



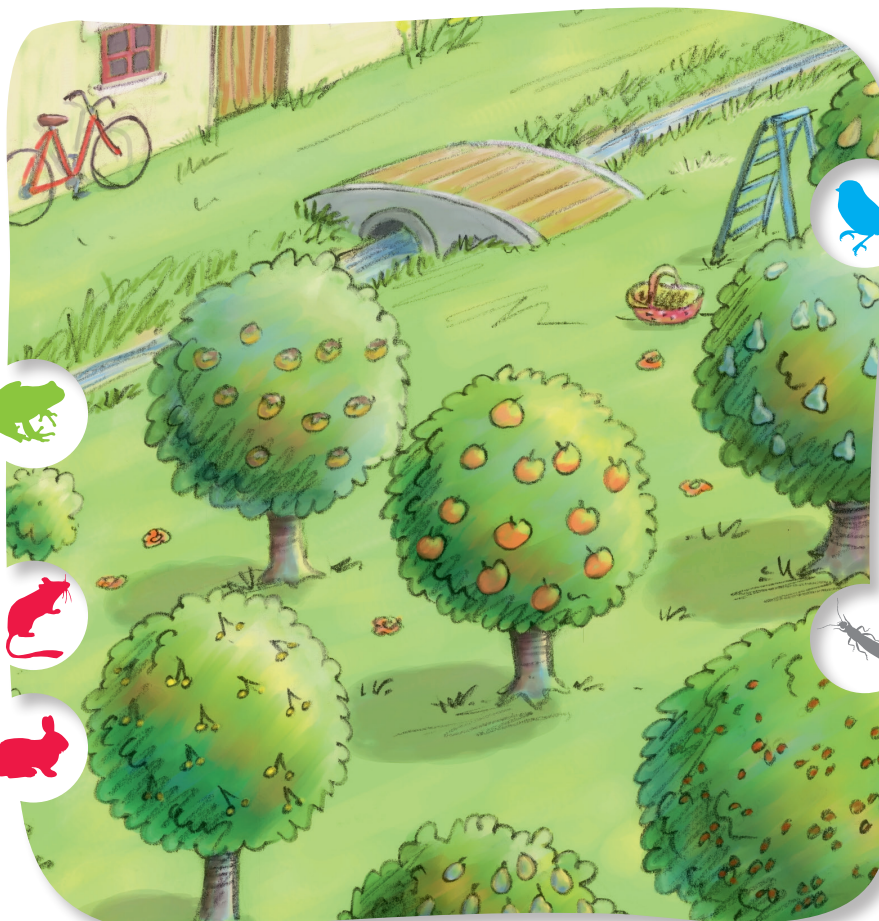
Consignes
d'impression :

**SUR UN PAPIER
ÉPAIS**

> Imprimer
la totalité du
document en
recto/verso
(choisir "bords
longs" ou "grand
côtés") et en **taille
réelle**, c'est-à-
dire sans ajuster
aux marges de
l'imprimante.

**SUR UN PAPIER
ORDINAIRE**

> Imprimer
la totalité du
document en
recto seul et en
taille réelle, c'est-
à-dire sans ajuster
aux marges de
l'imprimante.
**VOUS CONTRE-
COLLerez
ENSUITE SUR
PAPIER FORT.**



