

Il gioco del ciclo di vita dell'anguilla

Svolgimento

Ognuno sceglie una pedina e lancia il dado una volta. Chi ha il numero più alto inizia il gioco. All'inizio, un giocatore legge il testo «Casella di partenza». A turno tirate il dado e avanzate di un numero di caselle pari al numero indicato sul dado. Vince chi per primo riesce a portare la propria anguilla al traguardo.

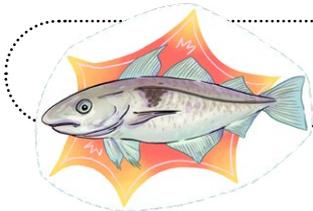
Regole

Se la tua pedina arriva su una casella di pericolo o su una casella di collegamento, devi leggere il testo della rispettiva casella e seguire le istruzioni. Se passi da una casella speciale verde (anche se non ti fermi direttamente su di essa), ti devi fermare, leggere il testo e seguire le istruzioni.



Casella di partenza

Il tuo viaggio inizia in mare aperto sotto forma di larva leptocefalo. Sei appena uscita da un uovo e sei molto piccola.



Casella di pericolo «Pesci predatori»

Attenzione! Come piccola larva, puoi diventare facilmente preda di pesci più grandi. Fortunatamente, una corrente veloce ti cattura e ti porta via rapidamente.

► Vai avanti di 1 casella.



Casella speciale «Cieca»

Sei cresciuta, sei diventata più lunga e trasparente. Le persone riescono persino a vedere il tuo cuore. Ora ti chiamano «cieca».

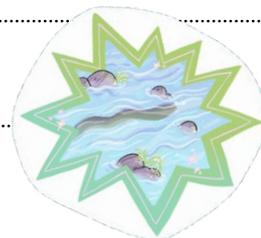
► Tira di nuovo il dado.



Casella di pericolo «Pescatrici e pescatori»

Attenzione! Qui ci sono persone che pescano anguille! Avanza rapidamente di una casella per non finire nel piatto.

► Vai avanti di una casella.



Casella speciale «Fiume»

Ora stai nuotando in un fiume e stai dicendo addio al mare e all'acqua salata. Nuotare contro la corrente del fiume è molto difficile, ma diventi sempre più forte.

► Tira di nuovo il dado.



Casella di collegamento «Cascata»

Una cascata appare di fronte a te. Non sarà grande, ma per arrampicarti sulle rocce ti occorre tanta forza e tempo.

► Stai ferma un turno.



Casella speciale «Anguilla gialla»

Sei cresciuta e sei diventata colorata. Ora sei un'anguilla gialla!

► Tira di nuovo il dado.



Casella speciale «Casa»

Hai trovato una nuova casa in un bellissimo fiume in Europa. Rimarrai qui per diversi anni, fino a quando non sarai attratta di nuovo dal mare.

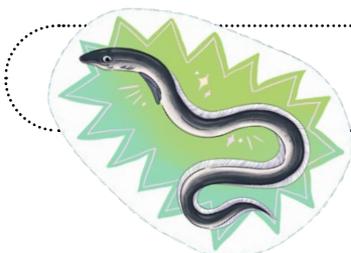
► Stai ferma un turno.



Casella di pericolo «Centrali idroelettriche»

Lasci il fiume e nuoti con la corrente veloce. Davanti a te appare un impianto molto rumoroso: una centrale idroelettrica! Riesci a prendere per tempo la deviazione per la scala dei pesci, evitando di rimanere intrappolata nelle pericolose turbine.

► Vai avanti di una casella.



Casella speciale «Anguilla argentea»

Sei diventata un'anguilla argentea e sei diventata grande.

► Tira di nuovo il dado.



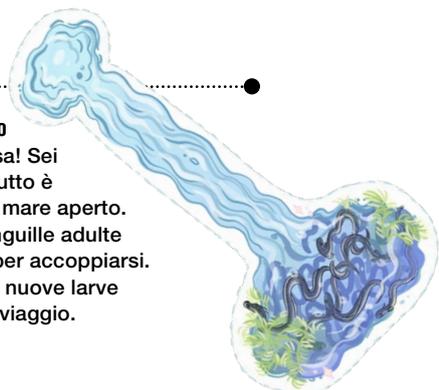
Casella di collegamento «Erba»

