

# Migr' Ocean

Los peces migradores viven alternativamente en agua dulce y en el mar para completar su ciclo de vida.

Durante su fase marina, según la especie, deben encontrar las condiciones de vida y hábitat necesarias para su reproducción o crecimiento.

Sin embargo, están sometidos a presiones debido a las actividades humanas. Este juego de cartas consiste en crear las condiciones de vida asegurando las tres funciones vitales de estas especies y deteniendo los problemas a los que se enfrentan.



Diseño : Baisez Aurore, LOGRAMI  
Gráfica / Diseño gráfico : LOGRAMI  
Impresión : Typogame



Interreg  
Atlantic Area

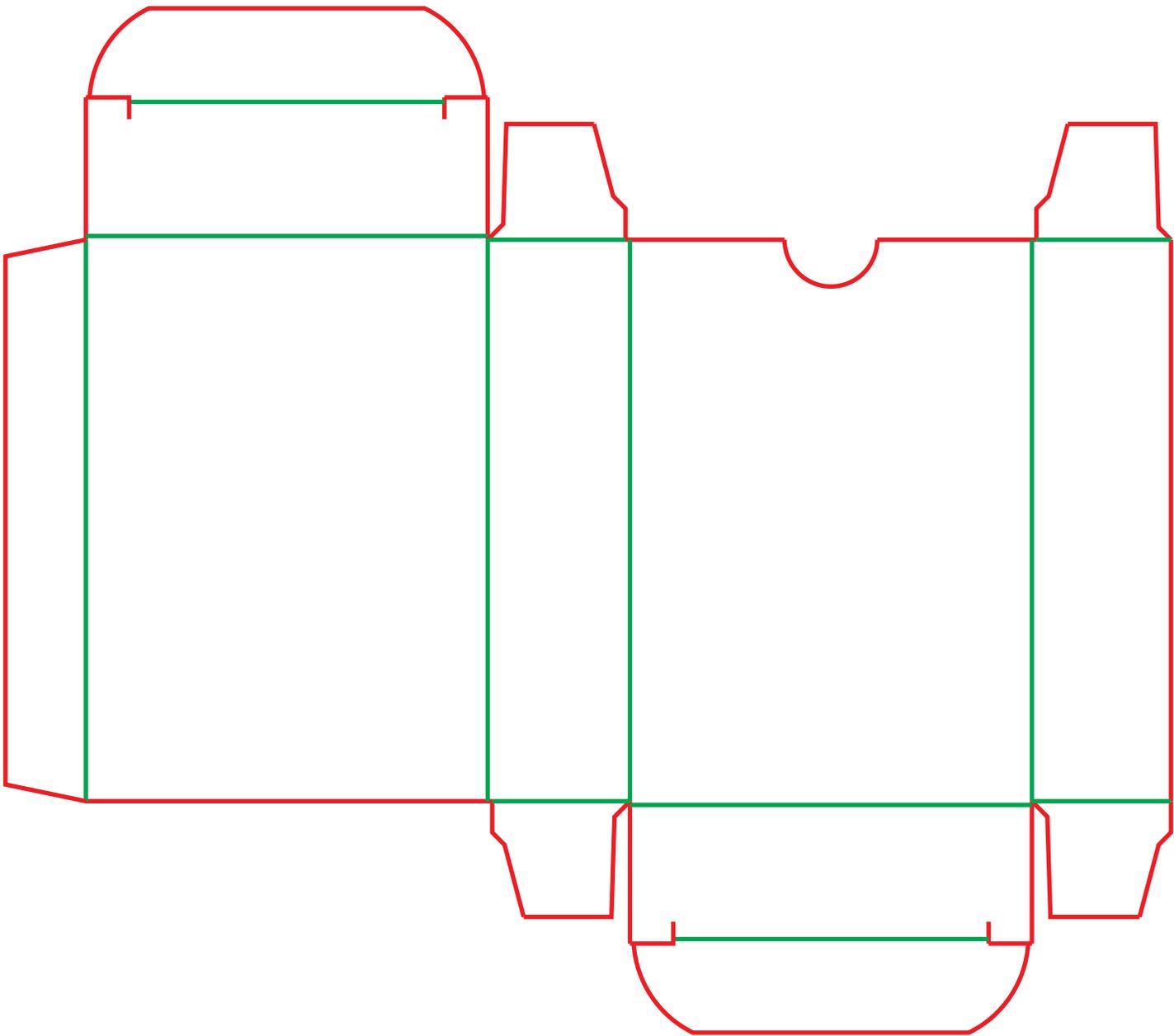


Co-funded by  
the European Union



DiadSea

No apto para niños menores de 15 años



## ESPECIES

### Lamprea marina



Pez primitivo sin mandíbulas. Se reproduce en los ríos, donde las larvas viven varios años. Los juveniles migran al mar y se convierten en adultos, que se alimentan de la sangre y tejidos de diferentes especies de peces y mamíferos, a los que se adhieren con su ventosa bucal

## ESPECIES

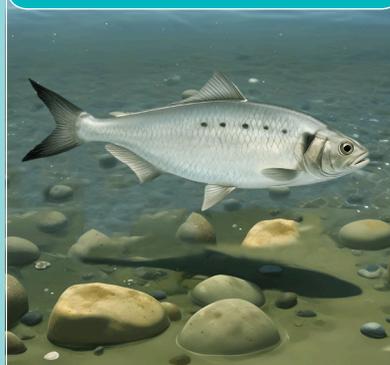
### Anguila



Se reproduce en el Mar de los Sargazos (Caribe) y llega a los ríos para crecer durante 5 a 20 años, dependiendo del país y su sexo. Pueden vivir en agua dulce, estuarios o aguas costeras

