

# SALUTRÉ

*Un jeu sérieux et  
amusant à la fois*

## RÈGLES DU JEU



2h



5 joueurs



## Sommaire

<b>INTRODUCTION - HISTOIRE</b>	<b>4</b>
<b>BUT DU JEU</b>	<b>5</b>
<b>ÉLÉMENTS DU JEU ET MISE EN PLACE</b>	<b>7</b>
<b>TOUR DE JEU</b>	<b>11</b>
PHASE 1 - ÉVÉNEMENT	11
PHASE 2 - ACTIONS	12
PHASE 3 - FIN DE TOUR	20
<b>FIN DE PARTIE</b>	<b>22</b>
<b>ANNEXE I</b>	<b>23</b>
QUE FAIRE EN CAS DE CONTRÔLE DE L'INSPECTEUR DES SITES ?	
<b>ANNEXE II</b>	<b>25</b>
CLARIFICATIONS CONCERNANT CERTAINS HEXAGONES	
<b>CRÉDITS</b>	<b>30</b>

## INTRODUCTION - HISTOIRE

*Les Roches de Solutré Pouilly Vergisson sont classées au titre des monuments et des sites. Ce site classé et son territoire sont reconnus par le label Grand Site de France décerné aux paysages d'exception. Renouvelable tous les 6 ans, cette labellisation peut être retirée si le site n'est pas préservé. Si cela arrivait, ce serait une très mauvaise nouvelle pour le territoire et son attrait touristique.*

**Dans ce jeu, vous incarnez des acteurs du territoire labélisé Grand Site de France des Roches de Solutré Pouilly Vergisson, ayant pour objectif commun d'aboutir au renouvellement du label Grand Site de France, à la fin des 5 années de jeu (5 tours). Attentif à vos prérogatives personnelles, vous devrez également réaliser votre objectif secret.**

### Conseil d'animation

*Ce jeu peut être joué ou non avec un animateur. Dans la suite de cette règle, des conseils stratégiques et d'animation sont transmis à travers ces encadrés. Ils vous permettront de guider les joueurs.*

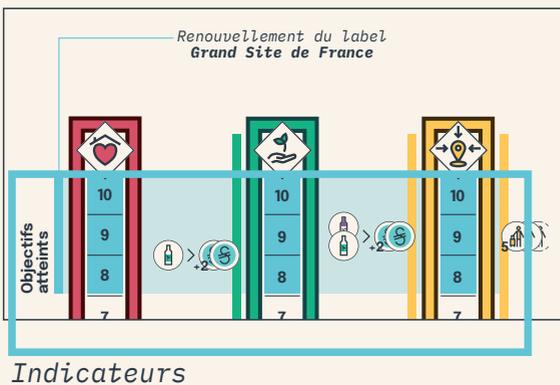
## BUT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs réalisent des actions d'aménagement du territoire, leur permettant de générer des ressources, d'améliorer les équipements d'Accueil des Touristes, de contribuer à la préservation de la biodiversité, etc.

Toutes ces actions concourent à l'atteinte des objectifs secrets et à l'objectif collectif des joueurs. Ceux-ci prennent des décisions de façon plus ou moins concertée. Ayant chacun un contrôle assez fort sur une partie du territoire, ils ont une assez grande marge de manœuvre sur leurs choix. Cela dit, afin d'atteindre un résultat optimal, les joueurs ont tout intérêt à échanger, voire négocier autour des actions qu'ils souhaitent entreprendre.

La partie se termine au bout de 5 tours, à la suite desquels, les joueurs vérifient l'accomplissement de :

- **L'objectif collectif** - atteinte des seuils requis sur les trois Indicateurs (Qualité de vie, Environnement et Attractivité)
- **Les objectifs individuels** - particuliers (voir ci-dessous)



**Objectif collectif**

## Conseil d'animation

*Solutré est sensible à la façon dont vous présentez aux joueurs leurs objectifs (individuel et collectif). Ce jeu ayant été conçu d'abord avec une visée pédagogique, il importe peu de pouvoir déceler un vainqueur, mais plutôt de revenir après la partie sur l'expérience des joueurs et sur l'objectivation du contenu implicite.*

*En fonction du cadre dans lequel vous jouez à Solutré et des attentes des joueurs, vous pouvez présenter les objectifs individuel et collectif comme étant sur un même plan, les joueurs peuvent alors accomplir - ou pas - aussi bien l'un que l'autre ; vous pouvez également subordonner la réussite individuelle au renouvellement du label (objectif collectif) ; vous pouvez également laisser un certain flou sur cette question, laissant aux joueurs la libre interprétation et hiérarchisation de leurs objectifs.*

*Dans tous les cas, un accent trop fort mis sur l'objectif collectif peut amener les joueurs à délaisser leurs intérêts individuels, avec le risque qu'un ou deux joueurs "prennent le contrôle" de la partie, organisant l'ensemble des actions, et que les autres deviennent des observateurs. Dans le cas contraire, si l'accent est mis sur l'objectif individuel (subordonné à l'accomplissement de l'objectif collectif), un joueur qui ne peut plus atteindre son objectif, pourrait être tenté de "saboter" la partie pour faire en sorte que tout le monde perde.*

# ÉLÉMENTS DU JEU ET MISE EN PLACE

## 1 - Plateau de jeu

Il représente le territoire de Solutré et le périmètre du site classé, à deux échelles différentes : le territoire forestier et viticole, plus étendu ; des zones villageoises, plus concentrées.

