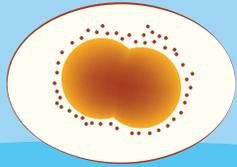


Início

Fertilização e divisão



Fim

Reprodução!



Jogo da Amêijoia

O objetivo do jogo é chegar à casa 36, que corresponde à fase de reprodução, o objetivo final da espécie. Ao longo do caminho, os jogadores descobrirão as fases da vida da amêijoia: "Larva Velígera", "Amêijoia Juvenil" e "Amêijoia Adulta". O número de casas reflete a duração de cada fase. No tabuleiro, existem casas verdes e vermelhas que representam potenciais eventos favoráveis ou desfavoráveis/perigosos que podem ocorrer ao longo da vida destes animais.

Início do jogo: Todos os jogadores lançam os dados e o jogador com o maior número começará primeiro. As peças partem da casa 1, que corresponde à fase de desenvolvimento larvar "trocófora".

Jogabilidade: O movimento das peças ao longo do caminho é determinado pelo lançamento dos dados, com as peças avançando o número de casas indicadas pelos dados. Quando a peça pousa numa casa, deve seguir as instruções indicadas nessa casa. O primeiro jogador a chegar à casa 36 será o vencedor.

Casas Prémio

Casa 11: Clorofila! Nham! Tão bom! Avança 3 casas.

Casas 12 & 24: Poder: Serás resistente a ondas de calor e contaminação química (casas perigo 13,15, 22, e 27). Podes usar este benefício apenas uma vez.

Casa 26: Simbiontes: Obrigado amigos! Avança para a casa 28.

Casa 33: Clorofila! Nham! Tão bom! Avança 3 casas.

Casas Perigo

Casa 5: Tempestade: A tempestade trouxe-te longe demais... Volta ao início.

Casa 8: Acidificação da água: A tua concha é demasiado fina para resistires... Volta à casa 2.

Casa 10: *Bolinus brandaris*: oh não! um búzio furou a tua concha e comeu-te! Volta ao início.

Casa 13: Contaminação química: não é boa para a saúde. Volta à casa 9.

Casa 15: Ondas de calor: Ups! Estas alterações climáticas estão a afetar-te! Volta atrás uma casa.

Casa 17: Caranguejo azul: oh não! um caranguejo azul comeu-te! Volta ao início.

Casa 20: Aumento da temperatura: Muito quente! Pára aqui durante uma ronda e tenta adaptar-te.

Casa 22: Contaminação química: Não é bom para a saúde. Volta à casa 8.

Casa 27: Ondas de calor: Ups! Estas alterações climáticas estão a afetar-te! Volta atrás 3 casas.

Casa 31: Patógenos: Não são amigos... Tenta combatê-los: lança os dados novamente. Se sair 1, 2, ou 3, estás muito fraco. Fica uma ronda sem jogar; se sair 4, 5, ou 6, Ótimo! Estás seguro!

Casa 34: Poluição: filtraste microplásticos! Pára uma ronda até os excretares (se conseguires!). Na próxima ronda, lança os dados. Se sair 1, 2, ou 3, fica outra ronda sem jogar; se sair 4, 5, ou 6, Ótimo! Estás seguro!

Casa 35: Doença do Anel Negro: oh não! Foste contaminado com *Vibrio tapetis*! Volta atrás 5 casas.