

CONTINGUT DE LA CAIXA

Total de cartes: 84

Amfibis: 15

Rèptils: 29

Depredadors naturals: 5

Espècies Exòtiques Invasores (EEI): 5

Especials: 10

Hàbitat aquàtic: 10

Hàbitat terrestre: 10

Instruccions: Aquest full de paper

LES CARTES



- (1) Família
- (2) Nom comú
- (3) Nom científic
- (4) Puntuació
- (5) Dibuix de l'espècie
- (6) Longitud total (en cm)
- (7) Característiques:



- (8) Curiositat
- (9) Acció: >> Instantània | ∅∅ Permanent

NORMES DEL JOC HERPETON

NIVELL AVANÇAT

+12 anys

2-3 jugadors

30-45 minuts

OBJECTIU

Formar ecosistemes aquàtics i terrestres amb la major diversitat d'espècies d'amfibis i rèptils (herpetofauna; del grec «ἑρπετόν», *herpeton* que significa *animal que s'arrossega*) i sense impactes d'origen natural i humà.

CONSIDERACIONS PRÈVIES

·Es juga sobre una superfície plana coneguda amb el nom de **tauler**.

·L'acció de col·locar qualsevol carta del joc en el tauler s'anomena **invocar**.

·Anomenem **baralla** al total de les cartes, **mà** a les cartes en el poder d'algú i **pila** a les restants que encara no s'han fet servir.

SOBRE LES CARTES

·Les cartes d'**hàbitats** (aquàtics o terrestres) són la superfície necessària per utilitzar la resta de cartes del joc, que només poden invocar-se si prèviament hi ha l'hàbitat corresponent al tauler (7).

·Les cartes d'**espècies** d'amfibis i rèptils tenen una puntuació variable (4) i poden tenir associada una acció instantània >> (l'acció només s'aplica en el torn en el qual s'invoca) o permanent ∅∅ (l'acció s'aplica fins que desapareix la carta del tauler) (9).

·Les cartes de **depredadors naturals** punten un punt i eliminen una espècie d'amfibi o rèptil.

·Les cartes d'**espècies exòtiques invasores** resten un punt a la puntuació final i eliminen dues espècies d'amfibis o rèptils.

·Les cartes **especials** poden ser perjudicials o beneficioses. Només poden utilitzar-se una vegada i ni sumen ni resten punts.

MECÀNICA

1. Cada jugador **agafa una carta a l'atzar** de la baralla. El que tingui la carta amb la puntuació més alta comença la partida. Si dos o més jugadors tenen la mateixa puntuació s'agafa una altra carta.

2. El jugador amb la puntuació més alta barreja la baralla de cartes i el jugador de la seva dreta talla la baralla i **reparteix cinc cartes a cadascú**. La resta de cartes es deixen en una pila.

3. L'ordre del joc és **en el sentit de les agulles del rellotge**.

4. Cada torn consta de: 1) **agafar** una carta; 2) **invocar-la**; 3) **aplicar l'acció**. El jugador pot triar no invocar cap carta de la seva mà i no aplicar cap acció.

5. Al començament de cada torn, el jugador actiu agafa la primera carta de la pila. Té les següents **opcions**:

a. Invocar una carta d'hàbitat. Només pot haver-hi un hàbitat aquàtic i un terrestre invocats al tauler sense cap espècie. Si s'afegeix una carta d'hàbitat a un hàbitat ja format la puntuació de totes les cartes en ell puja un punt.

b. Invocar una carta d'una espècie d'amfibi o rèptil a l'hàbitat propi corresponent.

c. Invocar una carta d'un depredador natural a un hàbitat de l'oponent.

d. Invocar una carta d'una espècie exòtica invasora (EEI) a un hàbitat de l'oponent.

e. Invocar una carta especial perjudicial a un hàbitat de l'oponent.

f. Invocar una carta especial beneficiosa a un hàbitat del propi jugador.