Il est divisé en zones de couleur contrôlées par chaque joueur. Au cours de la partie, les joueurs vont notamment poser des tuiles d'aménagement (Hexagones) afin de façonner le territoire et le faire évoluer dans le sens de leurs objectifs.

→ **Placez le Plateau de jeu au centre de la table de jeu.**

## 2 - Fiche Ressources

Cette fiche assiste les joueurs, leur permettant de gérer plusieurs aspects et éléments du jeu que sont :

- Grands Projets (Hexagones spécifiques)
- Touristes attendus (emplacement pour des Pions Touriste)
- Cave à vin (emplacements pour des Pions Bouteille "Vin conventionnel" et "Vin bio")
- Biodiversité (Jauge avec des paliers)
- Services de proximité (Jauges indiquant la quantité de Services concernés)

Ces éléments et les règles associées sont décrits ci-dessous.

→ **Placez la Fiche Ressources à proximité du Plateau de jeu.**

## 3 - Ressources

Le jeu comporte plusieurs Ressources :

- Pions Bouteilles de vin (bio  conventionnel  )
- Sous  (billets)
- Pions Touristes 

→ **Constituez des réserves avec ces éléments de jeu, près de la Fiche Ressources.**

#### 4 - Indicateurs

Ils matérialisent le niveau d'atteinte de l'objectif collectif des joueurs :

- Qualité de vie de la population 
- Respect de l'environnement 
- Attractivité 

- **Placez le Plateau des Indicateurs à proximité du Plateau de jeu.**
- **Placez les jetons correspondants sur l'emplacement de départ de chaque Indicateur.**

#### 5 - Cartes Événement

Les Cartes Événement représentent les aléas que rencontrent les joueurs au cours du jeu. Tirées à chaque tour, elles influencent les stratégies des joueurs.

- **Mettez de côté la carte événement "Tour 1", mélangez les autres Cartes Événement pour constituer une pioche.**
- **Placez-la près du Plateau de jeu.**
- **Placez la Carte Événement "Tour 1" au-dessus de la pioche de façon à ce qu'elle soit piochée en premier.**

#### 6 - Plateaux Joueur et Rôles

Les joueurs incarnent différents rôles représentant les acteurs majeurs du territoire de Solutré : l'Élu (Bleu ) , l'Habitant (Orange ) , le Professionnel du tourisme (Jaune ) , le Naturaliste (Vert ) et le Viticulteur (Violet ) .

Le Plateau Joueur permet à ceux-ci d'organiser leur matériel de jeu.

- **Chaque joueur choisit un rôle et récupère le Plateau Joueur correspondant, qu'il place devant lui.**

#### 7 - Hexagones

À chaque rôle sont associés des Hexagones représentant des aménagements et des actions particulières que ce joueur peut entreprendre.

- **Chaque joueur récupère les Hexagones de sa couleur, les mélange, constitue une pioche et en place 5 devant lui (au hasard), sous son Plateau Joueur, recto visible (avec le coût).**



## **8 - Cubes d'action**

Ceux-ci représentent la capacité d'agir des joueurs et sont considérés comme des Ressources. Les cubes sont dépensés au cours du tour et récupérés au début du tour suivant.

*Chaque joueur récupère 5 cubes de sa couleur.*

## **9 - Objectifs secrets**

En plus de l'objectif collectif donné aux joueurs, chacun se voit attribuer un objectif personnel et secret.

→ ***Distribuez secrètement à chaque joueur une carte objectif de son type (au hasard).***

## **10 - Aides de jeu**

L'aide de jeu contient un glossaire avec les descriptions des principaux pictogrammes du jeu, ainsi qu'un descriptif des étapes du tour de jeu et les actions possibles sur chacune d'elles.

→ ***Disposez les aides de jeu afin qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.***

## **11 - Grands Projets**

Composés parfois de plusieurs Hexagones, ils sont suffisamment importants pour devoir être portés par plusieurs joueurs par le biais d'une votation.

→ ***Prenez 3 Grands Projets au hasard (à l'exception de ceux prévus pour le dernier tour) et positionnez-les en dessous de la Fiche Ressources, au niveau des espaces de vote.***

## **Conseil d'animation**

*Les Grands Projets sont en lien direct avec l'objectif collectif qu'ont les joueurs. Dans le cadre d'une partie animée, charge est à l'animateur de veiller à ce que les joueurs comprennent l'importance de ces projets dans la réussite de cet objectif. Dans tous les cas, l'intérêt porté aux Grands Projets sera en correspondance avec la hiérarchisation qui a été donnée aux objectifs des joueurs.*

### **12 - Buissons et embuissonnement**

Les trois Roches s'enrichissent à chaque tour de jeu. Pour conserver la qualité paysagère, les joueurs doivent enlever ces buissons.

→ **Placez 3 jetons « buissons » sur les Hexagones correspondants aux Roches (3 au total, un par roche).**

**13** - Le joueur ou la joueuse qui est allé(e) en dernier sur la Roche de Solutré commence. Si personne n'y est allé, celui ou celle qui ressemble le plus à Mitterrand est le premier joueur.

