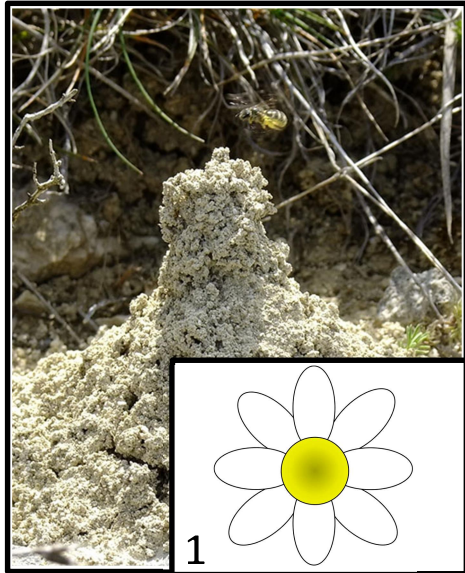


VIDA SALUDABLE O EL FANTASMA DE TODOS LOS MALES



A collection of 14 numbered cards (1-14) arranged in a grid-like pattern. Each card features a different illustration:

- 1: A white daisy with a yellow center.
- 2: An orange flower with a yellow center.
- 3: A green field with a diagonal line and a small ghost icon.
- 4: A green field with a diagonal line and a small ghost icon.
- 5: An orange flower with a yellow center.
- 6: A blue flower with a dark blue center.
- 7: A green bush with a small ghost icon.
- 7: A green bush with a small orange flower icon.
- 8: A white daisy with a yellow center.
- 9: A blue flower with a dark blue center.
- 10: A white daisy with a yellow center.
- 11: A green hill with a wind turbine and a sun.
- 11: A green hill with a wind turbine and a sun.
- 12: A person riding a bicycle.
- 12: A person riding a bicycle.
- 13: An orange flower with a yellow center.
- 14: A blue flower with a dark blue center.

REGLAS E INTERPRETACIÓN DEL JUEGO

Tus amigos los polinizadores tienen que llegar al campo de flores pero el camino está lleno de peligros, el fantasma de todos los males está al acecho y utilizará todo su poder para eliminarlos. Cuanto mejores decisiones tomes, más polinizadores llegarán hasta las flores.



La casilla de salida es la de la fotografía. Tu grupo de abejas se reúne alrededor del nido de una abeja *Lasioglossum* y, junto con ella, se van a dirigir a las flores.

Dispones de dos juegos completos de fichas. Cada juego consta de 11 fichas. Las fichas de cada juego van juntas, una encima de otra, hasta hacer un montón de 11 fichas.

Los polinizadores prefieren la ruta de las flores ya que durante el camino al campo florido pueden necesitar alimentarse y, para ello, precisan beber un poco de néctar de alguna de las flores que encuentren en la ruta.



Es un juego de ida y vuelta. Las abejas tienen que llegar al campo florido para alimentarse y recoger alimento, polen y néctar, para las crías y, después, hay que volver a los nidos para entregarles la comida. Puedes jugar sólo con las fichas o, si lo prefieres, con un dado.

Como hemos comentado, la mejor ruta para los polinizadores es la de las flores, pero hay casillas en las que tendrás que decidir el camino y siempre tendrás dos opciones:

- Opción del fantasma  Es la peor de las opciones para los polinizadores ya que alguno morirá durante el trayecto. Cuando atraviesas una de estas casillas debes desprenderte de un polinizador de tu montón, que pasa a poder del fantasma grande dibujado en el tablero.
- Opción de la flor  Es la más idónea para los polinizadores. Mientras sigas esa ruta, conservarás todos los polinizadores.

Cuando hagas el camino de vuelta y llegues al nido de *Lasioglossum* tienes que contar los polinizadores que han vuelto y los que han sido secuestrados por el fantasma. Si han sobrevivido todos quiere decir que siempre has optado por lo mejor para ellos y, de esta manera, tú también te beneficias ya que vas a disponer de más alimentos para comer: manzanas, cerezas, guisantes, naranjas, ciruelas, pipas, habas y muchos otros más. Cuantos menos vuelvan significa que has valorado que otros intereses son más importantes que los polinizadores, la comida que vas a tener a tu disposición puede que sea escasa y, ahora, ¿qué vas a comer?

