



¿Qué le está pasando al Clima y al Planeta?

Biosmas polos y tundra 	Biosmas montañas 	Biosmas bosques templados 	Biosmas desiertos 	Biosmas océanos
Biosmas bosques tropicales 	Biosmas bosques boreales 	Biosmas estepas y praderas 	Acción Usar bolsas de plástico o comprar productos que están embalados	Acción Bañarse en vez de ducharse
Efecto Enfermedades y plagas	Efecto Erosión y destrucción del suelo	Efecto Destrucción y pérdida de ecosistemas	Acción Dejar el grifo abierto mientras nos lavamos o las manos	Acción No reciclar ni reutilizar
Efecto Aumento de temperaturas y olas de calor	Efecto Sequía y desertificación	Efecto Aumento del nivel del mar	Acción Dejar luces encendidas que no estamos usando	Acción Dejar el cargador del móvil enchufado cuando ya ha acabado de cargarse
Efecto Lluvias torrenciales e inundaciones	Acción Mantener la tele o el ordenador encendidos o en Standby sin estar usando los	Efecto Extinción de especies		

REGLAS Y DINÁMICA DEL JUEGO:

Cada jugador elige un personaje de la lista de animales característicos de cada ecosistema: oso polar (polos y tundra), lobo (bosques boreales), ardilla (bosques templados), avutarda (estepas y praderas), mono (bosques tropicales), dromedario (desiertos), ballena (océanos) y águila real (montañas). Con estos personajes (fichas), como máximo 7 jugadores, se desplazarán por el Planeta en busca de cada uno de los Biosmas del mundo.

Un jugador coge al azar, sin que lo vea nadie, una carta de un BIOMA, otra de una ACCIÓN y otra de un EFECTO, y se guardan boca abajo, sin que nadie las vea.

Ese mismo jugador reparte al resto de jugadores una carta de BIOMA, otra de ACCIÓN y otra de EFECTO; cada jugador guarda sus cartas sin que el resto de los jugadores las vean. Si no se puede repartir el mismo número de cartas entre los jugadores porque no son múltiplos de tres (3, 6, 9... jugadores), las cartas sobrantes se colocan boca arriba junto al tablero.

Comienza el jugador que obtenga el número más alto al lanzar el dado.

El juego consiste en averiguar cuál es la ACCIÓN, el EFECTO y el BIOMA seleccionados al azar y guardados boca abajo, relacionando así una ACCIÓN en nuestra vida diaria (por ejemplo: movernos en coche en vez de andando, en bici o en transporte público) puede provocar un EFECTO de alteración del clima y, de esa forma, terminar afectando, transformando o dañando cualquier BIOMA del mundo.



¿Qué le está pasando al Clima y al Planeta?



Para ello, los jugadores deberán tirar los dados y mover su ficha de personaje el número correspondiente de casillas, intentando llegar a los diferentes Biomas del mundo. Para entrar en cada Bioma, deberá obtener el número exacto en la tirada de dados.

Cada vez que un jugador entre en uno de estos Biomas, puede preguntar a cualquier otro jugador si sus tres cartas son un determinado EFECTO (por ejemplo, aumento de la temperatura), una determinada ACCIÓN (por ejemplo, dejarnos el grifo habitualmente abierto) y el BIOMA en el que acaba de caer.

El jugador que está a la izquierda deberá ser el primero en intentar contestar a tu pregunta. Si tiene alguna de las cartas sobre las que se ha preguntado, debe enseñarte una de ellas en secreto. Si no tiene ninguna de las cartas sobre las que has preguntado dirá "No sé qué les pasa al Clima y al Planeta" y la pregunta pasa al siguiente jugador de la izquierda y así sucesivamente.

Si nadie puede contestarte, ¡acabas de descubrir las cartas que están separadas boca abajo!, ya que gana el jugador que averigua cuáles son las tres cartas que nadie tiene: cuál es el ECOSISTEMA dañado, con qué EFECTO y por qué ACCIÓN.

Nota: para facilitar la investigación puedes crear una hoja de notas con los distintos biomas, acciones y efectos, e ir tachando los que descubras que tienen otros jugadores.



