

Korten

Det finns fyra kort för varje artgrupp. Siffran på varje kort har betydelse för att byta färg under spelet och för att lära sig om översiktligt sekvensen av artgrupper på substratet.

| Gröna kort | Gula kort | Blå kort | Röda kort (Predatorer) <i>specialkort</i> |
|--|--|---|--|
| 1. Bakterier 2. Diatomer 3. Grönalger 4. Rödalger 5. Brunalger | 6. Ciliater 7. Sniglar 8. Isopoder 9. Hydrozoer 10. Mossdjur | 11. Havsborst- maskar 12. Havsanemoner 13. Manteldjur 14. Havstulpaner 15. Musslor | <ul style="list-style-type: none">• Sjöstjärnor• Krabbor• Räkor• Nakensnäckor/ Snigel• Maneter |

Spelregler

Det finns totalt 80 kort för det grundläggande spelet, som består av gröna, gula, blå och röda kort. Förutom det grundläggande spelet, finns det två varianter. För **Variation 1** läggs de svarta korten till de grundläggande korten och för **Variation 2** läggs de lila korten till. Spelarna kan välja att bara spela det grundläggande spelet utan någon variation, eller med bara en eller båda variationerna. (Se särskilda instruktioner för variationerna). Variationerna rekommenderas för äldre elever.

Målet med spelet är att vara först med att bli av med alla sina kort och att få den lägsta poängen vid slutet av det överenskomna antalet turer. En tur i spelet slutar när en spelare blivit av med alla sina kort.

1. Spelet är för 2-6 spelare, 7 år och äldre.
2. Blanda alla korten och placera dem i en lek på bordet. Beroende på antalet spelare, delas ett antal kort till respektive spelare:
 - 2 spelare får 10 kort var
 - 3 spelare får 7 kort var
 - 4 eller fler spelare får 5 kort var

3. Resten av korten placeras med framsidan ner i en lek att dra från.
4. Bredvid leken rensas och ges plats på bordet. Utrymmet simulerar substratet där organismerna växer ("kasthögen" är här). Spelarna simulerar växt av organismerna på substratet i rätt ordning (succession) - och spelet börjar.
5. Det första kortet som kan kastas är något av de gröna korten. Det lägsta gröna kortet börjar spelet. Om mer än en spelare har det lägsta numret så börjar den som snabbast kastar sitt kort. Spelet fortsätter medsols.
6. Om ingen har något grönt kort, börjar kortet med lägsta siffran.
7. Nästa spelare skall kasta bort ett kort som matchar **färgen** på det förra kortet som kastats. Om en spelare saknar matchande kort eller väljer att inte spela det, skall han dra ett från leken. **Om det dragna kortet matchar, skall det spelas direkt.**
8. Färgen på ett kort kan genom att spela ett lämpligt rött kort när det är en spelares tur eller genom att spela korten i en specifik sekvens:
 - När en spelare kastar ett **brunalgskort (5; grönt)**, kan samma spelare omedelbart följa det med ett **ciliatkort (6; gult)**, eller
 - När en spelare kastar ett **mossdjurskort (10; gult)**, kan han omedelbart följa upp med ett **havsborstmaskkort (11; blått)**.
 - När spelaren, som kastat brunalg- eller mossdjurskortet, inte har ett kort att följa upp med, kan vilken annan spelare som helst göra det efter att ha ropat "Uppgradera". Den som ropar först får lägga kortet. Efter detta får samma spelare lägga ett kort till av samma färg.
 - Efter "uppgradering" fortsätter spelet med spelaren till vänster om "uppgraderaren".
 -
9. Ett **rött** (predator) kort kan spelas bara när det är en spelares tur och varje kort svarar mot en speciell handling där nästa spelare fortsätter som det står på det röda kortet:
 - **Sjöstjärna:** alla spelare får fem ytterligare kort från leken och spelet börjar om från början. Det lägsta kortet startar spelet. Kasthögen behöver inte blandas om.



Successionsspelet

Beskrivning

Det här kortspelet syftar till att eleverna skall lära sig mer om "succession" på ett hått substrat. Succession är den ekologiska processen när strukturen av ett samhälle förändras över tid. Detta bestäms av vilken typ av organismer som fäster på substratet, detta följer en mer eller mindre precis sekvens beroende på de rådande miljöförhållandena. Spelet startar med de tidigast koloniserande organismerna (**gröna kort**), pionjärarterna som mestadels är autotrofer. Många av den andra gruppen koloniserande organismer (**gula kort**) är de första stillasittande ryggradslösa djuren eller betare som lever på autotroferna. Den sista (**blå kort**) att kolonisera är mestadels "filtrerare", men några kan också vara predatorer. De sista att kolonisera är oftast de dominerande arterna som man hittar på de stabila ekosystemen på ett hått substrat. På vägen mot ett stabilt ekosystem kan samhällets struktur ändras av predatorer (**röda kort**). Dessa äter av alla organismer som växer på substratet eller så har de mer specifika föodpreferenser.

10. När leken är tom, blandas kasthögen om och blir en ny lek att dra hoppar över en runda.
 - **Manet:** spelaren kan byta färg på kortet i spel; nästa spelare spelare får två nya kort.
 - **Nakensäcka:** spelaren kan byta färg på kortet i spel; alla andra med samma siffra; nästa spelare drar två kort från leken.
 - **Räka:** spelaren väljer ett nummer och kastar omedelbart kortet numret; turen vänder riktning.
 - **Krabba:** spelaren väljer en siffra och kan genast kasta kortet med

11. Spelet fortsätter tills en spelare har ett kort kvar. I det ögonblicket skall pelaren säga "**Sista kortet**". Om en annan spelare upptäcker att spelaren glömt säga "**sista kortet**" innan nästa spelare börjat, måste spelaren med ett kort kvar ta två nya kort från leken. Varje gång en spelare har ett kort kvar måste han säga "**sista kortet**".
12. Spelets vinnare är den som först kastat alla sina kort. När en spelare kastat sitt sista kort måste han säga "**vinnare**". Gommer han säga det, måste han dra två nya kort från leken.

13. **Poäng:** Om så önskas, kan antalet poäng räknas i slutet av en omgång/spel för att bestämma vilken spelare som ligger på andra plats, tredje plats etc. Antalet poäng för alla icke kastade kort kommer att läggas till. Varje grönt, gult och blått "okastade" kort är värt 1 poäng och varje rött kort är värt 3 poäng. Ju lägre antal poäng, desto högre placering. Vid slutet av ett spel räknas poängen. Varje spelare får poäng efter hur många kort han har kvar på hand.

Det här spelet har utvecklets för VIRTUE av

Sally Soria-Denggs

GEOMAR Helmholtz Centre for Ocean Research Kiel

Düsterbrookweg 20

24105 Kiel

TYSKLAND

Maj 2018



Medfinansierat av
EU-programmet
Erasmus+