

MIRAMIX

Giocatori: 1-6

Età: 8+

Durata: 15 m

Esplora le meraviglie del mare con Miramix!
Sei il custode di un ecosistema marino in continua evoluzione: crea e cura il tuo tratto di mare, carta dopo carta, scoprendo i diversi ambienti da cui è formato e gli organismi che lo popolano.
Sfida ambientale, biodiversità e scelte strategiche in un mare di divertimento!

Non hai voglia di leggere il regolamento?
Impara a giocare dal video-tutorial
inquadrando questo QR code!



CONTENUTO:

1 Regolamento

90 Carte Ambiente (Marea, Roccia, Sabbia/Fango, Prateria, Mare aperto) (1)

6 Carte Area Marina Protetta (2)

40 Tessere Specie autoctone (trovi nomi e curiosità in fondo al regolamento) (3)

4 Tessere Specie aliene (le riconosci dal bordo viola attorno all'organismo) (4)

1 sacchettino extra per contenere le Tessere



SCOPO DEL GIOCO

Collega le tue Carte Ambiente per creare un Ecosistema marino in una griglia 4x4 e popolalo con le Tessere Specie in modo da ottenere il maggior numero di Punti.

LE CARTE AMBIENTE

Le Carte Ambiente possono contenere 1, 2 o 4 ambienti, riconoscibili dal disegno:



Ambiente di marea



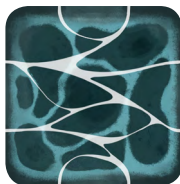
Scogliera



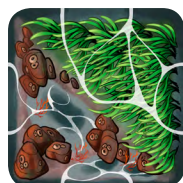
Fondale di sabbia/
fango



Prateria di
fanerogame



Mare aperto



Ambiente di marea
e Prateria di fanero-
game



Mare aperto e Fonda-
ledi sabbia/fango



Scogliera e Prateria di
fanerogame



Ambiente di marea,
Fondale di sabbia/
fango, Prateria di
fanerogame e Mare
aperto



Scogliera, Ambiente
di marea, Mare
aperto e Prateria di
fanerogame

LE SPECIE AUTOCTONE E LE SPECIE ALIENE

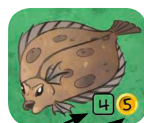
Le Tessere Specie autoctone e le Tessere Specie aliene sono caratterizzate da queste informazioni:

Ambiente compatibile: è il colore della Tessera, identifica l'Ambiente che può essere popolato con essa.

Dimensione: indica il numero di Carte Ambiente collegate necessarie a ospitarla (organismi piccoli: 2; medi: 3; grandi: 4; maxi: 5).

Punti: indica il numero di Punti guadagnati se la Tessera è presente nel proprio Ecosistema a fine partita.

Malus (solo Specie aliene): indica il numero di Punti persi se non si è riusciti a inserire la Tessera nel proprio Ecosistema.



Ogni Tessera Specie ha un retro caratterizzato dalla presenza dell'icona inquinamento e da un valore di Punti differente. Questo lato viene rivelato solo in determinate condizioni durante la partita.

PREPARAZIONE



Preparazione di una partita a tre giocatori

- ➡ Ogni giocatore pone davanti a sé una Carta Area Marina Protetta (1).
- ➡ Mescola le 90 Carte Ambiente e distribuiscine 5, coperte, a ogni Giocatore (2). Le restanti andranno a formare il **Mazzo di Gioco**, coperto, da disporre a lato (3).
- ➡ Posiziona le Tessere Specie autoctone (dal lato non inquinato!) in un'area del tavolo accessibile a tutti i giocatori, in maniera ordinata in base al loro Ambiente e Dimensione (4). Il numero di Tessere da posizionare varia a seconda del numero di giocatori (vedi tabella qua sotto*).
- ➡ Posiziona le 4 Tessere Specie aliene a fianco delle Specie autoctone dello stesso ambiente (5).

QUANTE TESSERE SPECIE AUTOCTONE?*

1-3 Giocatori: 4 marea (2 piccoli, 2 medi); 4 scogliera (2 piccoli, 1 medio, 1 grande); 4 sabbia (2 piccoli, 1 medio, 1 grande); 4 prateria (2 piccoli, 1 medio, 1 grande); 4 mare aperto (2 medi, 1 grande, 1 maxi).

