

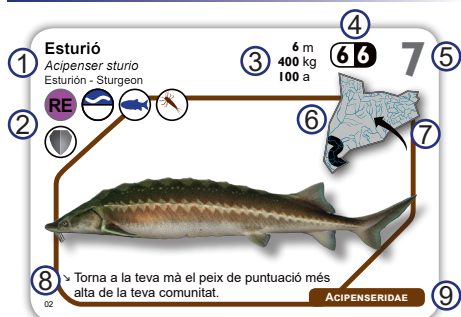
ICTIO

l'aventura aquàtica

Contingut

- 56 cartes:
 - 53 cartes de peixos
 - 29 autòctons (incloent-hi 2 regionalment extints i 6 translocats)
 - 24 exòtics
 - 3 cartes d'alteracions
- instruccions

Les cartes



- noms català, científic, castellà i anglès
- estat de conservació, corrent i alimentació
- longitud, massa i longevitat (anys) màxims
- atac i defensa
- puntuació
- distribució
- migració
- efecte
- família

- ↘ s'aplica de manera instantània en entrar a la comunitat
- ⊙ s'aplica de manera permanent mentre sigui a la comunitat

Categoria d'amenaça (IUCN i Aparicio et al., 2016)

- | | |
|--|--|
| NE sense avaluar (not evaluated) | DD dades insuficients (data deficient) |
| LC risc mínim (least concern) | NT gairebé amenaçat (near threatened) |
| VU vulnerable (vulnerable) | EN en perill (endangered) |
| CR en perill crític (critically endangered) | RE extint regionalment (regionally extinct) |
| EW extint en estat salvatge (extinct in the wild) | EX extint (extinct) |

- 🛡️ espècie protegida (Decret legislatiu 2/2008)
- 🌐 inclòs a la llista de les 100 espècies exòtiques invasores més perjudicials del món (GISD 2018)

Alimentació

- 🐟 invertívor
- 🌿 herbívor
- 🐟 piscívor
- 🩸 paràsit hematòfag

Corrent

- 🌊 reòfil (preferència per zones de corrent)
- 🌊 limnòfil (preferència per zones encalmades)
- 🌊 generalista (viu tant en zones de corrent com encalmades)
- 🌊 estuarià (viu als estuaris: secció terminal del riu amb influència marina)

Distribució

- ⬛ extint
- 🟢 autòcton
- 🟠 translocat (autòcton canviat de lloc)
- 🔴 introduït

Migració

- ↔ catàdrom (viu en aigües continentals i es reproduïx al mar)
- ↔ anàdrom (viu al mar i es reproduïx a les aigües continentals)

Normes del joc

Nivell avançat
12+ anys
2 a 4 jugadors
30 - 45 minuts

Objectiu

Ser el jugador amb la comunitat de peixos que sumi més punts al final de la partida.

Preparació

1. Cada jugador agafa una carta a l'atzar. Qui aconsegueix la carta amb una puntuació més alta serà el distribuïdor. Si dos o més jugadors tenen la mateixa puntuació més alta agafen una altra carta. Les alteracions no tenen puntuació.

2. El distribuïdor barreja la baralla de cartes, deixa que el jugador de la seva dreta escapci la baralla i reparteix 7 cartes a cada jugador. La resta de cartes es deixen en una pila al centre.

3. Si juguen més de 2 jugadors, abans de començar s'ha d'acordar 1) si es pot atacar qualsevol oponent o només el de l'esquerra i 2) si les alteracions afecten només l'oponent objectiu, tots els oponents o tots els jugadors.

Mecànica

Cada torn consta de 1) robar carta, 2) baixar carta, 3) aplicar efectes i 4) atacar (opcional).

4. Comença el jugador de l'esquerra del distribuïdor i se segueix en sentit horari. A l'inici de cada torn, el jugador actiu roba la primera carta de la pila.