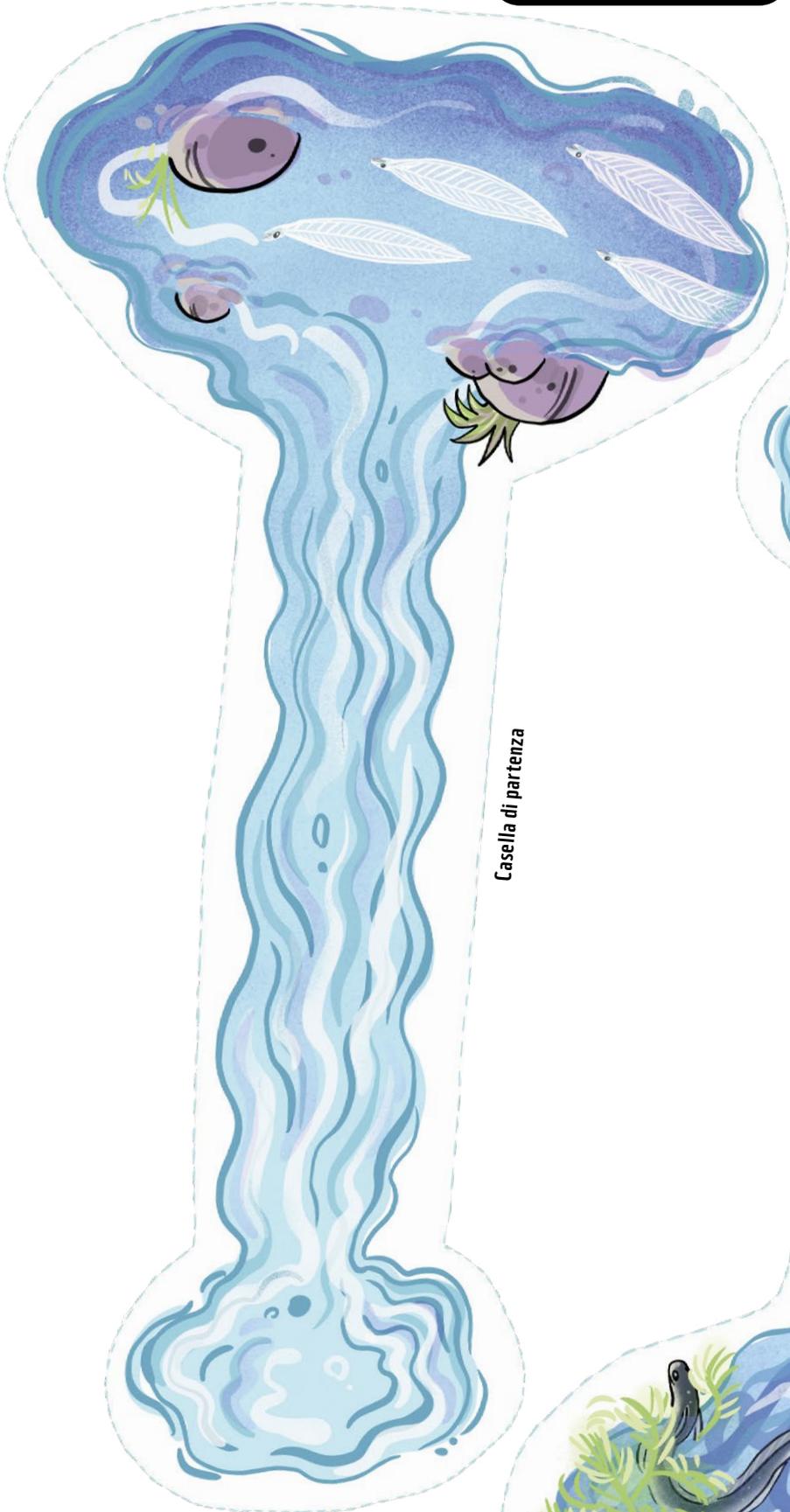
Un grande ostacolo appare di fronte a te. È il momento del trucco! Striscia sull'erba bagnata della riva, aggira l'ostacolo e poi ti tuffi di nuovo nel fiume.

► Vai avanti di due caselle.