## ESPECIES

### Sábalo



Se reproduce en los ríos y crece en el mar durante 2 a 6 años. En Europa existen varias especies de la familia del sábalo, como la saboga

## ESPECIES

### Salmón



Nace en los ríos y crece en el mar, frente a las Islas Feroe y Groenlandia. Regresa al río de origen para desovar tras 1 a 3 años en el mar

## ESPECIES

### Reo



Forma marina de la trucha común. Migra al mar para crecer frente a la costa atlántica. Vuelve al río de origen para desovar después de 1 a 3 años en el mar

## ESPECIES

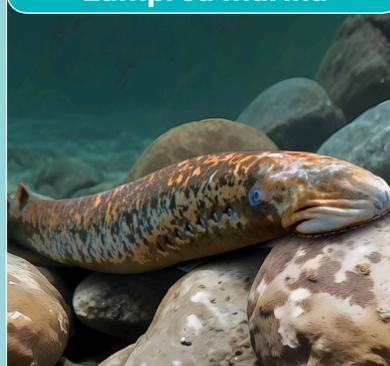
### Lisa



Se reproduce en el mar y crece en ríos y estuarios. Vive en grupos y se alimenta de detritus, microalgas y pequeños organismos

## ESPECIES

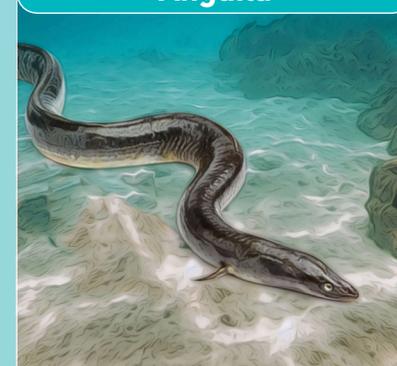
### Lamprea marina



Pez primitivo sin mandíbulas. Se reproduce en los ríos, donde las larvas viven varios años. Los juveniles migran al mar y se convierten en adultos, que se alimentan de la sangre y tejidos de diferentes especies de peces y mamíferos, a los que se adhieren con su ventosa bucal

## ESPECIES

### Anguila



Se reproduce en el Mar de los Sargazos (Caribe) y llega a los ríos para crecer durante 5 a 20 años, dependiendo del país y su sexo. Pueden vivir en agua dulce, estuarios o aguas costeras



## ESPECIES

### Sábalo



Se reproduce en los ríos y crece en el mar durante 2 a 6 años. En Europa existen varias especies de la familia del sábalo, como la saboga