5. El jugador actiu ha de posar en joc una de les seves cartes, si en té.

a. Si la carta és un peix, el jugador la col·locarà a la seva comunitat, davant seu i cara amunt. Cada comunitat pot tenir un màxim de 7 peixos, a menys que un efecte ho modifiqui. Si s'ha arribat al màxim i es vol baixar un altre peix, abans caldrà recuperar-ne un a la mà. Els efectes dels peixos s'apliquen immediatament en entrar a la comunitat i no poden canviar d'objectiu, a menys que surtin i tornin a entrar. Els efectes poden ser instantanis (↘) o permanents (⊙). Els efectes permanents desapareixen si el peix deixa la comunitat.

b. Si la carta és una alteració, s'aplicarà immediatament i es descartarà.

Els efectes dels peixos no afecten els peixos protegits (🛡️).

6. Si el jugador actiu vol atacar, decideix amb quins peixos ataca cada comunitat. Els peixos que acaben d'entrar a la comunitat en el mateix torn no poden atacar. Els peixos inclosos a la llista de les 100 espècies

exòtiques invasores més perjudicials del món (🌐) ataquen sempre que poden. El jugador atacat declara amb quin o quins peix/os bloqueja cada peix atacant i en quin ordre, amb un màxim de 2 defensors per cada peix atacant. Els peixos que s'enfronten es fan un dany igual a la seva força simultàniament. Quan un peix rep un atac igual o més gran que la seva defensa, és eliminat. Si dos peixos bloquegen un mateix atacant, es resol l'enfrontament amb el primer defensor i, si l'atacant encara és viu, l'atac i la defensa restant s'apliquen al segon defensor. Els peixos eliminats es descarten. Al final del torn, els peixos ferits es recuperen. Cada peix atacant que no sigui contrarestat podrà robar a l'atzar una carta de la mà de l'oponent objectiu i descartar-la. Si el jugador atacat no té cartes a la mà però sí a la comunitat està obligat a defensar-se.

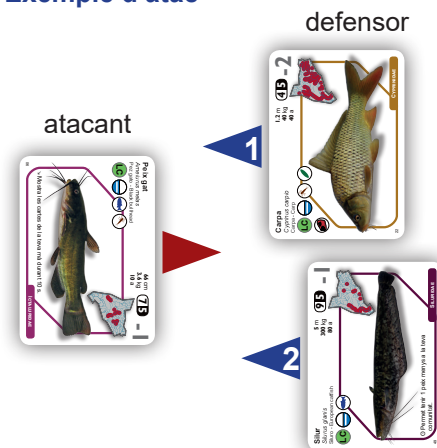
Fi de la partida

Quan es roba la darrera carta de la pila, el jugador actiu acaba les accions del seu torn i s'acaba la partida. Aleshores es compten els punts de la comunitat de cada jugador. Cada parella de peixos de la mateixa família suma 1 punt addicional, i si a més també són del mateix gènere, suma 2 punts. Els peixos que queden a la mà i les alteracions no puntuen.

Guanyador

Guanya el jugador que suma més punts amb els peixos presents a la seva comunitat.

Exemple d'atac



1. Es declara l'atacant (peix gat). 2. Es declaren els defensors primer (carpa) i segon (silur). 3. L'atacant fa 5 punts de dany al primer defensor (carpa) i aquest li fa 4 punts de dany. La carpa mor (defensa = 0) i el peix gat queda com a 2-1. 4. L'atacant fa 2 punts de dany al segon defensor (silur) i aquest fa 1 punt de dany a l'atacant. El peix gat queda com a 0-0 i mor, mentre que el silur queda com a 8-3 i sobreviu.

Ictio 4

Nivell intermedi
6+ anys
2 a 6 jugadors
15 minuts

Objectiu

Aconseguir la puntuació més alta.

Preparació

1. Cada jugador agafa una carta a l'atzar i qui aconsegueix la carta amb una puntuació més alta serà el distribuïdor. Si 2 o més jugadors tenen la mateixa puntuació més alta agafen una altra carta. Les alteracions no tenen puntuació.

2. El distribuïdor barreja la baralla de cartes, deixa que el jugador de la seva dreta escapci la baralla i reparteix 4 cartes a cada jugador. La resta de cartes no repartides es deixen en una pila al centre.

