



**Kan du överleva
10 minuter
i brackvatten?**

Säl



Kännetecken: Sälén håller armarna längs kroppen och viftar med händerna i höjd med höften.

Sälén får springa fritt över spelplanen för att jaga föda.

Jagar: Gädda och Strömming.

Hotas av: Miljögift och Trålare.



GRÄSÄLAR KAN BLI UPP
TILL 200-300 CM LÅNG

Gädda



Kännetecken: Gäddan sträcker armarna framför sig så de bildar en kil.

Gäddan får springa fritt över spelplanen för att jaga föda och söka skydd.

Jagar: Strömming.

Hotas av: Säl, Miljögift, Alger och Trålare.

Skyddas av: Blåmusslor (mot Miljögifter).



GÄDDAN KAN BLI UPP
TILL 150 CM LÅNG

Strömming



Kännetecken: Strömmingen sätter armarna i sidan och vinklar armbågarna utåt.
Strömmingen får springa fritt över hela spelplanen för att jaga föda och söka skydd.

Jagar: Pungräkor.

Hotas av: Säl, Gädda, Miljögifter, Alger och Trålare.

Skyddas av: Blåstång (mot Gädda och Säl)
och Blåmusslor (mot Miljögifter).



STRÖMMINGEN KAN BLI
UPP TILL 25 CM LÅNG

Pungräka



Kännetecken: Pungräkan håller händerna mot på huvudet och spretar med fingrarna som känselspröt.

Pungräkan får springa fritt över spelplanen för att jaga föda och söka skydd.

Jagar: Alger.

Hotas av: Strömming, Alger och Miljögifter.

Skyddas av: Blåstång (mot Strömming) och av Blåmusslor (mot Miljögifter).



PUNGRÄKAN BLIR
CIRKA 1,5 CM LÅNG

Blåstång



Kännetecken: Blåstången håller händerna över huvudet och svajar med armarna. Blåstången får ställa sig på valfri plats på spelplan men måste stå still där hela spelomgången.

Skyddar: Blåstång kan skydda Strömring och Pungräkor från att bli fångade, men inte Gädda och Säl.

Hotas av: Om Trålaren får tag i Blåstången blir den uppryckt med rötterna måste den följa med av spelplanen för att hämta ett nytt spelkort. Även alla fiskar och pungräkor håller i Blåstången får hämta nytt spelkort.

BLÅSTÅNGEN
KAN BLI CIRKA
20-40 CM LÅNG



Blåmussla



Kännetecken: Blåmusslan håller händerna över huvudet. Blåmusslan får sitta på en valfri plats på spelplanen (är det blött på marken kan de stå) men där måste de sitta/stå still hela spelomgången.

Skyddar: Alla arter som håller i en Blåmussla är skyddade mot Miljögifter. Även Gädda och Säl.

Hotas av: Om Trålaren får tag i Blåmusslan blir den uppryckt och måste följa med av spelplanen för att hämta ett nytt spelkort. Även alla fiskar och pungräkor håller i tången får hämta nytt spelkort.



EN BLÅMUSSLA
I ÖSTERSJÖN BLIR
BARA 2 TILL 3 CM

Alger



Kännetecken: Alger hoppar jämfota hand i hand.

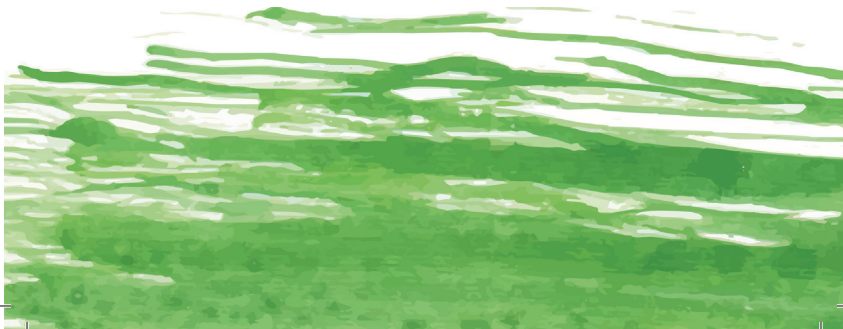
Det måste alltid finnas minst två Alger som håller hand (eller krokar arm) för att de ska få gå in på spelplanen.

Finns det bara en Alg får den vänta tills någon annan drar ett Algkort.

Jagar: Gädda, Strömming och Pungräkor.

Alla arter som Algerna fångar förvandlas direkt till Alger och får "kroka arm" med de övriga Algerna för att bilda en kedja av "Algblomning".

Hotas av: Fångar en Pungräka en Alg (t ex genom att smyga sig på dem bakifrån innan Algen hunnit fånga Pungräkan) måste den Algen släppa taget om sina Alg-kompisar och gå och hämta ett nytt spelkort.



Miljögifter



Kännetecken: Den som har kortet Miljögifter kan vara lite hemlig och kan välja att föreställa vilken art den vill.

Miljögifter jagar ingen utan låter sig istället bli jagad och fångad för att kunna förgifta alla i den art som fångat hen.

Förgiftar: När Miljögifter blir fångad av någon tar Miljögifter med sig hen till Spelmästaren. Spelmästaren avbryter då spelet och låter alla av samma art gå av spelplanen för att hämta nya kort. Därefter måste även Miljögifter byta kort.



Trålare



Kännetecken: Trålaren går med armarna rakt ut, så brett som möjligt. Trålaren får bara gå fram och tillbaka tvärs över spelplanen i raka linjer.

Trålaren får inte vända eller byta riktning förrän de kommit till andra sidan av spelplanen. Efter fyra vändor får Trålaren "gå i hamn" och byta kort.

Fångar: Alla Trålaren får tag i får följa med Trålaren till kanten av spelplanen och hämta nya kort, inklusive Blåstång och Blåmusslor och alla andra som gömmer sig där.

