



Découvrez le Sanctuaire Pelagos et protégez ses habitants !
 Donnez vie à votre écosystème marin idéal, atténuez les menaces liées aux activités humaines et créez un environnement accueillant pour les baleines, les dauphins et les phoques.
 Jouez des cartes, planifiez vos actions et gérez votre Sanctuaire en recherchant l'équilibre entre conservation et biodiversité.
 Un jeu stratégique et éducatif qui allie sensibilisation à l'environnement et plaisir de jouer...
 au cœur de la Méditerranée !

Joueurs: 2-4

Âge: 8+

Durée: 20 min

CONTENU:

1 Règlement

18 Cartes Événement (1)

65 Cartes Sanctuaire (2)

30 Cartes Mammifères Marins 1 (3)

20 Cartes Mammifères Marins 2 (4)

17 Cartes Mammifères Marins 3 (5)

60 Jetons Menace (15 par type :
 Pêcheurs, Navires, Plaisanciers,
 Pollution) (6)

12 Tuiles Récompenses (4 par
 type : ASPIM, Charte de Partenariat
 Pelagos, Spot the monk) (7)

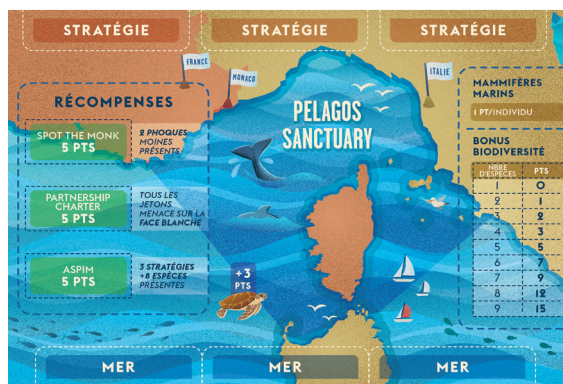
4 Plateaux Joueur (8)



OBJECTIF DU JEU

Pelagos Sanctuary est un jeu compétitif dans lequel chaque joueur développe et protège son propre Sanctuaire. En jouant des cartes Mer et Stratégie, tu devras créer un environnement favorable aux mammifères marins, atténuer les menaces liées aux activités humaines et favoriser la biodiversité.

LE PLATEAU JOUEUR



Le Plateau Joueur représente le Sanctuaire que tu devras développer et protéger. Dans la partie supérieure, tu peux insérer jusqu'à 3 cartes Stratégies que tu souhaites utiliser. Dans la partie inférieure tu développeras ta mer en ajoutant des cartes ligne par ligne, sans limite.

À droite du plateau, tu rassembles les Cartes Mammifères Marins, et à gauche se trouve l'espace pour les Récompenses, obtenues en fin de partie.

LES CARTES MAMMIFÈRES MARINS

Les Cartes Mammifères Marins sont réparties en trois paquets distincts : MM1, MM2 et MM3, selon le nombre de ressources (représentées par des petits poissons) nécessaires pour attirer la carte dans ton Sanctuaire.

Le dos de chaque paquet indique également quelles espèces tu peux y trouver, afin de t'aider à planifier tes choix.



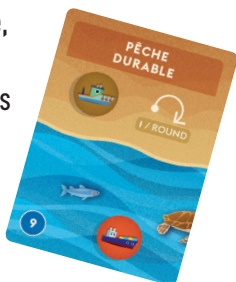
LES CARTES SANCTUAIRE

Les Cartes Sanctuaire présentent deux parties distinctes : **Stratégie**, dans la moitié supérieure, et **Mer**, dans la moitié inférieure.

La partie **Stratégie** représente des actions de gestion ou des objectifs de fin de partie : elle permet de réduire les impacts négatifs, d'obtenir des bonus ou d'influencer d'autres éléments du jeu.

La partie **Mer** représente des portions d'écosystème marin : elle fournit les ressources nécessaires pour attirer les Mammifères Marins et peut également inclure des Jetons Menace.

Certaines cartes Mer montrent une **demi-tortue marine** : en plaçant deux cartes compatibles côte à côte, tu peux compléter l'image et gagner 3 points supplémentaires.



LES CARTES ÉVÉNEMENT

Les Cartes Événement représentent des situations critiques pouvant compromettre l'équilibre de ton Sanctuaire.

