Migr'Ocean

UM JOGO SOBRE OS PEIXES MIGRADORES

Mergulhe numa aventura estratégica em que cada decisão conta! A sua missão: restaurar as condições de vida dos **peixes migradores** no mar, reunindo as suas três **funções vitais**: **alimentar-se, encontrar refúgio e reproduzir-se**. Mas atenção, muitas **armadilhas** ameaçam estas espécies... Com os **trunfos**, conseguirá superá-las?

PEIXE
Um peixe migrador a proteger

FUNÇÃO
Alimentação, refúgio ou reprodução

ARMADILHA
Uma ameaça que bloqueia uma carta

TRUNFO
A solução que liberta a carta

REGRAS DO JOGO

PREPARAÇÃO

- 2 jogadores frente a frente. Começa o mais velho.
- Baralhe as cartas e coloque o baralho ao centro.
- Cada jogador recebe **3 cartas** e vê-as sem as mostrar.

NA SUA VEZ

1. **Para começar o jogo, tem de colocar uma carta FUNÇÃO.** Se não tiver nenhuma, descarte uma carta, tire outra e passe a vez.
2. Pode depois colocar uma, duas ou as suas três cartas:
   - cartas FUNÇÃO ou PEIXE à sua frente;
   - uma ARMADILHA numa carta do adversário;
   - um TRUNFO na sua carta presa, se corresponder à ARMADILHA.
3. **Não pode colocar nada?** Se tiver 3 cartas na mão, descarte 1.
4. **Fim da vez:** tire **apenas 1 carta**, mesmo que tenha colocado várias. É a vez do adversário!

ARMADILHAS E TRUNFOS

- Uma ARMADILHA só bloqueia a carta FUNÇÃO ou PEIXE em que é colocada.
- Uma carta presa não conta para a vitória.
- Cada TRUNFO liberta **uma única** ARMADILHA: aquela que resolve.
  Ex.: a ARMADILHA «Sobrepesca» é libertada pelo TRUNFO «Defeso».
- Uma carta libertada volta a contar e nunca mais pode ser presa.

BOM SABER

- Nunca mais de **3 cartas na mão**.
- Nunca mais de **2 cartas idênticas** (na mão e à sua frente). Se tirar uma 3.ª carta idêntica, descarte-a e tire outra.
- Baralho vazio? Baralhe as cartas descartadas para formar um novo.

PARA GANHAR 3 FUNÇÕES + 3 PEIXES

Alimentação, Refúgio, Reprodução + 3 peixes diferentes, sem nenhuma carta presa (ou libertada por um TRUNFO). Ganha quem as reunir primeiro!

Digitalize-me para descobrir outros jogos!



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

Migr'Ocean

ARMADILHAS E TRUNFOS NO MAR

No mar, os peixes migradores enfrentam as alterações climáticas, a pesca, a poluição... Cada **ARMADILHA** tem **um único TRUNFO** capaz de a superar!

Carta especial CARTA DA SORTE DiadSea: substitui o **TRUNFO** à sua escolha e liberta qualquer **ARMADILHA**.







Alterações climáticas → Poupança de energia





Aquacultura marinha → Tratamentos biológicos para doenças





Falta de conhecimento → Estudo de peixes migradores





Sobrepesca → Defeso





Poluição → Redução de águas residuais





Redução do caudal dos rios → Redução da captação de água

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