En la página siguiente vamos a ver las casillas en las que puedes decidir y lo que decides en cada caso:

CASILLA Nº	RUTA DEL FANTASMA 	RUTA DE LAS FLORES 
3 y 4 Te encuentras en unos campos de cultivo o en unas huertas.	El lugar está lleno de veneno, aplicado como plaguicidas, tanto para matar insectos como para matar hierbas. No hay flores en las que alimentarse. Tampoco hay setos en los que buscar alimento y cobijo. Los polinizadores mueren con mucha facilidad. Pierdes dos polinizadores, uno por casilla.	Se realiza una agricultura de tipo orgánica. El suelo es rico en materia orgánica, en bacterias y en vida animal. Las plantas crecen sanas y saludables. Hay setos y flores que permiten a los polinizadores alimentarse. No hay veneno. Mantienes todos los polinizadores.
7 Tienes que decidir si construyes una nueva carretera y destruyes el lugar en el que viven los polinizadores. Lo que aquí se comenta también vale para otro tipo de construcciones.	Se destruye la mayor parte de la zona en la que viven los polinizadores. La comida escasea y la carretera es tan ancha que muchos de ellos no la pueden atravesar para localizar comida al otro lado. Se quedan aislados y al final mueren. La vegetación que crece a los lados de la carretera, que podría servirles de alimento y cobijo, se corta todos los años. Se quedan sin alimento y sin lugares en los que criar. Mueren. Los caminos de tierra se hormigonan y muchos polinizadores no pueden hacer sus nidos. Mueren. Pierdes un polinizador.	La carretera no se construye. Aprendemos a vivir con las carreteras que estaban construidas anteriormente, las mejoramos pero no construimos nuevas. Se respetan los caminos de tierra existentes y los polinizadores viven en grandes colonias formadas por muchos nidos excavados en el suelo. La vegetación crece en los bordes de los caminos y se respeta. Los polinizadores tienen alimento abundante. Mantienes todos los polinizadores que te quedan en este momento.
11 Tienes que optar por tendidos eléctricos de muchos kilómetros de largo o producir la energía cerca de casa recurriendo a fuentes renovables.	Los tendidos eléctricos producen grandes brechas en la vegetación. Por sus cables circula energía eléctrica que generan campos electromagnéticos alrededor de los tendidos. Uno de los sistemas de orientación de las abejas es el magnetismo terrestre, sienten la tierra como un imán y, gracias a ello pueden saber dónde se encuentran y hacia dónde tienen que dirigirse. Los campos electromagnéticos generados por los tendidos eléctricos influyen en las abejas y estas pierden la capacidad para orientarse. Se pierden y mueren. Pierdes un polinizador.	Para evitar los grandes tendidos eléctricos instalas aerogeneradores próximos a los lugares en los que se va a consumir la energía. También colocas placas solares en los tejados de las casas. De esta manera, al quitar muchos kilómetros de tendidos eléctricos, los polinizadores pueden volar por el campo sin perderse. Mantienes todos los polinizadores que te quedan en este momento.
12 Te tienes que enfrentar a la contaminación del aire.	Cuando el aire que respiramos se llena de contaminación todo el planeta sufre sus efectos. Mucha contaminación proviene de los tubos de escape de los vehículos, de las chimeneas de fábricas y viviendas, de los aviones y de todos aquellos aparatos que utilicen combustible hecho con petróleo o carbón. Esta contaminación está haciendo que la temperatura de nuestro planeta sea mayor y muchos seres vivos, plantas y animales, entre ellos polinizadores, podrían morir. Pierdes un polinizador.	Te desplazas a lugares próximos a pie o en bicicleta. También utilizas otros medios de transporte no contaminantes como los patines o el patinete. Los trayectos largos, siempre que puedes, los haces en transporte público, como el autobús o el tren. De esta manera contribuyes a la disminución de la contaminación del aire. Mantienes todos los polinizadores que te quedan en este momento.

FICHAS DE LOS POLINIZADORES

Dispones de dos juegos de 11 fichas cada uno. Todas las fichas son de abejas que se encuentran criando y tienen que llevar comida a los nidos para sus crías.