Elles sont révélées à la fin de chaque Round et peuvent transformer les Jetons Menace en conséquences concrètes, comme la perte ou la migration d'animaux.



LES JETONS MENACE

Les Jetons Menace représentent les principales pressions exercées par les activités humaines sur l'environnement marin : Pêcheurs, Navires, Plaisanciers et Pollution.



Chaque Jeton possède deux faces distinctes :



Une face **colorée**, propre à chaque type de menace, qui indique une menace potentielle ;



Une face **blanche**, qui représente une version atténuée ou correctement gérée.

Les Jetons Menace sont placés dans ton Sanctuaire **uniquement** lorsqu'ils sont indiqués sur certaines Cartes Sanctuaire ou Cartes Mammifères Marins.

Pendant la partie, les Cartes Événement peuvent transformer les menaces potentielles en effets concrets.

En jouant les bonnes Stratégies, tu peux retourner les jetons sur leur face blanche (la face qui indique que la menace a été gérée) et ainsi éviter les conséquences négatives.

LES TUILES RÉCOMPENSE

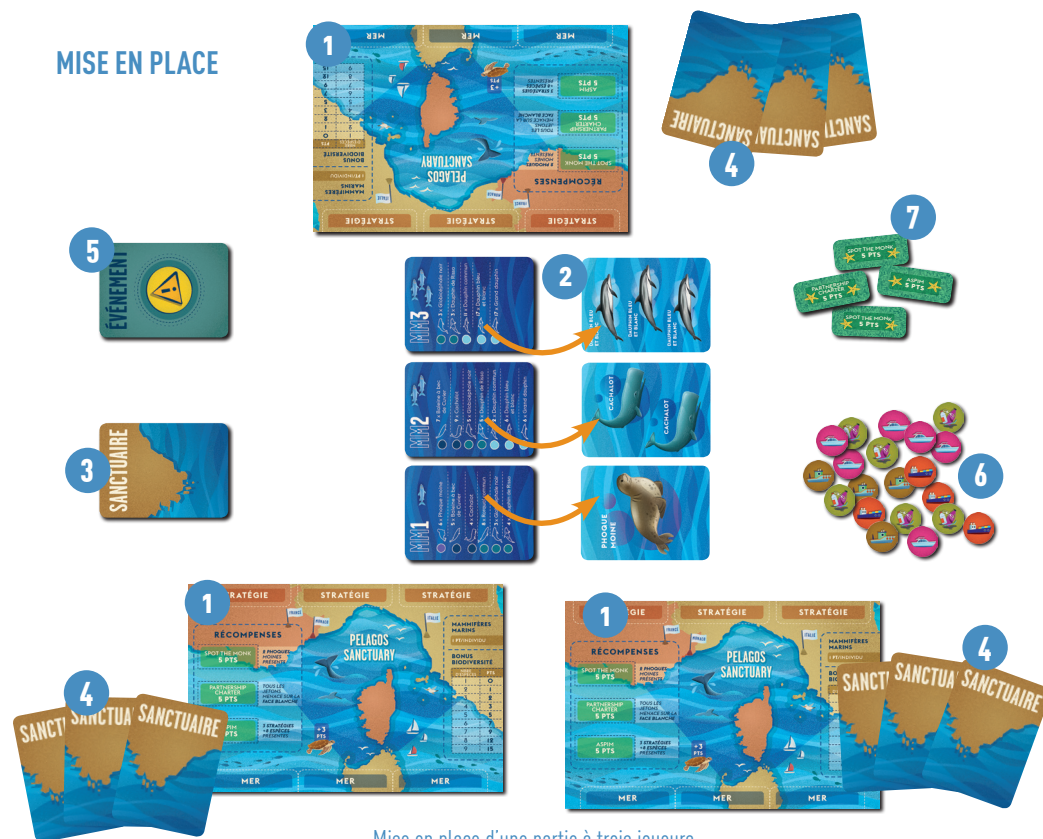
Les Tuiles Récompense récompensent les joueurs qui, en fin de partie, ont construit un Sanctuaire particulièrement vertueux.

Chaque tuile accorde des **points supplémentaires** au joueur qui remplit certains critères, liés à la biodiversité, à la qualité de gestion et à la réduction des menaces.