6. Quan un hàbitat o organisme mor, **les cartes mortes es giren cap a la dreta** (Fig. 1). Es poden recuperar si s'aconsegueix invocar la carta especial beneficiosa corresponent.

FINAL DE LA PARTIDA

7. Finalitza **quan s'acaben les cartes de la pila**.

GUANYADOR

8. El jugador que té més punts en el conjunt de tots els ecosistemes guanya la partida. En cas d'empat, guanya qui té l'ecosistema amb la puntuació més alta, independentment de si és terrestre o aquàtic.



Fig. 1. Posició d'una carta morta (Serp d'Esculapi).

NORMES DEL JOC MINI - HERPETON

NIVELL INTERMEDI

+8 anys

2-4 jugadors

15-20 minuts

OBJECTIU

Aconseguir ser el primer jugador sense cartes a la mà.

CONSIDERACIONS PRÈVIES

·S'exclouen de la baralla totes les cartes d'hàbitats i les cartes especials.

·Les accions de les cartes no es tenen en compte per jugar, però sí la puntuació (4), la família (1) i el color de la carta.

·La carta de depredador natural canvia el color que continua en el joc. Es pot triar el color present i la carta pot llençar-se en qualsevol moment de la partida.

·Llençar una carta d'espècie exòtica invasora fa que el següent jugador perdi el seu torn. Pot llençar-se en qualsevol moment de la partida.

·La partida ha de començar amb una carta d'amfibi o rèptil. Si la primera carta és una espècie exòtica invasora o un depredador natural, s'agafa una altra carta a l'atzar i es comença la partida.

MECÀNICA

1. Cada jugador agafa una carta a l'atzar de la baralla. El que tingui la carta amb la puntuació més alta comença la partida. Si dos o més jugadors tenen la mateixa puntuació s'agafa una altra carta.

2. El jugador amb la carta més alta barreja la baralla, el jugador de la seva dreta la talla i reparteix cinc cartes a cada jugador. La resta de cartes es deixen en una pila.

3. L'ordre del joc és en el sentit de les agulles del rellotge.

4. El jugador actiu llença una carta que coincideixi amb el color, amb la família o amb la puntuació de la carta del tauler.

5. Si un jugador no pot llençar cap carta, agafa una de la pila. Hi han dues opcions.

a. Si la carta que agafa li va bé (ja sigui pel color, la família o la puntuació), pot jugar-la i passar el torn al següent jugador.

b. Si no li va bé, es queda la carta a la seva mà, i passa el torn al següent jugador.

FINAL DE LA PARTIDA

6. Finalitza quan algú es queda sense cartes a la mà.

GUANYADOR

7. El primer jugador que es queda sense cartes a la mà guanya la partida.

HERPETON

AMFIBIS I RÈPTILS EN JOC

Coneix la diversitat d'espècies d'amfibi i rèptils de Catalunya

Ets capaç d'aconseguir crear ecosistemes amb una gran diversitat d'espècies d'amfibi i rèptils? Posa't a prova i descobreix com és l'herpetofauna de Catalunya i les seves amenaces principals.

Visita l'enllaç per descarregar-te les instruccions actualitzades i més continguts a la pàgina web de la Societat

Catalana d'Herpetologia

<https://soccatherp.org/>

©2021 Generalitat de Catalunya - Societat Catalana d'Herpetologia

Autors:

Alejandro García-Salmerón i

Cristina Fernández-Padilla

Il·lustracions:

Yaiza Parra-Torres (yaizart.es)

Revisió lingüística:

Núria Ibars

Revisió de continguts científics:

Joan Maluquer-Margalef, David Perpiñán i

Eduard Filella i Subirà

Societat Catalana d'Herpetologia

Plaça Leonardo da Vinci, 4-5

08019 Barcelona

Tots els drets reservats.

Amb el suport de:



Una iniciativa de:



En el marc del projecte:



Col·labora:

