



Scopri il Santuario Pelagos e proteggi i suoi abitanti!  
Dai vita al tuo ecosistema marino ideale, mitiga le minacce  
legate alle attività umane e crea un ambiente accogliente per  
balene, delfini e foche.

Gioca carte, pianifica azioni e gestisci il tuo Santuario cercando  
l'equilibrio tra conservazione e biodiversità.

Un gioco strategico e divulgativo che unisce educazione  
ambientale e divertimento...  
nel cuore del Mediterraneo!

**Giocatori:** 2-4

**Età:** 8+

**Durata:** 20 m

## CONTENUTO:

1 Regolamento

18 Carte Evento (1)

65 Carte Santuario (2)

30 Carte Mammiferi Marini 1 (3)

20 Carte Mammiferi Marini 2 (4)

17 Carte Mammiferi Marini 3 (5)

60 Gettoni Minaccia (15 per  
tipo: Pescatori, Navi, Diportisti,  
Inquinamento) (6)

12 Tessere Riconoscimento (4 per  
tipo: Aspm, Pelagos Partnership  
Charter, Spot the monk) (7)

4 Plance giocatore (8)



## SCOPO DEL GIOCO

Pelagos Sanctuary è un gioco competitivo in cui ogni giocatore espande e protegge il proprio Santuario. Giocando carte Mare e Strategia, dovrai creare un ambiente accogliente per i mammiferi marini, mitigare le minacce legate alle attività umane e favorire la biodiversità.

## LA PLANCIA GIOCATORE



La Plancia Giocatore rappresenta il Santuario che dovrai sviluppare e proteggere. Nella parte superiore potrai inserire le Strategie (massimo 3) che vorrai utilizzare, mentre nella parte inferiore espanderai il tuo mare, inserendo carte riga dopo riga (non c'è un limite). A destra della plancia collezionerai le Carte Mammiferi Marini, mentre a sinistra trovi lo spazio per i Riconoscimenti, che potrai ottenere a fine partita.

## LE CARTE MAMMIFERI MARINI

Le Carte Mammiferi Marini sono suddivise in tre mazzi distinti: MM1, MM2 e MM3, in base al numero di risorse (rappresentate da pesciolini) necessarie per attirare la carta nel tuo Santuario.

Il retro di ciascun mazzo indica anche quali specie potrai trovare al suo interno, per aiutarti a pianificare le tue scelte.



## LE CARTE SANTUARIO

Le Carte Santuario presentano due parti distinte: Strategia, nella metà superiore, e Mare, nella metà inferiore.

La parte Strategia rappresenta azioni di gestione o obiettivi di fine partita: permettono di ridurre gli impatti negativi, ottenere bonus o influenzare altri elementi del gioco.

La parte Mare raffigura porzioni di ecosistema marino: fornisce risorse necessarie per attrarre i Mammiferi Marini e può includere anche Gettoni Minaccia.

Alcune carte Mare mostrano una mezza tartaruga marina: affiancando due carte compatibili, potrai completare l'immagine e ottenere 3 punti extra.



## LE CARTE EVENTO

Le Carte Evento rappresentano situazioni critiche che possono compromettere l'equilibrio del tuo Santuario. Queste carte vengono rivelate alla fine di ogni Round e possono trasformare i Gettoni Minaccia in conseguenze concrete, come la perdita o la migrazione degli animali.



## I GETTONI MINACCIA

I Gettoni Minaccia rappresentano le principali pressioni esercitate dalle attività umane sull'ambiente marino: Pescatori, Navi, Diportisti e Inquinamento.



Ogni Gettone ha due lati distinti:



Un lato con un colore specifico per ciascun tipo di minaccia, che indica la minaccia potenziale;



Un lato bianco, che rappresenta la loro versione mitigata o gestita in maniera corretta.

I Gettoni Minaccia vengono inseriti nel tuo Santuario solo quando indicato in alcune Carte Santuario o in alcune Carte Mammiferi Marini.

Durante la partita, le Carte Evento possono trasformare le minacce potenziali in effetti concreti. Giocando le giuste Strategie, potrai girare i gettoni sul lato bianco (il lato che indica che la minaccia è stata gestita) ed evitare le conseguenze negative.

## LE TESSERE RICONOSCIMENTO

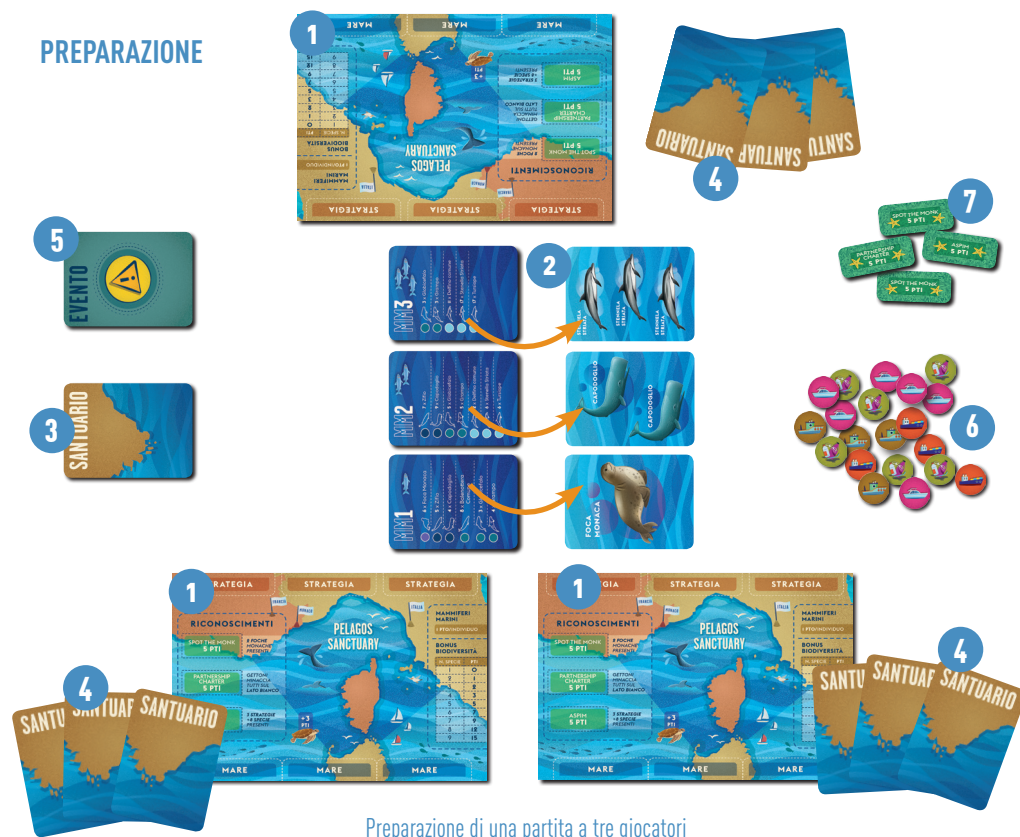
Le Tessere Riconoscimento premiano i giocatori che, a fine partita, hanno costruito un Santuario particolarmente virtuoso.

Ogni Riconoscimento assegna punti extra al giocatore che soddisfa determinati requisiti, legati alla biodiversità, alla qualità della gestione e alla mitigazione delle minacce. Li trovi indicati sulla Plancia del giocatore.





## PREPARAZIONE



Preparazione di una partita a tre giocatori

- ➡ Distribuisce una Plancia a ciascun giocatore (1).
- ➡ Mescola separatamente i tre mazzi Mammiferi Marini (MM1, MM2, MM3) e posizionali coperti sul tavolo. Scopri la prima carta di ogni mazzo. (2).
- ➡ Mescola le 65 Carte Santuario e forma un mazzo coperto. Questo sarà il mazzo principale di gioco (3). Distribuisce 3 carte coperte di questo mazzo a ciascun giocatore (4).
- ➡ Mescola le 18 Carte Evento e posiziona il mazzo coperto a parte (5).
- ➡ Metti i Gettoni Minaccia a portata di mano, girati dal lato colorato corrispondente alla minaccia (6).
- ➡ Disponi le Tessere Riconoscimento in una zona visibile (7).

## ORDINE DI TURNO

I giocatori giocano tutti contemporaneamente.

## COME GIOCARE

La partita si svolge in 5 round, divisi in 3 turni.

Per ciascun round, ogni giocatore, contemporaneamente:



1. Sceglie una Carta Santuario tra quelle in mano e decide se inserirla nel proprio Santuario dal lato mare o strategia, eseguendone gli eventuali effetti.
2. Passa le carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra (che nel frattempo avrà fatto lo stesso).

Si ripetono i punti 1 e 2 fino a esaurimento delle proprie carte (3 volte).

**FINE DEL ROUND:** dopo che tutti hanno inserito 3 carte, si rivela una Carta Evento e si applicano i suoi effetti.

Vengono quindi distribuite 3 nuove Carte Santuario coperte a ciascun giocatore e inizia il round successivo.

## INSERIRE UNA CARTA SANTUARIO DAL LATO MARE

Se inserisci una Carta Santuario dal lato Mare, collocala per metà sotto la parte inferiore della tua Plancia, espandendo così il tuo tratto di mare.

Puoi posicionarla in una qualsiasi delle tre colonne libere. Quando tutte le tre colonne di una riga sono complete, potrai iniziare una nuova riga.

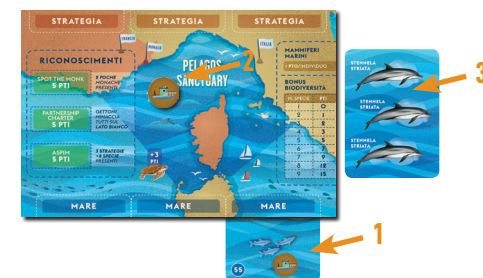
Dopo aver inserito la Carta:

- Se presenti, aggiungi nel tuo Santuario i Gettoni Minaccia indicati, con il lato del colore della minaccia visibile;
- Raccogli una Carta Mammifero Marino dal mazzo corrispondente (vedi "RACCOLGERE I MAMMIFERI MARINI");

Gli effetti della carta si applicano una sola volta, immediatamente nel momento in cui viene inserita nel Santuario.

Se la carta mostra una mezza tartaruga marina, potrai ottenere 3 punti extra unendola correttamente a un'altra carta compatibile.

**Esempio:** il giocatore ha inserito una Carta Santuario dal lato Mare, nella terza colonna (1). Questa carta mostra 3 pesciolini e una Minaccia Pescatori. Il giocatore piazza quindi un Gettone Pescatori nel proprio Santuario (2) e raccoglie una Carta Mammifero Marino dal mazzo MM3, posizionandola alla destra della sua Plancia (3).



## RACCOLGERE I MAMMIFERI MARINI (MM)

Ogni volta che inserisci una Carta Santuario dal lato Mare, **raccogli immediatamente una Carta Mammifero Marino**, in base al numero di pesciolini presenti nella carta:

1 pesciolino → prendi una carta dal mazzo MM1

2 pesciolini → prendi una carta dal mazzo MM2

3 pesciolini → prendi una carta dal mazzo MM3

Puoi scegliere la carta del mazzo già scoperta oppure provare la fortuna e pescarne una coperta. Se scegli quella visibile, scopri immediatamente la carta successiva.

Le carte raccolte:

- vengono posizionate a destra della tua Plancia

- possono contenere una o più specie e diversi individui, che determineranno il tuo punteggio finale

- in alcuni casi, fanno entrare nel tuo Santuario Gettoni Minaccia, indicati sulla carta

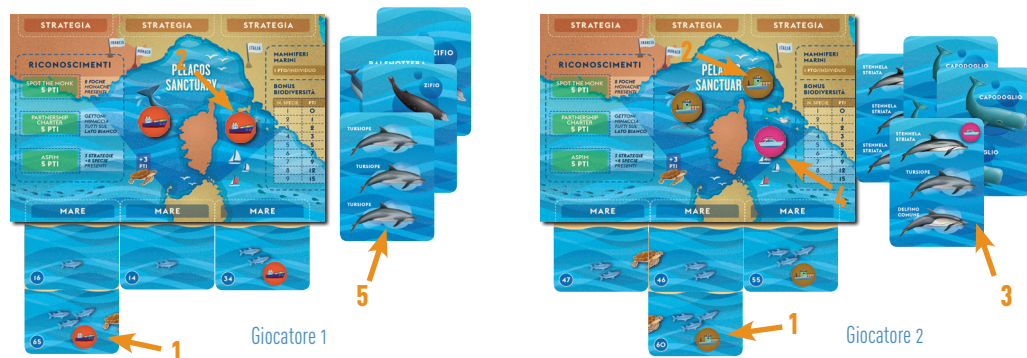
A fine partita, le carte Mammifero Marino presenti nel tuo Santuario ti forniscono:

- 1 punto per ogni individuo raffigurato;

- un bonus biodiversità aggiuntivo in base al numero di specie presenti, secondo la tabella riportata sulla tua plancia.