9m2 de terre à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

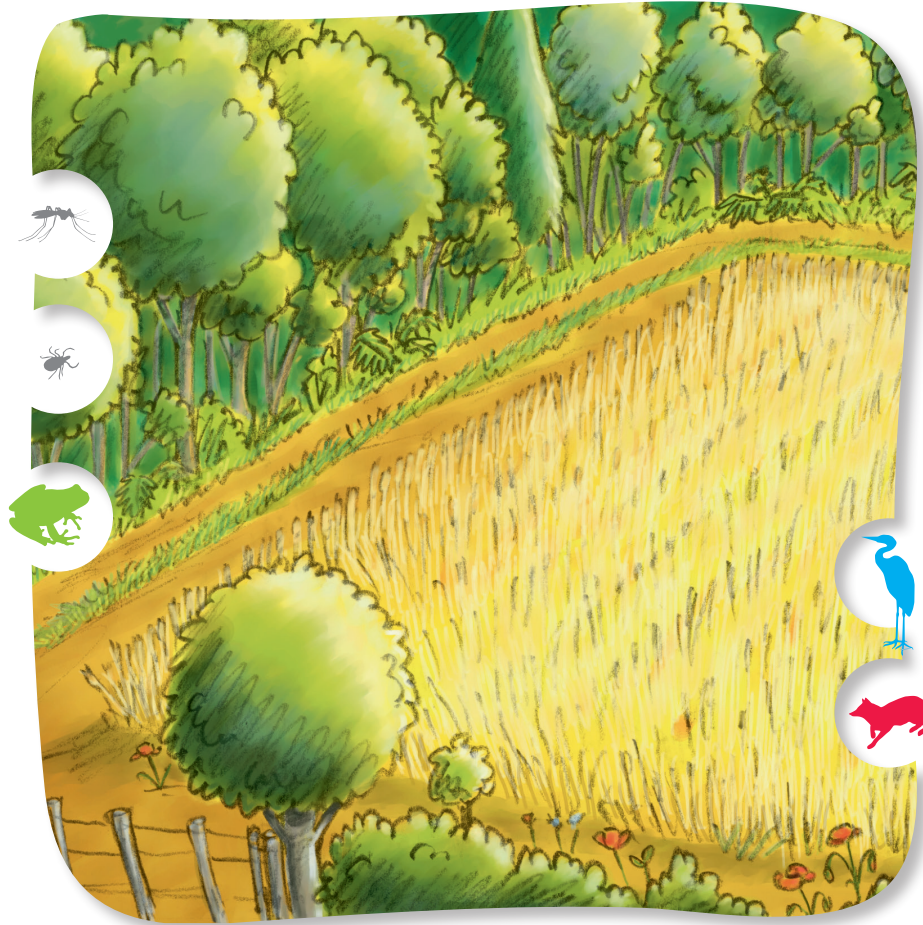
9m2 de terre à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



9m2 de terre à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

9m2 de terre à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



9m2

de terre
à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

9m2

de terre
à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



9m2 de terre à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

9m2 de terre à inventer

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**de terre
à inventer**

la biodiversité en jeu

Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

carte personnage

Al

Agent de la fondation pour la biodiversité, en veut plus que le consensus de la population !



Objectif principal

Avoir sur le plateau 2 espèces en plus du nombre d'espèces défini par l'objectif commun.

Objectif secondaire

Avoir sur le plateau 3 espèces en plus du nombre d'espèces défini par l'objectif commun.

Pouvoir spécial

Si Al est révélé avant la fin du jeu, il pourra libérer une espèce de la prison quand la carte « Apothéose » sera tirée.

carte personnage

Atlas

L'éco-guerrier veut imposer la biodiversité à tout le monde !



Objectif principal

Chaque joueur a au moins 1 espèce sur son carré.

Objectif secondaire

Chaque joueur a au moins 2 espèces sur son carré.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Atlas est révélé, il peut libérer quatre espèces de la prison.

carte personnage

Bernard

L'éleveur de grenouilles



Objectif principal

Avoir la rainette sur son carré.

Objectif secondaire

Ne pas avoir de héron sur le plateau.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Bernard est révélé, il peut déplacer la rainette d'une case (y compris en diagonale) pour la mettre sur son carré.

carte personnage

Juliette

Pas fan des bêtes



Objectif principal

N'avoir ni couleuvre ni pipistrelle sur son carré.

Objectif secondaire

N'avoir ni couleuvre ni pipistrelle sur son carré ni sur les carrés adjacents (y compris en diagonale).