4-6 Giocatori: tutte, ovvero 8 marea (4 piccoli, 4 medi); 8 scogliera (4 piccoli, 2 medi, 2 grandi); 8 sabbia (4 piccoli, 2 medi, 2 grandi); 8 prateria (4 piccoli, 2 medi, 2 grandi); 8 mare aperto (4 medi, 2 grandi, 2 maxi).

COME GIOCARE

Il gioco si svolge in **3 Round**, ognuno composto da 5 turni.

SVOLGIMENTO DEL ROUND

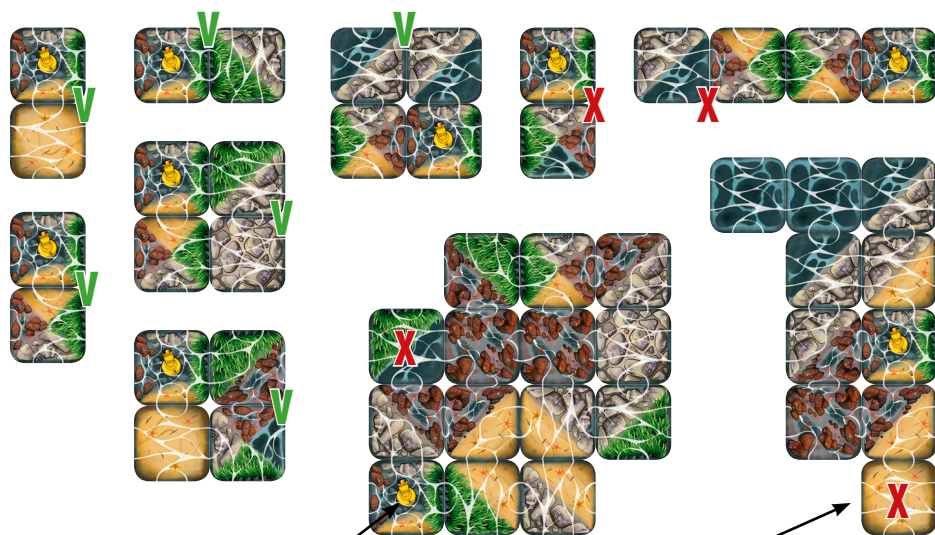
I giocatori giocano simultaneamente. A ogni turno, ciascun giocatore sceglie una Carta Ambiente tra quelle della sua mano da collegare al proprio Ecosistema seguendo le **regole di collegamento**, e la pone davanti a sé, coperta. Quando tutti i giocatori sono pronti, le Carte scelte vengono scoperte e collegate al proprio Ecosistema. Le Carte rimanenti, a fine turno, verranno poi passate al giocatore alla propria sinistra.

REGOLE DI COLLEGAMENTO

Posiziona la Carte Ambiente attorno all'Area Marina Protetta all'interno di una **griglia 4x4**, senza eccedere i limiti di questa griglia.

Per posizionare una Carta Ambiente, questa deve essere **collegata a una Carta già presente sulla griglia facendo coincidere almeno uno dei suoi ambienti**, orizzontalmente o verticalmente. Una volta che hai posizionato una carta, non sarà più possibile spostarla.

Se non puoi posizionare una Carta Ambiente seguendo queste regole sei comunque obbligato a sceglierne una dalla tua mano. Questa carta verrà messa da parte vicino al tuo Ecosistema e, alla fine del gioco, ti farà perdere un Punto. Non puoi mettere da parte una Carta che potresti inserire.



La posizione relativa dell'Area Marina Protetta all'interno della griglia 4x4 è libera. A fine partita può ritrovarsi anche in uno degli angoli.

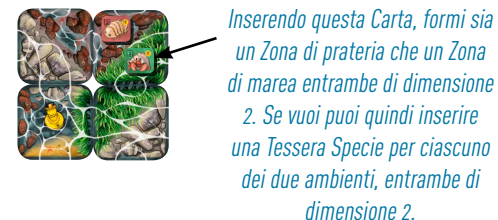
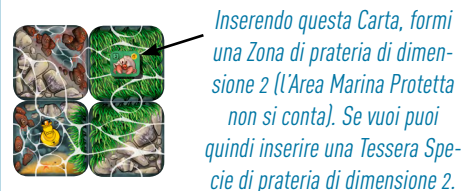
Questo collegamento è errato perché la Carta ambiente fuoriesce dalla griglia 4x4.

