

INSTRUCCIONES

JUEGO DE CARTAS
para la preservación
de los mares y océanos.

GUARDIANES DEL MAR



PRISCILA LEHMANN GRAVIER

VALERIA NAVARRO MORENO

CARMEN OL MOS

¡Bienvenidos y bienvenidas a “Guardianes del Mar”!

En este emocionante y educativo juego de cartas, os embarcaréis en una aventura bajo las olas para proteger y preservar el valioso patrimonio cultural marino. A través de estrategias inteligentes y decisiones acertadas, aprenderéis sobre la importancia de nuestros océanos y las diversas formas de conservar sus tesoros.

OBJETIVO DEL JUEGO

En **Guardianes del Mar**, tu misión es convertirte en el defensor más eficiente del medio marino. Para ganar, debes reunir cinco cartas de Patrimonio Cultural Marino que estén completamente limpias de Riesgos.

Reglas clave:

- Puedes ir acumulando cartas de Patrimonio Cultural Marino en tu mesa, pero ninguna puede repetirse en ningún momento de la partida.
- Si un Riesgo afecta una de tus cartas de Patrimonio, esta dejará de contar como limpia hasta que logres eliminar el Riesgo.
- Tus rivales intentarán dificultar tu progreso colocando cartas de Riesgo sobre tu patrimonio o eliminando tus buenas prácticas. ¡Defiéndete y juega estratégicamente!

A lo largo del juego, enfrentarás desafíos y tomarás decisiones clave para proteger el legado marino. Sé el primero en completar tu mesa con 5 cartas de Patrimonio Cultural Marino limpias y ganarás la partida.

¡Demuestra que eres el verdadero Guardián del Mar!



2 A 6 JUGADORES

CARTAS DEL JUEGO



CARTAS DE PATRIMONIO CULTURAL MARINO

Muestran algunas de las áreas del patrimonio cultural marino mediterráneo, estudiadas en Ocean ART Project. Entre ellas, se encuentra Arquitectura, Cartografía, Arqueología, Mitología, Arte y Artesanías, Gastronomía, y Artes de Pesca.

Cantidad cartas: 14 (2 de cada una).



CARTAS DE RIESGOS

Se trata de 7 riesgos a los que se enfrentan los mares y océanos y que ponen en peligro su salud: Sustancias Químicas, Residuos Plásticos, Sobrepesca, Tráfico Marítimo, Especies Invasoras, Desarrollo Urbanístico y Cambio Climático.

Cantidad de cartas: 21 (3 de cada una).



CARTAS DE BUENAS PRÁCTICAS

Representan buenas prácticas para la preservación del patrimonio cultural mediterráneo, como el reciclaje, la reutilización, la reducción del uso de plásticos, el consumo responsable, la protección del planeta, el conocimiento del patrimonio cultural y natural marino, así como su difusión.

Cantidad de cartas: 21 (3 de cada una).



CARTAS DE SÍNTOMAS DE RIESGOS

Son cartas que representan los síntomas que experimentan los mares y océanos cuando se ven afectados por diversos factores (aumento de temperaturas debido al cambio climático, especies atrapadas entre los residuos plásticos, entre otros). En el contexto del juego, estas cartas sirven para modificar el desarrollo del juego a tu favor.

Cantidad cartas: 12 (2 de cada una).



CARTAS COMODÍN

Representan a las especies naturales en su hábitat marino, libres de amenazas. En el contexto del juego, se utilizan para reemplazar una carta de patrimonio cultural cuando no se tiene una disponible.

Cantidad de cartas: 8.

TOTAL DE CARTAS

76

¿CÓMO JUGAR?

✓ PREPARACIÓN

Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltear la pila de descartes. No es necesario barajarla de nuevo.

✓ DINÁMICA

Cada jugador debe comenzar su turno con 4 cartas en mano y solo podrá realizar una acción por turno. Al finalizar su jugada, deberá robar cartas del mazo hasta completar su mano.

Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para conseguir tu tablero de Patrimonio Cultural Marino libre de riesgos. También puedes colocar cartas sobre las de tus rivales para evitar que ellos completen su tablero antes que tú.

Algunas cartas te obligarán a descartar o cambiar tus cartas de patrimonio cultural marino, tus riesgos o tus buenas prácticas. Elabora una estrategia para ser el primero en conseguirlo, pero mantente alerta a las jugadas de los demás, ya que tendrás que evitar que logren su objetivo antes que tú.

FASES

Es un juego dinámico: elige entre jugar una carta o descartarte de ellas. Después roba tantas cartas como necesites antes de pasar el turno al siguiente jugador. No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

01

JUGAR O DESCARTAR

Con tus cartas en mano, elige una de estas dos acciones, JUGAR o DESCARTAR. Juega una sola carta de tu mano por turno o descarta tantas cartas como desees.

02

ROBAR

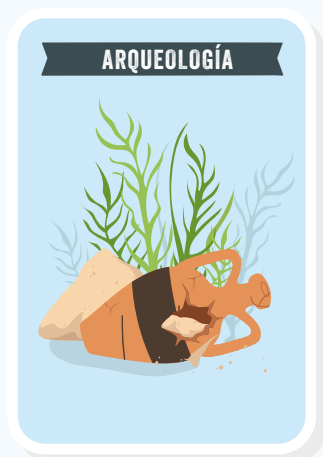
Roba tantas cartas como sean necesarias para tener 4 en tu mano.

