



Uratuj oceany! Reguły Gry



Reguły gry: Uratuj oceany!

Przez tysiąclecia spowite tajemnicą oceany stanowiły źródło życia i niekończących się możliwości. Łączą one kultury i podtrzymują gospodarki, utrzymując jednocześnie przy życiu przedziwną i skomplikowaną strukturę, którą tworzą żyjące w ich odmętach stworzenia.



Jednak w dzisiejszych czasach **ich delikatna równowaga jest poważnie zagrożona**. Zmiany klimatu,

zanieczyszczenia, nadmierne połowy i degradacja środowiska naturalnego stanowią trwałe zagrożenie dla ich wrażliwych ekosystemów.

W grze **Uratuj oceany!** gracze wcielają się w role osób, których byt uzależniony jest od oceanów, i które działają na rzecz ich ochrony – naukowców, rybaków, decydentów, aktywistów i przedstawicieli społeczności nadmorskich. Każdy z bohaterów mierzy się z różnorodnymi wyzwaniami, jednak wszystkich ich łączy jedna misja: odnalezienie rozwiązań, które zbliżą ich będą do wspólnego celu, jakim jest ochrona bioróżnorodności mórz i oceanów.

Każda decyzja może przeważać szalę i spowodować, że Twoja drużyna odniesie sukces bądź porażkę. Czy podołacie zadaniu ochrony równowagi w środowisku morskim? Pamiętajcie: każda decyzja niesie za sobą konsekwencje, a gracze muszą współpracować, ażeby stworzyć zrównoważony model chroniący ich przyszły dobrostan.

••••• Kto może grać? •••••

Liczba graczy: od 3 do 6

Wiek graczy: 12+



Ażeby grać, nie potrzebujesz żadnej specjalistycznej wiedzy z zakresu tematyki morskiej. Wszystkiego nauczysz się w trakcie rozgrywki!

Elementy zestawu



1 plansza
– Aktualną kondycję czterech filarów możesz śledzić za pomocą planszy. Budujesz je, używając dołączonych puzzli.



13 kart z postaciami – Każda z kart opisuje postać, która

posiada specjalną umiejętność do wykorzystania w grze. Na karcie znajduje się informacja o ich zawodzie; tym, co jest dla nich istotne; oraz o wyzwaniach, z którymi mierzą się w swojej pracy.



5 talii po 5 Kart Zadań – po jednej talii na każdy akwen morski. Kolory kart opowiadają kolorom puzzli, które znajdują się na planszy. Każda karta zawiera scenariusz oraz trzy warianty reakcji.

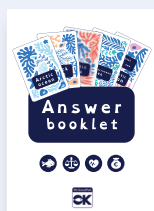


5 talii po 5 kart Wiatr Zmian – Karty te,

przetasowane i ukryte w Kartach Zadań, stanowią dodatkowy element zaskoczenia w grze.

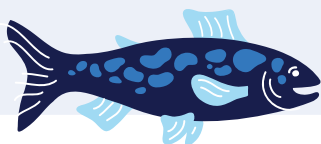


10 puzzli – Puzzle pobiera się po dokonaniu decyzji z Karty Zadań. Na każdy akwen morski przypadają po dwa puzzle. Ich kolor odpowiada kolorowi Kart Zadań oraz kolorom reprezentującym akwen na planszy



1 Przewodnik – W przewodniku znajdziecie odpowiedzi na to, jaki skutek będą miały podjęte decyzje zgodnie z Kartami Zadań. Znajdziecie tam też glosariusz.

Pionki – Zestaw nie zawiera pionków. Użyjcie wyobraźni i wykonajcie je sami!





Cel gry



Uratuj oceany! to gra, w której gracze pracują razem jako zespół. Oznacza to, że wszyscy wygrywają lub przegrywają razem. Do rozgrywki potrzebnych jest od 3 do 6 osób.

	Bioróżnorodność: oznacza mnogość różnych gatunków organizmów morskich takich jak ryby, skorupiaki, wodorosty czy plankton.
	Gospodarka: to sposób, w jaki społeczeństwo korzysta z zasobów oceanu w celu wygenerowania dobrobytu.
	Sprawiedliwość społeczna: sprawiedliwy i równy dostęp do zasobów pochodzących z oceanów dla wszystkich.
	Zdrowie: wyraża się w konsekwencjach, jakie zmiany w życiu oceanów mają na zdrowie ludzkie.