POPOLARE GLI AMBIENTI

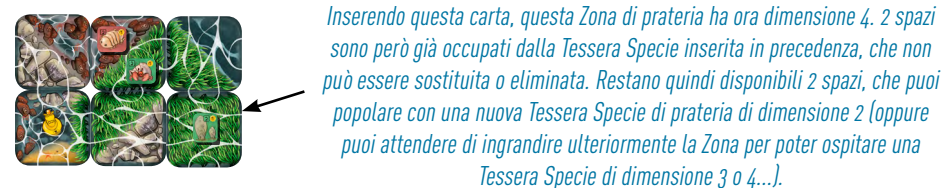
Quando colleghi le Carte Ambiente, crei **Zone dello stesso ambiente di varie dimensioni**, determinate dal **numero di Carte connesse** (non includere l'Area Marina Protetta nel conteggio).

Dopo aver aggiunto una nuova Carta Ambiente al tuo ecosistema, puoi **popolarla con le Tessere Specie autoctone, una sola per ciascun ambiente presente sulla Carta**. Le Tessere Specie autoctone **devono essere compatibili con gli ambienti presenti sulla Carta**, e **le loro Dimensioni non devono superare lo spazio disponibile sulla Zona che vuoi popolare**.

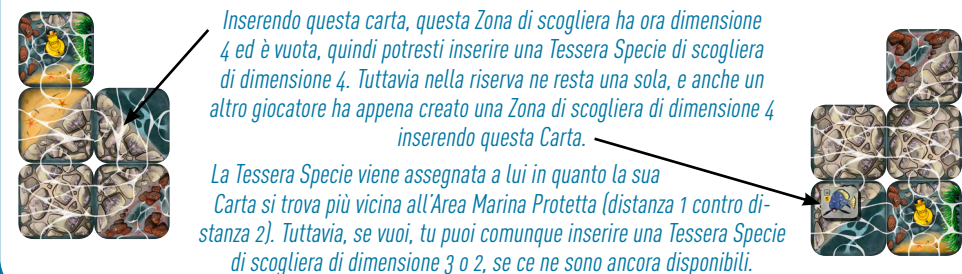
Tessere Specie di Dimensioni maggiori valgono più Punti. Devi decidere se popolare presto il tuo Ecosistema con Tessere Specie piccole per guadagnare pochi punti certi o se preferisci invece provare ad ampliare gli ambienti per poter ospitare Tessere Specie più grandi. Push your luck!



Se nei turni successivi colleghi ulteriori Carte Ambiente dello stesso tipo, puoi aggiungere altre Tessere Specie, purché il numero totale di Carte supporti le dimensioni complessive delle Tessere. **Tessere Specie già inserite non possono essere sostituite.**



Le Tessere Specie autoctone sono limitate. Se due giocatori cercano di prendere nello stesso turno l'ultimo esemplare di una specie, **avrà la precedenza il giocatore che ha posizionato la Carta Ambiente più vicino all'Area Marina Protetta**. Si conta solo la distanza in verticale e orizzontale. In caso di distanza uguale, chi ha meno Punti si aggiudica la Tessera. Se il pareggio persiste, la Tessera va al giocatore che per ultimo ha visitato una Riserva Naturale.



POPOLARE GLI AMBIENTI

Non è permesso inserire Tessere Specie su Carte Ambiente posizionate nei turni precedenti.



Inserendo questa Carta, crei una Zona di marea di dimensione 3, e se vuoi puoi dunque popolarla con una Tessera Specie di marea di dimensione 3. Tuttavia, allo stesso tempo, con questa Carta ti sei precluso la possibilità di ingrandire la Zona di scogliera soprastante, sulla quale non avevi ancora inserito alcuna Tessera Specie. Essendo quest'ultima Zona formata da Carte posizionate nei turni precedenti, non puoi più popolarla e resterà vuota fino a fine partita.

LE MINACCE AMBIENTALI

Alcune Carte Ambiente mostrano un simbolo di Minaccia ambientale. Queste carte, se posizionate negli Ecosistemi dei giocatori, hanno questi effetti:

Minacce a effetto istantaneo



Sovrapesca: perdi tutte le Tessere Specie presenti nella Zona collegata alla Carta (vanno rimesse tra quelle disponibili per tutti i giocatori). L'effetto poi cessa e, collegando una nuova Carta Ambiente, puoi ripopolare quella Zona.



