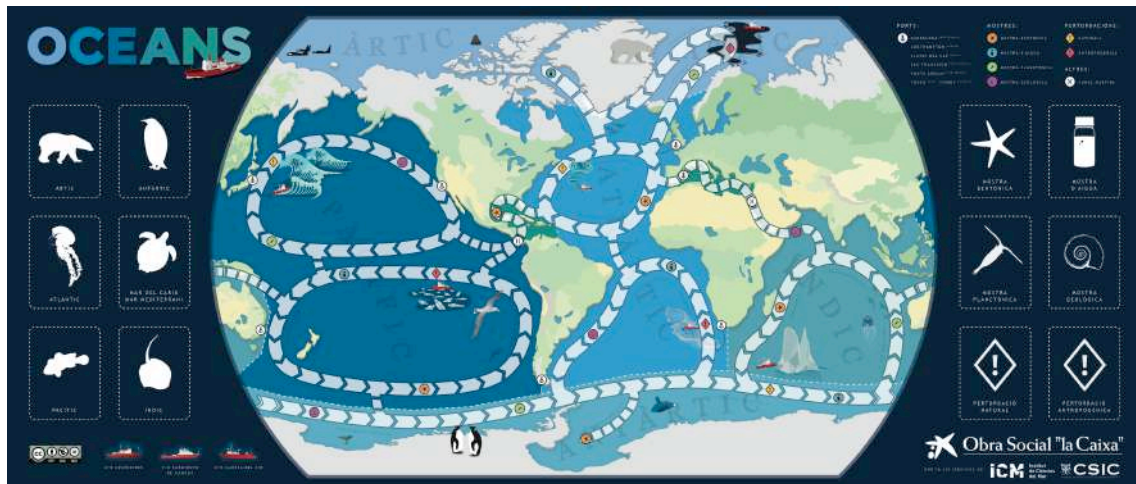


Components del joc

Tauler: està format per caselles que componen un recorregut general pels diferents mars i oceans del planeta, amb diversos punts d'inici i un punt d'arribada comuna. Seguint el trànsit i l'adreça reals dels principals corrents marins, aquest recorregut general es realitza passant per diferents mars.



Durant el recorregut es troben 3 tipus de caselles:

Caselles de navegació:

- Caselles direccionals: permeten l'avanç en el sentit indicat per la/les fletxa/s de la pròpia casella.
- Caselles de doble sentit: permeten l'avanç en qualsevol sentit, assenyalat per l'absència de fletxes en la pròpia casella.
- Caselles mixtes: permeten l'avanç en el sentit indicat per la fletxa i en qualsevol sentit en l'encreuament indicat amb absència de fletxa.



direccionals



doble sentit



mixta

Caselles de mostreig: per obtenir una mostra, s'ha de respondre correctament a 2 de 3 preguntes consecutives relacionades amb aquesta àrea de l'oceà. El tipus de mostra a recollir (planctònica, bentònica, geològica o d'aigua) ho indica la il·lustració de la casella.



planctònica



bentònica



geològica



d'aigua

Caselles de pertorbacions: indiquen fenòmens naturals o antropogènics que afecten negativament l'avanç dels jugadors. En caure en una d'aquestes caselles, el jugador ha de respondre correctament a 2 preguntes relacionades amb pertorbacions que poden trobar-se en el medi marí. Si ambdues respostes són correctes, només perd un torn. En cas de respondre incorrectament, ha de procedir de diferent manera en funció del tipus de casella de pertorbació en la qual es trobi (vegeu «Normes de joc»).



antropogènica



natural

Fitxes: cada jugador o equip disposarà d'una fitxa representada per un dels vaixells oceanogràfics del Consell Superior de Recerques Científiques (CSIC) (hi ha 3 vaixells diferents), que s'anirà movent pel tauler durant el joc.



