

Migr' Ocean

Os peixes migradores vivem alternadamente em água doce e no mar para completar o seu ciclo de vida.

Durante a fase marinha, dependendo da espécie, estes peixes precisam de encontrar as condições de vida e o habitat adequado para a reprodução ou crescimento.

No entanto, estão sujeitos a pressões devido às atividades humanas. Este jogo de cartas consiste em criar as condições de vida para assegurar as três funções vitais destas espécies, dando resposta aos desafios que enfrentam.



Concepção : Baisez Aurore, LOGRAMI
Design gráfico : LOGRAMI
Impressão : Typogame



Interreg
Atlantic Area



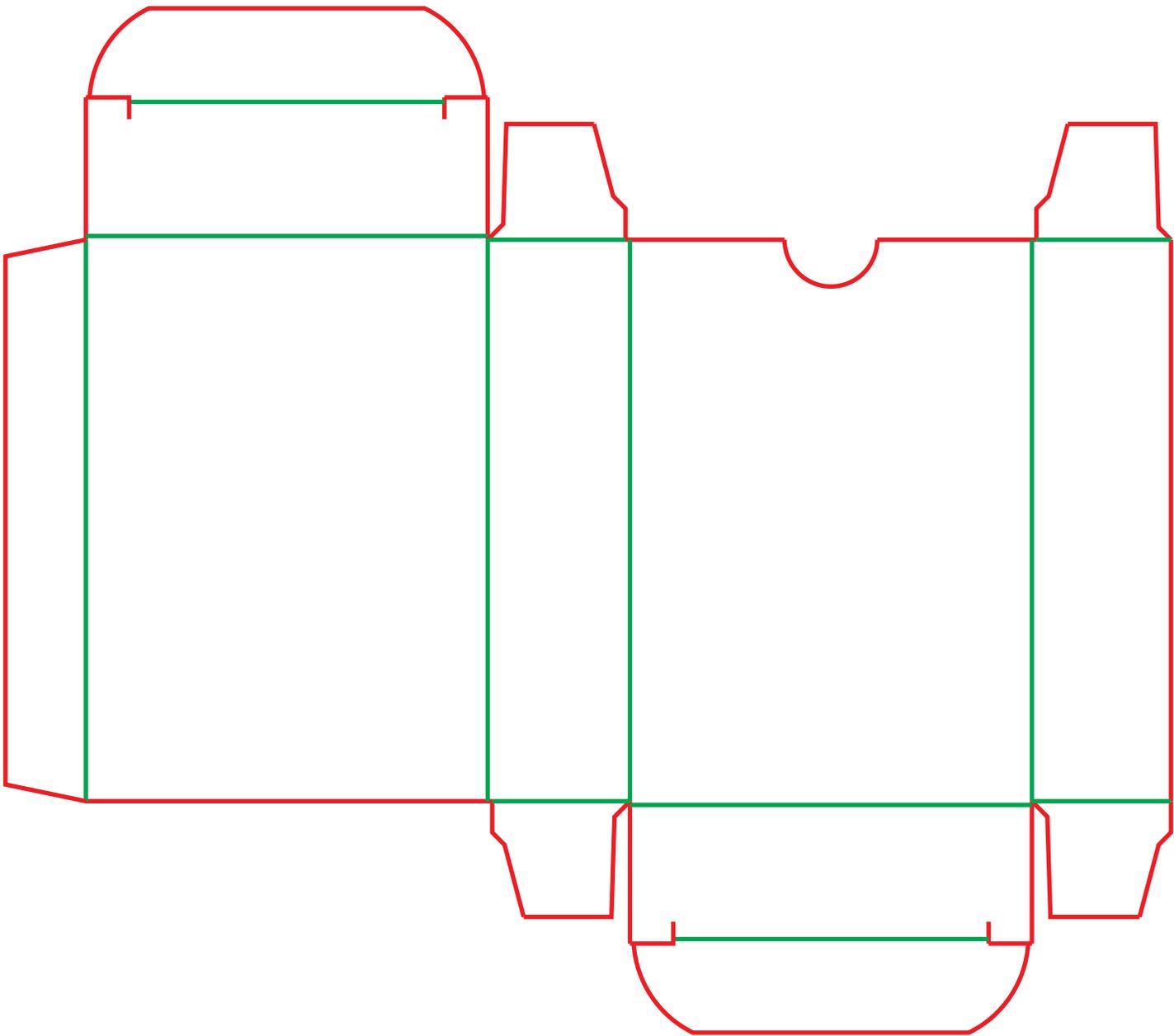
Co-funded by
the European Union



DiadSea

Não é adequado para crianças com menos de 15 anos

Port.



PEIXE

Lampreia-marinha



Espécie de peixe primitiva, sem mandíbula. Reproduz-se nos rios, onde as larvas crescem durante 3 a 5 anos, e os peixes juvenis migram para o mar. Com a boca em forma de ventosa, as lampreias adultas agarram-se a peixes de maior dimensão e alimentam-se do seu sangue

PEIXE

Enguia-europeia



Reproduz-se no Mar dos Sargaços (Caraíbas), e os peixes juvenis migram para os rios do Continente Europeu onde crescem longo de 5 a 20 anos, dependendo da região geográfica e do sexo. Podem viver em água doce, estuários ou águas costeiras

PEIXE

Sável



Reproduz-se nos rios, e depois cresce no mar durante 2 a 6 anos alimentando-se de plâncton. Existem várias espécies da família do sável na Europa, como a savelha, mas também a sardinha

PEIXE

Salmão-do-atlântico