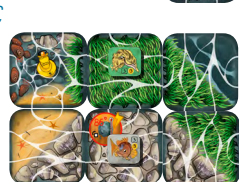
Inserendo questa Carta, l'effetto della sovrapesca si applica subito alla Tessera Specie posizionata in precedenza su questa Zona di prateria, che viene persa. Dal prossimo turno, potrai tuttavia ingrandire questa Zona rimasta vuota e popolarla con una nuova Tessera Specie. Nulla succede invece alla Tessera Specie che popola la Zona di marea, che non è soggetta alla minaccia (l'icona Minaccia infatti contraddistingue solo uno degli Ambienti della Carta).



Cambiamento climatico: ruota di 90°, in senso orario o antiorario, una delle Carte Ambiente adiacenti (sopra, sotto, a destra, a sinistra, ma non in diagonale). Se a causa di questo cambiamento una zona non può più ospitare una Tessera specie, questa viene persa (va rimessa tra quelle disponibili per tutti i giocatori). Se adiacenti, è possibile ruotare Carte che hanno un ambiente solo, la cui rotazione non avrà ovviamente conseguenze.



Inserendo questa Carta, devi ruotare una delle tre Carte adiacenti. Nell'esempio A è stata ruotata la Carta a sinistra senza grosse conseguenze. Avendo creato una Zona di scogliera di dimensione 3, è stato anche possibile popolarla. In B, girando invece la Carta a destra, abbiamo rimpicciolito la Zona di prateria, che quindi non può più ospitare la Tessera seppia, che va persa. In C è stata ruotata la carta sopra, che, avendo un solo ambiente, non ha causato cambiamenti.



Minacce a effetto permanente



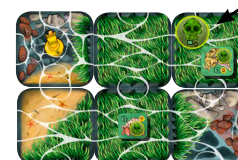
Attrezzi da pesca dannosi: il fondale è compromesso e dunque questa Carta Ambiente non conta come spazio disponibile per ospitare Tessere Specie.



Inserendo questa Carta le dimensioni di questa Zona di fondale sabbioso/fangoso restano invariate (1). La Zona di prateria invece, non contenendo l'icona Minaccia, diventa di dimensione 2 e volendo può ospitare una Tessera Specie.



Inquinamento: Le Tessere Specie che popolano questa Zona non sono in buona salute, girale sul retro. Valgono meno Punti alla fine del gioco.



Inserendo questa Carta questa Zona di prateria diventa inquinata, e tutte le Tessere Specie presenti vanno girate sul retro (varranno meno Punti). Se c'è spazio disponibile, come in questo esempio, è comunque possibile popolare la Carta con una Tessera Specie, ma questa andrà inserita direttamente girata sul retro.

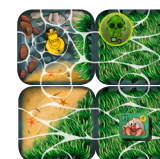


Specie aliene: Prendi la Tessera Specie aliene dell'ambiente della Carta. Entro la fine della partita devi riuscire a inserirla nel tuo Ecosistema, altrimenti ti toglierà 3 Punti nel conteggio finale. Le regole di inserimento sono le stesse con cui si popolano normalmente le Zone.



Inserendo questa Carta devi raccogliere subito la Tessera Specie aliene dell'ambiente corrispondente (in questo caso fondale sabbioso/fangoso, la specie è il granchio blu) e tenerla davanti a te. Entro la fine del gioco dovrai riuscire a inserirla nel tuo Ecosistema. In questo caso sei abbastanza fortunato, ti basterà ingrandire quanto prima di 1 la dimensione di questa Zona per poterla inserire.

ATTENZIONE: le quattro Carte posizionate adiacenti alla Carta Area Marina Protetta (sopra, sotto, a destra, a sinistra, ma non in diagonale) sono protette dagli effetti delle Minacce ambientali. Posizionando le Minacce là, eviterai le conseguenze negative.



L'effetto della Minaccia contenuta in questa Carta viene annullato dall'adiacente Area Marina Protetta. Non è dunque necessario girare sul retro le Tessere Specie presenti nella Zona.



In questo caso invece la Minaccia non è adiacente all'Area Marina Protetta, e quindi il suo effetto non viene annullato ed è necessario girare sul retro tutte le Tessere Specie presenti nella Zona, anche quelle adiacenti all'Area Marina Protetta.