V/O Hespérides



V/O Sarmiento de Gamboa



V/O García del Cid

Dau: en cada torn, el jugador haurà de tirar el dau i avançar el nombre de caselles que aquest indiqui. En els mars petits, és a dir, el Carib i el Mediterrani, a partir del número 3, el nombre indicat pel dau fa avançar més a poc a poc (avanç lent), de manera que un 4 fa avançar 1 casella, un 5 fa avançar 2 caselles i un 6 fa avançar 3 caselles.

En el joc hi ha 6 tipus de cartes:

Cartes d'objectius: hi ha 12 cartes d'objectius. En cadascuna d'elles s'indica el port de sortida, el tipus de mostra i els tres punts de mostreig on el jugador ha d'anar a recollir mostres abans d'arribar al port de Barcelona.

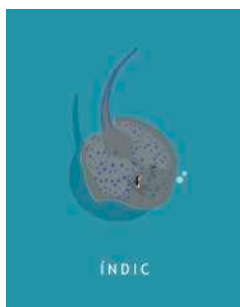


Cartes de pertorbacions: en cada carta, el jugador trobarà una pregunta relacionada amb pertorbacions naturals o pertorbacions antropogèniques, amb 3 possibles respostes (i amb indicació de la resposta correcta). Les cartes de pertorbacions es col·loquen als espais reservats per aquestes sobre el tauler.



Cartes de navegació: en cada carta, el jugador trobarà una pregunta relacionada amb la zona oceanogràfica on es trobi, amb 3 possibles respostes (i amb indicació de la resposta correcta). Les cartes de navegació es col·loquen als espais reservats per aquestes sobre el tauler.





Cartes de mostra: si el jugador respon correctament a les 2 de 3 preguntes de cada zona de mostreig, obté una carta amb una il·lustració de la mostra aconseguida (planctònica, bentònica, geològica o d'aigua).



Normes de joc

Inici: cada jugador escull una carta d'objectius a l'atzar, on s'indiquen el port de sortida i les 3 àrees oceàniques on recollirà les mostres per a la seva recerca. El jugador té total llibertat a l'hora d'escollir l'ordre amb què recull les mostres i la ruta de navegació, però ha de tenir en compte que el guanyador serà el jugador que arribi primer al port de Barcelona amb tots els objectius complets.



port

Per establir el primer torn, tots els jugadors han de tirar el dau, i correspondrà el primer torn al jugador que hagi obtingut la puntuació més alta. En cas d'empat, es repetirà el procediment entre els jugadors que hagin obtingut la mateixa puntuació.

El torn: En iniciar el joc i posteriorment en cada torn, per poder avançar el jugador haurà de respondre correctament a una pregunta corresponent a la zona geogràfica on es trobi (cada zona està marcada amb un color diferent)¹. Aquesta pregunta la

¹ Les zones oceanogràfiques són les corresponents als oceans Atlàntic, Pacífic, Índic, Antàrtic, Àrtic, i als mars Mediterrani i del Carib. Les caselles corresponents a la zona del Mar Roig (entre Àfrica i la Península Aràbiga) corresponen a l'Oceà Índic.

farà el jugador del torn anterior, evitant que qui hagi de contestar vegi la solució correcta.

Si respon correctament, el jugador llença els daus i avança: a les regions oceàniques (atlàntica, índica, pacífica, àrtica i antàrtica), el jugador avança tantes caselles com indica el dau. A les regions dels mars interiors (Mediterrani i Carib), a partir del número 3, s'aplica l'avanç lent: un 4 fa avançar 1 casella, un 5 fa avançar 2 caselles i un 6 fa avançar 3 caselles (per tant, es pot avançar un màxim de 3 caselles). En cas de trobar-se enmig de dues regions (una oceànica i una de mar interior), s'avancen tantes caselles a la regió oceànica com indica el dau i, en entrar en el mar interior, s'avancen les caselles corresponents a la resta de la puntuació, aplicant, a partir del número 3, l'avanç lent explicat anteriorment.

Si respon incorrectament, el jugador haurà de romandre a la casella i esperar al següent torn.