Nasce nos rios e cresce no mar ao largo das Ilhas Faroé e da Groenlândia. Regressa ao rio onde nasce para desovar após 1 a 3 anos no oceano

PEIXE

Truta-marisca



Forma marinha da truta-de-rio. Migra para o mar para crescer ao longo da costa atlântica. Após 1 a 3 anos no mar, regressa ao rio onde nasceu para desovar

PEIXE

Muge



Reproduz-se no mar e cresce nos rios e estuários. Forma cardumes com muitos indivíduos e alimenta-se de detritos, algas microscópicas e pequenos organismos

PEIXE

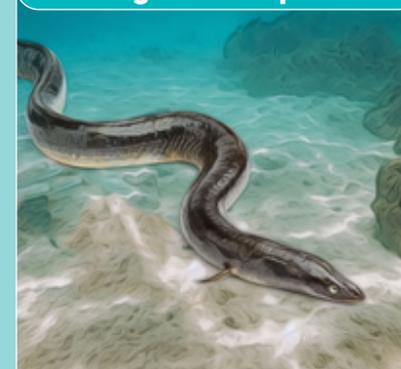
Lampreia-marinha



Espécie de peixe primitiva, sem mandíbula. Reproduz-se nos rios, onde as larvas crescem durante 3 a 5 anos, e os peixes juvenis migram para o mar. Com a boca em forma de ventosa, as lampreias adultas agarram-se a peixes de maior dimensão e alimentam-se do seu sangue

PEIXE

Enguia-europeia



Reproduz-se no Mar dos Sargaços (Caraíbas), e os peixes juvenis migram para os rios do Continente Europeu onde crescem longo de 5 a 20 anos, dependendo da região geográfica e do sexo. Podem viver em água doce, estuários ou águas costeiras

PEIXE Sável



Reproduz-se nos rios, e depois cresce no mar durante 2 a 6 anos alimentando-se de plâncton. Existem várias espécies da família do sável na Europa, como a savelha, mas também a sardinha

PEIXE Salmão-do-atlântico



Nasce nos rios e cresce no mar ao largo das Ilhas Faroé e da Groenlândia. Regressa ao rio onde nasce para desovar após 1 a 3 anos no oceano

PEIXE Truta-marisca



Forma marinha da truta-de-rio. Migra para o mar para crescer ao longo da costa atlântica. Após 1 a 3 anos no mar, regressa ao rio onde nasceu para desovar