Tu les trouveras indiquées sur ton Plateau Joueur.



MISE EN PLACE



Mise en place d'une partie à trois joueurs

- ➡ Distribue un Plateau à chaque joueur (1).
- ➡ Mélange séparément les trois paquets de Cartes Mammifères Marins (MM1, MM2, MM3), puis place-les face cachée sur la table. Retourne la première carte de chaque paquet (2).
- ➡ Mélange les 65 Cartes Sanctuaire et forme une pioche face cachée. Ce sera le paquet principal du jeu (3). Distribue 3 cartes cachées de ce paquet à chaque joueur (4).
- ➡ Mélange les 18 Cartes Événement et place la pioche face cachée, à part (5).
- ➡ Place les Jetons Menace à portée de main, face colorée visible, triés par type (6).
- ➡ Dispose les Tuiles Récompense dans une zone bien visible de la table (7).

ORDRE DE TOUR

Les joueurs jouent tous en même temps.

COMMENT JOUER

La partie se déroule en **5 rounds**, chacun divisé en **3 tours**.

À chaque round, tous les joueurs jouent en même temps :



1. Choisis une Carte Sanctuaire parmi celles dans ta main. Joue-la dans ton Sanctuaire en utilisant soit sa partie Mer, soit sa partie Stratégie, et applique ses éventuels effets.
2. Passes les cartes restantes au joueur à ta gauche (chaque joueur fait de même en parallèle).

Répète les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 3 cartes.

FIN DU ROUND : une fois les 3 cartes jouées, révèle une Carte Événement et applique ses effets. Puis, chaque joueur reçoit 3 nouvelles Cartes Sanctuaire face cachée. Le round suivant peut alors commencer.

PLACER UNE CARTE SANCTUAIRE - PARTIE MER

Si tu places une Carte Sanctuaire pour sa partie Mer, insère-la à moitié sous la partie inférieure de ton Plateau Joueur, afin d'étendre ta zone marine.

Tu peux la positionner dans l'une des trois colonnes libres. Une fois les trois colonnes d'une ligne complètes, tu peux commencer une nouvelle ligne.

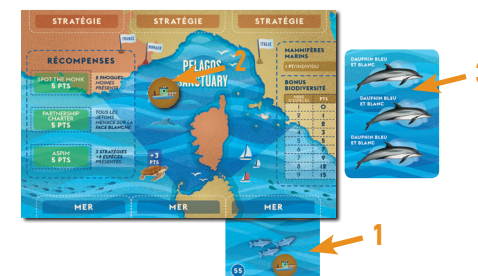
Après avoir placé la carte :

- Si des Jetons Menace sont indiqués, ajoute-les dans ton Sanctuaire avec leur face colorée visible ;
- Pioche une Carte Mammifère Marin dans le paquet correspondant (voir section « **RÉCUPÉRER DES MAMMIFÈRES MARINS** »).

Les effets de la carte s'appliquent une seule fois, immédiatement après sa pose.

Si la carte montre une **demi-tortue marine**, tu peux gagner **3 points supplémentaires** en la connectant correctement à une autre carte compatible.

Exemple : le joueur a placé une Carte Sanctuaire par sa partie Mer, dans la troisième colonne (1). Cette carte montre 3 poissons et une Menace Pêcheurs. Le joueur place donc un Jeton Pêcheurs dans son Sanctuaire (2), puis pioche une Carte Mammifère Marin du paquet MM3, qu'il place à droite de son Plateau (3).



RÉCUPÉRER DES MAMMIFÈRES MARINS (MM)

Chaque fois que tu places une Carte Sanctuaire par sa partie Mer, **récupère immédiatement une Carte Mammifère Marin**, selon le nombre de poissons indiqués sur la carte :

- 1 poisson → pioche une carte du paquet MM1
- 2 poissons → pioche une carte du paquet MM2
- 3 poissons → pioche une carte du paquet MM3

Tu peux choisir la carte visible au centre de la table ou piocher à l'aveugle une carte face cachée. Si tu choisis la carte visible, retourne immédiatement la suivante du paquet.