## ESPECIES

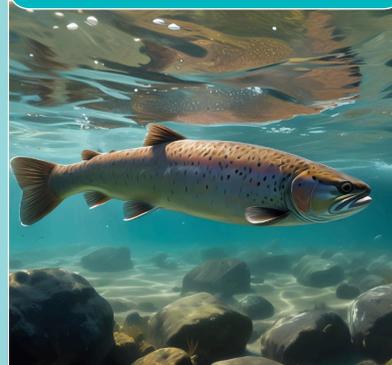
### Salmón



Nace en los ríos y crece en el mar, frente a las Islas Feroe y Groenlandia. Regresa al río de origen para desovar tras 1 a 3 años en el mar

## ESPECIES

### Reo



Forma marina de la trucha común. Migra al mar para crecer frente a la costa atlántica. Vuelve al río de origen para desovar después de 1 a 3 años en el mar

## ESPECIES

### Lisa



Se reproduce en el mar y crece en ríos y estuarios. Vive en grupos y se alimenta de detritus, microalgas y pequeños organismos

## TRAMPA

### Contaminación



Descarga de basura y productos químicos al mar que provoca mortalidades directas o reducción del éxito reproductor

## TRAMPA

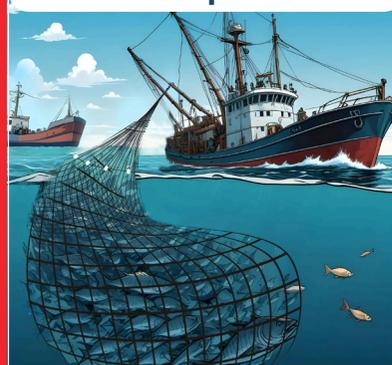
### Piscicultura marina



Liberación de productos fitosanitarios y excrementos de los peces de las piscifactorías, favoreciendo la propagación de enfermedades (piojos de mar)

## TRAMPA

### Sobrepesca



Capturas de peces migradores antes de la reproducción y en cantidades superiores al límite de conservación biológica

## TRAMPA

### Cambio climático



Modifica los regímenes térmicos e hidrológicos y altera los ritmos biológicos



## TRAMPA

Río con escaso "efecto llamada"



La disminución del flujo de agua dulce hacia el mar limita el "efecto llamada" de los ríos para los peces migradores que buscan agua dulce

## TRAMPA

Falta de conocimiento



Complica la aplicación de acciones efectivas de gestión por defectos en la priorización

## TRAMPA

Contaminación



Descarga de basura y productos químicos al mar que provoca mortalidades directas o reducción del éxito reproductor

## TRAMPA

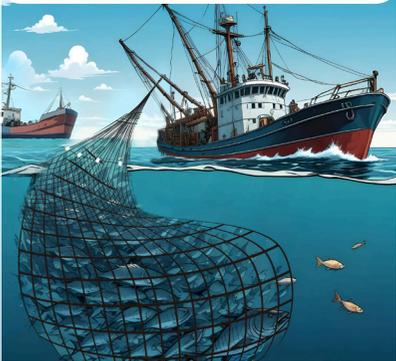
Piscicultura marina



Liberación de productos fitosanitarios y excrementos de los peces de las piscifactorías, favoreciendo la propagación de enfermedades (piojos de mar)

## TRAMPA

Sobrepesca



Capturas de peces migradores antes de la reproducción y en cantidades superiores al límite de conservación biológica

## TRAMPA

Cambio climático



Modifica los regímenes térmicos e hidrológicos y altera los ritmos biológicos

## TRAMPA

Río con escaso "efecto llamada"



La disminución del flujo de agua dulce hacia el mar limita el "efecto llamada" de los ríos para los peces migradores que buscan agua dulce

## TRAMPA

Falta de conocimiento



Complica la aplicación de acciones efectivas de gestión por defectos en la priorización



## **TRAMPA** Contaminación



Descarga de basura y productos químicos al mar que provoca mortalidades directas o reducción del éxito reproductor

## **TRAMPA** Piscicultura marina



Liberación de productos fitosanitarios y excrementos de los peces de las piscifactorías, favoreciendo la propagación de enfermedades (piojos de mar)

## **TRAMPA** Sobrepesca



Capturas de peces migradores antes de la reproducción y en cantidades superiores al límite de conservación biológica

