

Variaciones:

Además del juego básico con 80 cartas, el juego tiene dos variaciones. Los jugadores pueden elegir jugar solo el juego básico sin variación, o con solo una o ambas variaciones. Las cartas para las Variaciones se mezclan y barajan con el mazo estándar.

Variación 1:

Cartas negras (Depredadores especiales): Hay 4 cartas de cada depredador

- **Pájaros:** prefieren mejillones, cangrejos y estrellas de mar
 - **Peces:** prefieren poliquetos y cirrípedos
 - **Amfípodos:** prefieren algas marrones y algas verdes
 - **Humanos:** les gusta comer caracoles, mejillones y anfípodos (al menos en algunos países) □
 - **Nudibranquios:** prefieren anémonas de mar y briozoos
1. Los depredadores en las tarjetas negras tienen preferencias especiales con respecto a sus dietas. Sus preferencias se muestran en los círculos en la parte superior de las tarjetas.
 2. El titular de una carta negra debe ser rápido ya que la carta puede descartarse en cualquier momento siempre que su presa específica esté encima de la pila de descarte. Antes de descartar la carta, el jugador debe gritar "Sabroso". De lo contrario, no tendrá derecho a descartar la tarjeta negra.
 3. El juego continúa con el jugador a la izquierda de la persona que descartó la tarjeta negra y con el color de la tarjeta debajo de la tarjeta negra.
 4. Cada carta negra vale 5 puntos.

Variación 2:

Tarjetas púrpuras (eventos ambientales): hay 2 tarjetas de cada evento. Ocho (8) cartas de "Evento" se mezclan con las otras cartas en el Deck de Robo.

- Eutrofización
 - Invierno Áspero
 - Calentamiento global
 - Concentraciones Bajas de Oxígeno
 - Bajo Nivel del Agua + Alta temperatura
 - Turistas curiosos
1. Al comienzo del juego, las cartas de "Evento" se mezclan en el mazo de robo. Las cartas púrpuras (Eventos medioambientales) se barajan y se colocan boca abajo en un mazo separado.
 2. Cuando se roba una carta de "Evento" del Mazo de robar, la carta superior en el "Mazo de eventos ambientales" se girará y se jugará:
 - **Eutrofización:** Las altas concentraciones de nutrientes en el agua promueven la proliferación de algas. Todas las tarjetas verdes se pueden descartar de inmediato.
 - **Invierno Áspero:** Los témpanos de hielo se forman en el mar en inviernos muy fríos. Estos raspan todo crecimiento en las superficies duras. Todas las cartas en la pila de descarte se distribuirán de manera uniforme entre todos los jugadores. El juego comienza de nuevo.
 - **Calentamiento Global:** Se está volviendo más cálido en todas partes. Los depredadores tienen más hambre y comen más. Todos los jugadores se turnan para colocar una de sus tarjetas rojas (si tienen alguna) en el mazo de descarte. La consecuencia de cada tarjeta roja se lleva a cabo.
 - **Concentraciones Bajas de Oxígeno:** Hay menos oxígeno disponible para la respiración. Muchos animales mueren. Cada jugador recibe 2 cartas de "animal" de la pila de descarte.

- **Bajo Nivel de Agua + Alta Temperatura:** Solo algunas especies pueden tolerar estas condiciones. Uno de estos son percebes. Todas las cartas de percebes se pueden descartar de inmediato.
 - **Turistas curiosos:** Un grupo de personas paseando por el muelle ve las estructuras de discos. Las sacan del agua. Los depredadores transitorios se caen. Todos los jugadores regresan / mezclan todas sus tarjetas rojas al mazo de robo.
3. Después de jugar el "Evento ambiental", la carta se devuelve al final del mazo de cartas "Evento ambiental".
 4. Siempre que sea aplicable, el juego continúa donde se dejó antes del evento.

Düsternbrookerweg 20
24105 Kiel
GERMANY
May 2018

Variaciones

Este juego fue desarrollado por:
Sally Soria-Dengg
GEOMAR Helmholtz Centre for Ocean Research Kiel

