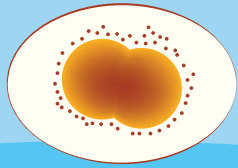


Inicio

Fertilización y división



Fin

¡Reproducción!



El Juego de la almeja

El objetivo del juego es llegar a la casilla 36, que corresponde a la fase de reproducción, el objetivo final de la especie. A lo largo del camino, los jugadores descubrirán las etapas de la vida de la almeja: "Larva Veliger", "Almeja Juvenil" y "Almeja Adulta". El número de casillas entre estas etapas refleja la duración de cada fase. En el tablero, hay casillas verdes y rojas que representan eventos potencialmente favorables o desfavorables/peligrosos que pueden ocurrir a lo largo de la vida de estos animales.

Inicio del juego: Todos los jugadores lanzan los dados y el jugador con el número más alto comenzará primero. Las piezas empiezan en la casilla 1, que corresponde a la fase de desarrollo larval "trocófora".

Jugabilidad: El movimiento de las piezas se decide con el lanzamiento de los dados, y las piezas avanzan el número de casillas que indiquen los dados. Cuando una pieza cae en una casilla, deberá seguir las instrucciones que aparezcan en ella. El primer jugador en alcanzar la casilla 36 será el ganador.

Casillas Premio

Casilla 11: ¡Clorofila! Mmm ¡qué bueno! Avanza 3 casillas.

Casillas 12 y 24: Poder: Serás resistente a olas de calor y contaminación química (casillas peligro 13, 15, 22 y 27). Puedes usar este beneficio solo una vez.

Casilla 26: Simbiontes: ¡Gracias, amigos! Avanza a la casilla 28.

Casilla 33: Clorofila: Mmm ¡qué bueno! Avanza 3 casillas.

Casillas Peligro

Casilla 5: Tormenta: La tormenta te ha llevado demasiado lejos... Regresa al inicio

Casilla 8: Acidificación del agua: Tu concha es demasiado fina para resistir... Vuelve a la casilla 2.

Casilla 10: *Bolinus brandaris*: ¡Oh no! ¡Una caracola ha perforado tu concha y te ha devorado! Vuelve al inicio.

Casilla 13: Contaminación química: no es buena para la salud. Vuelve a la casilla 9.

Casilla 15: Olas de calor: ¡Ups! ¡Estos cambios climáticos te están afectando! Retrocede una casilla.

Casilla 17: Cangrejo azul: ¡Oh no! ¡Un cangrejo azul te ha devorado! Vuelve al inicio.

Casilla 20: Aumento de temperatura: ¡Mucho calor! Quédate aquí durante una ronda e intenta adaptarte.

Casilla 22: Contaminación química: No es buena para la salud. Vuelve a la casilla 8.

Casilla 27: Olas de calor: ¡Ups! ¡Estos cambios climáticos te están afectando! Retrocede 3 casillas.

Casilla 31: Patógenos: No son amigos... Intenta combatirlos: vuelve a lanzar los dados. Si sacas 1, 2 o 3, estás muy débil. Quédate una ronda sin jugar; si sacas 4, 5 o 6, ¡Genial! ¡Estás a salvo!

Casilla 34: Contaminación: ¡Has filtrado microplásticos! Quédate una ronda sin jugar hasta eliminarlos (¡si puedes!). En la próxima ronda, lanza los dados. Si sacas 1, 2 o 3, quédate otra ronda sin jugar; si sacas 4, 5 o 6, ¡Genial! ¡Estás a salvo!

Casilla 35: Enfermedad del Anillo Marrón: ¡Oh no! ¡Has sido contaminado con *Vibrio tapetis*! Retrocede 5 casillas.