Cztery filary są krytyczne do odzyskania przez oceany równowagi:

Zespół graczy będzie musiał stawić czoła różnym scenariuszom, które odnoszą się do wszystkich europejskich akwenów morskich. Waszym zadaniem będzie podjęcie **wspólnych decyzji** dotyczących wyzwań, jakie spotkacie na swojej drodze. Każda decyzja skutkować będzie zyskaniem, bądź utratą, punktów w obszarze czterech filarów przedstawionych na planszy. Bądźcie ostrożni! **Jeżeli któryś z filarów spadnie do 0, wówczas przegrywacie.**

Za każdym razem, kiedy zespół podejmuje decyzję, zyskuje puzzel, który umieszcza na krawędzi planszy w taki sposób, by ostatecznie uformować koło. Na każdy akwen morski przypadają po dwa puzzle. Łącznie w grze do zdobycia jest 10 puzzli. **Ukończcie układanie puzzli, pilnując, by liczba punktów przypadająca na każdy filar nie spadła poniżej zera. Jest to konieczne do zwycięstwa i ocalenia naszych oceanów.**



Uważajcie na niespodzianki! Każda talia Kart Zadań zawiera ukryte karty Wiatr Zmian, które wprowadzą do gry element zaskoczenia, który jest poza kontrolą graczy. Kiedy wylosowana zostanie karta Wiatr Zmian, gracze nie podejmują żadnej decyzji. Zespół otrzymuje lub traci punkty i przechodzi do kolejnej rundy.

Jak wygląda rozgrywka?

- 1 Gracze umieszczają na planszy cztery pionki, każdy pośrodku czterech filarów.



- 2 Należy przetasować talie *Kart Zadań* akwenów z odpowiadającymi im taliami kart *Wiatr Zmian*. Następnie należy umieścić każdą z przetasowanych 5 talii na stole, obok planszy. Upewnijcie się, że wszystkie karty leżą treścią do dołu, a koszulką do góry.

- 3 Umieście puzzle tak, by były w zasięgu ręki.



- 4 Każdy gracz wybiera *Kartę Postaci*. Każdą postać cechują wyjątkowe umiejętności, które mogą zmienić losy rozgrywki, także wybierzcie je mądrze! Gracze po kolei czytają na głos informacje umieszczone na swojej karcie i stawiają ją przed sobą.

- 5 Jeżeli specjalna umiejętność postaci musi zostać użyta przed rozpoczęciem gry, wówczas jest to moment, by z niej skorzystać.

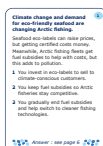
Więcej na temat

umiejętności: Niektóre umiejętności mogą być wykorzystane tylko raz, podczas gdy inne mogą być stosowane podczas całej rozgrywki. Każdy z graczy może zdecydować o tym, w którym momencie wykorzysta specjalną umiejętność swojej postaci. Może to zrobić nawet poza swoją kolejką! Kolejka gracza rozumiana jest jako kolej tej osoby do wylosowania *Karty Zadań*. Myściecie jak zespół!



6

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy poprzez wyciągnięcie karty spośród dowolnej talii *Kart Zadań*. Każda karta zawiera scenariusz oraz trzy warianty decyzji możliwych do podjęcia. Gracze omawiają ze sobą poszczególne warianty, jednak ostateczna decyzja należy do tego z graczy, który wylosował daną *Kartę Zadań*. Nie ma dobrych lub złych odpowiedzi, ale każda decyzja niesie za sobą konsekwencje.



**Twoja Karta Zadań
zawiera wyróżnione
kolorem słowo?**

Oznacza to, że
w Przewodniku znajdziesz
jego definicję.

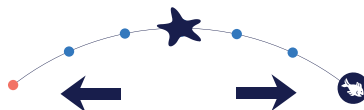
7

Po podjęciu decyzji należy sprawdzić w Przewodniku jej konsekwencje. Znajdziecie je na odpowiedniej stronie,

której numer widnieje na
Karcie Zadań. Przesuńcie
pionki w górę lub w dół
filaru, zgodnie z instrukcjami
zawartymi w podręczniku.
Przeczytajcie na głos
rezultaty Waszej decyzji.