## Priorità nella scelta delle Carte Mammiferi Marini

Se due giocatori devono raccogliere una Carta Mammifero Marino dallo stesso mazzo nello stesso turno, la precedenza va al giocatore che ha inserito la Carta Santuario con il numero progressivo più basso (indicato sul lato Mare).



Esempio: entrambi i giocatori hanno inserito una Carta Santuario dal lato mare nella seconda riga, avendo già completato la prima (1). Su entrambe le carte è presente un Gettone Minaccia, che va subito inserito nei rispettivi Santuari (2). Entrambe riportano anche 3 pesciolini.

Il giocatore a destra, la cui Carta ha il numero 60, ha la precedenza su quello a sinistra (carta numero 65), e raccoglie per primo la Carta Mammifero Marino dal mazzo MM3 (3). La Carta pescata mostra anche un Gettone Diportista: dovrà quindi inserire anche quello nel proprio Santuario (4), che inizia a mostrare una forte presenza di attività umane. Il giocatore a sinistra ha pescato invece una Carta MM3 priva di Gettoni Minaccia (5).

Il giocatore a destra, nella prima riga, è riuscito precedentemente a completare la sagoma di una tartaruga: gli varrà 3 punti extra a fine partita.

Potete disporre le Carte MM raccolte come preferite, anche senza un ordine preciso.

Durante la partita potrà essere utile controllare di tanto in tanto quante specie o quanti individui avete.

## INSERIRE UNA CARTA SANTUARIO DAL LATO STRATEGIA

Se inserisci una Carta Santuario dal lato Strategia, collocala per metà sotto la parte superiore della tua Plancia, in una delle tre caselle disponibili.

Puoi inserire al massimo 3 Strategie. Se desideri aggiungerne una quarta, dovrai coprirne una precedente, eliminandola per il resto della partita.

Le Strategie possono:

- avere effetti da eseguire una o più volte durante ogni Round (ad esempio: girare Gettoni Minaccia, pescare due Carte MM e sceglierne una);

- oppure essere obiettivi di fine partita, che assegnano punti bonus se raggiunti.

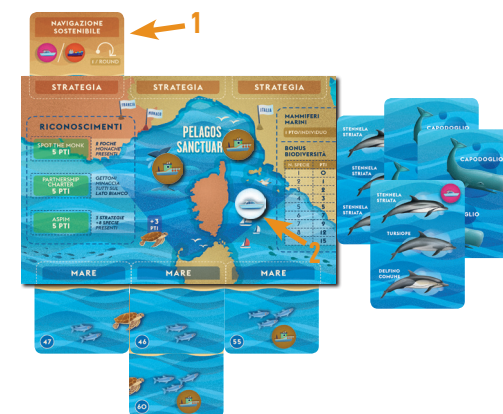
Puoi utilizzare liberamente più Strategie nello stesso Round.

Per le Strategie utilizzabili una volta sola per Round, puoi abbassare la carta fino a mostrare solo il titolo per ricordarti che l'hai già usata, e alzarla nuovamente a inizio del round successivo. Anche se una Carta Strategia è già stata utilizzata, può essere coperta da una nuova Strategia durante lo stesso Round.



Esempio: il giocatore ha deciso di gestire le minacce legate alla presenza dell'uomo inserendo una Carta Santuario dal lato Strategia (1). Si tratta di "Navigazione sostenibile", che gli consente, una volta per Round (attenzione: Round, non turno!), di girare sul lato bianco un Gettone Minaccia a scelta tra Diportisti e Navi.

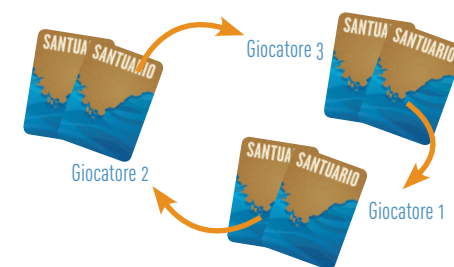
Il giocatore gira così il Gettone Diportista presente nel suo Santuario (2), rendendolo inoffensivo in caso di eventi avversi.



Dopo aver inserito una Carta Santuario nel proprio Santuario, ogni giocatore passa le carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra.

Inizia così un nuovo turno: ogni giocatore sceglie, esattamente come prima, una carta da inserire nel proprio Santuario e passa quella rimanente al giocatore a sinistra.

Si prosegue in questo modo per tre turni totali, al termine dei quali ciascun giocatore avrà giocato 3 Carte Santuario. A questo punto si rivela una Carta Evento e il Round si conclude.





## EVENTI DI FINE ROUND

Alla fine di ogni Round si rivela una Carta Evento, che rappresenta un impatto improvviso all'interno del Santuario: collisioni navali, pesca intensiva, inquinamento, ecc.

Ogni Evento può attivare i Gettoni Minaccia presenti nei Santuari dei giocatori. Se un Gettone è ancora sul lato del colore originale, l'Evento ne innesca gli effetti negativi. I Gettoni girati sul lato bianco, invece, non causano conseguenze: grazie alle vostre Strategie, sono stati correttamente gestiti.

In base al numero di Gettoni Minaccia non gestiti presenti nel proprio Santuario, gli Eventi possono causare:

- **Perdita:** il giocatore rimuove dal proprio Santuario una o più Carte Mammifero Marino, eliminandole dal gioco.

- **Migrazione:** il giocatore cede una o più Carte Mammifero Marino al Santuario del giocatore alla sua destra o sinistra (indicato sulla Carta Evento), che le aggiungerà alle proprie. Eventuali minacce presenti nelle Carte cedute vengono ignorate.

In entrambi i casi, le carte da perdere/cedere vengono scelte casualmente: il giocatore mescola tutte le proprie Carte MM coperte e ne pesca il numero richiesto, senza guardarle.

Dopo aver applicato l'Evento, il Round termina. Si distribuiscono nuove Carte Santuario e inizia un nuovo Round, con le stesse modalità, fino al quinto e ultimo.

Esempio: il giocatore inserisce una seconda strategia: "Tutela dei canyon sottomarini" (1). Questa gli farà guadagnare 1 punto a fine partita per ogni zifio o capodoglio presente nel suo Santuario (al momento ha già 4 capodogli). Non avendo i giocatori più Carte Santuario in mano, il Round termina e viene pescata una Carta Evento (2).

Si tratta di "Navigazione a velocità eccessiva", il cui effetto fa migrare nel Santuario del giocatore a sinistra una carta MM per ogni Gettone Nave o Diportista non correttamente gestito presente nel proprio Santuario.

Il giocatore ha un Gettone Diportista presente (3), ma grazie alla Strategia inserita in precedenza ("Navigazione Sostenibile"), questo è stato gestito correttamente e si trova girato sul lato bianco: non rappresenta più una minaccia. La Carta Evento dunque non ha effetto su quel Gettone.



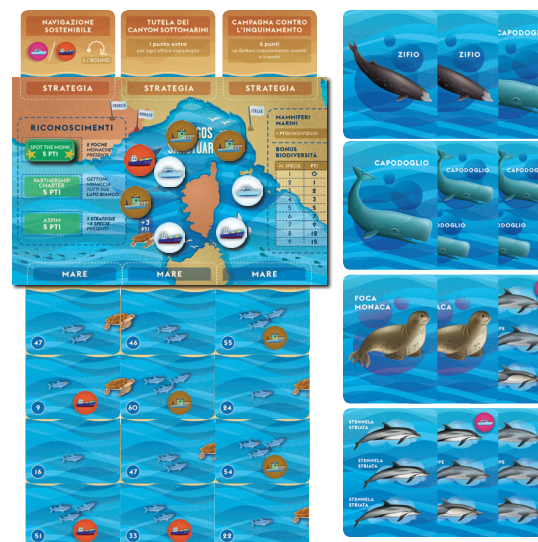
## FINE PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina al termine del quinto Round (dopo aver rivelato la quinta Carta Evento).

A questo punto, ogni giocatore calcola il proprio punteggio finale sommando:

- 1 punto per ogni individuo raffigurato sulle proprie Carte Mammifero Marino.
- Un bonus biodiversità in base al numero di specie diverse presenti nel proprio Santuario, secondo la tabella riportata sulla Plancia.
- Eventuali punti extra ottenuti tramite Strategie che prevedono obiettivi di fine partita.
- 3 punti extra per ogni tartaruga marina completata nel proprio tratto di mare.
- 5 punti per ogni Tessera Riconoscimento ottenuta.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, la vittoria è condivisa.



Esempio: a fine partita, il tuo Santuario si presenta come in figura (le carte MM sono state disposte in modo da essere tutte visibili).

Ecco il punteggio:

22 individui presenti → 22 Punti.

Bonus biodiversità: 6 specie diverse presenti → 7 Punti.

Strategia "Tutela canyon sottomarini" (1 Punto per ogni zifio o capodoglio presenti) → 8 punti.

Strategia "Campagna contro l'inquinamento" (6 Punti se Gettoni inquinamento assenti o bianchi) → 6 Punti.

2 Tartarughe completate → 6 Punti.

Riconoscimento "Spot the monk" (2 foche monache presenti) → 5 Punti.

Totale: 22+7+8+6+6+5=54 Punti.

Non male! Come migliorare?

Punta di più sulla biodiversità e sulla gestione delle minacce!

## RIASSUNTO FLUSSO DI GIOCO

Ecco un piccolo schema per ricordarti come si gioca:

### ROUND 1

1. Ogni giocatore sceglie una Carta della propria mano e la inserisce nel proprio Santuario, scegliendo se dal lato Mare o Strategia.
2. I giocatori eseguono gli effetti della carta inserita: inseriscono eventuali Gettoni Minaccia, raccolgono Carte Mammiferi Marini o utilizzano Strategie.
3. I giocatori passano le Carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra.

Dopo 3 turni, il Round finisce! Rivela una Carta Evento e applicane gli effetti. Poi distribuisce a ciascun giocatore 3 nuove Carte Santuario.

### ROUND da 2 a 5

Esattamente come il Round 1.

Ma alla fine del Round 5, dopo aver rivelato l'ultimo Evento, si contano i Punti e si stabilisce il vincitore!



## L'impatto dell'uomo



**Pescatori** - La pesca rappresenta un'attività economica tradizionale nel Mediterraneo, praticata anche all'interno del Santuario Pelagos. Alcune tecniche possono comportare rischi per i cetacei, come la cattura accidentale (bycatch) o le reti abbandonate (reti fantasma). Collaborando con la comunità dei pescatori, promuovendo campagne di sensibilizzazione e incentivando l'uso di attrezzi più sostenibili, è possibile ridurre significativamente questi impatti e favorire una pesca rispettosa della conservazione marina.



**Navi commerciali** - Le navi commerciali attraversano quotidianamente il Santuario, costituendo una risorsa economica significativa. La loro presenza tuttavia può provocare collisioni con i cetacei e generare inquinamento acustico. Per ridurre questi impatti e proteggere i mammiferi marini, si potrebbero adottare misure come la modifica delle rotte, l'utilizzo di sistemi di segnalazione delle navi (MSR) e la creazione di Aree Marine Particolarmente Sensibili (PSSA), favorendo così una convivenza sostenibile tra traffico marittimo e conservazione dell'ambiente.



**Diportisti e Whale Watchers** - Il turismo nautico è in continua espansione e offre l'opportunità di avvicinare il pubblico alla bellezza del mare e dei suoi abitanti. Tuttavia, un avvicinamento non regolamentato può arrecare disturbo ai mammiferi marini. L'adozione di codici di condotta, programmi di educazione ambientale e certificazioni come l'High Quality Whale Watching®, contribuisce a promuovere un turismo sostenibile, in armonia con la tutela dell'ecosistema marino.

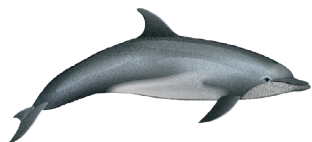


**Inquinamento** - Il Santuario è continuamente soggetto a varie forme di inquinamento, tra cui rifiuti solidi, liquidi, sostanze chimiche. Queste pressioni non provengono da una singola fonte, ma sono il risultato complessivo delle attività umane. Per garantire un ambiente sano e ospitale per tutte le specie, è essenziale adottare misure di prevenzione, regolamentazione, monitoraggio e promuovere campagne di sensibilizzazione.

## Gli organismi protagonisti



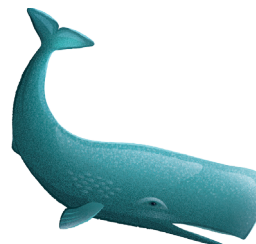
**Stenella striata** (*Stenella coeruleoalba*) - La Stenella striata è il cetaceo più abbondante nel Santuario, spesso osservata in gruppi relativamente grandi. Agile e veloce, è molto attiva in superficie e rappresenta una delle principali attrazioni per il whale watching.



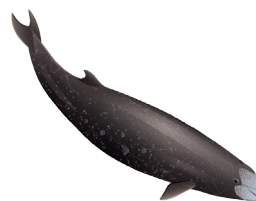
**Tursiopo** (*Tursiops truncatus*) - Questo delfino costiero è molto adattabile e tende a vivere in piccoli gruppi. Lo si osserva più frequentemente vicino alle coste e nei pressi di strutture portuali. È soggetto al rischio di cattura accidentale nelle reti (bycatch) e al disturbo da parte di barche da diporto. La collaborazione con i pescatori può ridurre significativamente l'impatto del bycatch.



**Delfino comune** (*Delphinus delphis*) - Un tempo tra i cetacei più comuni nel Mediterraneo, oggi è rarissimo nel Santuario. Forma gruppi anche misti con altre specie di delfini, soprattutto le stenelle. Tra le minacce principali: inquinamento, cattura accidentale in attrezzi da pesca e perdita di habitat.



**Capodoglio** (*Physeter macrocephalus*) - È il più grande odontocete del Santuario, dove si avvistano tipicamente giovani maschi. Si immerge in profondità alla ricerca di calamari. È particolarmente vulnerabile agli impatti con grandi navi e al rumore sottomarino.



**Zifio** (*Ziphius cavirostris*) - Questo cetaceo dalle abitudini schive, preferisce le zone al largo intorno ai canyon sottomarini. Lo si avvista relativamente di rado. Estremamente sensibile al rumore, in particolare a quello prodotto dai sonar militari.



**Balenottera comune** (*Balaenoptera physalus*) - Unico misticete presente in Mediterraneo, può raggiungere i 24 metri di lunghezza. Viene avvistata solitaria o in piccoli gruppi e compie spostamenti seguendo la disponibilità di plancton. È tra le specie più vulnerabili alle collisioni con grandi navi, soprattutto nelle rotte trafficate del Santuario.



**Grampo** (*Grampus griseus*) - Facilmente riconoscibile per le cicatrici sul corpo, vive in gruppi sociali di medie dimensioni. Predilige fondali profondi. Tra le minacce troviamo il rumore sottomarino e i contaminanti.



**Globicefalo** (*Globicephala melas*) - La testa globosa caratterizza questa specie molto sociale e organizzata in gruppi numerosi. Predilige le acque profonde. In alcune parti del mondo è soggetto a spiaggiamenti di massa. La gestione del disturbo acustico è fondamentale.



**Foca monaca del Mediterraneo** (*Monachus monachus*) - Specie rara e simbolica, la sua presenza nel Santuario è testimoniata da tracce di DNA e qualche raro avvistamento. È minacciata da disturbo umano, perdita di habitat costieri e inquinamento.

## I Riconoscimenti

Ci sono programmi, strumenti e riconoscimenti ufficiali che promuovono la conservazione, incentivano la buona gestione e valorizzando gli sforzi a tutela della biodiversità marina. Nel gioco, ne abbiamo inseriti tre, ciascuno ispirato a iniziative reali, che a fine partita premiano i giocatori più virtuosi con punti bonus.

**ASPM - Area Specialmente Protetta di Importanza Mediterranea:** le ASPM sono aree del Mediterraneo riconosciute per il loro eccezionale valore ecologico, scientifico, culturale ed educativo. Istituite nell'ambito della Convenzione di Barcellona, queste aree promuovono la cooperazione nella gestione e conservazione delle aree naturali e nella protezione delle specie minacciate e dei loro habitat.

Nel gioco: per ottenere questo riconoscimento, devi dimostrare un'eccellente capacità gestionale e di conservazione, attivando almeno 3 Strategie e accogliendo almeno 8 specie diverse di mammiferi marini nel tuo Santuario.

**Spot the Monk - Focus sulla foca monaca:** la foca monaca del Mediterraneo (*Monachus monachus*) è una delle specie più minacciate del Mediterraneo. Un gruppo di lavoro specifico (GdL Foca monaca) è stato creato dall'Accordo Pelagos per promuovere azioni di monitoraggio, protezione e sensibilizzazione nel Santuario.

Nel gioco: se riesci ad accogliere una coppia di foche nel tuo Santuario, riceverai questo riconoscimento che richiama l'importanza delle strategie riproduttive per la conservazione di questa specie rara e iconica.

**Carta di Partenariato Pelagos:** nata nel 2009, la Carta di Partenariato Pelagos è un patto volontario firmato da oltre 90 comuni costieri italiani, francesi e monegaschi per promuovere la conservazione dei mammiferi marini nel Santuario. I firmatari si impegnano in attività di educazione, gestione sostenibile e cooperazione locale, in linea con il Piano di Gestione del Santuario.

Nel gioco: ottieni questo riconoscimento se riesci a girare tutti i Gettoni Minaccia sul lato bianco. Simbologgia l'impegno del tuo Santuario a collaborare con tutti gli attori presenti - pescatori, diportisti, navi e comunità locali - per una convivenza rispettosa e consapevole.

## Eco-Friendly game

Pelagos Sanctuary è un gioco Eco-Friendly! Usiamo solo materiali certificati FSC per scatole, carte e componenti in cartone, eliminando completamente la plastica. Le confezioni sono in cellophane biodegradabile. Anche inchiostri, vernici e adesivi sono vegetali e biodegradabili. Giocare rispettando l'ambiente è ora più facile e divertente!

Vuoi approfondire il mondo dei mammiferi marini, scoprire di più sul Santuario Pelagos, sulle minacce che lo mettono in pericolo, sulle attività di ricerca, su come puoi aiutare e partecipare attivamente alla sua tutela?

Scansiona il QR code e visita il sito ufficiale del Santuario Pelagos per saperne di più!



### PELAGOS SANCTUARY

#### Game design

Diego Manna

#### Illustrazioni

Sara Paschini

#### Sviluppo

Rita Blanos

#### Copyright

Segretariato permanente dell'Accordo Pelagos

[www.pelagos-sanctuary.org](http://www.pelagos-sanctuary.org) - [secretariat@pelagossanctuary.org](mailto:secretariat@pelagossanctuary.org)

Tour Odéon B1 - 36, av. de l'Annonciade MC - 98000 MONACO



#### Realizzato da:

White Cocal Press

Istituto Nazionale di  
Oceanografia e di Geofisica  
Sperimentale - OGS



DÉPARTEMENT  
DES ALPES-MARITIMES



Realizzato grazie al sostegno del  
Dipartimento delle Alpi Marittime



FOCA  
MONACA



FOCA  
MONACA



FOCA  
MONACA



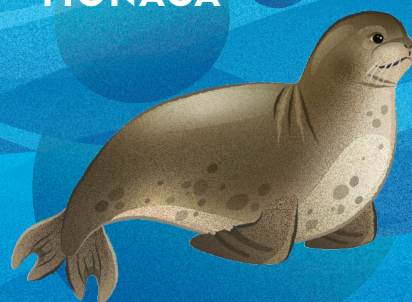
FOCA  
MONACA



FOCA  
MONACA



FOCA  
MONACA



ZIFIO



ZIFIO



ZIFIO





**CAPODOGLIO**



**ZIFIO**



**ZIFIO**



**CAPODOGLIO**



**CAPODOGLIO**



**CAPODOGLIO**



**BALENOTTERA  
COMUNE**



**BALENOTTERA  
COMUNE**



**BALENOTTERA  
COMUNE**





**BALENOTTERA  
COMUNE**



**BALENOTTERA  
COMUNE**



**BALENOTTERA  
COMUNE**



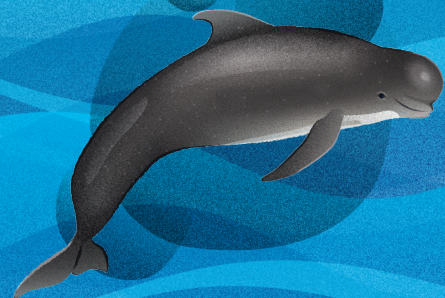
**BALENOTTERA  
COMUNE**



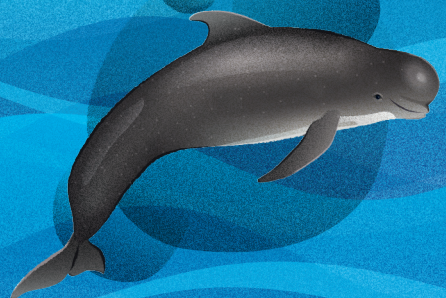
**BALENOTTERA  
COMUNE**



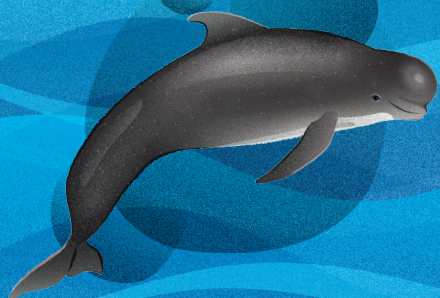
**GLOBICEFALO**



**GLOBICEFALO**



**GLOBICEFALO**



**GRAMPO**

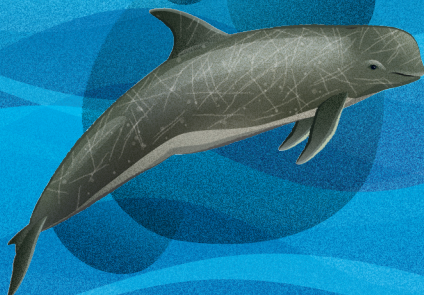




GRAMPO



GRAMPO



GRAMPO



ZIFIO



ZIFIO



ZIFIO



ZIFIO



CAPODOGLIO



CAPODOGLIO





CAPODOGLIO



CAPODOGLIO



CAPODOGLIO



CAPODOGLIO



ZIFIO



CAPODOGLIO



ZIFIO



CAPODOGLIO



ZIFIO



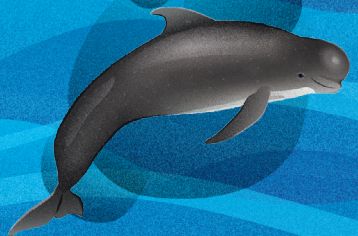
CAPODOGLIO



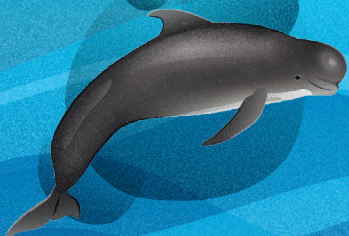
GLOBICEFALO



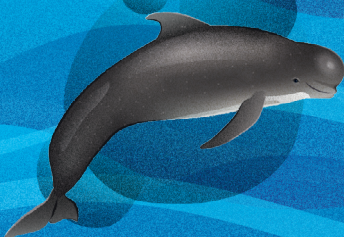
GLOBICEFALO



GLOBICEFALO



GLOBICEFALO



GRAMPO



GRAMPO



GRAMPO

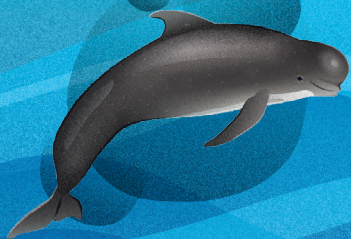


GRAMPO





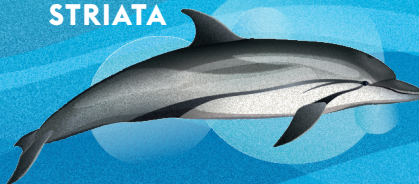
**GLOBICEFALO**



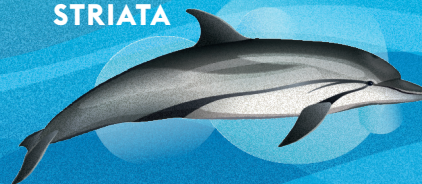
**GRAMPO**



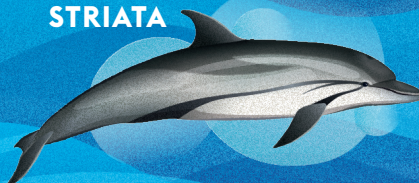
**STENNELA STRIATA**



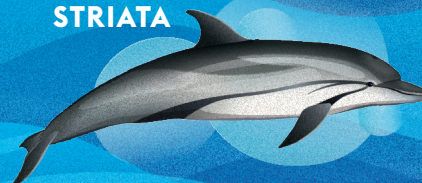
**STENNELA STRIATA**



**STENNELA STRIATA**



**STENNELA STRIATA**



**TURSIOPE**



**TURSIOPE**



**STENNELA STRIATA**



**TURSIOPE**



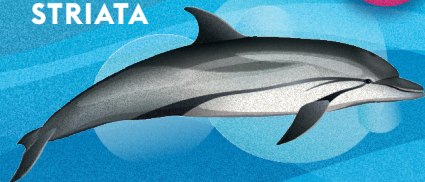
**TURSIOPE**



**TURSIOPE**



**STENNELA STRIATA**



**DELFINO COMUNE**



**TURSIOPE**



**DELFINO COMUNE**



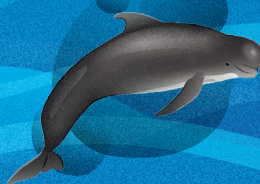
**GLOBICEFALO**



**GLOBICEFALO**



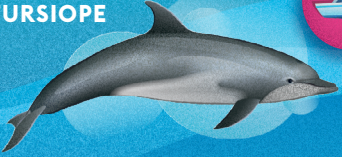
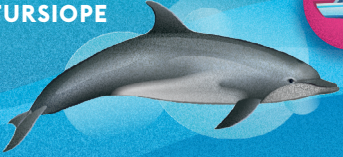
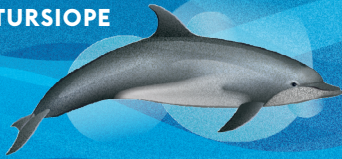
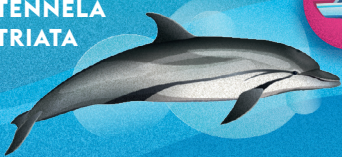
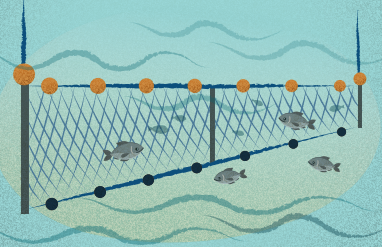
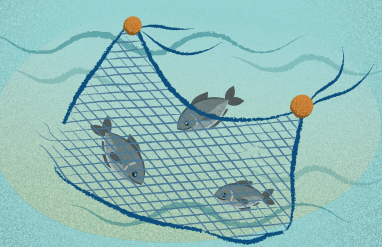
**GLOBICEFALO**





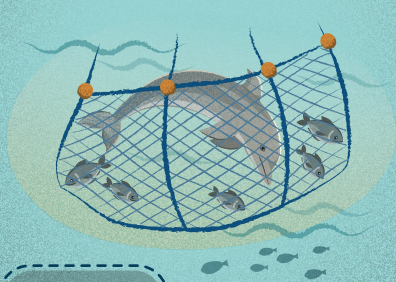




|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>TURGIOPE</p>   <p>TURGIOPE</p>  <p>STENNELA STRIATA</p>                    | <p>TURGIOPE</p>   <p>TURGIOPE</p>  <p>STENNELA STRIATA</p>    | <p>STENNELA STRIATA</p>   <p>STENNELA STRIATA</p>  <p>DELFINO COMUNE</p>  |
| <p>STENNELA STRIATA</p>   <p>STENNELA STRIATA</p>  <p>DELFINO COMUNE</p>  | <p>TURGIOPE</p>   <p>TURGIOPE</p>  <p>DELFINO COMUNE</p>  | <p>TURGIOPE</p>   <p>TURGIOPE</p>  <p>DELFINO COMUNE</p>              |
| <p>STENNELA STRIATA</p>   <p>TURGIOPE</p>  <p>DELFINO COMUNE</p>      | <p>UTILIZZO DI RETI DERIVANTI</p>  <p>PERDI</p> <p>I CARTA MM</p>                                                                                                                                                            | <p>PRESENZA DI RETI FANTASMA</p>  <p>PERDI</p> <p>I CARTA MM</p>                                                                                       |



