

REGLAS DEL JUEGO

* De 2 a 4 jugadores

* Inicio de la partida (1): Cada jugador solo podrá iniciar la partida si con el dado sacas un 1.

* CASILLAS ESPECIALES

- Bandera Azul (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59).
Si caes en una de estas casillas, puedes avanzar hasta la siguiente bandera azul: "De bandera a bandera y tiro otra vez la primera".

- Puente (6 y 12)
Si caes en una de estas casillas, puedes avanzar hasta el siguiente puente o retroceder al anterior: "De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".

- Posada de la "Tortuga de Florida" (19)
Si caes en esta casilla, perderás dos turnos sin jugar. Esta simpática tortuga procedente de acuarios como animal de compañía, está siendo un verdadero problema para los galápagos autóctonos, porque compite con ellas por el hábitat y el alimento.

- Dados (53 y 26)
Si caes en esta casilla tendrás que volver a tirar los dados.

- Pozo del "Mejillón cebra" (31)
Has caído en el pozo del "mejillón cebra" y no podrás salir de él hasta que no pase otro jugador por esta casilla. Este pequeño molusco tiene el dudoso privilegio de ser una de las 100 especies exóticas invasoras más dañinas del mundo. Su rápida propagación provoca daño en la infraestructuras de riego y altera la composición del fitoplancton para los ecosistemas acuáticos dulces y salados.

- Laberinto del "Pez gato" (41)
Te has perdido en el laberinto del "pez gato" y perderás 3 turnos hasta que encuentres la salida. Este voraz pez norteamericano es una de las especie exóticas invasoras más dañinas del mundo, ya que se alimenta de las especies autóctonas y amenazadas, así como de sus huevos y alevines.

- Cárcel del "Camalote" (52)
Has caído en la "cárcel del camalote", la planta acuática invasora más dañina y peligrosa que amenaza seriamente la vida en los ecosistemas de los ríos extremeños. Por ello debes esperar 4 turnos sin jugar.

- Casilla de la "Muerte" (58)
Esta casilla te hará volver al inicio del juego por grave episodio de contaminación acuática.

- Llegada y fin de la partida (63): Cada jugador necesitará que le salga en el dado el número exacto para poder acceder al "Ecosistema Azul", ya que en caso de exceso deberá retroceder tantas casillas como puntos sobrantes. Ganará el jugador que primero lo consiga, continuando los demás hasta concluir la partida.

¡BUENA SUERTE Y FELIZ BAÑO!