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Juliette est révélée, elle peut transmettre sa phobie à un joueur. Le joueur contaminé doit maintenant remplir les objectifs individuels de Juliette.

carte personnage

Margot

Ornithologue passionnée



Objectif principal

Avoir 1 espèce d'oiseau sur le plateau (hors prison).

Objectif secondaire

Avoir 2 espèces d'oiseau sur le plateau dont une sur son carré.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Margot est révélée, elle peut faire entrer un oiseau sur le plateau.

carte personnage

Microcosmos

Entomologue



Objectif principal

Avoir 3 invertébrés sur le plateau.

Objectif secondaire

Avoir 4 invertébrés sur le plateau dont un sur son carré.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Microcosmos est révélée, elle peut libérer deux invertébrés de la prison.



carte personnage

Mygalie

*Arachnophobe
et plus si
affinités*



Objectif principal

Ne pas avoir de tégénaire sur le plateau.

Objectif secondaire

Avoir ni tégénaire, ni tique, ni pince-oreille sur le plateau.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Mygalie est révélée, elle peut mettre la tégénaire en prison.

carte personnage

Olivia

*Mairesse,
tente de concilier
la biodiversité et
les aménagements
de la commune*



Objectif principal

Avoir 2 cases sans espèce pour la construction d'une école.

Objectif secondaire

Connaître les noms et objectifs de tous les joueurs à la fin de la partie

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Olivia est révélée, elle peut déplacer une, deux ou trois espèces sur une case adjacente (y compris en diagonale).

carte personnage

Diane

*L'as de
la chasse*



Objectif principal

Avoir 3 espèces de mammifères ou 3 espèces d'oiseaux sur le plateau (hors prison).

Objectif secondaire

Avoir le nombre d'espèces défini par l'objectif commun sur le plateau mais sans renard.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Diane est révélée, elle peut enlever une espèce au choix autour de son carré ou sur son carré.

carte personnage

Gino

*L'école
rigole
car la
biodiversité
c'est la joie !*



Objectif principal

Avoir 1 espèce de chaque famille sur le plateau (hors prison).

Objectif secondaire

Avoir 1 espèce de chaque famille sur le plateau (hors prison) dont 2 espèces sur son carré.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Gino est révélé, il peut placer une espèce où il veut sans contraintes d'habitat.

carte personnage

Noé

*Gardinier
bien carré*



Objectif principal

Ne pas avoir d'invertébrés sur son carré.

Objectif secondaire

N'avoir ni invertébrés ni mammifères sur son carré.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Noé est révélé, il peut mettre en prison un invertébré résidant sur son carré.

carte personnage

Merlin

*Magicien,
virtuose des
croyances
magiques*



Objectif principal

Avoir 1 pipistrelle et 1 effraie des clochers sur le plateau.

Objectif secondaire

Avoir 1 pipistrelle, 1 effraie des clochers, 1 couleuvre et 1 rainette sur le plateau.

Pouvoir spécial

Uniquement et immédiatement au moment où Merlin est révélé, il peut échanger une espèce contre une autre (y compris les espèces éteintes/disparues).



Carte mémo & cartes vierges

carte personnage

carte personnage

carte personnage



Les 3 cartes "objectif commun" & les 2x2 cartes MÉMOS

carte objectif commun

7 espèces

[7 points si atteint]

Biodiversité fragile

Avec seulement 7 espèces, les dynamiques écologiques sont faibles. Il y a fort à parier que les populations ne se développent pas très bien sur votre territoire et affectent votre environnement de vie sur le long terme.

Normalement ce niveau de biodiversité ne va pas être trop compliqué à atteindre. Il vous suffira de maintenir sur le territoire des espèces qui n'entravent pas ou peu vos objectifs personnels.

Le « bien-être » de chacun passerait-il avant la biodiversité ?

carte objectif commun

10 espèces

[10 points si atteint]

Bonne biodiversité

Avec 10 espèces présentes, vous assurez une bonne dynamique écologique.

Les espèces se développeront correctement, un équilibre s'installera à condition que cela dure dans le temps.

Certains d'entre vous vont devoir faire des choix entre objectifs personnels et objectif commun.

Réussirez-vous à partager votre milieu de vie avec toutes les espèces ?

carte objectif commun

12 espèces

[12 points si atteint]

Super biodiversité

Avec 12 espèces présentes, la biodiversité est très active et permet un bon développement écologique. Les liens entre les espèces et vos milieux de vie vont bien s'équilibrer.

Pour atteindre ce niveau chacun va devoir penser collectivement. Des efforts sont certainement à prévoir afin que toutes les espèces soient acceptées.

Est-il encore possible d'atteindre ses objectifs individuels avec une telle contrainte collective ?

MÉMO ESPÈCES

Famille Amphibiens

Espèce Rainette verte

Famille Reptiles

Espèce Couleuvre à collier

Espèce Lézard des murailles

Famille Oiseaux

Espèce Effraie des clochers

Espèce Héron cendré

Espèce Mésange bleue

Famille Mammifères

Espèce Lapin de garenne

Espèce Léroty

Espèce Pipistrelle commune

Espèce Renard roux

Famille Invertébrés

Espèce Moustique

Espèce Piéride du chou

Espèce Pince-oreille

Espèce Tégénaire noire

Espèce Tique

MÉMO ESPÈCES

Famille Amphibiens

Espèce Rainette verte

Famille Reptiles

Espèce Couleuvre à collier

Espèce Lézard des murailles

Famille Oiseaux

Espèce Effraie des clochers

Espèce Héron cendré

Espèce Mésange bleue

Famille Mammifères

Espèce Lapin de garenne

Espèce Léroty

Espèce Pipistrelle commune

Espèce Renard roux

Famille Invertébrés

Espèce Moustique

Espèce Piéride du chou

Espèce Pince-oreille

Espèce Tégénaire noire

Espèce Tique

MÉMO TOUR DE JEU

Chaque joueur, à son tour :

- 1 JOUE UNE CARTE ÉVÉNEMENT**
ou se **DÉFAUSSE D'UNE CARTE** sans effet,
ou se **DÉFAUSSE DE TOUTE SA MAIN** et
repioche 5 cartes.
- 2 DÉPLACE SON PION OU UNE ESPÈCE**
présente sur le plateau (hors prison)
ou **NE DÉPLACE NI L'UN NI L'AUTRE**.
Un déplacement = sur la carte adjacente
(à côté ou en diagonale).
- 3** Peut s'il le souhaite, **RÉVÉLER SON PERSONNAGE** pour ainsi bénéficier de l'application de son pouvoir spécial.
- 4 REPIOCHE UNE CARTE**. Si la carte "Apothéose" est tirée, cf. Fin de jeu.





Carte mémo & cartes vierges

MÉMO TOUR DE JEU

Chaque joueur, à son tour :

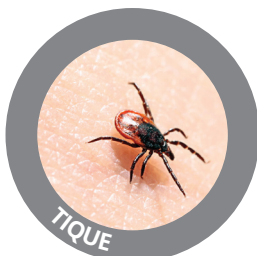
- 1 **JOUE UNE CARTE ÉVÉNEMENT**
ou se **DÉFAUSSE D'UNE CARTE** sans effet,
ou se **DÉFAUSSE DE TOUTE SA MAIN** et
repioche 5 cartes.
- 2 **DÉPLACE SON PION OU UNE ESPÈCE**
présente sur le plateau (hors prison)
ou **NE DÉPLACE NI L'UN NI L'AUTRE.**
Un déplacement = sur la carte adjacente
(à côté ou en diagonale).
- 3 Peut s'il le souhaite, **RÉVÉLER SON PERSONNAGE** pour ainsi bénéficier de l'application de son pouvoir spécial.
- 4 **REPIOCHE UNE CARTE.** Si la carte "Apothéose" est tirée, cf. Fin de jeu.

carte objectif commun

carte objectif commun



Les 15 jetons espèces





Les cartes événements 1/7

carte événement



Entrée mammifère

Faites entrer n'importe quel mammifère sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée mammifère

Faites entrer n'importe quel mammifère sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée mammifère

Faites entrer n'importe quel mammifère sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée mammifère

Faites entrer n'importe quel mammifère sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée mammifère

Faites entrer n'importe quel mammifère sur la case habitat correspondante.

