

Components del joc

Tauler: està format per un recorregut de caselles pels diferents mars i oceans, seguint la ruta aproximada que va fer el *Challenger*.



Durant el recorregut es troben 3 tipus de caselles:

Casella de sortida/arribada: correspon al port de Barcelona. Tots els jugadors es situen a la casella de sortida abans d'iniciar el joc. El primer jugador/equip que retorni a la casella serà el guanyador.



port de Barcelona

Caselles de navegació: permeten l'avanç en el sentit indicat per la fletxa de la pròpia casella a través dels grans oceans i mars del planeta (Antàrtic, Àrtic, Atlàntic, Índic, Mediterrani i Carib, i Pacífic).



Casella de navegació

Caselles de perturbacions: indiquen fenòmens naturals o antropogènics que afecten negativament l'avanç dels jugadors. S'ha de procedir de diferent manera en funció del tipus de casella de perturbació 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.

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.





Normes de joc

Inici: tots els jugadors es situen a la casella de sortida. 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 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, i rebota la pregunta al següent jugador; si aquest respon correctament, avança el nombre de caselles que hauria correspost al jugador anterior, i segueix el seu torn (novament tira els daus i ha de respondre correctament una pregunta per poder avançar).

Caselles de pertorbació: en cas que un jugador caigui en una casella de pertorbació, rebrà una penalització segons el tipus de pertorbació en la qual es trobi

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.

(indicada amb una il·lustració sobre el tauler).

Penalitzacions per pertorbacions:

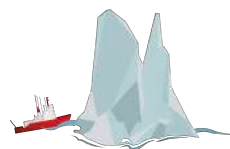
- **Tsunami:** el jugador torna al port de Barcelona i ha de tornar a començar la ruta.



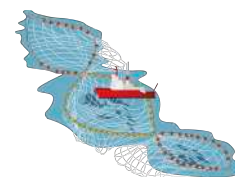
- **Huracà o tempesta:** el jugador torna enrere 2 caselles i perd un torn de joc.



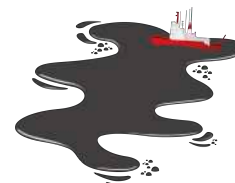
- **Iceberg:** el jugador torna enrere 7 caselles.



- **Xarxa a la deriva:** el jugador perd 2 torns seguits de joc.



- **Vessament de petroli:** el jugador torna enrere 3 caselles.



- **Illes de plàstic:** el jugador avança en sentit contrari només en el següent torn, segons el número que surti als daus.



Final: el joc acaba quan un dels jugadors 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.