Les cartes récupérées :

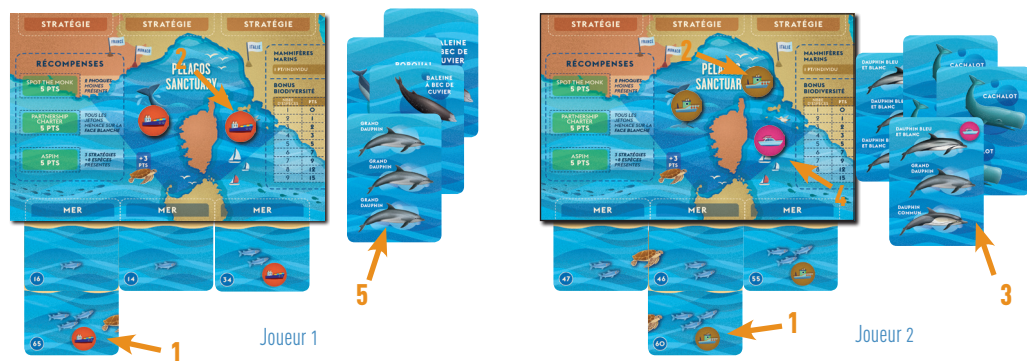
- sont placées à droite de ton Plateau ;
- peuvent contenir une ou plusieurs espèces, ainsi que plusieurs individus, qui détermineront ton score final ;
- peuvent, dans certains cas, ajouter des Jetons Menace dans ton Sanctuaire, comme indiqué sur la carte.

A la fin de la partie, les Cartes Mammifère Marin présentes dans ton Sanctuaire te rapportent :

- 1 point par individu représenté ;
- un bonus biodiversité selon le nombre d'espèces différentes, d'après le tableau figurant sur ton Plateau.

Priorité dans le choix des Cartes Mammifères Marins

Si deux joueurs doivent récupérer une Carte Mammifère Marin du même paquet au même tour, la priorité revient au joueur qui a placé la Carte Sanctuaire avec le numéro le plus bas (indiqué sur la partie Mer de la carte).



Exemple : les deux joueurs ont placé une Carte Sanctuaire par sa partie Mer dans la deuxième ligne, après avoir déjà complété la première (1). Chacune des deux cartes affiche un Jeton Menace, qui doit être immédiatement placé dans leur Sanctuaire respectif (2). Elles montrent également 3 poissons. Le joueur de droite, dont la carte porte le numéro 60, a la priorité sur celui de gauche (carte numéro 65) et récupère en premier une Carte Mammifère Marin du paquet MM3 (3). La carte piochée indique aussi un Jeton Plaisanciers qu'il doit donc le placer également dans son Sanctuaire (4), qui commence à montrer une forte présence d'activités humaines. Le joueur de gauche pioche une Carte MM3 sans Jetons Menace (5).

Le joueur de droite a déjà complété la silhouette d'une tortue dans la première ligne : cela lui rapportera 3 points supplémentaires en fin de partie.

Tu peux disposer les Cartes Mammifères Marins récupérées comme tu veux, même sans ordre particulier.

Pendant la partie, il peut être utile de vérifier de temps en temps combien d'espèces ou d'individus présents dans ton Sanctuaire.

PLACER UNE CARTE SANCTUAIRE - PARTIE STRATÉGIE

Si tu places une Carte Sanctuaire par sa partie Stratégie, insère-la à moitié sous la partie supérieure de ton Plateau, dans l'une des trois cases disponibles.

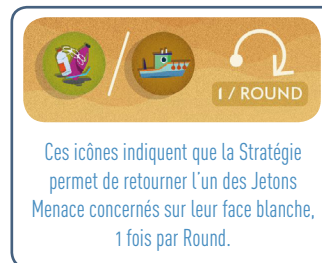
Tu peux avoir au maximum 3 Stratégies en jeu. Si tu veux en ajouter une quatrième, tu devras en recouvrir une déjà posée : elle sera alors définitivement perdue pour le reste de la partie.

