

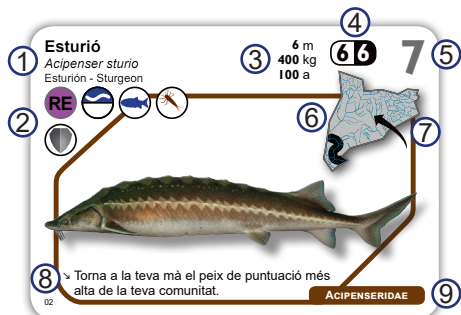
ICTIO

La aventura acuática

Contenido

- 56 cartas:
 - 53 cartas de peces
 - 29 autóctonos (incluyendo 2 regionalmente extintos y 6 translocados)
 - 24 exóticos
 - 3 cartas de alteraciones
- instrucciones

Las cartas



- ① nombres catalán, científico, castellano e inglés
- ② estado de conservación, corriente y alimentación
- ③ longitud, masa y longevidad (años) máximos
- ④ ataque y defensa
- ⑤ puntuación
- ⑥ distribución
- ⑦ migración
- ⑧ efecto
- ⑨ familia

- ↘ se aplica de manera instantánea al entrar en la comunidad
- se aplica de manera permanente mientras esté en la comunidad

Categoría de amenaza (IUCN y Aparicio et al. 2016)

- | | |
|--|---|
| NE sin evaluar
(not evaluated) | DD datos insuficientes
(data deficient) |
| LC preocupación menor
(least concern) | NT casi amenazado
(near threatened) |
| VU vulnerable
(vulnerable) | EN en peligro
(endangered) |
| CR en peligro crítico
(critically endangered) | RE extinto regionalmente
(regionally extinct) |
| EW extinto en estado silvestre
(extinct in the wild) | EX extinto
(extinct) |

- 🛡️ especie protegida (Decret legislatiu 2/2008)
- 🐟 incluido en la lista de las 100 especies exóticas invasoras más perjudiciales del mundo (GISD 2018)

Alimentación

- 🐟 invertívoro
- 🌿 herbívoro
- 🐟 piscívoro
- 🩸 parásito hematófago

Corriente

- 🌊 reófilo (preferencia por zonas de corriente)
- 🌊 limnófilo (preferencia por zonas calmadas)
- 🌊 generalista (vive tanto en zonas de corriente como en zonas calmadas)
- 🌊 estuario (vive en los estuarios: sección terminal del río con influencia marina)

Distribución

- extinto
- autóctono
- translocado (autéctono cambiado de lugar)
- introducido

Migración

- ↔ catádro (vive en aguas continentales y se reproduce en el mar)
- ↔ anádromo (vive en el mar y se reproduce en las aguas continentales)

Normas del juego

Nivel avanzado

12+ años

2 a 4 jugadores

30 - 45 minutos

Objetivo

Ser el jugador con la comunidad de peces que sume más puntos al final de la partida.

Preparación

1. Cada jugador coge una carta al azar. Quien consigue la carta con una puntuación más alta será el distribuidor. Si dos o más jugadores tienen la misma puntuación más alta cogen otra carta. Las alteraciones no tienen puntuación.

2. El distribuidor mezcla la baraja de cartas, deja que el jugador de su derecha corte la baraja y reparte 7 cartas a cada jugador. El resto de cartas se dejan en un mazo en el centro.

3. Si juegan más de 2 jugadores, antes de empezar se tiene que acordar 1) si se puede atacar a cualquier oponente o solo el de la izquierda y 2) si las alteraciones afectan solo a el oponente objetivo, todos los oponentes o todos los jugadores.

Mecánica

Cada turno consta de 1) robar carta, 2) bajar carta, 3) aplicar efectos y 4) atacar (opcional).

4. Empieza el jugador de la izquierda del distribuidor y se sigue en sentido horario. Al inicio de cada turno, el jugador activo roba la primera carta del mazo.

5. El jugador activo tiene que poner en juego una de sus cartas, si tiene.

a. Si la carta es un pez, el jugador la colocará en su comunidad, delante suyo y cara arriba. Cada comunidad puede tener un máximo de 7 peces, a menos que un efecto lo modifique. Si se ha llegado al máximo y se quiere bajar otro pez, antes será necesario recuperar uno a la mano. Los efectos de los peces se aplican inmediatamente al entrar a la comunidad y no pueden cambiar de objetivo, a menos que salgan y vuelvan a entrar. Los efectos pueden ser instantáneos (↘) o permanentes (○). Los efectos permanentes desaparecen si el pez deja la comunidad.

b. Si la carta es una alteración, se aplicará inmediatamente y se descartará.

Los efectos de los peces no afectan a los peces protegidos (🛡️).