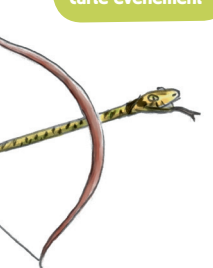
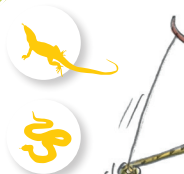
carte événement



Entrée reptile

Faites entrer n'importe quel reptile sur la case habitat correspondante.

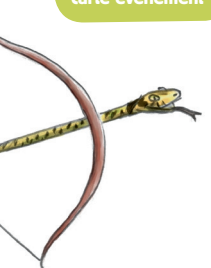
carte événement



Entrée reptile

Faites entrer n'importe quel reptile sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée reptile

Faites entrer n'importe quel reptile sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée oiseau

Faites entrer n'importe quel oiseau sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée oiseau

Faites entrer n'importe quel oiseau sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée oiseau

Faites entrer n'importe quel oiseau sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée oiseau

Faites entrer n'importe quel oiseau sur la case habitat correspondante.



Les cartes événements 2/7

carte événement



Entrée amphibien

Faites entrer n'importe quel amphibien sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée amphibien

Faites entrer n'importe quel amphibien sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée invertébré

Faites entrer n'importe quel invertébré sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée invertébré

Faites entrer n'importe quel invertébré sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée invertébré

Faites entrer n'importe quel invertébré sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée invertébré

Faites entrer n'importe quel invertébré sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée invertébré

Faites entrer n'importe quel invertébré sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée invertébré

Faites entrer n'importe quel invertébré sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.



Les cartes événements 3/7

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



Entrée espèce

Faites entrer n'importe quelle espèce sur la case habitat correspondante.

carte événement



C'est le printemps

Tous les mammifères et oiseaux (hors prison) doivent se rendre sur un carré qui peut les accueillir.

carte événement



C'est le printemps

Tous les mammifères et oiseaux (hors prison) doivent se rendre sur un carré qui peut les accueillir.

carte événement



C'est l'été

Tous les mammifères et oiseaux (hors prison) deviennent inactifs pendant un tour de jeu.

carte événement



C'est l'été

Tous les mammifères et oiseaux (hors prison) deviennent inactifs pendant un tour de jeu.

carte événement



C'est l'automne

Tous les amphibiens, invertébrés et reptiles (hors prison) doivent retourner sur un carré qui peut les accueillir.

carte événement



C'est l'automne

Tous les amphibiens, invertébrés et reptiles (hors prison) doivent retourner sur un carré qui peut les accueillir.



Les cartes événements 4/7

carte événement



C'est l'automne

Tous les amphibiens, invertébrés et reptiles (hors prison) doivent retourner sur un carré qui peut les accueillir.

carte événement



C'est l'hiver

Tous les amphibiens, invertébrés et reptiles (hors prison) deviennent inactifs pendant un tour de jeu.

carte événement



C'est l'hiver

Tous les amphibiens, invertébrés et reptiles (hors prison) deviennent inactifs pendant un tour de jeu.

carte événement



C'est l'hiver

Tous les amphibiens, invertébrés et reptiles (hors prison) deviennent inactifs pendant un tour de jeu.

carte événement



Clôture

Aucune espèce ne peut sortir ni entrer sur cette case.