03

PASAR

Pasa el turno al jugador de tu derecha.

TIPOS DE CARTA



CARTAS DE PATRIMONIO CULTURAL MARINO

Para ganar, debes reunir cinco cartas de Patrimonio Cultural Marino que estén limpias de Riesgos en tu mesa.

Condiciones para ganar:

- Un Patrimonio Cultural Marino limpio es aquel que no tiene cartas de Riesgo sobre él.
- Debes alcanzar un total de cinco Patrimonios Culturales Marinos limpios en tu área de juego.

Reglas importantes:

- No puedes tener dos cartas de Patrimonio Cultural Marino idénticas en tu mesa al mismo tiempo. Si ya tienes una carta específica en juego, no podrás agregar otra con el mismo nombre o tipo hasta que la primera salga de tu mesa.
- Ten cuidado con las cartas de Riesgo que tus oponentes puedan jugar contra ti. Si un Patrimonio es afectado por un Riesgo, dejará de contar para la victoria hasta que lo limpies o lo reemplaces.
- Usa estrategias y cartas de acción para proteger tus Patrimonios y obstaculizar a tus rivales.



CARTAS DE RIESGOS

Usa estas cartas para desafiar a tus oponentes y obstaculizar su progreso.

Puedes hacerlo de dos maneras diferentes:

- **NEUTRALIZAR un Patrimonio Cultural Marino:** coloca una carta de Riesgo sobre un Patrimonio Cultural Marino que esté libre en el tablero de otro jugador. Mientras tenga esta carta encima, dicho patrimonio no se considerará limpio y, por lo tanto, no contribuirá a completar su mesa. Si un patrimonio ya afectado por un Riesgo recibe una segunda carta de Riesgo, este quedará destruido y las tres cartas involucradas (el patrimonio y ambos riesgos) irán a la pila de descarte.
- **NEUTRALIZAR una Buena Práctica:** usa esta acción para destruir una Buena Práctica jugada por un oponente. Ambas cartas (la Buena Práctica y la carta de Neutralizar) serán enviadas a la pila de descarte.



CARTAS DE BUENAS PRÁCTICAS

Las cartas de Buenas Prácticas te ayudan a proteger tu Patrimonio Cultural Marino de los Riesgos, evitando que sean afectados o destruidos. Dependiendo de la carta que juegues, puedes eliminar peligros existentes o reforzar la protección de tu patrimonio.

Tipos de Buenas Prácticas:

- **CURAR:** Permite eliminar una carta de Riesgo que esté afectando un Patrimonio Cultural Marino. Ambas cartas (el Riesgo y la carta de Curar) se envían a la pila de descarte.
- **INMUNIZAR:** Brinda protección permanente a un Patrimonio Cultural Marino. Para activarla, coloca una segunda carta de Buenas Prácticas sobre ese patrimonio. Una vez inmunizado no puede ser afectado por Riesgos ni ser destruido ni sufrir los efectos de Síntomas de Riesgos.



CARTAS COMODÍN

Las cartas de Comodín pueden usarse como si fueran una carta de Patrimonio Cultural Marino, permitiéndote completar tu mesa más fácilmente.

Reglas del Comodín:

- Se consideran Patrimonio Cultural Marino a todos los efectos del juego.
- Pueden ayudarte a alcanzar las cinco cartas necesarias para ganar.
- También pueden ser afectadas por Riesgos y Buenas Prácticas, igual que una carta de Patrimonio Cultural.
- No pueden duplicar una carta de Patrimonio que ya tengas en tu mesa, respetando la regla de no repetir cartas.



CARTAS DE SÍNTOMAS

Las cartas de Síntomas te ayudan a proteger tu Patrimonio Cultural Marino de los Riesgos, evitando que sean afectados o destruidos. Dependiendo de la carta que juegues, puedes eliminar peligros existentes o reforzar la protección de tu patrimonio.

Cómo jugar estas cartas:

- Se colocan directamente sobre la pila de descartes.
- Su efecto es inmediato al ser jugadas.
- Pueden afectar a un solo jugador o a todos, dependiendo de la carta.

Tipos de Síntomas de Riesgos y sus efectos:

- **ATRAPADO EN EL MAR:** el siguiente jugador pierde su turno.
- **NO HAY MÁS PECES:** roba una carta del tablero de otro jugador y agrégala a tu área de juego.
- **MUCHOS BARCOS EN EL MAR:** intercambia una carta tuya con una carta de otro jugador.
- **INVASIÓN:** intercambia todo tu tablero con el de otro jugador.
- **INTOXICADOS:** toma los Riesgos en tu tablero y repártelos entre los demás jugadores como prefieras.
- **AGUA CALIENTE:** todos los demás jugadores deben descartar por completo su mano.

CLICK AQUÍ

PARA DESCARGAR E IMPRIMIR LAS CARTAS

Encuentra más recursos como éste,
en nuestras redes sociales.





Este estudio forma parte del programa THINKINAZUL y ha sido apoyado por MCIN con financiación de la Unión Europea NextGenerationEU (PRTR-C17.11) y de la Generalitat Valenciana GVA-THINKINAZUL/2021/008; investigadora principal: María Victoria Vivancos Ramón, Universitat Politècnica de València, España.

