Migr'Ocean

UN JUEGO SOBRE LOS PECES MIGRADORES

¡Sumérgete en una aventura estratégica en la que cada decisión cuenta! Tu misión: restaurar las condiciones de vida de los **peces migradores** en el mar reuniendo sus tres **funciones vitales**: **alimentarse, encontrar refugio y reproducirse**. Pero cuidado, muchas **trampas** amenazan a estas especies... Con las cartas de **triunfo**, ¿sabrás superarlas?

ESPECIES
Un pez migrador que proteger

FUNCIÓN
Alimento, refugio o reproducción

TRAMPA
Una amenaza que bloquea una carta

TRIUNFO
La solución que libera la carta

REGLAS DEL JUEGO

PREPARACIÓN

- 2 jugadores frente a frente. Empieza el de mayor edad.
- Baraja las cartas y coloca el mazo en el centro.
- Cada jugador recibe **3 cartas** y las mira sin enseñarlas.

EN TU TURNO

1. **Para empezar a jugar, debes colocar una carta de FUNCIÓN.** Si no tienes ninguna, descarta una carta, roba y pasa el turno.
2. Después puedes colocar una, dos o tus tres cartas:
   - cartas de FUNCIÓN o de ESPECIES delante de ti;
   - una TRAMPA sobre una carta de tu adversario;
   - un TRIUNFO sobre tu carta atrapada, si corresponde a la TRAMPA.
3. **¿No puedes colocar nada?** Si tienes 3 cartas en la mano, descarta 1.
4. **Fin del turno:** roba **solo 1 carta**, aunque hayas colocado varias. ¡Le toca a tu adversario!

TRAMPAS Y TRIUNFOS

- Una TRAMPA solo bloquea la carta de FUNCIÓN o de ESPECIES sobre la que se coloca.
- Una carta atrapada no cuenta para ganar.
- Cada TRIUNFO libera **una sola** TRAMPA: aquella a la que da solución.
  Ej.: la TRAMPA «Sobrepesca» se libera con el TRIUNFO «Moratoria de pesca».
- Una carta liberada vuelve a contar y ya no puede volver a ser atrapada.

CONVIENE SABER

- Nunca más de **3 cartas en la mano**.
- Nunca más de **2 cartas idénticas** (en la mano y delante de ti). Si robas una 3.ª carta idéntica, descártala y vuelve a robar.
- ¿Mazo vacío? Baraja las cartas descartadas para formar uno nuevo.

PARA GANAR 3 FUNCIONES + 3 ESPECIES

Alimento, Refugio, Reproducción + 3 especies diferentes, sin ninguna carta atrapada (o liberada con una carta de TRIUNFO). ¡Gana el primero que las reúna!

¡Escanéame para descubrir otros juegos!



LOGRAMI Loire Grands Migrateurs
Interreg Atlantic Area
Co-funded by the European Union
DiadSea

Migr'Ocean

TRAMPAS Y TRIUNFOS EN EL MAR

En el mar, los peces migradores se enfrentan al cambio climático, a la pesca, a la contaminación... ¡Cada **TRAMPA** tiene **un solo TRIUNFO** capaz de superarla!

Carta especial COMODÍN DE LA SUERTE DiadSea: sustituye al **TRIUNFO** que elijas y libera cualquier **TRAMPA**.







Cambio climático → Ahorro de energía





Piscicultura marina → Tratamientos biológicos contra enfermedades





Falta de conocimiento → Estudio de los peces migradores





Sobrepesca → Moratoria de pesca





Contaminación → Detener descargas





Río con escaso «efecto llamada» → Detener la extracción de agua

LOGRAMI Loire Grands Migrateurs
Interreg Atlantic Area
Co-funded by the European Union
DiadSea