Quan un jugador, durant el seu torn, avança un altre jugador que ja té una mostra que li convé (segons la seva carta d'objectius) o cau en la mateixa casella que aquest, pot agafar una carta de navegació d'aquella regió oceànica i fer-li una pregunta. Si aquest jugador no respon correctament, perdrà aquella mostra i haurà de donar-la al jugador que l'ha avançat o que ha caigut en la mateixa casella.

Sentit dels corrents: en les caselles direccionals, només es pot avançar en el sentit marcat en cada casella, seguint els principals corrents oceànics. Si convé, es pot navegar pels canals de Panamà o de Suez.

Creuament dels canals: abans d'entrar al canal, s'haurà de respondre correctament a 2 preguntes consecutives de la zona oceanogràfica que hi ha després d'entrar al canal. En cas que no es contestin correctament, el jugador romandrà allí on es trobi, sense avançar. Si respon correctament, creuarà el canal avançant el nombre de caselles indicades pel dau o aplicant l'avanç lent en cas d'entrar en un mar interior (vegeu «El torn»).



canal

Mostreig: jugador, quan arriba a les caselles de mostreig marcades pels objectius, haurà de respondre correctament a 2 de 3 preguntes consecutives. En cas de respondre incorrectament a 2 o més preguntes, haurà de romandre en la casella de mostreig i esperar al següent torn. En el següent torn, podrà optar per tornar a intentar respondre correctament a 2 de 3 preguntes per obtenir la mostra, o per avançar de manera habitual tirant el dau.

Nota: per parar-se en les caselles de mostreig, no és necessari que la puntuació del dau sigui exacta; no obstant això la puntuació extra es perd en parar-se damunt de la casella de mostreig. Si contesta correctament a 2 de les 3 preguntes de la casella de mostreig, obtindrà una carta amb la il·lustració de la mostra aconseguida.

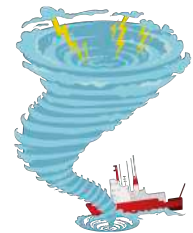
Caselles de pertorbació: en cas que un jugador caigui en una casella de pertorbació, haurà de contestar correctament a 2 preguntes del tipus de pertorbació corresponent (natural o antropogènica). Si ambdues respostes són correctes, el jugador retindrà les dues cartes de pregunta com a prova que ha superat l'obstacle, i les descartarà en iniciar el seu torn següent. En cas que no respongui correctament alguna de les 2 preguntes, el jugador rebrà una penalització segons el tipus de pertorbació en la qual es trobi (indicada amb una il·lustració sobre el tauler).

Penalitzacions per pertorbacions:

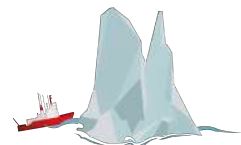
- **Tsunami:** el jugador ha de retrocedir 7 caselles i perd una mostra, en cas que la tingui.



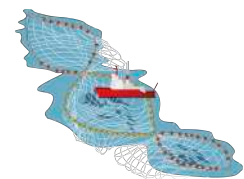
- **Huracà o tempesta:** el jugador ha de desviar la seva ruta i buscar refugi en el port més proper ja que el seu vaixell s'ha espatllat.



- **Iceberg:** el jugador ha de retrocedir 3 caselles i perd una mostra, en cas que la tingui.



- **Xarxa a la deriva:** el jugador es queda atrapat a la casella fins que respongui correctament a 2 preguntes de pertorbacions consecutives.



- **Vessament de petroli:** el jugador torna al seu port d'inici.



- **Illes de plàstic:** el jugador ha d'avançar en sentit contrari en els torns consecutius, segons la puntuació obtinguda en el dau, fins que respongui correctament a 1 pregunta de navegació corresponent a la zona oceanogràfica en la qual es trobi.



Final: el joc acaba quan un dels jugadors aconsegueix els seus objectius i arriba primer al port de Barcelona.

Conceptualització i continguts: Josep-Maria Gili, Laura Peral, Rebeca Zapata, Stefano Ambroso, Begoña Vendrell (*Ocean Literacy*).

Disseny gràfic: Bruno Peral Bey i Xavi Faus Catasús.