## **TRAMPA** Cambio climático



Modifica los regímenes térmicos e hidrológicos y altera los ritmos biológicos

## **TRAMPA** Río con escaso "efecto llamada"



La disminución del flujo de agua dulce hacia el mar limita el "efecto llamada" de los ríos para los peces migradores que buscan agua dulce

## **TRAMPA** Falta de conocimiento



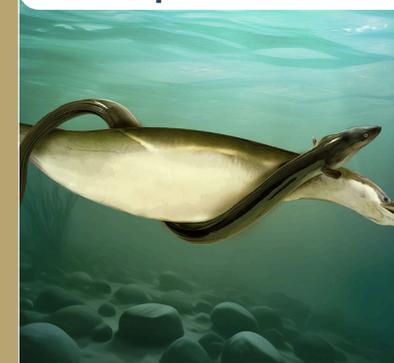
Complica la aplicación de acciones efectivas de gestión por defectos en la priorización

## **FUNCIÓN** Refugio



Los peces utilizan rocas, guijarros, vegetación y restos vegetales para esconderse de los depredadores y refugiarse durante eventos excepcionales

## **FUNCIÓN** Reproducción



Garantiza la sostenibilidad de la especie. Sólo es posible si los peces pueden acceder a zonas de desove que sean de buena calidad



**FUNCIÓN**  
Alimento



Garantiza el crecimiento, la salud de los peces y las reservas suficientes para realizar las migraciones

**FUNCIÓN**  
Refugio



Los peces utilizan rocas, guijarros, vegetación y restos vegetales para esconderse de los depredadores y refugiarse durante eventos excepcionales

**FUNCIÓN**  
Reproducción



Garantiza la sostenibilidad de la especie. Sólo es posible si los peces pueden acceder a zonas de desove que sean de buena calidad

**FUNCIÓN**  
Alimento



Garantiza el crecimiento, la salud de los peces y las reservas suficientes para realizar las migraciones

**FUNCIÓN**  
Refugio



Los peces utilizan rocas, guijarros, vegetación y restos vegetales para esconderse de los depredadores y refugiarse durante eventos excepcionales

**FUNCIÓN**  
Reproducción



Garantiza la sostenibilidad de la especie. Sólo es posible si los peces pueden acceder a zonas de desove que sean de buena calidad

**FUNCIÓN**  
Alimento



Garantiza el crecimiento, la salud de los peces y las reservas suficientes para realizar las migraciones

**TRIUNFO**  
Detener descargas



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LA CONTAMINACIÓN**  
Impulsar el reciclaje y el uso de materiales de origen biológico, ayuda a conseguir el buen estado de las aguas marinas



**TRIUNFO**  
Moratoria de pesca



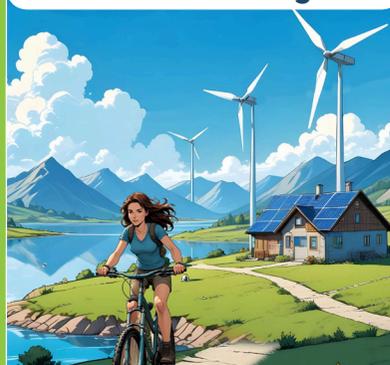
**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LA SOBREPESCA**  
Detener toda forma de captura de una especie durante un tiempo determinado

**TRIUNFO**  
Tratamientos biológicos contra enfermedades



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LOS EFECTOS NOCIVOS DE LAS PISCIFACTORÍAS MARINAS**  
Mejora la calidad del agua marina cerca de las jaulas y previene la propagación de enfermedades a los peces salvajes

**TRIUNFO**  
Ahorro de energía



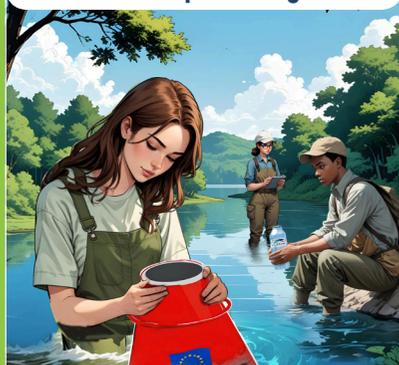
**ESTA CARTA LUCHA CONTRA EL CAMBIO CLIMÁTICO**  
Reducir el consumo energético y mejorar las cadenas de suministro y distribución, reduciendo las emisiones de CO<sup>2</sup>