PEIXE Muge



Reproduz-se no mar e cresce nos rios e estuários. Forma cardumes com muitos indivíduos e alimenta-se de detritos, algas microscópicas e pequenos organismos

ARMADILHA Poluição



Descarga de lixo e produtos químicos no mar que provocam mortalidade e afetam a reprodução dos peixes migradores

ARMADILHA Aquacultura marinha



Se em grandes densidades, podem poluir através do uso de produtos tóxicos para tratar ou evitar doenças nos peixes, mas também pelos dejetos produzidos por estes. Os peixes de aquaculturas podem transmitir doenças que debilitam os peixes selvagens (por exemplo, piolhos do mar)

ARMADILHA Sobrepesca



Captura de peixes migradores antes de se reproduzirem e em número superior ao limite permitido por lei

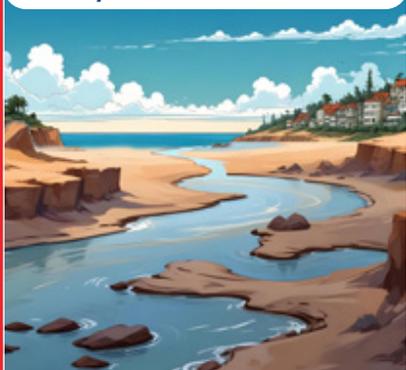
ARMADILHA Alterações Climáticas



Alterações na temperatura e quantidade de água disponível nos rios, podendo perturbar os ritmos biológicos das espécies

ARMADILHA

Redução do caudal dos rios



Baixo caudal de água do rio a chegar ao mar, o que reduz a sua atratividade para peixes migradores que procuram a água doce

ARMADILHA

Falta de conhecimento



Dificulta a implementação de ações de gestão eficazes

ARMADILHA

Poluição



Descarga de lixo e produtos químicos no mar que provocam mortalidade e afetam a reprodução dos peixes migradores

ARMADILHA

Aquacultura marinha



Se em grandes densidades, podem poluir através do uso de produtos tóxicos para tratar ou evitar doenças nos peixes, mas também pelos dejetos produzidos por estes. Os peixes de aquaculturas podem transmitir doenças que debilitam os peixes selvagens (por exemplo, piolhos do mar)

ARMADILHA

Sobrepesca



Captura de peixes migradores antes de se reproduzirem e em número superior ao limite permitido por lei

ARMADILHA

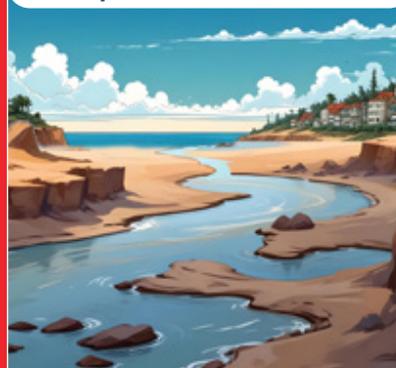
Alterações Climáticas



Alterações na temperatura e quantidade de água disponível nos rios, podendo perturbar os ritmos biológicos das espécies

ARMADILHA

Redução do caudal dos rios



Baixo caudal de água do rio a chegar ao mar, o que reduz a sua atratividade para peixes migradores que procuram a água doce

ARMADILHA

Falta de conhecimento



Dificulta a implementação de ações de gestão eficazes



ARMADILHA Poluição



Descarga de lixo e produtos químicos no mar que provocam mortalidade e afetam a reprodução dos peixes migradores

ARMADILHA Aquacultura marinha



Se em grandes densidades, podem poluir através do uso de produtos tóxicos para tratar ou evitar doenças nos peixes, mas também pelos dejetos produzidos por estes. Os peixes de aquaculturas podem transmitir doenças que debilitam os peixes selvagens (por exemplo, piolhos do mar)

ARMADILHA Sobrepesca



Captura de peixes migradores antes de se reproduzirem e em número superior ao limite permitido por lei