carte événement



Arrache-clôture

Supprimez la carte "clôture" du plateau.

carte événement



Arrache-clôture

Supprimez la carte "clôture" du plateau.

carte événement



Espion nyctalope

Regardez discrètement la carte du personnage de votre choix.

carte événement



Espion nyctalope

Regardez discrètement la carte du personnage de votre choix.

carte événement



Espion nyctalope

Regardez discrètement la carte du personnage de votre choix.

carte événement



Déménagement

Déplacez n'importe quel joueur sur la case de votre choix.

carte événement



Déménagement

Déplacez n'importe quel joueur sur la case de votre choix.



Les cartes événements 5/7

carte événement



Déménagement

Déplacez n'importe quel joueur sur la case de votre choix.

carte événement



Déménagement

Déplacez n'importe quel joueur sur la case de votre choix.

carte événement



À poil, à plumes, à écailles

Dévoilez aux yeux de tous la carte du personnage de votre choix.

carte événement



À poil, à plumes, à écailles

Dévoilez aux yeux de tous la carte du personnage de votre choix.

carte événement



À poil, à plumes, à écailles

Dévoilez aux yeux de tous la carte du personnage de votre choix.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.



Les cartes événements 6/7

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



Extinction d'espèce

Retirez du jeu définitivement une espèce de votre choix.

carte événement



Super prédateur

Mettez toutes les espèces en prison.

carte événement



Prédateur

Mettez une famille d'espèces de votre choix en prison.

carte événement



Prédateur

Mettez une famille d'espèces de votre choix en prison.

carte événement



Prédateur

Mettez une famille d'espèces de votre choix en prison.

carte événement



Prédateur

Mettez une famille d'espèces de votre choix en prison.



Les cartes événements 7/7

carte événement



Prédateur

Mettez une famille d'espèces de votre choix en prison.

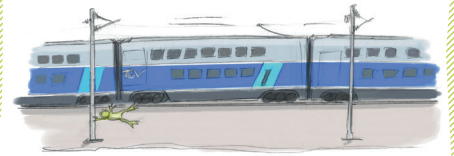
carte événement



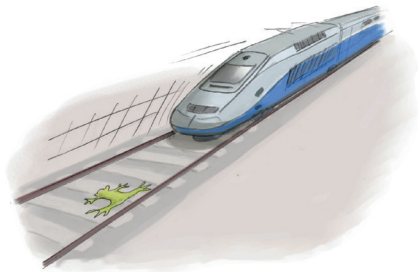
Construction d'une ligne TGV

Le TGV va passer... Mais où ? Mettez les amphibiens et les mammifères des 3 carrés concernés en prison.

carte événement



carte événement



carte événement



Passage d'animaux

À jouer uniquement si la carte "Construction d'une ligne TGV" a été jouée. Elle permet le retour des amphibiens et mammifères sur cette case.

carte événement



Passage d'animaux

À jouer uniquement si la carte "Construction d'une ligne TGV" a été jouée. Elle permet le retour des amphibiens et mammifères sur cette case.

carte événement



Passage d'animaux

À jouer uniquement si la carte "Construction d'une ligne TGV" a été jouée. Elle permet le retour des amphibiens et mammifères sur cette case.

carte événement



Passage d'animaux

À jouer uniquement si la carte "Construction d'une ligne TGV" a été jouée. Elle permet le retour des amphibiens et mammifères sur cette case.

carte événement



Apothéose

Cette carte retournée signe l'arrêt **immédiat** du jeu.