Dopo che ogni giocatore ha posizionato una Carta Ambiente nel proprio Ecosistema, deciso se popolarla o meno con le Tessere Specie e subito gli eventuali effetti delle minacce, **il turno finisce**. A questo punto, **tutti passano le Carte Ambiente che hanno ancora in mano al giocatore alla loro sinistra**, e si comincia un nuovo turno.

Questo turno funziona esattamente come il precedente: ogni giocatore sceglie una Carta Ambiente, la pone coperta davanti a sé in attesa che tutti siano pronti, la scopre, la posiziona nel proprio Ecosistema, decide se popolarla con le Tessere Specie, subisce gli eventuali effetti delle Minacce, passa le Carte Ambiente che ha ancora in mano al giocatore alla sua sinistra.

Al quinto turno, i giocatori hanno solo una Carta Ambiente in mano e devono dunque riuscire a posizionarla nel proprio Ecosistema, decidendo se popolarla con le Tessere Specie e subendo gli eventuali effetti delle Minacce.

Termina così il Round. A ciascun giocatore vengono quindi distribuite **5 nuove Carte Ambiente** dal Mazza di Gioco, e ha inizio un nuovo Round, che si gioca seguendo le stesse regole.

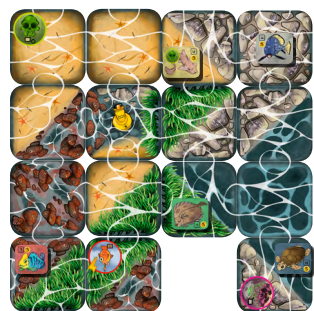
Dopo tre Round totali, ogni giocatore ha avuto la possibilità di posizionare **15 Carte Ambiente** nel proprio Ecosistema, completando così la **griglia 4x4**. A questo punto, **il gioco si conclude e si conteggiano i Punti**.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo tre Round. **Ogni giocatore ha davanti a sé una griglia 4x4 che forma il proprio Ecosistema**, che potrebbe essere incompleto se il giocatore è stato costretto a scartare alcune Carte Ambiente. Il punteggio si ottiene così:

- **Somma i Punti dovuti alle Tessere Specie** (autoctone e aliene) presenti nel tuo Ecosistema.
- **Aggiungi 3 Punti** se hai **Tessere Specie** (autoctone o aliene) di **tutti i tipi di ambiente**.
- **Sottrai il numero di Carte Ambiente che hai scartato**.
- **Sottrai i Punti penalità dovuti a Tessere Specie aliene non inserite** nell'Ecosistema.

Il giocatore con più Punti vince. In caso di pareggio, la vittoria viene condivisa.



Tessera Specie aliena non inserita

ESEMPIO DI PUNTEGGIO FINALE

$$\begin{aligned} &5+5+5+3+3 \\ &= 21 \text{ Punti dovuti alle Tessere Specie presenti} \\ &+ 3 \text{ Punti dovuti alla presenza di Tessere Specie di tutti i tipi di ambiente} \\ &- 1 \text{ Carta Ambiente non inserita} \\ &- 3 \text{ Tessera Specie aliena non inserita} \\ &= 20 \text{ Punti} \end{aligned}$$



Carta Ambiente non inserita

GIOCO IN SOLITARIO

Il gioco in solitario segue le **stesse regole del gioco classico** con una differenza principale: come ottenere le Carte Ambiente. A inizio partita, **crea un Mazza di Gioco (coperto)** con le **prime 15 carte del mazzo principale** e mettilo davanti a te. Non avrai bisogno delle altre carte.

Ora **scopri le prime 3 Carte Ambiente** del tuo Mazza di Gioco. **Posiziona queste Carte nel tuo Ecosistema, una alla volta**, nell'ordine che preferisci. Decidi se **popolare queste Carte con le Tessere Specie**, proprio come faresti nel gioco normale, e subisci gli effetti delle eventuali Minacce presenti. Fatto questo, **scopri le prossime 3 Carte Ambiente** dal mazzo e continua allo stesso modo. **Al termine di 5 turni, esaurite le carte del Mazza di Gioco, il gioco si conclude e puoi contare i tuoi Punti**. L'obiettivo è raggiungere almeno 20 Punti. O puoi fare di meglio?

