Migr'Ocean — Défis en Rivière

DEUX JEUX SUR LES POISSONS MIGRATEURS

Plongez dans une aventure stratégique où chaque décision compte ! Votre mission : restaurer les conditions de vie des **poissons migrateurs**, en mer ou en rivière, en réunissant leurs trois **fonctions vitales** : **s'alimenter, trouver refuge et se reproduire**. Mais attention, de nombreux **pièges** pèsent sur ces espèces… Grâce aux **atouts**, saurez-vous les déjouer ?

ESPÈCE
Un poisson migrateur à protéger

FONCTION
Alimentation, refuge ou reproduction

PIÈGE
Une menace qui bloque une carte

ATOUT
La solution qui libère la carte

RÈGLES DU JEU

MISE EN PLACE

- 2 joueurs face à face. Le plus âgé commence.
- Mélange les cartes et pose le paquet au centre.
- Chaque joueur reçoit **3 cartes** et les regarde sans les montrer.

À TON TOUR

1. **Pour démarrer le jeu, tu dois poser une carte FONCTION.** Si tu n'en as pas, défausse une carte, pioche et passe ton tour.
2. Tu peux ensuite poser une, deux ou tes trois cartes :
   - des FONCTION ou des ESPÈCE devant toi ;
   - un PIÈGE sur une carte de ton adversaire ;
   - un ATOUT sur ta carte piégée, s'il correspond au PIÈGE.
3. **Tu ne peux rien poser ?** Si tu as 3 cartes en main, défausse-en 1.
4. **Fin du tour :** pioche **1 seule carte**, même si tu en as posé plusieurs. Au tour de l'adversaire !

PIÈGES ET ATOUTS

- Un PIÈGE ne bloque que la carte FONCTION ou ESPÈCE sur laquelle il est posé.
- Une carte piégée ne compte pas pour la victoire.
- Chaque ATOUT libère **un seul** PIÈGE : celui dont il est la solution.
  Ex. : le PIÈGE « Surexploitation par les pêcheries » se libère avec l'ATOUT « Moratoire ».
- Une carte libérée compte à nouveau et ne peut plus jamais être piégée.

BON À SAVOIR

- Jamais plus de **3 cartes en main**.
- Jamais plus de **2 cartes identiques** (en main et devant toi). Si tu pioches une 3e carte identique, défausse-la et pioche à nouveau.
- Pioche vide ? Mélange la défausse pour en refaire une.

POUR GAGNER 3 FONCTIONS + 3 ESPÈCES

Alimentation, Refuge, Reproduction + 3 espèces différentes, sans carte piégée (ou alors libérée par une carte ATOUT). Le premier qui les réunit gagne !

Scannez-moi pour accéder à d'autres jeux !



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

Migr'Ocean

PIÈGES & ATOUTS EN MER

En mer, les poissons migrateurs font face au changement climatique, à la pêche, à la pollution… À chaque **PIÈGE** correspond **un seul ATOUT** capable de le déjouer !

Carte spéciale ATOUT DiadSea : elle remplace l'**ATOUT** de ton choix et libère n'importe quel **PIÈGE**.







Changement climatique → Économie d'énergie





Pisciculture marine → Traitements biologiques des maladies





Manque de connaissances → Étude des migrateurs





Surexploitation par les pêcheries → Moratoire





Pollution → Arrêt des rejets





Rivière non attractive → Arrêt des pompages

LOGRAMI Loire Grands Migrateurs

Interreg Atlantic Area

Co-funded by the European Union

DiadSea

Défis en Rivière

PIÈGES & ATOUTS EN RIVIÈRE

En rivière, les poissons migrateurs font face aux barrages, au manque d'eau, à la pollution… À chaque **PIÈGE** correspond **un seul ATOUT** capable de le déjouer !

Carte spéciale ATOUT Carte chance : elle remplace l'**ATOUT** de ton choix et libère n'importe quel **PIÈGE**.







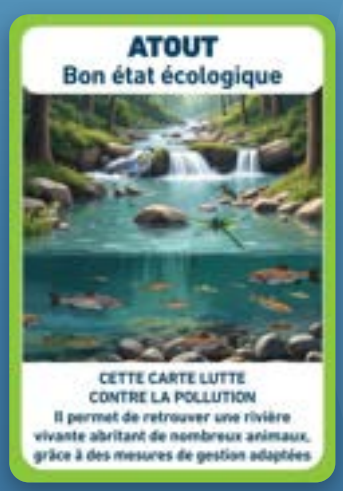
Bouchon vaseux → Débit du fleuve





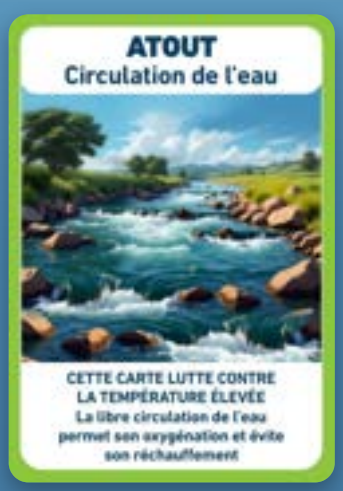
Surexploitation par les pêcheries → Moratoire



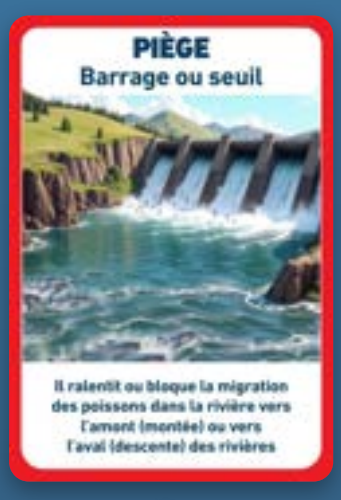


Pollution → Bon état écologique



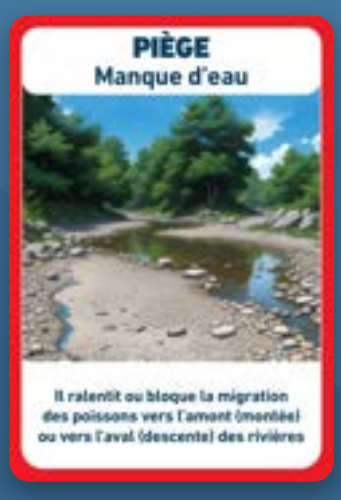


Température élevée → Circulation de l'eau





Barrage ou seuil → Arasement





Manque d'eau → Cessation des prélèvements d'eau

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