carte événement

carte événement

carte événement



Récapitulatif des cartes "événement" //

Cartes Entrée amphibiens	2	Cartes Espion nyctalope	3
Cartes Entrée mammifère	5	Cartes Déménagement	4
Cartes Entrée reptile	3	Cartes À poil, à plumes, à écailles	3
Cartes Entrée oiseau	4	Cartes Mise à l'écart	13
Cartes Entrée invertébré	6	Carte Extinction d'espèce	1
Cartes Entrée espèce	10	Carte Super prédateur	1
Cartes C'est le printemps	2	Cartes Prédateur	5
Cartes C'est l'été	2	Carte Construction d'une ligne TGV ..	1
Cartes C'est l'automne	3	Cartes associées au TGV	2
Cartes C'est l'hiver	3	Cartes Passage d'animaux	4
Carte Clôture	1	Carte Apothéose	1
Carte Arrache-clôture	1		

Fin du jeu //

Quand la carte « Apothéose » est tirée, elle doit être **immédiatement** jouée. Le jeu prend donc fin. Plus personne ne bouge sur le plateau !

Sauf le personnage AI dont le pouvoir spécial est conditionnés à cette « Apothéose ». Son action s'exerce immédiatement lors de cette « Apothéose ».

Les joueurs font le décompte des espèces présentes sur le plateau, si l'objectif commun est atteint, tous les joueurs marquent 7, 10 ou 12 points en fonction de l'objectif commun choisi au départ. Il n'y a pas de points supplémentaires si l'objectif est dépassé.

Les joueurs ayant réussi leurs deux objectifs personnels marquent 2 points supplémentaires, les joueurs ayant rempli seulement leur premier objectif marquent 1 point supplémentaire. Et les joueurs n'ayant rempli aucun de leurs objectifs ou seulement le second ne marquent pas de point supplémentaire.

Si l'objectif commun n'est pas rempli alors personne ne remporte de points et aucun des objectifs personnels n'est validé. Tout le monde a perdu !

Si vous le souhaitez, vous pouvez faire plusieurs manches. En changeant vos personnages et votre objectif commun.

CC BY-SA 4.0 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
CC BY-SA 4.0 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

RÈGLES & DÉROULEMENT DU JEU "9m² DE TERRE À INVENTER", LE JEU DE SOCIÉTÉ



Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
Illustrations : Philippe Gaufreuteau, Maquette : Marie Chérrier Georget.



LISEA
LISEA SEPTOURES - SEPTOURES
FONDATION BIODIVERSITÉ

Nb de joueurs Matériel

3 à 4	4 pions à confectionner.....	81 cartes "événement"
Âge	15 jetons espèce	+ 3 cartes vierges
À partir de 8/10 ans	9 cartes "plateau de jeu"	3 cartes "objectif commun"
Durée de jeu	12 cartes "personnage"	+ 2 cartes vierges
Environ 10/15 min.	+ 3 cartes vierges	2x2 cartes mémo

But du jeu //

Le but du jeu est d'atteindre l'objectif choisi ensemble qui permettra à tous de marquer 7, 10 ou 12 points en ayant 7, 10 ou 12 espèces présentes sur le plateau de jeu en fin de partie. [Jeter un coup d'oeil sur les trois cartes "objectif commun"]

En plus de cet objectif commun, chaque joueur à deux niveaux d'objectifs individuels à atteindre qui lui permettront de marquer 1 ou 2 points supplémentaires et ainsi se démarquer des autres joueurs. [Montrer des exemples de cartes "personnages"]

Ceci est donc un jeu coopératif mais pas trop !

Installation du jeu

- 1/ Placez les 8 cartes habitats et la « Prison » pour former le plateau de jeu : un carré de 3x3. Ne placez pas la « Prison » au centre du carré.
- 2/ Placez les 15 espèces sur la « Prison ».
- 3/ Rassemblez les cartes événements et écoutez :
 - les 2 cartes TGV sans description qui doivent être posées à côté du plateau (Cf. explication Cartes spécifiques),
 - la carte «Apothéose» (qui est le marqueur de fin de partie),
 - les cartes vierges (Cf. explication Cartes spécifiques).
- 4/ Mélangez la carte «Apothéose» avec 10 autres cartes événements. Placez ce tas de cartes à la fin de votre pioche (en dessous).
- 5/ Distribuez 5 cartes événements et 1 carte personnage à chaque joueur.

