



Nivel inicial



6 minutos para solucionarlo

Calor Extremo

El gran monstruo del cambio climático está aumentando las temperaturas ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

- x1** 1 carta **Monstruo Tierra**: Porque el buen estado de la tierra permite la proliferación de la vegetación.
- x1** 1 carta **Monstruo Vegetal**: Que aporta plantas, arbustos y árboles que ayudan a generar microclimas e incluso efectos climáticos de mayor extensión geográfica.
- x2** 2 cartas **Monstruo Viento**: Como renovación de la masa de aire caliente y reducción de la sensación térmica.
- x1** 1 carta **Monstruo Agua**: Que es capaz de absorber gran cantidad de calor y modera los cambios de temperatura, colaborando con la vegetación en generar microclimas agradables.
- x1** 1 carta **Monstruo Energía**: Que sustituye las energías fósiles por e energías renovables.

Si lo conseguis, habreis:

- Evitado la muerte de personas, animales y vegetación por deshidratación e insolación.
- Protegido la habitabilidad de muchos lugares del mundo.
- Reducido la emisión de gases que fomentan el cambio climático.
- Reducido el deshielo de los glaciares y casquetes polares.



Nivel intermedio



7 minutos para solucionarlo

Accidente Nuclear

El gran monstruo radioactivo ha provocado un desastre en una planta energética ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

- x1** 1 carta **Monstruo Agua**: Para dispersar la radiación, aunque no desaparece, solo la traslada.
- x3** 3 cartas **Monstruo Antitóxico**: Para frenar los productos nocivos derivados de la interacción con las partículas radiactivas reduciendo intoxicaciones y enfermedades.
- x1** 1 carta **Monstruo Viento**: Para dispersar la expansión de la nube radiactiva.
- x2** 2 cartas **Monstruo Roca**: Para contener los residuos radioactivos en depósitos subterráneos seguros.

Si lo conseguis, habreis:

- Encapsulado los residuos nucleares para minimizar su impacto.
- Evitado la propagación de enfermedades y muertes de personas, así como malformaciones en las personas, los animales y la vegetación, así como de sus descendientes.
- Protegido la habitabilidad de muchos lugares del mundo.
- Protegido la fertilidad de campos de cultivos.



Nivel experto



6 minutos para solucionarlo

Incendio

La Gran Reserva Natural sufre un grave incendio a causa del gran monstruo del fuego ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

- x2** 2 cartas **Monstruo Tierra**: Para la restauración y para la extinción, ya que elimina el oxígeno disponible y tapa los combustibles.
- x2** 2 cartas **Monstruo Agua**: Para reducir la temperatura y el oxígeno.
- x1** 1 cartas **Monstruo Energía**: Porque el fuego, si se usa para quemar de forma controlada algunas zonas, permite crear contrafuegos e impide que el fuego se propague.
- x1** 2 cartas **Monstruo Roca**: Porque en las zonas rocosas no hay combustible.
- x2** 2 cartas **Monstruo Vegetal**: Para la reforestación.

Si lo conseguis, habreis:

- Apagado el fuego que se propagaba dentro y fuera de la reserva natural.
- Salvado a especies vegetales y animales.
- Evitado la erosión del suelo y el deterioro del agua derivado del arrastre de cenizas y suelo.



Nivel intermedio



5 minutos para solucionarlo

Pérdida de Biodiversidad

El gran monstruo de la extinción quiere acabar con plantas y animales ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

- x2** 2 cartas **Monstruo Tierra**: Para dar cobijo y sustento a todos los seres vivos.
- x2** 2 cartas **Monstruo Agua**: Por ser fuente de todas las formas de vida.
- x1** 1 cartas **Monstruo Antitóxico**: Para contrarrestar la acción de plaguicidas y herbicidas.
- x2** 2 cartas **Monstruo Vegetal**: Que permite un crecimiento de diversidad de plantas en un territorio, los policultivos y controlar las plagas de forma natural.

Si lo conseguis, habreis:

- Evitado la muerte de animales y vegetación en peligro de extinción.
- Protegido a otros muchos seres vivos.
- Protegido el ecosistema del planeta Tierra.