**TRIUNFO**  
Detener la extracción de agua



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LA MULTIPLICACIÓN DE RÍOS CON POCO EFECTO LLAMADA**  
Detener la extracción de agua en los ríos y el almacenamiento de agua para la agricultura y la industria

**TRIUNFO**  
Estudio de los peces migradores



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LA FALTA DE CONOCIMIENTO**  
Permite identificar mecanismos de gestión idóneos para la conservación de las especies

**TRIUNFO**  
Detener descargas



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LA CONTAMINACIÓN**  
Impulsar el reciclaje y el uso de materiales de origen biológico, ayuda a conseguir el buen estado de las aguas marinas

**TRIUNFO**  
Moratoria de pesca



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LA SOBREPESCA**  
Detener toda forma de captura de una especie durante un tiempo determinado

**TRIUNFO**  
Tratamientos biológicos contra enfermedades



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LOS EFECTOS NOCIVOS DE LAS PISCIFACTORÍAS MARINAS**  
Mejora la calidad del agua marina cerca de las jaulas y previene la propagación de enfermedades a los peces salvajes



## TRIUNFO Ahorro de energía



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA  
EL CAMBIO CLIMÁTICO**  
Reducir el consumo energético y mejorar las cadenas de suministro y distribución, reduciendo las emisiones de CO<sup>2</sup>

## TRIUNFO Detener la extracción de agua



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA LA MULTIPLICACIÓN  
DE RÍOS CON POCO EFECTO LLAMADA**  
Detener la extracción de agua en los ríos y el almacenamiento de agua para la agricultura y la industria

## TRIUNFO Estudio de los peces migradores



**ESTA CARTA LUCHA CONTRA  
LA FALTA DE CONOCIMIENTO**  
Permite identificar mecanismos de gestión idóneos para la conservación de las especies

## COMODÍN DE LA SUERTE DiadSea



**ESTA CARTA SUSTITUYE A LA CARTA  
DE TRIUNFO DE TU ELECCIÓN,**  
ya que el proyecto DiadSea promueve acciones para mejorar el conocimiento y la gestión a favor de los peces migradores en el mar

## REGLAS DEL JUEGO

- Sé el más rápido en crear condiciones de vida adecuadas para la vida marina de los peces migradores reuniendo 3 cartas de FUNCIÓN y 3 cartas de ESPECIES diferentes. Ten cuidado, estas cartas no deben quedar atrapadas. Pero ten en cuenta también que una carta atrapada vuelve a ser válida si se libera mediante una carta de triunfo.
- Un jugador no debe tener más de 3 cartas en la mano y no más de 2 cartas idénticas a la vez.
- Si un jugador tiene 3 cartas idénticas, debe descartar una y robar una nueva.
- Una carta atrapada (liberada o no) no puede volver a quedar atrapada.
- Un jugador puede jugar una, varias, o todas las cartas durante el mismo turno.
- No se pueden colocar más de 2 cartas idénticas.

La carta TRIUNFO que coloque el jugador, debe ser la solución a la carta TRAMPA que esté colocada.

## DESARROLLO DEL JUEGO

- La baraja de cartas se coloca en el centro. 2 jugadores frente a frente. Cada jugador recibe 3 cartas. Comienza el de mayor edad.
- Se juega por turnos. Cuando sea tu turno, solo podrás comenzar a jugar si puedes colocar una carta de FUNCIÓN. Luego puedes colocar otras cartas durante el mismo turno (ESPECIES o FUNCIÓN), pero dentro del límite de 2 cartas idénticas colocadas. Roba solo 1 carta al final de tu turno. El otro jugador podrá entonces jugar. Podrá colocar una carta TRAMPA en una carta de FUNCIÓN o ESPECIES colocada por su oponente y robar su turno. Cuando llegue su turno, el jugador atrapado puede poner una carta de TRIUNFO y liberar definitivamente la carta, que no podrá volver a quedar atrapada.