6. Si el jugador activo quiere atacar, decide con que peces ataca a cada comunidad. Los peces que acaban de entrar a la comunidad en el mismo turno no pueden atacar. Los peces incluidos

en la lista de las 100 especies exóticas invasoras más perjudiciales del mundo (🐟) atacan siempre que pueden. El jugador atacado declara con qué pez o peces bloquea cada pez atacante y en qué orden, con un máximo de 2 defensores por cada pez atacante. Los peces que se enfrentan se hacen un daño igual a su fuerza simultáneamente. Cuando un pez recibe un ataque igual o más grande que su defensa, es eliminado. Si dos peces bloquean un mismo atacante, el enfrentamiento se resuelve con el primer defensor y, si el atacante todavía está vivo, el ataque y la defensa restante se aplican al segundo defensor. Los peces eliminados se descartan. Al final del turno, los peces heridos se recuperan. Cada pez atacante que no sea contrarrestado podrá robar al azar una carta de la mano del oponente objetivo y descartarla. Si el jugador atacante no tiene cartas en la mano, pero sí en la comunidad está obligado a defenderse.

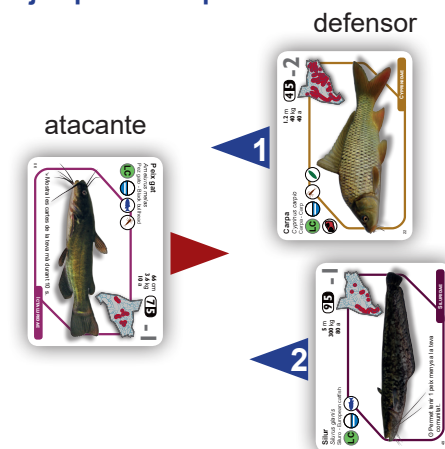
Fin de la partida

Cuando se roba la última carta de la pila, el jugador activo acaba las acciones de su turno y se acaba la partida. Entonces se cuentan los puntos de la comunidad de cada jugador. Cada pareja de peces de la misma familia suma 1 punto adicional, y si además también son del mismo género, suma 2 puntos. Los peces que queden en la mano y las alteraciones no puntúan.

Ganador

Gana el jugador que suma más puntos con los peces presentes en su comunidad.

Ejemplo de ataque



1. Se declara el atacante (pez gato). 2. Se declaran los defensores primero (carpa) y segundo (siluro). 3. El atacante hace 5 puntos de daño al primer defensor (carpa) y este le hace 4 puntos de daño. La carpa muere (defensa = 0) y el pez gato queda como 2-1. 4. El atacante hace 2 puntos de daño al segundo defensor (siluro) y este hace 1 punto de daño al atacante. El pez gato queda como 0-0 y muere, mientras que el siluro queda como 8-3 y sobrevive.

Ictio 4

Nivel intermedio
6+ años
2 a 6 jugadores
15 minutos

Objetivo

Conseguir la puntuación más alta.

Preparación

1. Cada jugador coge una carta al azar y quien consigue la carta con una puntuación más alta será el distribuidor. Si 2 o más jugadores tienen la misma puntuación más alta cogen otra carta. Las alteraciones no tienen puntuación.
2. El distribuidor mezcla la baraja de cartas, deja que el jugador de su derecha corte la baraja y reparte 4 cartas a cada jugador. El resto de cartas no repartidas se dejan en un mazo en el centro.

Mecánica

3. Cada jugador coloca sus cartas, sin mirarlas, en fila delante suyo.
4. Cada jugador puede mirar las cartas que tiene en los extremos. Las dos del medio no las puede ver. Una vez vistas, las cartas de los extremos se vuelven a girar.
5. Si entre las 4 primeras cartas hay alteraciones, no se pueden utilizar y no puntúan.
6. El jugador de la izquierda del jugador que ha repartido coge una carta del mazo, la mira y decide si cambiarla o no por cualquiera de sus cartas, tanto si es de los extremos (que ha visto) o del medio (que todavía no ha visto). La carta que sobra se descarta cara arriba. Hay que priorizar las cartas de puntuación más alta.

Fin de la partida

Cuando un jugador cree que tiene una puntuación máxima y no quiere cambiar más cartas, dice "¡pez!" y se hace una última ronda de coger cartas del mazo. Cuando acaba esta ronda, todos los jugadores giran sus cartas y hacen recuento de puntos.

Ganador

Gana el jugador que ha conseguido la puntuación más alta.

Cartas especiales

- Aguas residuales: permite mirar una de las 4 cartas del jugador.
- Canalización: se pueden robar 2 cartas seguidas y decidir si se cambia la primera, la segunda o ninguna de las dos.
- Presa: se puede cambiar una carta por cualquier carta de los otros jugadores.

Ictio Max

Nivel bajo
6+ años
2 a 6 jugadores
15 minutos

Objetivo

Conseguir el máximo número de cartas o la puntuación más alta.

Preparación

1. Cada jugador coge una carta al azar y quien consigue la carta con una puntuación más alta será el distribuidor. Si 2 o más jugadores tienen la misma puntuación más alta cogen otra carta. Las alteraciones no tienen puntuación.
2. El distribuidor mezcla la baraja de cartas, deja que el jugador de su derecha corte la baraja y reparte el mismo número de cartas a todos los jugadores.
3. Se tiene que acordar si el objetivo es conseguir el máxima número de cartas o la puntuación más alta.