Nivel intermedio



5 minutos para solucionarlo



Marea Negra

El gran monstruo del petróleo ha manchado las costas del país ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

x2

2 cartas **Monstruo Tierra**: Para que bacterias y microorganismos ayuden a degradar el petróleo a sustancias menos contaminantes y limpiar las arenas de las playas y fondo marino.

x1

1 carta **Monstruo Agua**: Para limpiar el mar y dispersar la contaminación, diluyéndola para minimizar su efecto.

x1

1 carta **Monstruo Antitóxico**: Para evitar la intoxicación, enfermedad y muerte de la fauna y la flora.

x2

2 cartas **Monstruo de Roca**: Para limpiar los acantilados y fondos marinos.



Si lo conseguis, habreis:

- Evitado que la marea negra siga extendiéndose por los océanos y mares.
- Salvado a fauna y flora marina y costera.
- Protegido el empleo dedicado a la pesca y al turismo, así como a la salud de las personas.



Nivel inicial



5 minutos para solucionarlo



Isla de Plástico

El gran monstruo de los plásticos ha creado una isla en el océano ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

x3

3 cartas **Monstruo Tierra**: Porque algunos hongos y bacterias pueden facilitar la degradación de los plásticos; y hay elementos que pueden facilitar la sustitución del plástico por otros materiales.

x2

2 cartas **Monstruo Agua**: Para limpiar el mar y dispersar la contaminación, diluyéndola para minimizar su efecto.

x2

2 cartas **Monstruo Antitóxico**: Para reducir efectos como ahogamientos, reducción de transmisión de luz e intercambio gaseoso, inclusión de micropartículas en sistemas orgánicos.



Si lo conseguis, habreis:

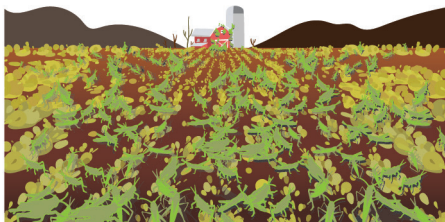
- Evitado la contaminación de océanos y mares.
- Salvado la fauna y la flora marina.
- Protegida la calidad de las aguas marinas y la salud de millones de personas.



Nivel inicial



4 minutos para solucionarlo



Plaga

El gran monstruo de las plagas de insectos ha destrozado huertos y cultivos ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

x1

1 carta **Monstruo Tierra**: Para dar sustento a plantas y cobijo a animales que se alimentan de insectos.

x1

1 carta **Monstruo Agua**: Para ayudar a regenerar los cultivos y vegetación en general.

x3

3 cartas **Monstruo Vegetal**: Porque atraen animales e insectos que combaten las plagas de forma natural.



Si lo conseguis, habreis:

- Evitado la propagación y aumento de la plaga.
- Protegido los alimentos y demás plantas de los huertos y cultivos.
- Protegido la economía local relacionada con la agricultura.
- Mejorado la diversidad ecológica.



Nivel intermedio



6 minutos para solucionarlo



Niebla Tóxica

El gran monstruo del gas tóxico ha provocado una niebla permanente en la ciudad ¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

x3

Monstruo Antitóxico: Para curar y reducir efectos y enfermedades.

x2

Monstruo Vegetal: Como depuradores, que filtre y absorba gases tóxicos y contaminantes.

x2

Monstruo Viento: Para evitar que la nube tóxica se mueva a nuevos lugares y hacer que la niebla se diluya sus efectos.

x1

Monstruo Energía: Para facilitar el uso de energía renovable y reducir la emisión de gases.



Si lo conseguis, habreis:

- Evitado muertes y enfermedades por cuestiones respiratorias y por accidentes.
- Reducción de la contaminación atmosférica.
- Restringido el uso de combustibles fósiles en la industria.
- Cesado los actos vandálicos.



Nivel experto



6 minutos para
solucionarlo



Si lo conseguís, habéis:



- Reducido las altas temperaturas que afectan a personas y demás seres vivos.
- Evitado muertes por causas de calor excesivo y/o deshidratación.
- Reducida la frecuencia y duración de las sequías.
- Salvado cultivos y evitado pérdida de bosques, praderas, marismas y demás sistemas naturales.
- Evitado la pérdida de biodiversidad, protegiendo la extinción de especies animales y vegetales.
- Evitado las tormentas de polvo, por la desertificación y la erosión.

Sequía Extrema

El gran monstruo de la sequía ha secado los
acuíferos y los nacimientos de los ríos
¡Ayúdanos!

