečlivě přečtěte. Každý hráč se může rozhodnout použít zvláštní schopnost své postavy kdykoli během hry a převážit mísky vah... i když zrovna není na řadě, aby hrál kartu úkolu! Přemýšlejte jako tým!

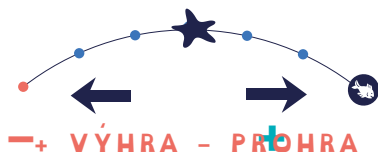
6 Nejmladší hráč začíná tím, že vytáhne kartu úkolu z balíčku podle svého výběru. Karta úkolu představí scénář se třemi možnými rozhodnutími. Tým scénář prodiskutuje, ale rozhodnutí činí hráč, který je na řadě. Neexistuje správná ani špatná odpověď, ale každá volba týmu bude mít dopad.



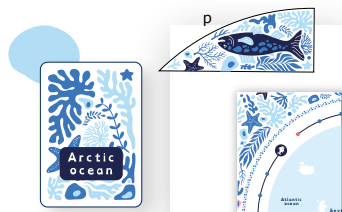
Narazili jste na zvýrazněné slovo na kartě úkolu? Jeho definice je k dispozici v příručce, kdyby ji tým potřeboval.

7 Když je rozhodnutí učiněno, zkontrolujte výsledky v příručce (odpovídající číslo stránky

je uvedeno na kartě úkolu) a posuňte figurky na pilířích nahoru nebo dolů podle pokynů. Věnujte čas tomu, abyste výsledky přečetli nahlas týmu: může to pomoci v dalších kolech.



8 Hráč si vezme dílek puzzle stejné barvy jako karta úkolu a umístí ho na okraj herního plánu tam, kde barva odpovídá.

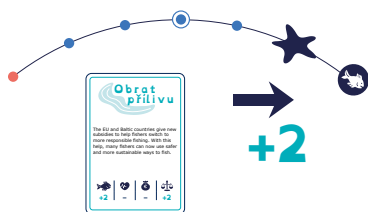


9

Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček a další hráč si vytáhne

kartu úkolu z balíčku podle svého výběru a pokračuje jako v bodě 6 výše.

- 10** Pokud hráč vytáhne kartu Obrat přílivu, tým posune figurky na pilířích nahoru nebo dolů podle pokynů. Tým nezíská dílek puzzle.



- 11** Jakmile tým nasbírá oba dílky puzzle ze stejného moře, hráči si stále mohou z odpovídajícího balíčku brát karty úkolů, pokud chtějí, ale další dílky puzzle už nezískají.

Hra končí buď tím, že tým vyhraje dokončením puzzle, nebo prohraje tím, že přivede některý pilíř na 0.



Obtížnost

Zde je několik alternativ, jak hru okořenit:

- Na začátku hry místo umístění figurek doprostřed každého pilíře je umístěte o 1 nebo 2 body blíže ke dnu. Pilíře pak čelí vyššímu riziku, že klesnou na 0.
- Místo seskupování karet úkolů podle moří je všechny zamíchejte dohromady. Hráči si budou muset brát kartu z vrchu balíčku bez ohledu na to, které moře představuje. Hra tak bude delší, protože tým se bude spoléhat na štěstí, aby získal kartu úkolu odpovídající moři, ze kterého mu chybí dílek puzzle.



Tato hra byla vytvořena v rámci projektu Mr.Goodfish3.0 financovaného z výzkumného a inovačního programu Evropské unie Horizont Evropa a mise EU „Obnovme naše oceány a vody“, jejímž cílem je chránit a obnovit zdraví evropských oceánů a sladkých vod prostřednictvím výzkumu a inovací, zapojení občanů a investic do modré ekonomiky, s cílovým rokem 2030.

Hra je součástí osvětové kampaně Mr.Goodfish3.0 za zodpovědnou spotřebu mořských, sladkovodních a akvakulturních produktů. Naše kampaň nabídne další materiály ke zvyšování

povědomí mezi občany, mládeží, dětmi a odborníky na mořské produkty.

Zejména vylepšíme stávající aplikaci Mr.Goodfish o nová doporučení druhů mořských produktů z celé Evropy, abychom podpořili vyváženější a zodpovědnější spotřebu produktů z moře.

➡ Chcete se stát součástí kampaně? Kontaktujte komunikační manažerku našeho projektu, Claru Boissenin, na cboissenin@ecsites.eu

➡ Více informací na www.mrgoodfish.com

Licence: CC-BY-SA



Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro klima, infrastrukturu a životní prostředí (CINEA). Evropská unie ani poskytovatel grantu za ně nemohou nést odpovědnost.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