**14 - Vous pouvez alors commencer.**

# TOUR DE JEU

Une partie de Solutré se joue en 5 tours, qui représentent les 5 années entre chaque labellisation. Chaque tour est décomposé en 3 phases :

## Phase 1 - Événement

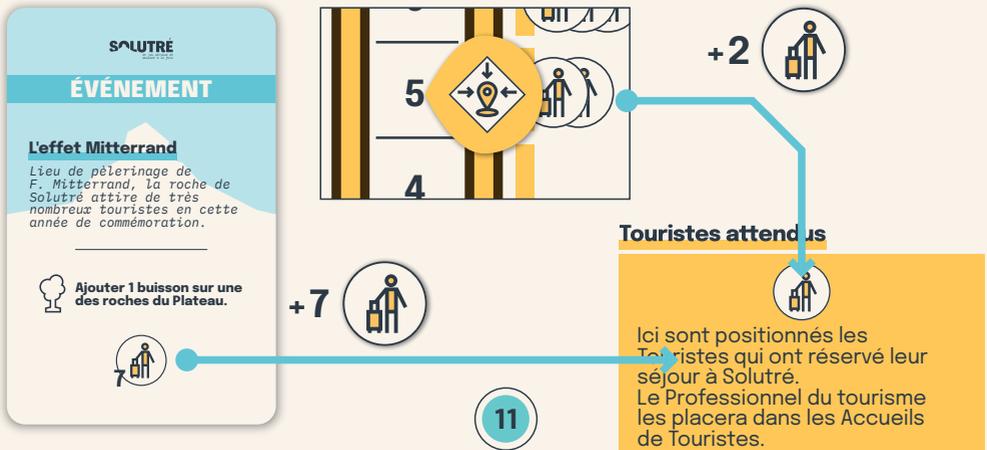
L'un des joueurs pioche et lit la première carte de la pile de Cartes Événement.

Toutes les Cartes Événement ont un effet concernant l'arrivée des Touristes. Ajoutez sur la Fiche Ressources (à l'emplacement "Touristes attendus") le nombre de Pions Touriste indiqué sur la carte événement, en tenant compte des effets en lien avec les niveaux de l'Indicateur Attractivité (plus le territoire est attractif, plus il attire de Touristes).

Les autres effets des Cartes Événement sont tous particuliers. Ils s'appliquent immédiatement.

### Exemple

Au troisième tour, avec la carte événement "L'effet Mitterrand", 7 Touristes doivent être ajoutés sur la case "Touristes attendus" de la Fiche Ressources. Comme l'Indicateur Attractivité est à 5 points, 2 Pions Touriste supplémentaires sont ajoutés, pour un total de 9. Par ailleurs, un Buisson est ajouté sur les Roches du Plateau de jeu.



## Phase 2 - Actions

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs réalisent des actions à tour de rôle et dans la limite de leurs cubes d'action.

### **Ces actions peuvent être :**

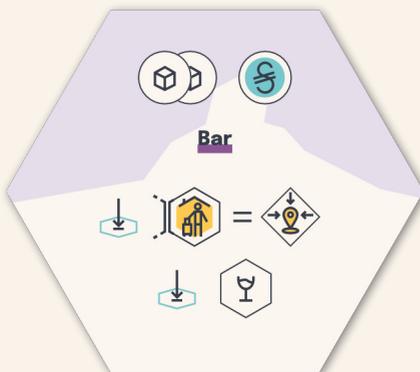
- Aménager le territoire - placer un Hexagone
- Activer un Hexagone déjà placé
- Voter pour un Grand Projet
- Enlever un buisson
- Piocher 5 nouveaux Hexagones
- Passer

### **Aménager le territoire - placer un Hexagone**

Afin d'aménager le territoire, les joueurs peuvent investir sur des Hexagones, qu'ils placent prioritairement sur leur partie dédiée du Plateau de jeu. Ils peuvent aussi installer leur Hexagone chez un autre joueur, avec son accord.

Certains Hexagones peuvent être placés dans le Site classé et certains même sur les Roches. Référez-vous à l'annexe pour connaître le détail des Hexagones concernés.

Tous les Hexagones ont un coût et des effets de trois types. Pour avoir une vue exhaustive des coûts et des effets de chaque Hexagone, référez-vous à la section dédiée à la fin de ce livret.



### **- Coût des Hexagones**

Le placement des Hexagones nécessite l'investissement de cubes d'action.

Certains Hexagones ont des coûts supplémentaires tels que des Pions Bouteille de vin.

### **Exemple**

*Bar : payez 2 cubes d'action et 1 Sou.*

## Produire et vendre du vin

À chaque fois qu'un effet de jeu fait gagner un Pion Bouteille à un joueur, celle-ci est prise dans la réserve et placée dans la "Cave à vin" (Fiche Ressources) ; à chaque fois qu'un effet de jeu fait perdre ou défausser un Pion Bouteille à un joueur, celui-ci est pris dans la Cave à vin et placé dans la réserve. Dans ce dernier cas et pour chaque Pion Bouteille ainsi défaussé, le joueur vigneron gagne un nombre de Sous correspondant au prix de la Bouteille (1 ou 2 Sous selon qu'il s'agisse de Vin conventionnel ou bio), plus des bonus dépendant du niveau des Indicateurs Attractivité et Environnement.