Para reducir los efectos es necesario conseguir:

x2

2 cartas **Monstruo Tierra**: Para reducir la pérdida de humedad del suelo y vegetación, evitar la erosión y mejorar la infiltración del agua al subsuelo y los acuíferos.

x3

3 cartas **Monstruo Agua**: Para aumentar las precipitaciones, reducir las pérdidas de agua en conducciones y canalizaciones y depurar permitiendo reutilizar el agua utilizada por las personas.

x1

1 carta **Monstruo Viento**: Para mejorar la sensación térmica y la llegada de masas de aire húmedo.

x2

2 cartas **Monstruo Vegetal**: Para que el agua se evapore, ya que la hierba, los árboles, los setos evitan la insolación y el viento, causante de gran parte de la deshidratación. Además, evita la erosión por escorrentía.

x2



x2

x2



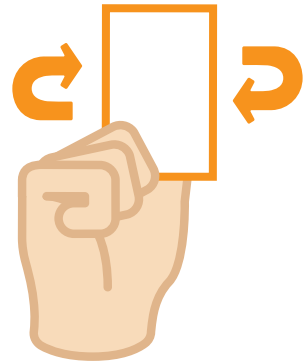
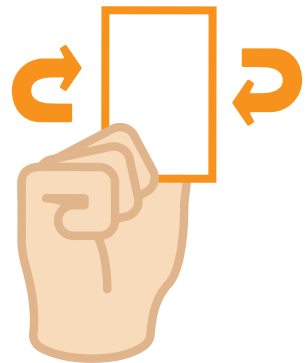
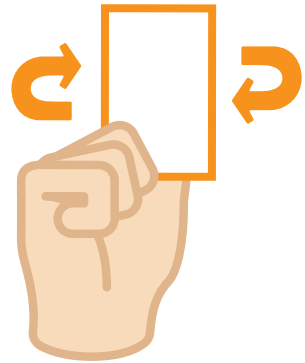
x2

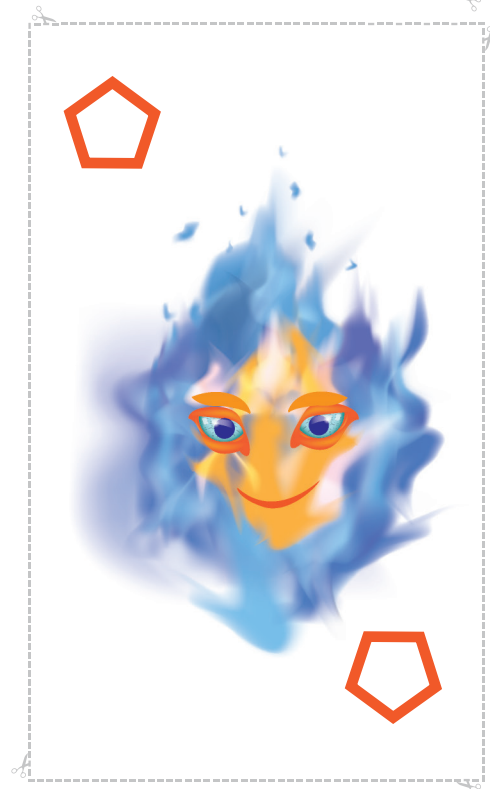
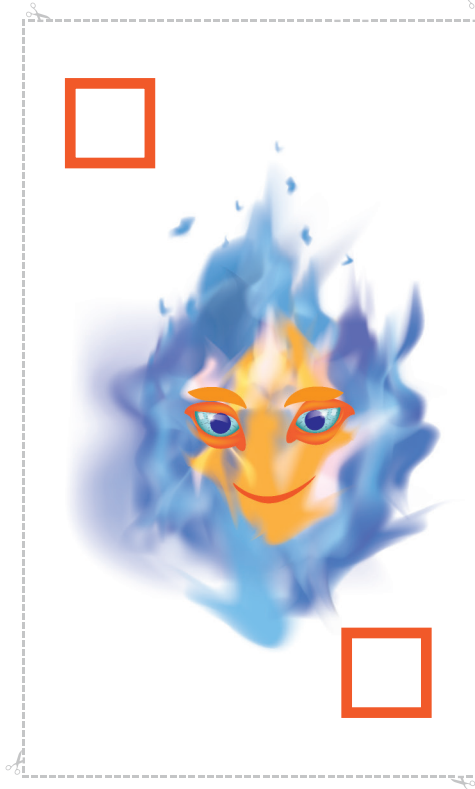
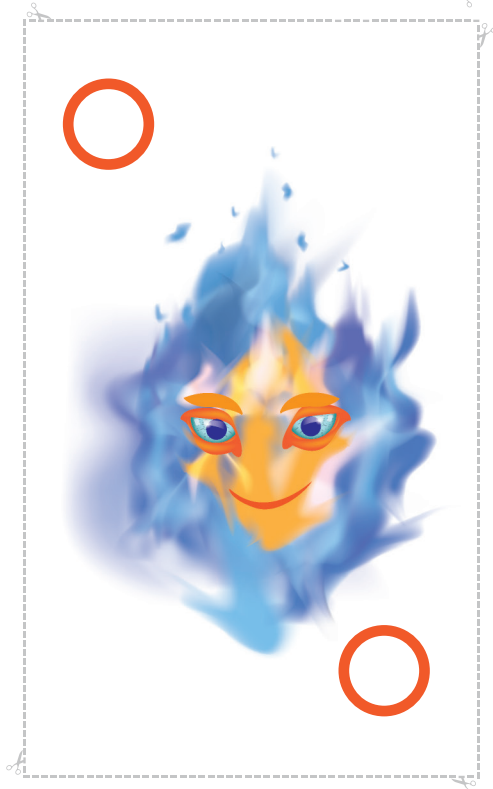
x2



