

- Eutrofiering
- Hård vinter
- Global uppvärmning
- Låg syrgaskoncentration
- Lågt vattenstånd + Hög temperatur
- Nyfikna turister



Variationer på Successionsspelet

1. Vid spelets början blandas de 8 händelse-korten in i leken. De lila korten (Miljö-händelserna) blandas för sig och placeras upp och ned i en egen lek.
2. När ett händelsekort dras från leken, tas det översta miljöhändelsekortet, vänds och spelas:
 - **Eutrofiering:** Höga halter närsalter i vattnet stimulerar algbloomning. Alla gröna kort kan kastas genast.
 - **Sträng vinter:** Isflak bildas i havet under kalla vintrar. Dessa skrapar bort all påväxt på hårda ytor. Alla kort i kashögen delas jämnt bland alla spelarna och spelet börjar om.
 - **Global uppvärmning:** Det blir varmare överallt. Rovdjuren blir hungrigare och äter mer. Alla spelare turas om att lägga ett av sina röda kort (om de har några) på kast-högen. Konsekvensen av varje rött kort spelas ut.
 - **Låg syrgaskoncentration:** Mindre syre finns tillgängligt för respiration. Många djur dör. Varje spelare får två djur-kort från kastahögen.
 - **Lågt vattenstånd + hög temperatur:** Bara visa arter tål de här förhållandena. Alla havstulpankort kastas bort omedelbart.
 - **Nyfikna turister:** En grupp människor som promenerar på bryggan ser racken med VIRTUE-skivor. De lyfter upp racken ur vattnet. Tillfälliga rovdjur faller av. Alla spelare lämnar tillbaka sina röda kort och dessa blandas in i leken igen.
3. Efter att det spelats ut läggs miljö-händelsekortet tillbaka i botten på miljö-händelseleken.
4. När så är möjligt, fortsätter spelet där det slutade efter händelsen.

Det här spelet har utvecklats för VIRTUE av

Sally Soria-Dengg

GEOMAR Helmholtz Centre for Ocean Research Kiel

Düsternbrookerweg 20, 24105 Kiel TYSKLAND

Maj 2018



Medfinansierat av
EU-programmet
Erasmus+

Förutom det grundläggande kortspelet med 80 kort, har spelet två varianter. Spelarna kan välja att bara spela det grundläggande spelet utan variation, eller med en eller båda variationerna. Kortet för variationerna blandas då in i standardkortleken.

Variation 1: "Speciella rovdjur"

Svarta kort (Speciella rovdjur): Det finns fyra kort var för varje rovdjur

- **Fåglar:** föredrar musslor, krabbor och sjöstjärna
- **Fisk:** föredrar rörbyggande havsborst-maskar och havstulpaner
- **Märkräfter:** föredrar brunalger och grönalger
- **Människor:** gillar att äta sniglar, musslor och räkor (åtminstone i vissa länder)
- **Nakensäckor:** föredrar havsanemoner och mossdjur

Rovdjuren på de svarta korten har speciella preferenser med avseende på deras diet.

Deras preferenser visas i cirkelarna överst på kortet.

1. Den som håller ett svart kort måste vara snabb eftersom det svarta kortet kan kastas när som helst när kortets specifika byte finns överst på högen av kastade kort. Innan kortet kastas, skall spelaren ropa "**Mums**". Gör spelaren inte det, har spelaren inte rätt att kasta det svarta kortet.
2. Spelet fortsätter med spelaren till vänster om den som kastade det svarta kortet och med färgen på kortet under det svarta kortet.
3. Varje svart kort är värt 5 poäng.

Variation 2: "Miljöhändelser"

Lila kort (Miljöhändelser): Det finns 6 olika miljöhändelser, som kan inträffa, med två kort för varje händelse. Varje händelse har specifika konsekvenser för de organismer som växer på skivorna. En miljöhändelse inträffar när ett "händelsekort" dras från korthögen. Det finns 8 händelsekort.

De 6 miljöhändelserna, som representeras av 2 kort var, blandas och placeras i en särskild hög på bordet.