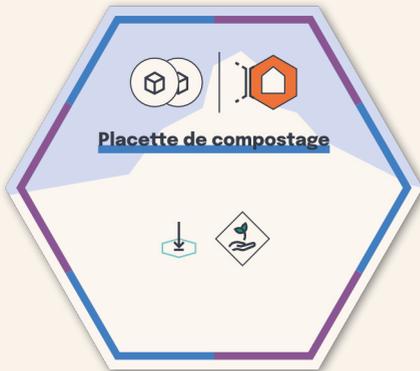
### Attention

Un autre joueur peut défausser des Pions Bouteille. Dans ce cas c'est lui qui touche le prix de la Bouteille ; toutefois les bonus d'Attractivité et d'Environnement vont toujours au Vigneron.

### Exemple

Le joueur Bleu joue l'Hexagone "Foire au vin bio". Pour ce faire, il dépense 2 de ses cubes d'action et 2 Pions Bouteille bio de la Cave à vin. Chaque Bouteille bio a une valeur de base de 2 Sous, mais comme les Indicateurs Attractivité lui apportent des bonus supplémentaires, le joueur Vigneron gagne 5 Sous par Bouteille !



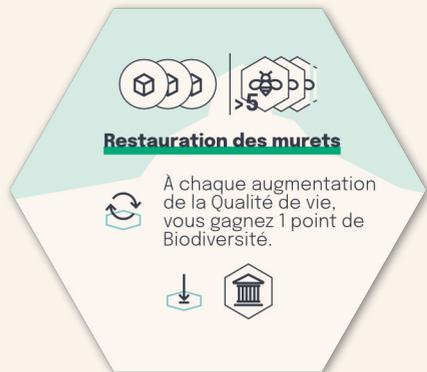


Certains Hexagones doivent respecter des contraintes d'adjacence pour être posés. Cette contrainte peut concerner une couleur d'Hexagone, un Service ou un Accueil de Touristes.

### Exemple

*Placette de compostage : doit être adjacent à un Hexagone Orange.*

Enfin, certains Hexagones vous demandent d'avoir un minimum de Biodiversité pour pouvoir être joués ("Sentier botanique" et "Restauration des murets").



Une fois les coûts payés et si les éventuelles contraintes sont respectées, l'Hexagone est posé. Les cubes d'action ainsi dépensés sont mis de côté, ils seront récupérés par les joueurs concernés à la fin du tour.

La plupart des Hexagones doivent être posés sur le Plateau de jeu. Quand c'est le cas, le joueur pose l'Hexagone sur un emplacement libre de sa couleur. Il a la possibilité de le poser sur un emplacement libre d'un autre joueur, à condition que celui-ci soit d'accord.



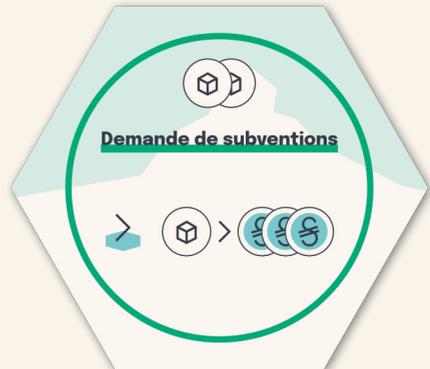
### Exception

Les Hexagones comportant un liseré bicolore peuvent être placés sur le territoire d'un joueur tiers, sans avoir besoin de son accord.

### Exemple

*L'Hexagone "Observatoire ornithologique", du joueur jaune, peut être placé chez le joueur Vert, sans sa permission.*

Quelques Hexagones ne sont pas placés sur le territoire (Plateau de jeu) mais sur le Plateau Joueur.



### - Effets des Hexagones

Une fois les Hexagones posés, ils peuvent avoir trois types d'effets. Sont décrits ici les effets les plus courants des Hexagones ; pour un détail exhaustif des effets, référez vous à l'annexe dédiée.



## Effets immédiats

Ces effets concernent notamment des augmentations ou diminutions sur les Indicateurs (Qualité de vie, Attractivité et Environnement) ou les Services (Santé, Espace culturel, Service public, Bar, Restaurant, Espace de démocratie, Espace de loisirs, Emploi, Accueil de Touristes et Biodiversité).

Chaque pictogramme sans flèche indique l'augmentation de l'Indicateur ou du Service représenté ; lorsqu'il s'agit de diminutions, les pictogrammes sont accompagnés de flèches rouges vers le bas.



### Exemple

*Hôtel de luxe : une fois posé, cet Hexagone fait perdre aux joueurs 1 point d'Environnement et leur fait gagner 1 Emploi.*



## Effets permanents

Certains Hexagones ont des effets dont l'impact reste jusqu'à la fin de la partie. Ces effets sont de nature diverse et peuvent concerner, par exemple, le gain d'un cube d'action supplémentaire ("Cumul de mandats"), l'augmentation ou la diminution d'un des Indicateurs en fonction d'une condition ("Opération cœur de village"), etc.