Mecànica

3. Cada jugador col·loca les seves cartes, sense mirar-les, en filera davant seu.

4. Cada jugador pot mirar les cartes que té als extrems. Les dues del mig no les pot veure. Un cop vistes, les cartes dels extrems es tornen a girar.

5. Si entre les 4 primeres cartes hi ha alteracions, no es poden fer servir i no puntuen.

6. El jugador de l'esquerra del jugador que ha repartit agafa una carta de la pila, la mira i decideix si canviar-la o no per qualsevol de les seves cartes, tant si és dels extrems (que ha vist) o del mig (que encara no ha vist). La carta que sobra es descarta cara amunt. Cal prioritzar les cartes de puntuació més alta.

Fi de la partida

Quan un jugador creu que té una puntuació màxima i no vol canviar més cartes, diu "peix!" i es fa una darrera ronda d'agafar cartes de la pila. Quan acaba aquesta ronda, tots els jugadors giren les cartes i fan recompte de punts.

Guanyador

Guanya el jugador que ha aconseguit la puntuació més alta.

Cartes especials

- Aigües residuals: permet mirar una de les 4 cartes del jugador.
- Canalització: es poden robar 2 cartes seguides i decidir si es canvia la primera, la segona o cap de les dues.
- Presa: es pot canviar una carta per qualsevol carta dels altres jugadors.

Ictio Max

Nivell baix
6+ anys
2 a 6 jugadors
15 minuts

Objectiu

Aconseguir el màxim nombre de cartes o la puntuació més alta.

Preparació

1. Cada jugador agafa una carta a l'atzar i qui aconsegueix la carta amb una puntuació més alta serà el distribuïdor. Si 2 o més jugadors tenen la mateixa puntuació més alta agafen una altra carta. Les alteracions no tenen puntuació.

2. El distribuïdor barreja la baralla de cartes, deixa que el jugador de la seva dreta escapci la baralla i reparteix el mateix nombre de cartes a tots els jugadors.

3. S'ha d'acordar si l'objectiu és aconseguir el màxim nombre de cartes o la puntuació més alta.

Mecànica

4. El jugador de l'esquerra del distribuïdor agafa la primera carta de la seva pila i, sense ensenyar-la, tria una característica que consideri prou forta: longitud, massa, longevitat, estat de conservació, atac o defensa.

5. Tots els jugadors mostren la primera carta de la seva pila i el que tingui el valor més elevat es queda totes les cartes. En cas d'empat, guanya el peix que tingui una puntuació més elevada. Si també hi ha empat, es descarten totes les cartes de la ronda. Es repeteix aquest procés canviant de jugador en el sentit de les agulles del rellotge fins que s'acaben les cartes. Si algun jugador té una carta d'alteració, se les queda totes directament.

Fi de la partida

La partida acaba quan s'acaben les cartes de la pila. Aleshores es fa recompte de les cartes o de la puntuació que ha aconseguit cada jugador.

Guanyador

Guanya el jugador que ha aconseguit més cartes o puntuació.



Descobreix l'increïble món dels peixos continentals de Catalunya

Atreveix-te amb el repte de vèncer els teus oponents en un duel èpic mentre descobreixes els increïbles peixos que viuen als ecosistemes aquàtics de Catalunya i els perills que els amenacen.

© 2018 Icolire - associació CEN.
© Dr. Jesús D. Ortiz, Dr. Lluís Zamora, Dr. Enric Aparicio, Dra. Anna Vila i Dr. Emili García-Berthou. Grup de Recerca en Ecologia Aquàtica Continental (GRECO), Institut d'Ecologia Aquàtica (IEA), Universitat de Girona


Fotos:

Dr. Enric Aparicio (peixos) i
Dr. Jesús D. Ortiz (alteracions)

Revisió lingüística:
Servei de Llengües Modernes de la
Universitat de Girona

Fabricat a Bèlgica per Cartamundi
Tots els drets reservats

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:

