



Si tu oponente tiene 1 carta de protección sobre su recurso marisquero, coloca 1 carta de ataque sobre ella para eliminar la protección (se enviarán ambas cartas – ataque y protección – a la pila de descarte). La carta de ataque debe tener el icono central correspondiente a la carta de protección.

### Protección:

Existen diferentes acciones que como mariscador/a puedes realizar para proteger tus recursos marisqueros.



Las cartas verdes son acciones para luchar frente a ataques concretos. Fíjate en el código de iconos central para saber qué ataques puedes eliminar con la carta de protección que poseas. Las cartas verdes con icono y borde dorados son protecciones generales de los recursos marisqueros, y más poderosas, ya que pueden eliminar cualquier tipo de ataque.

Coloca una carta verde con icono y borde dorados sobre un ataque para neutralizarlo (se enviarán ambas cartas – ataque y protección – a la pila de descarte).

Si colocas una carta verde con icono y borde dorados directamente sobre un recurso marisquero, puedes protegerlo de futuros ataques. Tus adversarios podrán eliminar 1 carta protección con 1 carta de ataque, excepto las cartas verdes con icono y borde dorado, que no pueden ser eliminadas por ningún ataque.

Si consigues colocar sobre tu recurso marisquero 2 cartas de protección verdes o 1 carta verde con icono y borde dorados, este será invulnerable, y ya nadie podrá atacarlo.

### Interacciones:

las cartas azul oscuro son cartas de acciones especiales contra tus adversarios. Para jugarla, deposítala sobre la mesa, realiza la acción y luego deposítala en la pila de descarte. A continuación se describe cada una de ellas:



#### Cambio de cesta:

cambia tu cesta por la de uno de tus adversarios/as, incluyendo ataques y protecciones, así como recursos invulnerables.



#### Cambio de recurso:

cambia uno de tus recursos marisqueros por uno de uno de tus adversarios/as, incluyendo ataques y protecciones, excepto recursos invulnerables.



#### Siembra:

obliga a tus oponentes a enviar su mano a la pila de descartes, de forma que en su turno no podrán jugar ninguna carta, simplemente deberán robar 3 cartas del mazo para recuperar su mano.



#### Vertido:

reparte los ataques situados sobre tus recursos marisqueros sobre los de tus adversarios.



**Marisqueo:** recoge de la cesta de 1 de tus oponentes 1 de sus recursos y colócalo en la tuya, incluyendo ataques y protecciones, pero no recursos invulnerables.

•**Descartar:** cuando no te interese o no puedas jugar ninguna de las cartas de tu mano, tendrás que descartar tantas como desees y robar del mazo el mismo número de cartas descartadas.

Cuando se terminen las cartas del mazo, se deberán barajar las cartas de la pila de descarte y darles la vuelta pasando a ser mazo, para continuar el juego.

Ganará el/la jugador/a que primero consiga su cesta con 4 recursos marisqueros óptimos para la venta.