Les Stratégies peuvent :

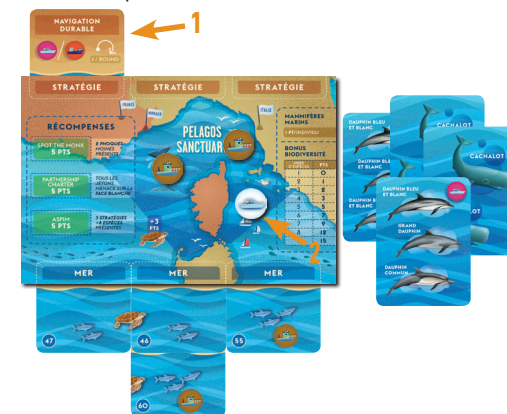
- avoir des effets à utiliser une ou plusieurs fois par Round (par exemple : retourner des Jetons Menace, piocher deux Cartes MM et en garder une) ;
- ou bien être des objectifs de fin de partie, qui rapportent des points bonus si tu les remplis.

Tu peux utiliser plusieurs Stratégies librement au cours d'un même Round.

Pour celles qui ne s'activent qu'une fois par Round, tu peux baisser la carte pour ne laisser visible que son titre, afin de te rappeler qu'elle a été utilisée. Tu pourras la redresser au début du Round suivant. Même si une Carte Stratégie a déjà été utilisée pendant le Round, tu peux la recouvrir avec une nouvelle Stratégie, qui sera immédiatement disponible.



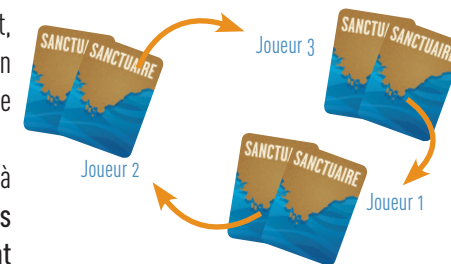
Exemple : le joueur a décidé de gérer les menaces liées à la présence humaine en plaçant une Carte Sanctuaire par sa partie Stratégie (1). Il s'agit de « Navigation durable », qui lui permet, une fois par Round (attention : Round, et pas tour !), de retourner sur sa face blanche un Jeton Menace au choix entre Plaisanciers et Navires. Le joueur retourne ainsi le Jeton Plaisanciers présent dans son Sanctuaire (2), le rendant inoffensif en cas d'Événement défavorable.



Après avoir placé une Carte Sanctuaire dans son Sanctuaire, chaque joueur passe les cartes restantes au joueur à sa gauche.

Un nouveau tour commence : chaque joueur choisit, comme précédemment, une carte à ajouter à son Sanctuaire et passe la carte restante au joueur de gauche.

On continue ainsi pendant trois tours au total, à l'issue desquels chaque joueur aura joué 3 Cartes Sanctuaire. À ce moment-là, une Carte Événement est révélée et le Round se termine.



ÉVÉNEMENTS DE FIN DE ROUND

À la fin de chaque Round, on révèle une Carte Événement, qui représente un impact soudain dans le Sanctuaire : collisions avec des navires, surpêche, pollution, etc.

Chaque Événement peut activer les Jetons Menace présents dans les Sanctuaires des joueurs. Si un Jeton est encore sur sa face colorée, l'Événement déclenche ses effets négatifs. Les Jetons retournés sur leur face blanche, en revanche, ne causent aucune conséquence : grâce à tes Stratégies, ils ont été correctement gérés.

Selon le nombre de Jetons Menace non gérés présents dans ton Sanctuaire, l'Événement peut provoquer :

- **Perds** : retire du jeu une ou plusieurs Cartes Mammifère Marin de ton Sanctuaire.
- **Migre** : donne une ou plusieurs Cartes Mammifère Marin à un autre joueur (gauche ou droite selon la Carte Événement). Les Jetons Menace présents sur les cartes cédées sont ignorés. Dans les deux cas, les cartes à perdre ou à céder sont choisies au hasard : mélanges toutes tes Cartes MM face cachée et pioche sans regarder le nombre requis.

Une fois l'Événement appliqué, le Round se termine. On distribue à chaque joueur de nouvelles Cartes Sanctuaire, et un nouveau Round commence selon les mêmes règles, jusqu'au cinquième et dernier.

Exemple : le joueur place une deuxième Stratégie : « Protection des canyons sous-marins » (1). Elle lui fera gagner 1 point en fin de partie pour chaque Baleine à bec de Cuvier ou Cachalot présent dans son Sanctuaire (il en a déjà 4).

Comme les joueurs n'ont plus de Cartes Sanctuaire en main, le Round se termine et une Carte Événement est piochée (2).