**Il importe que les joueurs vérifient une fois par tour, idéalement à la fin de cette phase, les conditions de déclenchement de certains effets permanents, afin de mettre à jour les Indicateurs et les Jauges, au besoin.**



### **Effets activables**

Ces derniers sont disponibles à partir du moment où l'Hexagone est placé. Dès sa prochaine action, le joueur peut l'activer(voir ci-après).

### **Activer un Hexagone déjà placé**

La plupart des effets activables sont disponibles pour les joueurs ayant placé les Hexagones concernés. Il y a tout de même quelques exceptions, des Hexagones pouvant être également activés par d'autres joueurs. Ces Hexagones sont reconnaissables par ces pictogrammes spécifiques.



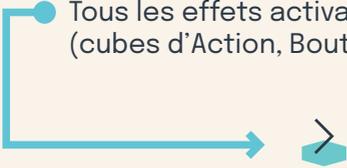
### **Exemple**

*Festival de musique : l'effet de cet Hexagone peut être activé aussi bien par le joueur Orange que par le joueur Jaune.*

L'autre exception concerne les Grands Projets. Ces derniers sont placés de façon différente aux Hexagones (voir ci-après) mais leurs effets activables fonctionnent de la même façon que ceux-ci et sont disponibles pour tous les joueurs.

Chaque Hexagone ou Grand Projet peut être activé une seule fois par tour.

Tous les effets activables comportent un coût en Ressources (cubes d'Action, Bouteilles, Sous, etc.) et une conséquence.

 "coût" > "conséquence"

Pour activer un Hexagone, un joueur paye son coût d'activation et applique la conséquence.

Certains effets activables demandent des Pions Touriste en tant que coût d'activation. Il s'agit des Accueils de Touristes. Ceux-ci ne peuvent pas être activés au cours de cette phase, ils seront tous disponibles au cours de la Phase 3 (voir ci-après).

Les Ressources (cubes d'action principalement) utilisées pour payer ces actions restent sur les Hexagones jusqu'à la fin du tour. Cela permet de se rappeler quels effets activables ont déjà été utilisés au cours du tour.

Une fois le coût d'activation payé, l'effet est immédiatement réalisé. Les effets les plus courants sont :

- Augmenter le niveau d'un Indicateur ou d'une Jauge.
- Gagner des Pions Bouteille ou Touriste (ceux-ci sont placés sur la Fiche Ressources).
- Gagner des Sous (ceux-ci vont dans la réserve personnelle des joueurs).
- Etc.

## **Soutenir un Grand Projet**

Les Grands Projets sont constitués d'un ou plusieurs Hexagones. À chaque tour, 3 d'entre eux sont placés au hasard en dessous de la Fiche Ressources afin d'être soumis au vote. À son tour, un joueur peut voter pour l'un de ces projets en plaçant un de ses cubes d'action dessus. Les joueurs sont libres de négocier entre eux des éventuelles contreparties ou autres conditions en échange de voter pour tel ou tel Grand Projet. Les joueurs peuvent voter plusieurs fois au cours du tour, pour un même projet ou pour des projets différents.

Au cours de la Phase 3, si l'un des Grand Projets a suffisamment de voix, il sera placé sur le Plateau de jeu (voir ci-après).

## **Conseil d'animation**

*Le vote des Grands Projets constitue un moment important de discussion collective car ceux-ci donnent des impulsions fortes à l'évolution du territoire. Dans le cas d'une partie avec animateur, n'hésitez pas à pousser les joueurs à militer pour les projets qu'ils soutiennent. Vous pouvez par exemple demander aux joueurs de justifier leur choix pour un projet plutôt qu'un autre...*

## **Enlever un buisson**

Un joueur peut dépenser un cube d'action pour enlever un buisson.

## **Conseil d'animation**

*Cette action bénéficie indirectement à tous les joueurs car les buissons présents sur les Roches à la fin du tour pénalisent les joueurs (voir ci-dessous). Pris par leurs multiples choix, les joueurs peuvent oublier cette possibilité et l'importance qu'elle a pour la réussite de l'objectif collectif. Il pourrait être alors opportun de le leur rappeler.*

## **Piocher 5 nouveaux Hexagones**

Un joueur peut dépenser un cube d'action pour remplacer ses Hexagones disponibles au placement par 5 nouveaux. Cette action sera utilisée lorsqu'un joueur considère que les Hexagones qu'il a à

sa disposition ne sont pas en accord avec sa stratégie.

## **Passer**

Lorsque un joueur n'a plus de cubes d'action ou n'a plus envie de réaliser des actions, il passe. Une fois que tous les joueurs ont passé, la phase 2 s'achève.

## **Phase 3 - Fin de tour**

Lors de cette dernière phase, plusieurs étapes ont lieu, dans l'ordre suivant :

- Accueil des Touristes.
- Choix du Grand Projet.
- Désembuisonnement et ré-embuisonnement.
- Préparation du tour suivant



### **Accueil des Touristes**

C'est au cours de cette étape que les Pions Touriste sont positionnés dans les Accueils de Touristes.

C'est le Professionnel du tourisme qui s'en charge.