ARMADILHA Alterações Climáticas



Alterações na temperatura e quantidade de água disponível nos rios, podendo perturbar os ritmos biológicos das espécies

ARMADILHA Redução do caudal dos rios



Baixo caudal de água do rio a chegar ao mar, o que reduz a sua atratividade para peixes migradores que procuram a água doce

ARMADILHA Falta de conhecimento



Dificulta a implementação de ações de gestão eficazes

FUNÇÃO Refúgio



Os peixes usam pedras e seixos para se esconderem dos predadores e se abrigarem durante eventos excepcionais tais como cheias

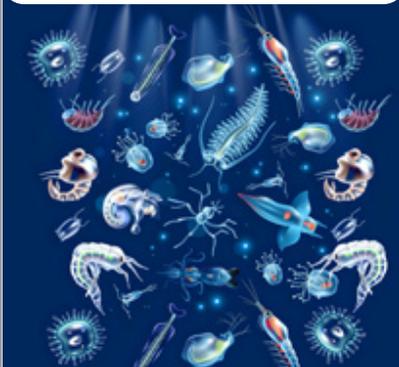
FUNÇÃO Reprodução



Garante a sustentabilidade da espécie. Os peixes conseguem aceder a locais de desova com boa qualidade



FUNÇÃO Alimentação



Garante o crescimento e a saúde dos peixes, havendo reservas de nutrientes suficientes para realizarem migrações

FUNÇÃO Refúgio



Os peixes usam pedras e seixos para se esconderem dos predadores e se abrigarem durante eventos excepcionais tais como cheias

FUNÇÃO Reprodução



Garante a sustentabilidade da espécie. Os peixes conseguem aceder a locais de desova com boa qualidade

FUNÇÃO Alimentação



Garante o crescimento e a saúde dos peixes, havendo reservas de nutrientes suficientes para realizarem migrações

FUNÇÃO Refúgio



Os peixes usam pedras e seixos para se esconderem dos predadores e se abrigarem durante eventos excepcionais tais como cheias

FUNÇÃO Reprodução



Garante a sustentabilidade da espécie. Os peixes conseguem aceder a locais de desova com boa qualidade

FUNÇÃO Alimentação



Garante o crescimento e a saúde dos peixes, havendo reservas de nutrientes suficientes para realizarem migrações

TRUNFOS Redução de águas residuais



ESTA CARTA LUTA CONTRA A POLUIÇÃO
Promove a reciclagem e a utilização de materiais de origem biológica e o bom estado das águas marinhas



TRUNFOS

Defeso



ESTA CARTA LUTA CONTRA
A SOBREPESCA
Proibição de todas as formas de
captura de uma espécie durante
um período específico de defeso

TRUNFOS

Tratamentos biológicos para doenças



ESTA CARTA COMBATE OS EFEITOS NOCIVOS
DAS AQUACULTURAS MARINHAS
Melhora a qualidade da água do mar perto
das jaulas de aquacultura e evita a propagação
de doenças aos peixes selvagens

TRUNFOS

Poupança de Energia



ESTA CARTA LUTA CONTRA AS ALTERAÇÕES
CLIMÁTICAS PROVOCADAS POR AÇÃO HUMANA
Reduz o consumo de energia e promove a
produção local ou regional (por exemplo, de energia
ou alimentos), o que evita emissões de CO²

TRUNFOS

Redução da captação de água



ESTA CARTA LUTA CONTRA A PROLIFERAÇÃO
DE RIOS POUCO ATRATIVOS
Reduz a captação e o armazenamento
de água dos rios para a agricultura
e a indústria

TRUNFOS

Estudo de peixes migradores



ESTA CARTA LUTA CONTRA
A FALTA DE CONHECIMENTO
Permite identificar as melhores
práticas para a gestão e conservação
destas espécies

TRUNFOS

Redução de águas residuais



ESTA CARTA LUTA CONTRA A POLUIÇÃO
Promove a reciclagem e a utilização
de materiais de origem biológica e
o bom estado das águas marinhas