Il s'agit de « Navigation à grande vitesse », dont l'effet fait migrer vers le Sanctuaire du joueur à gauche une carte MM pour chaque Jeton Navire ou Plaisanciers non géré présent dans le Sanctuaire.

Le joueur a un Jeton Plaisanciers (3), mais grâce à la Stratégie « Navigation durable » jouée précédemment, ce jeton a déjà été retourné sur sa face blanche : il ne représente plus une menace. La Carte Événement n'a donc aucun effet sur ce Jeton.



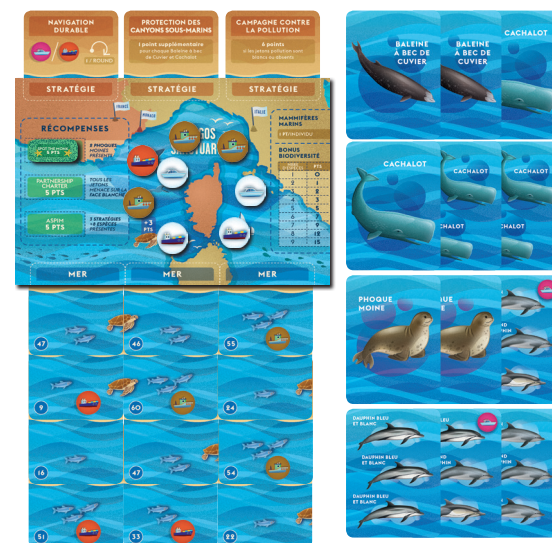
FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se termine à l'issue du cinquième Round (après la révélation de la cinquième Carte Événement).

À ce moment-là, chaque joueur calcule son score final en additionnant :

- 1 point par individu représenté sur ses Cartes Mammifères Marins ;
- un bonus biodiversité, selon le nombre d'espèces différentes dans son Sanctuaire, d'après le tableau indiqué sur son Plateau ;
- les éventuels points supplémentaires obtenus grâce aux Stratégies d'objectifs de fin de partie ;
- 3 points supplémentaires pour chaque tortue marine complétée dans sa zone marine ;
- 5 points pour chaque Tuile Récompense obtenue.

Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Exemple: en fin de partie, le Sanctuaire du joueur se présente comme sur l'image (les cartes MM ont été disposées de manière à être toutes visibles). Voici le décompte des points :

22 individus présents → 22 Points.

Bonus biodiversité : 6 espèces différentes présentes → 7 Points.

Stratégie « Protection des canyons sous-marins » (1 point par Baleine à bec de Cuvier ou cachalot) → 8 Points.

Stratégie « Campagne contre la pollution » (6 points si les Jetons Pollution sont blancs ou absents) → 6 Points.

2 tortues complétées → 6 Points.

Récompense "Spot the monk" (2 phoques moines présents) → 5 Points.

Total: 22+7+8+6+6+5=54 Points.

Pas mal ! Comment faire mieux ?

Vise encore plus de biodiversité et une meilleure gestion des menaces !

RÉCAPITULATIF DU DÉROULEMENT DU JEU

Voici un petit résumé pour te rappeler comment jouer :

ROUND 1



1. Chaque joueur choisit une carte de sa main et l'ajoute à son Sanctuaire, en décidant de la placer par sa partie Mer ou Stratégie.
2. Les joueurs appliquent les effets de la carte jouée : ils placent les éventuels Jetons Menace, récupèrent des Cartes Mammifères Marins ou utilisent des Stratégies.
3. Les joueurs passent les cartes restantes au joueur à leur gauche.

Après 3 tours, le Round se termine ! Révèle une Carte Événement et applique ses effets. Puis distribue 3 nouvelles Cartes Sanctuaire à chaque joueur.

ROUND de 2 à 5

Exactement comme au Round 1.

Mais à la fin du Round 5, après avoir révélé le dernier Événement, on compte les points et on détermine le vainqueur !

L'impact des activités humaines



Pêcheurs - La pêche est une activité économique traditionnelle en Méditerranée, également pratiquée au sein du Sanctuaire Pelagos. Certaines techniques peuvent présenter des risques pour les cétacés, comme les prises accessoires (bycatch) ou les filets abandonnés (filets fantômes). En travaillant avec la communauté des pêcheurs, en favorisant des campagnes de sensibilisation et en encourageant l'utilisation d'engins plus durables, il est possible de réduire considérablement ces impacts et de promouvoir une pêche respectueuse de la conservation marine.