RIASSUNTO FLUSSO DI GIOCO

Ecco un piccolo schema per ricordarti come giocare:

PREPARAZIONE

Dai una Carta Area Marina Protetta a ciascun giocatore, mescola le Carte Ambiente e distribuiscine 5 a testa, disponi le Tessere Specie (autoctone e aliene) sul tavolo in modo che siano a portata di tutti.

ROUND 1



1. Ogni giocatore sceglie una Carta Ambiente della propria mano e la dispone nel proprio Ecosistema.
2. Chi vuole può popolare la Carta Ambiente appena collegata con le Tessere Specie.
3. I giocatori subiscono gli Effetti di eventuali Minacce.
4. I giocatori passano le Carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra.

Dopo 5 turni, il Round finisce! Distribuisci 5 nuove Carte Ambiente a testa.

ROUND 2 e 3

Esattamente come il Round 1.

Ma alla fine del Round 3, si contano i Punti e si stabilisce il vincitore!

GLI ORGANISMI MARINI PROTAGONISTI

Ambiente di Marea



Patella - *Patella caerulea*. Mollusco gasteropode. Aderendo con forza alla roccia, trattiene una quantità di acqua sufficiente a sopportare lunghi periodi di emersione.



Pomodoro di mare - *Actinia equina*. Quando rimane fuori dall'acqua si richiude a pallina, assumendo la forma di un pomodoro gelatinoso.



Succiascoglio - *Lepidogaster lepadogaster*. Pesce che vive nascosto sotto le pietre alle quali aderisce col disco ventrale.



Dente di cane - *Chthamalus stellatus*. Crostaceo, può chiudere la sua apertura opercolare trattenendovi l'acqua necessaria per sopravvivere.



Bavosa pavone - *Salarias pavo*. Grazie al particolare muco che ne evita la disidratazione, questo piccolo pesce può resistere fuori dall'acqua per diverse ore.



Porcellino di mare - *Sphaeroma Serratum*. Piccolo crostaceo che vive al riparo sotto le pietre. Se minacciato si arrotola su sé stesso.



Chiocciola di mare - *Phorcus turbinatus*. Mollusco gasteropode. Grazie all'opercolo che sigilla l'apertura della conchiglia è in grado di sopravvivere anche fuori dall'acqua.



Granchio dalle chele nere - *Xantho porrea*. Di piccole dimensioni ma corporatura robusta, si rifugia sotto le rocce.

Scogliera



Anemone - *Anemonia sulcata*. Vive saldamente ancorato alla roccia, catturando le prede con i suoi tentacoli.



Cozza - *Mytilus galloprovincialis*. Mollusco bivalve filtratore, si lega alla roccia con il bisso, un filamento estremamente resistente.



Spugna a canne d'organo - *Aplysina aerophoba*. Appartenente al gruppo dei poriferi, vive attaccata alla roccia filtrando l'acqua.



Castagnola - *Chromis chromis*. I giovani sono caratterizzati da una particolare colorazione blu elettrico.



Bursatella - *Bursatella leachii*. Mollusco dal corpo ricoperto da tubercoli, è una specie aliena, proveniente dal Mar Rosso.



Grancevola - *Maja verrucosa*. Crostaceo caratterizzato dall'eccellente mimetismo, che gli consente di nascondersi perfettamente tra le alghe e le rocce del fondale.



Sciarrano - *Serranus scriba*. Sulla testa presenta delle linee sottili, da cui il nome scientifico. Sul ventre è presente una caratteristica macchia di colore azzurro.



Marangone dal ciuffo - *Gulosus aristotelis*. Parente del cormorano con cui viene spesso confuso, ama asciugarsi sugli scogli con le ali aperte.



Corvina - *Sciaena umbra*. Pesce di abitudini notturne, produce suoni simili a un "toc-toc".

Prateria di fanerogame



Pinna nobile - *Pinna nobilis*. È il più grande mollusco bivalve del Mediterraneo e arriva a un metro di lunghezza. È una specie a rischio di estinzione.



Posidonia - *Posidonia oceanica*. Ha foglie nastriformi lunghe fino a un metro, unite in ciuffi di 6-7. Forma delle praterie di notevole importanza ecologica.



Paguro - *Diogenes pugilator*. Crostaceo con addome molle, vive in conchiglie vuote di gasteropodi che tiene attaccate a sé con la parte terminale della coda.



Seppia - *Sepia officinalis*. Mollusco cefalopode con spiccata capacità mimetica. Se si sente minacciata, espelle una nube d'inchiostro.