Il prend l'ensemble des Pions Touriste sur la Fiche Ressources et les place sur les Accueils de Touristes présents sur les Hexagones. Ceux-ci fonctionnent exactement comme des effets activables. Le coût d'activation est payé avec des Pions Touriste. L'effet par défaut de ces actions sont des "Touristes accueillis", avec parfois des effets supplémentaires décrits sur les Hexagones. Certains Accueils de Touristes peuvent être activés plusieurs fois (Hôtel et Hôtel de luxe).

Certains Accueils de Touristes relèvent d'autres joueurs que le Professionnel du tourisme : le placement des Pions Touriste dans ces accueils peut nécessiter négociation, le Professionnel du tourisme décidant toujours en dernier lieu.

Une fois les Accueils de Touristes activés, s'il reste des Pions

Touriste sur la Fiche Ressources, les joueurs ont un malus. Pour chaque Touriste “non accueilli”, les joueurs perdent un niveau sur l’un des 3 Indicateurs.

À chaque fois qu’un effet de jeu demande aux joueurs de diminuer le niveau de l’un des 3 Indicateurs, ils se mettent d’accord pour décider de celui à diminuer. En cas de désaccord, c’est l’Élu qui tranche.

Tous les Pions Touriste sont remis dans la réserve, qu’ils aient été “accueillis” ou non.

## **Choix du Grand Projet**

On regarde si au moins un Grand Projet a des votes de 3 joueurs différents. Si un seul Grand Projet remplit cette condition, il est immédiatement placé sur le Plateau de jeu. Si cette condition est remplie pour plus d’un projet, c’est le projet qui a le plus de votes qui l’emporte. Si l’égalité persiste, c’est le joueur Bleu (l’Élu) qui décide quel Grand Projet sera mis en œuvre.

Les joueurs se concertent pour décider où placer le Grand Projet sur les espaces disponibles du Plateau de jeu. S’ils n’arrivent pas à trouver un accord sur l’emplacement du Grand Projet, c’est l’Élu qui décide. Les autres Grands Projets sont défaussés et 3 nouveaux sont tirés au hasard. Ils seront disponibles au vote au tour suivant. En vue du dernier tour, les 3 Grands Projets avec la mention “dernier tour” sont choisis par défaut.

## **Désembuissonnement et ré-emբuissonnement**

Regardez le niveau d’enfrichement du Plateau de jeu. Autrement dit, on mesure les efforts des joueurs pour entretenir les Roches. Pour chaque buisson toujours présent à ce moment du tour, les joueurs perdent un niveau sur l’un des 3 Indicateurs, au choix. Ensuite, ré-emբuissonnez le Plateau de jeu pour avoir un total de 3 buissons.

## **Préparation du tour suivant**

Avant de commencer le tour suivant, chaque joueur récupère ses cubes d'action (5 par défaut).

Tous les pions présents sur le Plateau de jeu sont remis dans leurs réserves correspondantes.

S'il s'agissait du dernier tour, les joueurs entament la fin de la partie...

## **FIN DE PARTIE**

Les joueurs constatent d'abord si l'objectif collectif a été atteint. Pour ce faire, ils vérifient si les 3 Indicateurs sont au moins à "8". Si c'est le cas, ils remportent la labellisation Grand Site de France et gagnent la partie !

De plus, chaque joueur peut ajouter à la performance collective son éventuelle réussite individuelle. Chaque joueur révèle son objectif secret et vérifie s'il l'a validé.

## ANNEXE I - QUE FAIRE EN CAS DE CONTRÔLE DE L'INSPECTEUR DES SITES ?

En cas de contrôle de l'inspecteur des sites qui vérifiera si les aménagements et actions sont rattachés (carte événement), voici la liste des Hexagones pouvant être positionnés :

### sur une des Roches :

#### **Grands projets**

- Réserve naturelle
- Brigade verte,

#### **Hexagones individuels**

- Chantier bénévole de débroussaillage (Orange 🏠 )
- Eco-pâturage : souscription pour un troupeau de Konik polski (Orange 🏠 )
- Zone d'interdiction de la chasse et de la pêche (Vert 🍀 ).

### dans le cœur de site :

#### *En plus des précédents*

#### **Parmi les Verts**

- Garde champêtre
- Certification forestière
- Restauration des murets (x2)
- Camp de baguage d'oiseaux
- Atlas de la biodiversité communale
- Cycle de réunions publiques sur l'écologie
- Sentier botanique
- Plan de relance du bocage
- Hébergement atypique : cabane
- Centre de soin de la faune sauvage

#### **Parmi les Oranges**

- Comité de soutien à la viticulture bio
- Refuge de la Ligue de Protection des Oiseaux
- Mouvement démocratique local
- Inventaire des vignes : Biodivine