Mecánica

4. El jugador de la izquierda del distribuidor coge la primera carta de su mazo y, sin enseñarla, escoge una característica que considere suficiente fuerte: longitud, masa, longevidad, estado de conservación, ataque o defensa.
5. Todos los jugadores muestran la primera carta de su mazo y el que tenga el valor más elevado se queda todas las cartas. En caso de empate, gana el pez que tenga una puntuación más elevada. Si también hay empate, se descartan todas las cartas de la ronda. Se repite este proceso cambiando de jugador en el sentido de las agujas del reloj hasta que se acaben las cartas. Si algún jugador tiene una carta de alteración, se las queda todas directamente.

Fin de la partida

La partida acaba cuando se acaban las cartas del mazo. Entonces, se hace recuento de las cartas o de la puntuación que ha conseguido cada jugador.

Ganador

Gana el jugador que ha conseguido más cartas o puntuación.



Descubre el increíble mundo de los peces continentales de Cataluña

Atrévete con el reto de vencer a tus oponentes en un duelo épico mientras descubres los increíbles peces que viven en los ecosistemas acuáticos de Cataluña y los peligros que les amenazan.

© 2018 Icolire - asociación CEN.

© Dr. Jesús D. Ortiz, Dr. Lluís Zamora, Dr. Enric Aparicio, Dra. Anna Vila y Dr. Emili García-Berthou. Grupo de Investigación en Ecología Acuática Continental (GRECO), Instituto de Ecología Acuática (IEA), Universitat de Girona

Fotos:

Dr. Enric Aparicio (peces) y
Dr. Jesús D. Ortiz (alteraciones)

Fabricado en Bélgica por Cartamundi
Todos los derechos reservados

Segueix-nos:

-  @Icolire1 + @assocCEN
-  @Icolire + @assoc.cen
-  @Icolire1 + @associaciocen

www.assoc-cen.org

blog.assoc-cen.org

www.udg.edu/greco

v 10-2018



una marca de:



Traducciones

Efectos

- 02 Esturión: ↘ Devuelve a tu mano el pez de puntuación más alta de tu comunidad.
- 06 Pez gato: ↘ Muestra las cartas de tu mano durante 10 s.
- 07 Anguila: ⊖ Anula el efecto de 1 pez con ataque < 4 de tu comunidad.
- 08 Fartet: ↘ Roba 1 pez de la comunidad de 1 oponente.
- 20 Colmilleja: ↘ Elimina al azar 1 carta de la mano de 1 oponente.
- 23 Lubina: ↘ Devuelve a tu mano 1 pez estuariano (🐟) de tu comunidad.
- 24 Lucio: ⊖ Elimina todos los peces < 40 cm de tu comunidad.
- 27 Espinoso: ⊖ Permite tener 1 pez más en tu comunidad.
- 29 Pez sol: ⊖ Gira el mazo con las cartas cara arriba.
- 30 Barbo de Graells: ↘ Baja 1 pez adicional a tu comunidad.
- 31 Perca americana: ⊖ Elimina 1 pez amenazado (🐟🐟🐟🐟) de tu comunidad al inicio de tu turno.
- 32 Misgurno de Asia: ↘ Mezcla de nuevo el mazo.
- 33 Cabezudo: ↘ Devuelve a tu mano 1 pez migrador (🐟) de tu comunidad.
- 34 Trucha arco iris: ↘ Elimina de tu comunidad 1 de los peces exóticos invasores más perjudiciales del mundo (🐟).
- 38 Piscardo: ↘ Los peces de tu comunidad no pueden atacar en este turno.
- 39 Piscardo de Languedoc: ↘ El turno siguiente no podrás robar ninguna carta del mazo.
- 40 Platija: ⊖ El pez objetivo no puede atacar ni defender.
- 41 Gobio moteado: ↘ Roba 1 carta adicional.
- 44 Blenio de río: ↘ Mira las cartas de la mano de 1 oponente durante 10 s.
- 45 Trucha: ↘ Devuelve a tu mano 1 pez de tu comunidad.
- 47 Lucioperca: ⊖ Elimina todos los peces ciprínidos de tu comunidad.
- 49 Siluro: ⊖ Permite tener 1 pez menos en tu comunidad.
- 51 Aguja de río: ↘ Mira las 5 cartas siguientes del mazo, quédate 1 y mezcla el resto del mazo.
- 53 Samaruc: ↘ Devuelve 1 pez exótico (🐟) de la comunidad de cada oponente a su mano.

Alteraciones

- 54 Presa: Elimina los peces migradores (🐟) y/o reófilos (🐟) de la comunidad de 1 oponente.
- 55 Aguas residuales: Elimina los peces con defensa <5 de la comunidad de 1 oponente.
- 56 Canalización: Elimina los peces con una dieta exclusivamente invertívora (🐟) de la comunidad de 1 oponente.