TRUNFOS

Defeso



ESTA CARTA LUTA CONTRA
A SOBREPESCA
Proibição de todas as formas de
captura de uma espécie durante
um período específico de defeso

TRUNFOS

Tratamentos biológicos para doenças



ESTA CARTA COMBATE OS EFEITOS NOCIVOS
DAS AQUACULTURAS MARINHAS
Melhora a qualidade da água do mar perto
das jaulas de aquacultura e evita a propagação
de doenças aos peixes selvagens



TRUNFOS

Poupança de Energia



ESTA CARTA LUTA CONTRA AS ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS PROVOCADAS POR AÇÃO HUMANA
Reduz o consumo de energia e promove a produção local ou regional (por exemplo, de energia ou alimentos), o que evita emissões de CO²

TRUNFOS

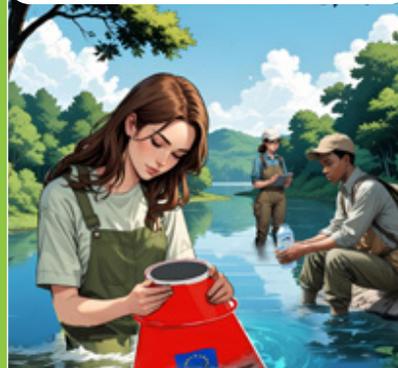
Redução da captação de água



ESTA CARTA LUTA CONTRA A PROLIFERAÇÃO DE RIOS POUCO ATRATIVOS
Reduz a captação e o armazenamento de água dos rios para a agricultura e a indústria

TRUNFOS

Estudo de peixes migradores



ESTA CARTA LUTA CONTRA A FALTA DE CONHECIMENTO
Permite identificar as melhores práticas para a gestão e conservação destas espécies

CARTA DA SORTE

DiadSea



ESTA CARTA SUBSTITUI UMA CARTA DE TRUNFO À SUA ESCOLHA,
uma vez que o projeto DiadSea promove ações para melhorar o conhecimento e a gestão dos peixes migradores no mar

REGRAS DO JOGO

- Seja o mais rápido a reunir as condições de vida para os peixes migradores acumulando 3 cartas FUNÇÃO e 3 cartas PEIXE diferentes. Tenha cuidado para que essas cartas não fiquem presas por cartas ARMADILHA. Quando isto acontece, uma carta presa pode ser libertada por um TRUNFO.
 - Cada jogador não deve ter mais de 3 cartas na mão nem mais de 2 cartas idênticas.
 - Se um jogador tiver 3 cartas idênticas, deve substituir por uma nova no final do seu turno
 - Uma carta presa (libertada ou não) não pode voltar a ser presa uma segunda vez.
 - Um jogador pode jogar várias cartas durante a mesma jogada.
 - Não é possível jogar mais de 2 cartas idênticas.
 - A carta TRUNFO colocada deve ser a solução para a carta ARMADILHA em jogo.
- Ao lançar uma carta TRUNFO, a carta ARMADILHA correspondente que está em jogo fica sem efeito

MODO DE JOGAR

- O baralho de cartas é colocado ao centro. Dois jogadores estão frente a frente. Cada jogador recebe 3 cartas. O mais velho começa.
- Todos jogam à vez. Quando chegar a sua vez, se conseguir colocar uma carta de FUNÇÃO, o jogo começa.
- O jogador pode, então, colocar outras cartas durante o mesmo turno (PEIXE ou FUNÇÃO) dentro do limite de 2 cartas idênticas colocadas. Recolha apenas uma carta no final do turno. O outro jogador pode jogar de seguida. Ele pode colocar uma carta ARMADILHA numa carta FUNÇÃO ou PEIXE colocada por seu oponente e começar a jogar colocando uma carta FUNÇÃO. Quando chegar a sua vez, o jogador preso pode colocar uma carta TRUNFO e libertar permanentemente a carta que não pode voltar a ser presa.