x2

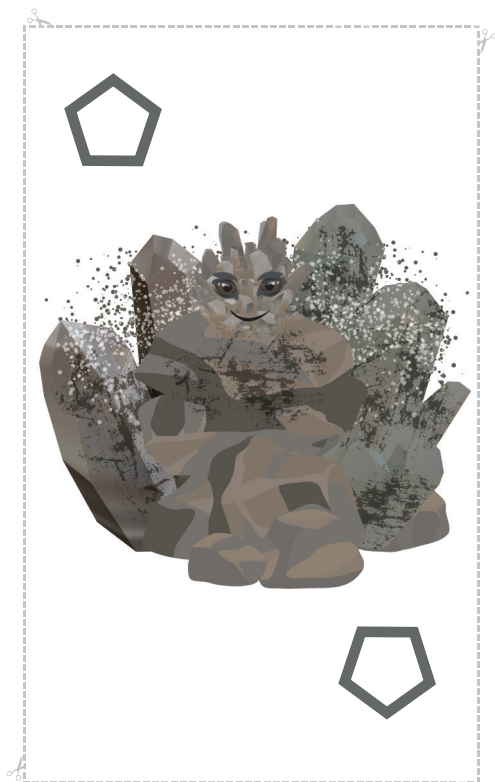


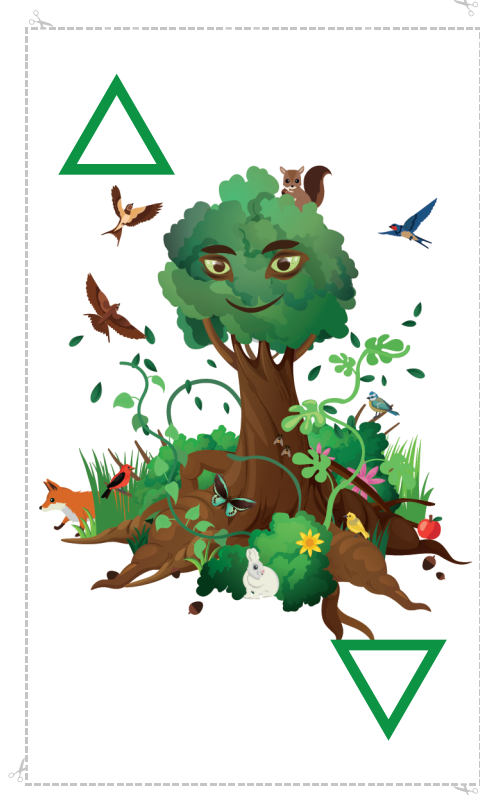














Equipo de Rescate



Equipo de Rescate



Equipo de Rescate



Equipo de Rescate



Equipo de Rescate



**Alianza con Monstruo
de la Misión**



Esperamos tu valoración sobre el juego en las redes sociales. Haz tu comentario asociado al hashtag **#JuegosQueCambianelMundo**