### BYCATCH ACCIDENTALE

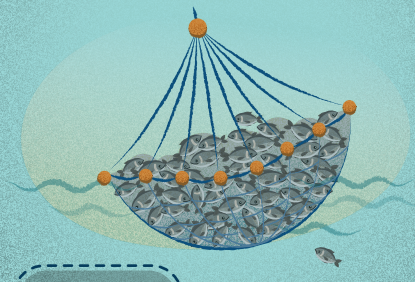


PERDI

1  
CARTA  
MM



### PESCA ECESSIVA

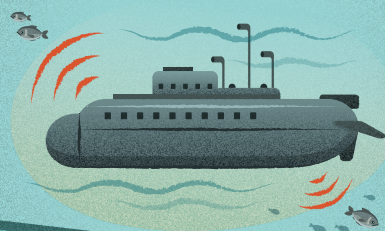


PERDI

1  
CARTA  
MM



### RUMORE SOTTOMARINO CRONICO



1  
CARTA  
MM



MIGRA A SX

### USO DI SONAR MILITARI



1  
CARTA  
MM



MIGRA A DX

### COLLISIONE NAVALE



PERDI

1  
CARTA  
MM



### DISTURBO DA TRAFFICO TURISTICO



1  
CARTA  
MM



MIGRA A SX

### WHALE WATCHING NON REGOLAMENTATO



1  
CARTA  
MM



MIGRA A DX

### NAVIGAZIONE A VELOCITÀ ECESSIVA



1  
CARTA  
MM



MIGRA A SX

### ACCUMULO RIFIUTI GALLEGGIANTI



1  
CARTA  
MM



MIGRA A SX



## INQUINAMENTO CHIMICO E BIOLOGICO



1  
CARTA  
MM



MIGRA A DX

## PRESENZA MICROPLASTICHE NEI TESSUTI



PERDI

1  
CARTA  
MM



## TRAFFICO MARITTIMO INSOSTENIBILE



1  
CARTA  
MM



MIGRA A DX

## ACCUMULO RIFIUTI GALLEGGIANTI

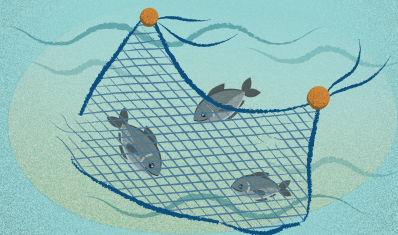


1  
CARTA  
MM



MIGRA A DX

## PRESENZA DI RETI FANTASMA



PERDI

1  
CARTA  
MM



## WHALE WATCHING NON REGOLAMENTATO



1  
CARTA  
MM



MIGRA A SX

## NAVIGAZIONE A VELOCITÀ ECCESSIVA



1  
CARTA  
MM



MIGRA A SX

## EDUCAZIONE AMBIENTALE



1



## EDUCAZIONE AMBIENTALE



2





### NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



1 / ROUND



3



### NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



1 / ROUND



4



### CODICE DI CONDOTTA PER DIPORTISTI



1 / ROUND



5



### CODICE DI CONDOTTA PER DIPORTISTI



1 / ROUND



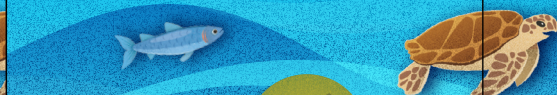
6



### CODICE DI CONDOTTA PER DIPORTISTI



1 / ROUND



7



### EDUCAZIONE AMBIENTALE



1 / ROUND



8



### PESCA SOSTENIBILE



1 / ROUND



9



### PESCA SOSTENIBILE



1 / ROUND



10



### PESCA SOSTENIBILE



1 / ROUND



11



**NAVIGAZIONE  
SOSTENIBILE**



1 / ROUND

12

**EDUCAZIONE  
AMBIENTALE**



1 / ROUND

13

**CERTIFICAZIONE  
"PORTO PULITO"**



1 / ROUND

14

**EDUCAZIONE  
AMBIENTALE**



1 / ROUND

15

**CODICE DI CONDOTTA  
PER DIPORTISTI**



1 / ROUND

16

**PESCA  
SOSTENIBILE**



1 / ROUND

17

**CODICE DI CONDOTTA  
PER DIPORTISTI**



1 / ROUND

18

**CODICE DI CONDOTTA  
PER DIPORTISTI**



1 / ROUND

19

**CODICE DI CONDOTTA  
PER DIPORTISTI**



1 / ROUND

20



## NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



1 / ROUND

## VOLUNTARY FUND

**+5**

PUNTI

## VOLUNTARY FUND

**+5**

PUNTI

21

22

23

## VOLUNTARY FUND

**+5**

PUNTI

## VOLUNTARY FUND

**+5**

PUNTI

## RETE DI MONITORAGGIO SCIENTIFICO

Quando peschi carte  
Mammiferi Marini, ne peschi due:  
una la scarti e una la tieni

24

25

26

## RETE DI MONITORAGGIO SCIENTIFICO

Quando peschi carte  
Mammiferi Marini, ne peschi due:  
una la scarti e una la tieni

## RETE DI MONITORAGGIO SCIENTIFICO

Quando peschi carte  
Mammiferi Marini, ne peschi due:  
una la scarti e una la tieni

## RETE DI MONITORAGGIO SCIENTIFICO

Quando peschi carte  
Mammiferi Marini, ne peschi due:  
una la scarti e una la tieni

27

28

29



## RETE DI MONITORAGGIO SCIENTIFICO

Quando peschi carte  
Mammiferi Marini, ne peschi due:  
una la scarti e una la tieni



30

## EDUCAZIONE AMBIENTALE



1 / ROUND

31



## CERTIFICAZIONE "PORTO PULITO"



1 / ROUND

32



## CODICE DI CONDOTTA PER DIPORTISTI



1 / ROUND

33



## CODICE DI CONDOTTA PER DIPORTISTI



1 / ROUND

34



## CODICE DI CONDOTTA PER DIPORTISTI



1 / ROUND

35



## PESCA SOSTENIBILE



1 / ROUND