Navires commerciaux - Les navires commerciaux traversent le Sanctuaire quotidiennement, fournissant une ressource économique importante. Leur présence peut toutefois provoquer des collisions avec les cétacés et générer une pollution sonore. Pour réduire ces impacts et protéger les mammifères marins, des mesures telles que la modification des itinéraires, l'utilisation de systèmes de signalisation des navires (MSR) et la création de zones marines particulièrement sensibles (ZMPV) peuvent être adoptées, favorisant ainsi une coexistence durable entre le trafic maritime et la préservation de l'environnement.



Plaisanciers et whale watchers - Le tourisme nautique est en constante expansion et offre la possibilité de rapprocher le public de la beauté de la mer et de ses habitants. Cependant, une approche non réglementée peut perturber les mammifères marins. L'adoption de codes de conduite, de programmes d'éducation environnementale et de certifications telles que High Quality Whale Watching®, contribue à promouvoir un tourisme durable, en harmonie avec la protection de l'écosystème marin.

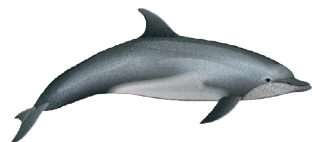


Pollution - Le sanctuaire est continuellement soumis à diverses formes de pollution, notamment les déchets solides, les liquides, les produits chimiques. Ces pressions ne proviennent pas d'une source unique, mais sont le résultat global des activités humaines. Pour assurer un environnement sain et hospitalier à toutes les espèces, il est essentiel de mener des campagnes de prévention, de réglementation, de surveillance et de sensibilisation.

Les mammifères marins en tant que protagonistes



Dauphin bleu et blanc (*Stenella coeruleoalba*) - Le dauphin rayé est le cétacé le plus abondant du Sanctuaire, souvent observé en groupes relativement grands. Agile et rapide, il est très actif en surface et constitue l'une des principales attractions du whale watching.



Grand dauphin (*Tursiops truncatus*) - Ce dauphin côtier est très adaptable et a tendance à vivre en petits groupes. Il est le plus souvent observé près des côtes et à proximité des installations portuaires. Il est exposé à des risques de capture accidentelle dans les filets (bycatch) et aux dérangements causés par la navigation de plaisance. La collaboration avec les pêcheurs peut réduire considérablement l'impact du bycatch.



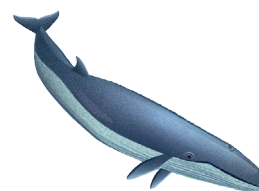
Dauphin commun (*Delphinus delphis*) - Autrefois l'un des cétacés les plus communs en Méditerranée, il est aujourd'hui très rare dans le Sanctuaire. Il forme également des groupes mixtes avec d'autres espèces de dauphins, en particulier le dauphin bleu et blanc. Parmi les principales menaces : la pollution, la capture accidentelle dans les engins de pêche et la perte d'habitat.



Cachalot (*Physeter macrocephalus*) - C'est le plus grand odontocète du Sanctuaire, où les jeunes mâles sont généralement observés. Il plonge profondément à la recherche de calmars. Il est particulièrement vulnérable aux collisions avec les grands navires et au bruit sous-marin.



Baleine à bec de Cuvier (*Ziphius cavirostris*) - Ce cétacé aux habitudes timides, préfère les zones au large autour des canyons sous-marins. Il est relativement rarement vu en surface. Extrêmement sensible au bruit, en particulier celui produit par les sonars militaires.



Rorqual commun (*Balaenoptera physalus*) - Seul mysticète présent en Méditerranée, il peut atteindre 24 mètres de longueur. Il est repéré seul ou en petits groupes et se déplace en fonction de la disponibilité du plancton. Il fait partie des espèces les plus vulnérables aux collisions avec des grands navires, en particulier sur les routes très fréquentées du Sanctuaire.



Dauphin de Risso (*Grampus griseus*) - Facilement reconnaissable aux cicatrices sur son corps, il vit en groupes sociaux de taille moyenne. Il préfère les eaux profondes. Les menaces comprennent le bruit sous-marin et les contaminants.