## Parmi les Violets

- Vigne bio, Labellisation bio
- Restauration des murets

## Parmi les Jaunes

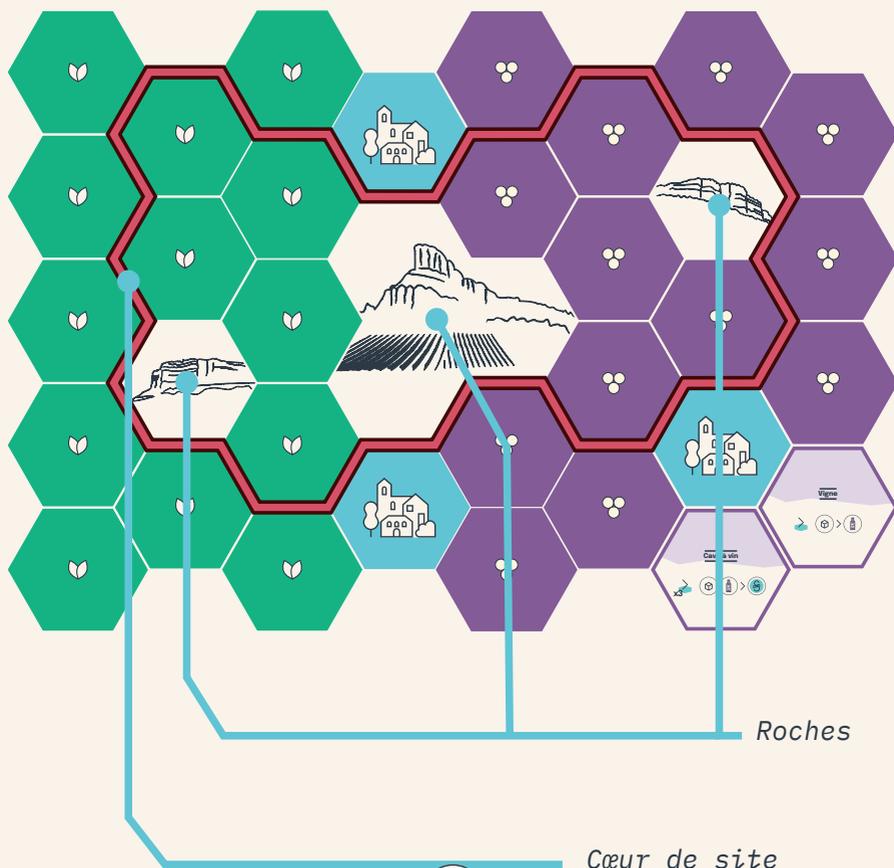
- Observatoire ornithologique
- Woofing

## Parmi les Bleus

- Arrêté Zéro Phyto
- Passage à faue : crapauduc

## Grand Projet Parmi les Grands Projets

- Stage d'écovolontariat
- Espace d'éco-démocratie : café de la biodiversité



## ANNEXE II - CLARIFICATIONS CONCERNANT CERTAINS HEXAGONES

### Cave à vin

L'effet activable nécessite 1 cube et 1 Bouteille de vin conventionnel. La Bouteille est prise de la Cave à vin (Fiche Ressources). Le joueur vigneron gagne des Sous en tant que conséquence de cet effet : 1 Sou pour la vente de vin depuis la Fiche Ressources et des Sous supplémentaires en fonction du niveau de l'Indicateur Attractivité. Le vigneron peut vendre jusqu'à 3 Bouteilles.



### Export vin bio

L'effet activable nécessite 1 cube et 1 Bouteille de vin bio. La Bouteille est prise de la Cave à vin (Fiche Ressources). Le joueur vigneron gagne des Sous en tant que conséquence de cet effet : 2 Sous pour la vente de vin depuis la Fiche Ressources et des Sous supplémentaires en fonction des niveaux des Indicateurs Attractivité et Environnement.



### Nouvel épandage de produits phytosanitaires

L'effet permanent de cet Hexagone s'applique à chaque fois qu'une "Vigne" ou une "Vigne bio" adjacente est activée.



### Parcours gastronomique

Au moment où cet Hexagone est placé, vous gagnez 1 point d'Attractivité par Bar présent sur le plateau de jeu. À chaque fois qu'un nouveau Bar arrive sur le plateau de jeu, vous gagnez 1 point d'Attractivité supplémentaire.



### Parcours œnologique

Au moment où cet Hexagone est placé, vous gagnez 1 point d'Attractivité par Restaurant présent sur le plateau de jeu. À chaque fois qu'un nouveau Restaurant arrive sur le plateau de jeu, vous gagnez 1 point d'Attractivité supplémentaire.





## Bar d'hôtel

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Hexagone comportant un Accueil de Touristes.



## Brasserie

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Hexagone comportant un Accueil de Touristes.



## Cycle de conférences sur l'écologie

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Hexagone comportant un Service public.



## Hall de dégustation

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Hexagone "Vigne".



## Hôtel

L'effet de cet Hexagone peut être activé 3 fois, permettant d'accueillir jusqu'à 3 Touristes.



## Hôtel de luxe

L'effet de cet Hexagone peut être activé 3 fois, permettant d'accueillir jusqu'à 3 Touristes.



## Marché nocturne

Au moment où cet Hexagone est placé, vous gagnez 1 point de Qualité de vie par Restaurant et Bar adjacent. À chaque fois qu'un nouveau Restaurant ou Bar adjacent est placé, vous gagnez 1 point de Qualité de vie supplémentaire.



## Mission locale

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Hexagone Orange.

## Observatoire ornithologique

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Hexagone Vert.

La condition de l'effet permanent (7 points de Biodiversité) peut être remplie avant ou après la pose de celui-ci et donne dans les deux cas le droit à 1 point d'Attractivité.



## Woofing

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Hexagone "Vigne bio".

## Certification forestière

Lorsque la Jauge de Biodiversité atteint (ou dépasse) les cases 7 et 15, vous gagnez 1 point sur l'un des indicateurs de votre choix.