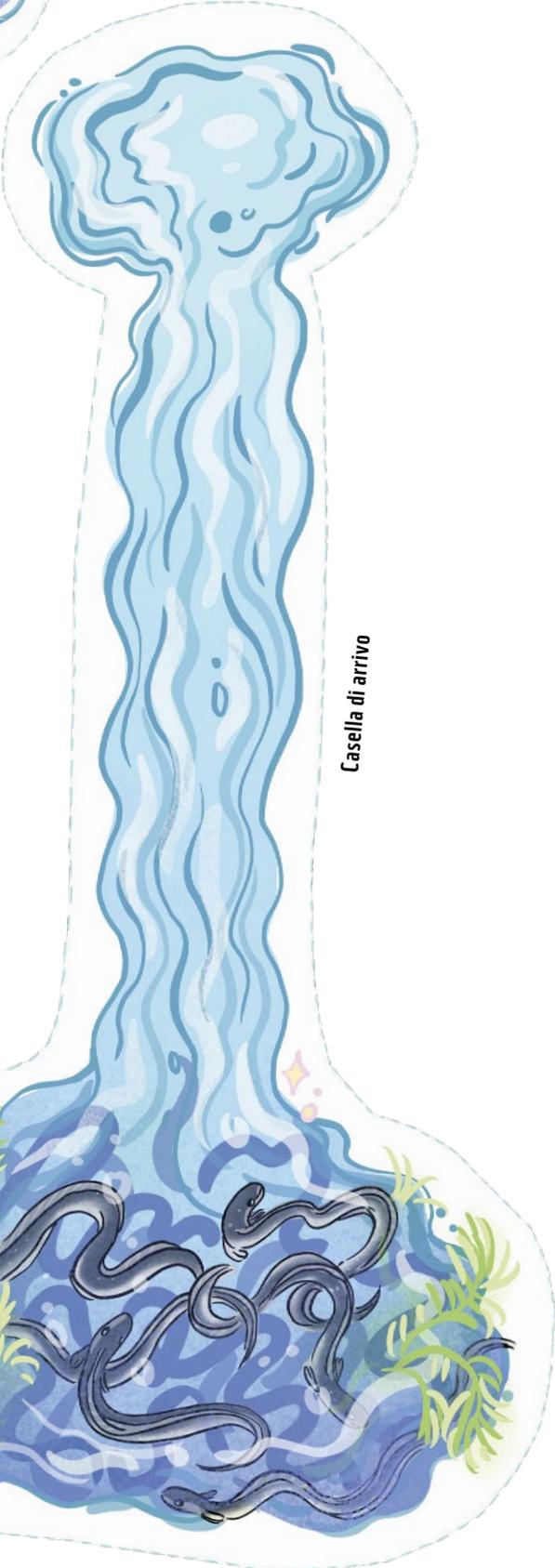
Casella di arrivo

Di nuovo a casa! Sei tornata dove tutto è cominciato: in mare aperto. È qui che le anguille adulte si incontrano per accoppiarsi. Poi muoiono e nuove larve iniziano il loro viaggio.



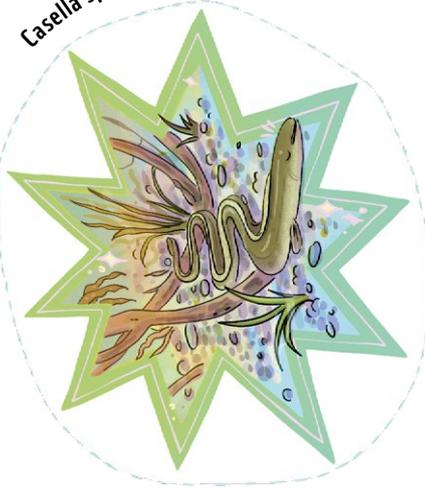


Casella di partenza



Casella di arrivo

Casella speciale «Casa»



Casella speciale «Anguilla gialla»



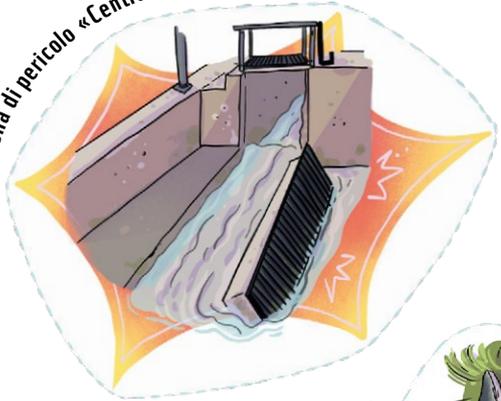
Casella speciale «Anguilla argentea»



Casella di pericolo «Pesci predatori»



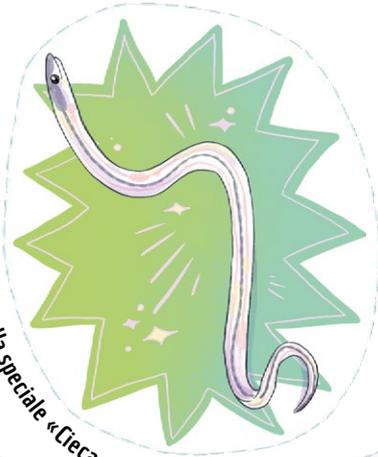
Casella di pericolo «Centrali idroelettriche»



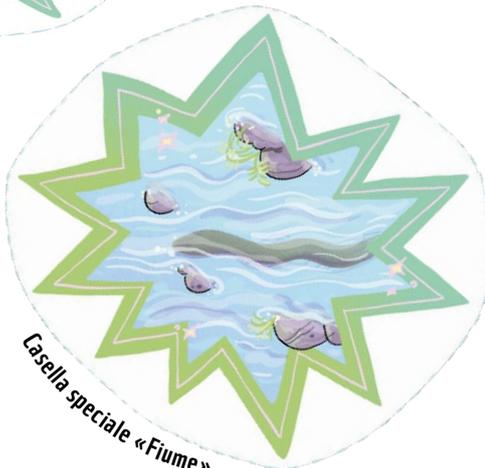
Casella di pericolo «Pescatrici e pescatori»



Casella speciale «Cieca»



Casella speciale «Fiume»



Casella di collegamento «Erba»



Casella di collegamento «Cascata»