Cavalluccio marino - *Hippocampus hippocampus*. La coda di questo pesce è mobile e prensile e viene usata come arto e come sostegno per legarsi alle foglie delle piante marine.



Mormora - *Lithognathus mormyrus*. È un pesce ermafrodita proterandrico: nasce cioè maschio per poi subire l'inversione sessuale e divenire quindi femmina.



Sogliola - *Solea solea*. Passa il giorno infossata nella sabbia e esce per cacciare solo di notte. È priva di pigmenti colorati sul lato aderente al fondale.



Caulerpa - *Caulerpa taxifolia*. Volgarmente nota anche come alga assassina, è un'alga tropicale, divenuta infestante nel Mar Mediterraneo.

Fondali di sabbia/fango



Stella serpentina - *Ophiotrix fragilis*. Echinoderma, si nutre di pesci morti o particelle sospese. Vive anche nelle praterie di fanerogame.



Pinna nobile - *Pinna nobilis*. Vive fissata con la parte appuntita della sua conchiglia triangolare nella sabbia.



Cetriolo di mare - *Holoturia forskali*. Anche detto oloturia, è un echinoderma detritivoro caratterizzato dal corpo cilindrico simile proprio a quello dell'ortaggio.



Cicala di mare - *Squilla mantis*. Crostaceo che può raggiungere i 20 cm, ha sulla coda due occhi finti per confondere i predatori.



Ghiozzo - *Zosterisessor ophiocephalus*. Pesce che vive vicino al fondale. Si ciba di piccoli animalletti come vermi, crostacei e molluschi.



Gattuccio - *Scyliorhinus canicula*. Piccolo squalo molto diffuso, si nutre di polpi, crostacei, molluschi, vermi policheti e piccoli pesci.



Sogliola - *Solea solea*. Le sogliole nascono a simmetria bilaterale, ma dopo qualche mese l'occhio sinistro migra sul lato destro e la bocca si sposta sul lato sinistro, quello rivolto verso il fondale.



Granchio blu - *Callinectes sapidus*. Specie originaria delle coste atlantiche del continente americano, onnivora e piuttosto aggressiva, invasiva nel Mediterraneo.

Mare aperto



Orata - *Sparus aurata*. Pesce costiero molto comune, normalmente conduce una vita solitaria o a piccoli gruppi.



Branzino - *Dicentrarchus labrax*. È un pesce costiero che popola ambienti di ogni tipo nei pressi della riva, sia con fondali duri che sabbiosi.



Polmone di mare - *Rhizostoma pulmo*. Il nome comune di questa medusa è dovuto al tipico movimento palpitante che compie per muoversi.



Occhiata - *Oblada melanura*. Pesce che deve il suo nome alla grossa macchia nera bordata di bianco presente vicino alla pinna.



Pesce flauto - *Fistularia commersonii*. Specie originaria dell'Oceano Indiano e Pacifico, ha colonizzato il Mediterraneo negli ultimi 20 anni.



Tartaruga marina - *Caretta caretta*. Fortemente minacciata in tutto il bacino del Mediterraneo, la specie è diffusa in molti mari del mondo.



Corvina - *Sciaena umbra*. Solitamente abita fondali rocciosi, da pochi metri di profondità fino a 30; talvolta si spinge fino a -180 metri.



Verdesca - *Prionace glauca*. Squalo che si nutre principalmente di pesci e calamari, anche se può catturare prede più grandi.



Tursiopo - *Tursiops truncatus*. Delfino diffuso in tutto il mondo. Per cacciare utilizza la tecnica dell'ecolocalizzazione e si nutre principalmente di pesci.

CREDITI

Comitato scientifico:

Giovanna Caputo, Chiara Fontanot, Lisa Peratoner, Federica Piazza, Chiara Soriani

Coordinamento editoriale:

Maurizio Spoto

Eco-Friendly game:

Miramix 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!

Realizzato con il contributo della Regione
Autonoma Friuli Venezia Giulia
(LR 7/1998 e LR 42/1996)



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA

MIRAMIX

Autore

Diego Manna

Illustrazioni

Giulio Quarantotto

Copyright

WWF Area Marina Protetta di Miramare

Via Beirut 2/4 - 34151 Trieste

info@ampmiramare.it

www.ampmiramare.it