## Cycle de réunions publiques sur l'écologie

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Espace de démocratie.

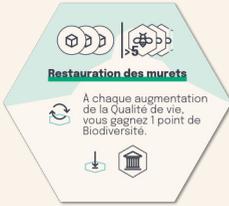
## Garde-champêtre

Vous pouvez investir autant de Sous que vous le souhaitez pour obtenir une augmentation équivalente de points de Biodiversité.



## Jardin partagé

Cet Hexagone doit être placé à côté d'un Espace de démocratie.



## Restauration des murets

Pour pouvoir placer cet Hexagone, la Jauge de Biodiversité doit être à 6 points ou plus.

À chaque fois que l'Indicateur Qualité de vie augmente, augmentez de 1 point la Jauge de Biodiversité.



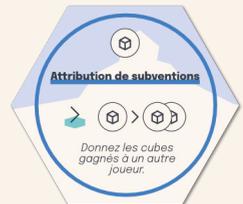
## Sentier botanique

Pour pouvoir placer cet Hexagone, la Jauge de Biodiversité doit être à 6 points ou plus.



## Zone d'interdiction de la chasse et de la pêche

Diminuez de 1 point l'Attractivité et la Qualité de vie. Augmentez la Biodiversité de 6 points.



## Attribution de subventions

Les cubes ainsi distribués peuvent être utilisés seulement pendant le tour où ils sont attribués.



## Cabinet d'infirmiers

Cet Hexagone doit être placé à côté de 2 Hexagones Orange.



## Concours international d'œnologie

Le nombre de Touristes ainsi ajoutés est arrondi au supérieur (ex : s'il y a 3 Bouteilles, ajoutez 2 Touristes).



## Mise en place de conseils de villages

Au moment où cet Hexagone est placé, vous gagnez 1 point de Qualité de vie par Grand Projet adjacent. À chaque fois qu'un nouveau Grand Projet adjacent est placé, vous gagnez 1 point de Qualité de vie supplémentaire.



## Placette de compostage

Cet Hexagone doit être placé à côté de 1 Hexagone Orange.

## Association pour le label village étoilé, contre la pollution lumineuse

Lorsque la Jauge de Biodiversité atteint (ou dépasse) les cases 7 et 15, vous gagnez 1 point sur l'un des Indicateurs de votre choix.



## Bibliobus nature

Cet Hexagone doit être placé à côté de 1 Hexagone Vert.

## Chantier bénévole de débroussaillage

Cet Hexagone doit être placé à côté de 1 Hexagone Vert.



## Éco-pâturage : souscription pour un troupeau de konik polski

Pendant l'étape de "Désembeussonnement et ré-embuissonnement" (phase 3) ajoutez 2 buissons au lieu de 3.

## EHPAD

Au moment où cet Hexagone est placé, vous perdez 1 point de Qualité de vie par Restaurant et Bar adjacent. À chaque fois qu'un nouveau Restaurant ou Bar adjacent est placé, vous perdez 1 point de Qualité de vie supplémentaire.





## Mouvement démocratique local

Au moment où cet Hexagone est placé, vous gagnez 1 point d'Attractivité de vie par Espace de démocratie. À chaque fois qu'un nouvel Espace de démocratie est placé, vous gagnez 1 point d'Attractivité supplémentaire.

## Refuge Ligue de Protection des Oiseaux

Cet Hexagone doit être placé à côté de 1 Hexagone Vert.



## Salle de spectacles

Au moment où cet Hexagone est placé, vous gagnez 1 point d'Attractivité de vie par Grand Projet adjacent. À chaque fois qu'un nouveau Grand Projet adjacent est placé, vous gagnez 1 point d'Attractivité supplémentaire.

# CRÉDITS

## AUTEURS

### Géographes

Anne JEGOU, Damien MARAGE, Nicolas BECU, Catherine CARRÉ, Brice ANSELME, Laurent SIMON, Marion LAMIRAL

### Conception ludique

David SIMIAND

### Développement

Miguel ROTENBERG

### Conception graphique

Tristan FELLMANN, Benjamin PELLEGRIN

Merci aux étudiants qui ont participé : Master 2 BIOTERRE 2017-2018,

Marion JEANNEROD et Clément NICOLAS

## **FINANCEURS**

Ce travail a bénéficié du soutien du projet NCU RITM-BFC portant la référence ANR-17- NCUN-0003  
DREAL Bourgogne-Franche-Comté  
MSH de Dijon

## **FABRICATION**

Freddy JONCHERAY, Ere de jeux

## **CONTACTS**

### **Contenu**

Anne JEGOU ([anne.jegou@u-bourgogne.fr](mailto:anne.jegou@u-bourgogne.fr)), Damien MARAGE ([damien.marage@univ-fcomte.fr](mailto:damien.marage@univ-fcomte.fr))

### **Game Design**

David SIMIAND ([simiand.david@gmail.com](mailto:simiand.david@gmail.com)), Miguel ROTENBERG ([miguel@play-time.fr](mailto:miguel@play-time.fr))

### **Conception graphique**

Tristan FELLMANN, Benjamin PELLEGRIN ([benjamin@play-time.fr](mailto:benjamin@play-time.fr))