Déroulement du jeu

Chacun prend connaissance de ses deux objectifs personnels et de son pouvoir spécial. Ces informations doivent être tenues secrètes.
Tant que votre premier objectif n'est pas rempli, votre deuxième objectif ne peut être validé.

Chacun choisit un pion et le place sur la carte habitat de son choix. Pour certains personnages, le choix de la carte habitat de départ peut être stratégique...

Les joueurs lisent ensemble les 3 cartes «objectif commun» et en choisissent un ensemble.

En fonction du niveau choisi, les joueurs devront avoir à la fin du jeu le nombre exact ou plus d'espèces sur le plateau. Cet objectif commun doit être obligatoirement atteint pour que les objectifs personnels puissent être validés.

Chaque joueur, à son tour :

- 1/ Joue une carte événement de sa main et en applique les effets. La carte est placée dans la défausse à côté de la pioche.
 - Une carte dont l'effet est nul peut être jouée ce qui permet ainsi de se défausser d'une carte (ex : si la carte «entrée mammifère» est jouée alors que tous les mammifères sont sur le plateau (hors prison), elle est donc sans effet et rejetée directement dans la défausse)
 - Vous pouvez également, si les cartes que vous avez en mains ne vous conviennent pas, défausser votre main, en jetant toutes vos cartes et en piocher 5 nouvelles.



2/ Déplace d'une seule case son pion ou une espèce présente sur le plateau (hors prison) ou ne déplace ni l'un ni l'autre. Les déplacements autorisés sont les déplacements sur une case voisine à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. Par cette action, il n'est pas possible de déplacer un pion adverse.

3/ Peut s'il le souhaite, révéler son personnage pour ainsi bénéficier de l'application de son pouvoir spécial.

4/ Tire une carte dans la pioche. Si la carte «Apothéose» est tirée, cf. § Fin de jeu.

Cartes «événement» spécifiques

La plupart des cartes «événement» décrivent l'action à effectuer. Mais certaines cartes nécessitent des précisions :

- **Carte « Construction d'une ligne TGV »** (Le TGV va passer... Mais où ? Mettez les amphibiens et les mammifères des 3 carrés concernés en prison) : le joueur doit placer les trois cartes formant la ligne TGV (celle-ci + les 2 mises de côté en début de partie) sur trois carrés habitat de son choix. Cette ligne TGV doit être droite mais peut être placée en diagonale. Elle ne peut pas passer sur la « Prison ». Quand les cartes sont posées, les espèces se trouvant sur la ligne TGV sont mises en « Prison », les Mammifères et les Amphibiens seront dorénavant exclus des cases où la ligne TGV passe, sauf si vous utilisez, dans les prochains tours, une carte « Passage d'animaux », qui permet la création d'aménagement pour la faune.
- **Cartes «C'est l'été» et «C'est l'hiver»** (Tous les mammifères et oiseaux (hors prison) deviennent inactifs pendant un tour de jeu) : le joueur qui joue cette carte la pose à côté de lui face visible pendant un tour de jeu. À la fin de ce tour, elle est placée dans la défausse. Quand les espèces sont inactives elles ne peuvent plus se déplacer sur le plateau. Cependant elles peuvent entrer sur le plateau, être mises à l'écart et peuvent s'éteindre.
- **À poil, à plumes, à écailles** (Dévoilez aux yeux de tous la carte du personnage de votre choix) : la carte est lue à haute voix puis placée face visible près du joueur. Le joueur ou la joueuse dont la carte est révélée peut (ou pas) utiliser ce pouvoir spécial conformément aux indications de la carte.
- **Carte Apothéose** : cf. Fin de jeu
- **Cartes vierges** : les joueurs expérimentés peuvent les utiliser pour imaginer leurs propres événements, leurs propres personnages ou des objectifs communs différents.