36



## PESCA SOSTENIBILE



1 / ROUND

37



## PESCA SOSTENIBILE



1 / ROUND

38





### COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Imita la strategia  
del giocatore alla  
tua destra  
→

1 / ROUND

39

### COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Imita la strategia  
del giocatore alla  
tua sinistra  
←

1 / ROUND

40

### ISTITUZIONE DI UN'AREA MARINA PROTETTA



1 / ROUND

41

### ISTITUZIONE DI UN'AREA MARINA PROTETTA



1 / ROUND

42

### ISTITUZIONE DI UN'AREA MARINA PROTETTA



1 / ROUND

43

### NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



1 / ROUND

44

### NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



1 / ROUND

45

### NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



1 / ROUND

46

### PORTI SOSTENIBILI



1 / ROUND

47



### ISTITUZIONE DI UN'AREA MARINA PROTETTA



48

### ISTITUZIONE DI UN'AREA MARINA PROTETTA



49

### ISTITUZIONE DI UN'AREA MARINA PROTETTA



50

### CAMPAGNA CONTRO L'INQUINAMENTO

**6 punti**  
se Gettoni inquinamento assenti  
o bianchi

51



### TUTELA DEI CANYON SOTTOMARINI

**1 punto extra**  
per ogni zifio e capodoglio

52



### PROGRAMMA PELAGOS AMBASSADORS

**1 punto**  
per ogni Gettone minaccia bianco

53



### NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



54

### NAVIGAZIONE SOSTENIBILE



55

### PORTI SOSTENIBILI



56



## CAMPAGNA CONTRO L'INQUINAMENTO

**6 punti**

se Gettoni inquinamento assenti o bianchi

57



## COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Imita la strategia  
del giocatore alla  
tua sinistra



1 / ROUND

58



## COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Imita la strategia  
del giocatore alla  
tua destra



1 / ROUND

59



## COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Imita la strategia  
del giocatore alla  
tua destra



1 / ROUND

60



## COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Imita la strategia  
del giocatore alla  
tua sinistra



1 / ROUND

61



## TUTELA DEI CANYON SOTTOMARINI

**1 punto extra**  
per ogni zifio e capodoglio

62



## TUTELA DEI CANYON SOTTOMARINI

**1 punto extra**  
per ogni zifio e capodoglio

63



## PROGRAMMA PELAGOS AMBASSADORS

**1 punto**  
per ogni Gettone minaccia bianco

64



## PROGRAMMA PELAGOS AMBASSADORS

**1 punto**  
per ogni Gettone minaccia bianco

65





STRATEGIA

STRATEGIA

STRATEGIA

## RICONOSCIMENTI

SPOT THE MONK  
5 PTI

2 FOCHE  
MONACHE  
PRESENTI

PARTNERSHIP  
CHARTER  
5 PTI

GETTONI  
MINACCIA  
TUTTI SUL  
LATO BIANCO

ASPIM  
5 PTI

3 STRATEGIE  
+8 SPECIE  
PRESENTI

+3  
PTI

# PELAGOS SANCTUARY

## MAMMIFERI MARINI

I PTO/INDIVIDUO

## BONUS BIODIVERSITÀ

| N. SPECIE | PTI |
|-----------|-----|
| 1         | 0   |
| 2         | 1   |
| 3         | 2   |
| 4         | 3   |
| 5         | 5   |
| 6         | 7   |
| 7         | 9   |
| 8         | 12  |
| 9         | 15  |

MARE

MARE

MARE





ASPIM  
5 PTI



ASPIM  
5 PTI



ASPIM  
5 PTI



ASPIM  
5 PTI



PARTNERSHIP  
CHARTER  
5 PTI



PARTNERSHIP  
CHARTER  
5 PTI











SPOT THE MONK  
5 PTI

SPOT THE MONK  
5 PTI

SPOT THE MONK  
5 PTI

SPOT THE MONK  
5 PTI

PARTNERSHIP  
CHARTER  
5 PTI

PARTNERSHIP  
CHARTER  
5 PTI



SPOT THE MONK  
5 PTI

SPOT THE MONK  
5 PTI

SPOT THE MONK  
5 PTI

SPOT THE MONK  
5 PTI

PARTNERSHIP  
CHARTER  
5 PTI

PARTNERSHIP  
CHARTER  
5 PTI