Globicéphale noir (*Globicephala melas*) - La tête globuleuse caractérise cette espèce très sociale organisée en grands groupes. Il préfère les eaux profondes. Dans certaines parties du monde, il est sujet à des échouages massifs. La gestion des nuisances sonores est fondamentale.



Phoque moine de Méditerranée (*Monachus monachus*) - Espèce rare et symbolique, sa présence dans le Sanctuaire est attestée par des traces d'ADN et quelque observation rare. Menacé par les perturbations humaines, la perte d'habitats côtiers et la pollution.

Récompenses

Il existe des programmes, des outils et des reconnaissances officielles qui favorisent la conservation, encouragent une bonne gestion et valorise les efforts de protection de la biodiversité marine. Dans le jeu, nous en avons inclus trois, chacun inspiré par de vraies initiatives, qui récompensent les joueurs les plus vertueux avec des points bonus à la fin de la partie.

ASPIM - Aire Spécialement Protégée d'Importance Méditerranéenne : les ASPIM sont des zones de la Méditerranée reconnues pour leur valeur écologique, scientifique, culturelle et éducative exceptionnelle. Établies en vertu de la Convention de Barcelone, ces aires favorisent la coopération dans la gestion et la conservation des zones naturelles et la protection des espèces menacées et de leurs habitats.

Dans le jeu : Pour obtenir cette reconnaissance, vous devez faire preuve d'excellentes compétences en matière de gestion et de conservation en activant au moins 3 stratégies et en accueillant au moins 8 espèces différentes de mammifères marins dans votre Sanctuaire.

Spot the Monk - Focus sur le phoque moine : le phoque moine de Méditerranée (*Monachus monachus*) est l'une des espèces les plus menacées de la Méditerranée. Un groupe de travail spécifique (GdT Phoque moine) a été créé par l'Accord Pelagos pour promouvoir des actions de suivi, de protection et de sensibilisation dans le Sanctuaire.

En jeu : Si vous parvenez à accueillir un couple de phoques dans votre Sanctuaire, vous recevrez cette reconnaissance qui rappelle l'importance des stratégies de reproduction pour la conservation de cette espèce rare et emblématique.

Charte de partenariat Pelagos : créée en 2009, la Charte de Partenariat Pelagos est un pacte volontaire signé par plus de 90 communes côtières italiennes, françaises et monégasques pour promouvoir la conservation des mammifères marins dans le Sanctuaire. Les signataires s'engagent dans des activités d'éducation, de gestion durable et de coopération locale, conformément au Plan de gestion du Sanctuaire.

Dans le jeu : vous obtenez cette reconnaissance si vous parvenez à remettre tous les jetons de menace du côté blanc. Il symbolise l'engagement de votre Sanctuaire à collaborer avec tous les acteurs présents – pêcheurs, plaisanciers, navires et communautés locales – pour une coexistence respectueuse et responsable.

Eco-Friendly game

Nous utilisons uniquement des matériaux certifiés FSC pour les boîtes, les cartes et les composants en carton, en éliminant totalement le plastique. Les emballages sont en cellophane biodégradable. Les encres, vernis et colles sont également d'origine végétale et biodégradables. Jouer en respectant l'environnement, c'est désormais plus facile... et plus amusant !

Vous souhaitez en savoir plus sur le monde des mammifères marins, en savoir plus sur le Sanctuaire Pelagos, les menaces qui le mettent en danger, les activités de recherche, comment vous pouvez aider et participer activement à sa protection ?

Scannez le code QR et rendez-vous sur le site officiel du Sanctuaire Pelagos pour en savoir plus !



PELAGOS SANCTUARY

Conception du jeu :

Diego Manna

Illustrations :

Sara Paschini

Développement :

Rita Blanos



Créé par :

White Cocal Press

Istituto Nazionale di
Oceanografia e di Geofisica
Sperimentale - OGS



DÉPARTEMENT
DES ALPES-MARITIMES



Copyright

Secrétariat permanent de l'Accord Pelagos

www.pelagos-sanctuary.org - secretariat@pelagossanctuary.org

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

Réalisé grâce au soutien du
Département des Alpes-Maritimes