

Las cartas:

Hay 4 cartas de cada especie. El número en cada tarjeta es relevante para cambiar los colores durante el juego y también para aprender sobre la secuencia aproximada de aparición de la especie en el sustrato.

Cartas verdes	Cartas amarillas	Cartas azules	Cartas rojas (Cartas de depredador); Cartas especiales
1. Bacterias	6. Ciliados	11. Poliquetos	• Estrellas de mar
2. Diatomeas	7. Caracoles	12. Anémonas de mar	• Cangrejos
3. Algas verdes	8. Isópodos	13. Tunicados	• Camarones
4. Algas rojas	9. Hidroides	14. Cirrípedos	• Nudibranchios/Babosas
5. Algas marrones	10. Briozoos	15. Mejillones	• Medusas

Reglas del juego:

El objetivo del juego es ser el primero en poder descartar todas sus cartas y obtener el menor número de puntos al final del número acordado de rondas. Una ronda termina cuando un jugador ha descartado todas sus cartas.

1. El juego es para 2-6 jugadores, mayores de 7 años.
2. Cada jugador recibe un juego de cartas al comienzo del juego. Por
 - 2 jugadores reciben 10 cartas cada uno
 - 3 jugadores reciben 7 cartas
 - 4 o más jugadores reciben 5 cartas.
3. El resto de las cartas se colocan boca abajo en un "mazo de robo".
4. Al lado del mazo un espacio de la mesa está limpio. Esto simula el sustrato donde crecerán los organismos (la "pila

de descarte"). Los jugadores simulan el crecimiento de organismos incrustantes en el sustrato en el orden correcto (sucesión). Y comienza el juego.

5. La primera carta, que puede descartarse, debe ser cualquiera de las tarjetas verdes. La carta verde más baja comienza el juego. Si más de 1 jugador tiene el número más bajo, el más rápido en descartar su carta comienza el juego. El juego continúa en sentido horario.
6. Si no hay titulares de la tarjeta verde, la tarjeta con el número más bajo comienza primero.
7. El siguiente jugador debe descartar una carta, que coincida con el **color** de la última carta descartada. Si un jugador no tiene o elige no jugar ninguna de sus cartas a pesar de que podría tener una partida, debe robar una carta del mazo de robo. **Si esta carta es un partido, se debe jugar a la vez.**
8. El color de la carta en juego se puede cambiar jugando una tarjeta roja apropiada durante el turno de un jugador o jugando cartas en una secuencia específica:
 - Cuando un jugador descarta una carta de **algas marrones (5; verde)**, el mismo jugador puede seguir esto inmediatamente con una carta **ciliada (6; amarilla)**, o
 - Cuando un jugador descarta una carta de **briozoo (10; amarilla)**, puede seguirla inmediatamente con una carta de gusano tubular (**11; azul**).
 - Cuando el jugador que descartó la carta de algas pardas o briozoo no puede seguir esto, cualquier otro jugador puede descartar el ciliado o la carta del gusano tubular después de gritar "**Mejorar**". El jugador más rápido en gritar "Mejorar" puede descartar su carta. Después de esto, puede descartar 1 carta más del mismo color.
 - Después de "mejorar", el juego continúa con el jugador a la izquierda del "mejorar".

9. Una carta roja (depredador) solo se puede jugar durante el turno de un jugador y cada una corresponde a una acción determinada. El siguiente jugador procederá como se indica en la tarjeta roja.
 - **Estrella de mar:** todos los jugadores obtienen 5 cartas nuevas del mazo de robo y el juego comienza nuevamente. La carta más baja comienza el juego. La pila de descarte no tiene que reorganizarse.
 - **Cangrejo:** el jugador puede elegir un número e inmediatamente descartar una carta con este número; La dirección de los turnos se invierte.
 - **Anfípodo:** el jugador puede elegir un número e inmediatamente descartar una carta con este número; El siguiente jugador roba 2 cartas nuevas.
 - **Nudibranquio:** el jugador puede cambiar el color de la carta en juego; todos los demás jugadores obtienen 2 cartas nuevas.
 - **Medusa:** el jugador puede cambiar el color de la carta en juego; el siguiente jugador salta un turno.
10. En cualquier momento, si el mazo de robo se agota y nadie ha ganado aún la ronda, toma las cartas descartadas, barajalas y gíralas para regenerar un nuevo mazo de robo.
11. El juego continúa hasta que un jugador tenga una carta restante. En el momento en que un jugador tiene solo una carta, debe decir "**Última carta**". Si otro jugador los atrapa sin decir "**Última carta**" antes de que otros jugadores hayan jugado cualquier carta, el jugador debe robar **2 cartas nuevas**. Cada vez que un jugador tiene solo una carta, debe decir "Última carta".
12. El ganador del juego es el jugador que puede descartar todas sus cartas primero. Al jugar la última carta, el jugador debe decir "**Ganador**". No decir "Ganador" significa que tiene que robar 2 cartas nuevas.

Puntos:

Al final de una ronda / juego, se contará el número de puntos. Cada jugador agrega los puntos numéricos para todas las cartas no descartadas. Cada tarjeta verde, amarilla y azul vale 1 punto y cada tarjeta roja vale 3 puntos. El jugador con el menor número de puntos gana el juego.

El juego de cartas de la Sucesión

Este juego de cartas tiene como objetivo hacer que los estudiantes aprendan más sobre la "sucesión" en un sustrato duro. La sucesión es el proceso de cambio de la estructura de la comunidad ecológica a lo largo del tiempo. Esto está determinado por el tipo de especie que se asienta en el sustrato, que sigue una secuencia más o menos definida según las condiciones ambientales prevalecientes.

El juego comienza con los primeros colonizadores (**tarjetas verdes**), la especie "pionera", que en su mayoría son autótrofos. Muchos del segundo grupo de colonizadores (**tarjetas amarillas**) son los primeros invertebrados sésiles o son herbívoros, que se alimentan de los autótrofos. El último grupo (**tarjetas azules**) en establecerse son en su mayoría filtradores, aunque algunos también pueden ser depredadores. Los últimos colonizadores son las especies más dominantes que uno puede encontrar en el ecosistema establecido creciendo en un sustrato duro.

En el camino hacia su desarrollo hacia un ecosistema estable, la composición de las especies y la estructura de la comunidad puede ser alterada por los depredadores (**tarjetas rojas**). Estos se alimentan de todos los organismos que crecen en el sustrato o pueden tener preferencias alimenticias especiales.