8

Gracz bierze puzzel odpowiadający kolorem wylosowanej *Karcie Zadań* i umieszcza go na krawędzi planszy, dopasowując kolorystycznie.



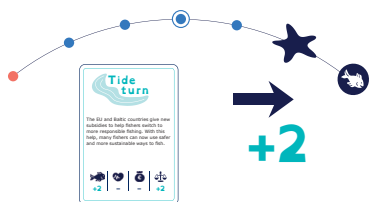
9

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Po zakończeniu rundy, kolejny gracz losuje *Kartę Zadań* z dowolnej talii i rozgrywka jest kontynuowana, poczynając od punktu 6 niniejszej instrukcji.



10

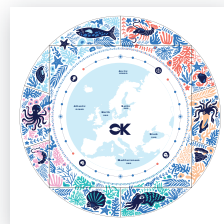
Kiedy wylosowana zostanie karta *Wiatr Zmian*, wówczas gracze przesuwają pionki na filarach, zgodnie z instrukcjami zawartymi na tej karcie. Karta *Wiatr Zmian* nie uprawnia do pobrania kolejnego puzzla.



11

Kiedy gracze uzbierają obydwu puzzle z danego akwenu, mogą nadal decydować się na wybór kart znajdujących się talii kompletnego akwenu, jednak wówczas nie przysługują im puzzle za podjętą decyzję

Gra kończy się w momencie skompletowania wszystkich puzzli lub z chwilą, w której liczba punktów przypisanych do przynajmniej jednego filara spadnie do 0.



••••• Poziom trudności •••••

Gracze mogą podnieść sobie porzeczkę, decydując się na wybrane warianty:

- Przed rozpoczęciem gry, gracze, zamiast umieszczać pionki pośrodku czterech filarów, mogą umieścić je 1 lub 2 punkty poniżej. W takim wypadku ryzyko wyczerpania punktów w którymś z filarów będzie znacznie wyższe.
- Zamiast segregować talie *Kart Zadań* zgodnie z akwenami — przetwarzajcie je wszystkie razem. W ten sposób gracze nie będą mogli decydować o tym, z którego akwenu dobrana będzie karta w danej rundzie. W ten sposób gra wydłuży się, gdyż gracze nie będą mieli kontroli nad tym, czy będą w stanie zebrać kolejny, brakujący puzzlel.



Gra, którą trzymasz w dłoniach, została stworzona w ramach projektu **Mr.Goodfish3.0**, ufundowanego przez Unię Europejską z programu Horyzont Europa, badania naukowe i innowacje, oraz z funduszu „**Misji UE: Przywróćmy zdrowie naszym oceanom i wodom**”, której celem jest ochrona i przywrócenie zdrowia europejskich części oceanów i wód słodkich poprzez badania naukowe i innowacje, zaangażowanie obywatelskie oraz inwestycje w niebieską gospodarkę w perspektywie czasowej do 2030 roku.

Gra stanowi część kampanii informacyjnej Mr.Goodfish 3.0, mającej na celu zwiększenie świadomości dotyczącej odpowiedzialnej konsumpcji produktów morskich, słodkowodnych oraz akwakultury. W jej ramach oferowane będą materiały, które, trafiając do obywateli, młodzieży, dzieci i osób działających w branży

związanej z produktami spożywczymi pochodzącymi z morza. Materiały te zwrócą uwagę odbiorców na powyższą tematykę.

W szczególności rozwijana będzie aplikacja Mr.Goodfish, która uzupełniana będzie o nowe rekomendacje dotyczące owoców morza pochodzących z całej Europy, w celu skłonienia konsumentów do dokonywania bardziej zrównoważonych i odpowiedzialnych wyborów dotyczących konsumpcji produktów tego pochodzenia.



Chcesz włączyć się w kampanię? Więcej informacji na:

www.mrgoodfish.com

Licencja: CC-BY-SA

Projekt : Citynova.be



Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Opinie i osądy przedstawione w grze reprezentują osobiste opinie autora/ów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej czy Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Klimatu, Środowiska i Infrastruktury (CINEA). Z uwagi na powyższe, Unia Europejska oraz podmioty finansujące niniejszą grę nie ponoszą odpowiedzialności za opinie i osądy w niej przedstawione.



PART OF THE

EU MISSIONS

RESTORE OUR OCEAN & WATERS

Funded by
the European Union

