

Budget

€ 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8

Biodiversité

-7 | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7



Scannez le QR code pour en savoir plus sur le programme REEVES.

gEEeste

Score ☒

Année 1	Année 2	Année 3	Total

Pour rejouer sans réimprimer, placez une note adhésive ici.

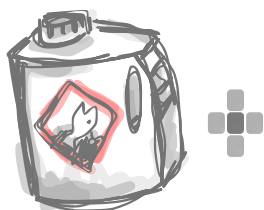
Pâturage



Désactive toutes les cartes sur une zone du terrain de 2x2 cartes. Les cartes sont alors à l'envers pendant 1 tour.

€ 1 +1

Pesticides



Cible 1 carte **EEVE** et les cartes adjacentes. Remplacez d'abord les cartes adjacentes puis la carte ciblée (cartes désactivées pendant 1 tour).

€ 1 -2

Arrachage



Toutes les cartes correspondant à l'**EEVE** ciblée sont retirées. Placez les nouvelles cartes à l'envers pendant 1 tour (désactivées).

€ 2 +2

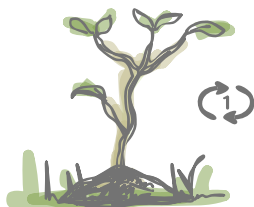
Débroussaillage



Désactive toutes les espèces d'une ligne ou d'une colonne. Les cartes sont alors à l'envers pendant 1 tour.

€ 2 -1

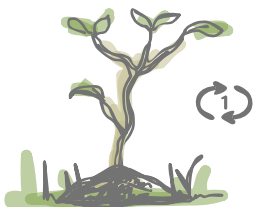
Plantation



Placez cette carte à l'endroit (activée) à la place d'une carte **EEVE** ou **prairie**. Elle supporte 1 aléa/action qui devrait la détruire, la mettre alors verso visible.

€ 3 +3

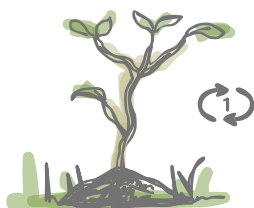
Plantation



Placez cette carte à l'endroit (activée) à la place d'une carte **EEVE** ou **prairie**. Elle supporte 1 aléa/action qui devrait la détruire, la mettre alors verso visible.

€ 3 +3

Plantation



Placez cette carte à l'endroit (activée) à la place d'une carte **EEVE** ou **prairie**. Elle supporte 1 aléa/action qui devrait la détruire, la mettre alors verso visible.

€ 3 +3

Plantation



Placez cette carte à l'endroit (activée) à la place d'une carte **EEVE** ou **prairie**. Elle supporte 1 aléa/action qui devrait la détruire, la mettre alors verso visible.

€ 3 +3



Scannez le QR code pour en savoir plus sur le programme REEVEES.



gEEeste

Budget



0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8

Biodiversité



-7 | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7



Score ☒

Année 1	Année 2	Année 3	Total

Pour jouer sans réimprimer, placez une note adhésive ici.

Plantation



Plantation



Plantation



Plantation



Renouée du Japon



EEVE

Ailante



EEVE

Robinier faux-acacia



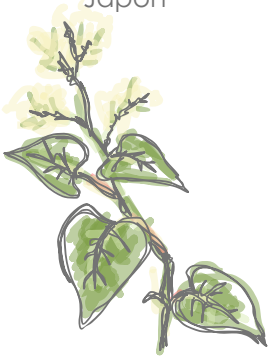
EEVE

Canne de Provence



EEVE

Renouée du Japon



EEVE

Ailante



EEVE

Robinier faux-acacia



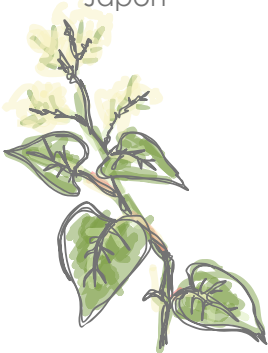
EEVE

Canne de Provence



EEVE

Renouée du Japon



EEVE

Ailante



EEVE

Robinier faux-acacia



EEVE

Canne de Provence



EEVE

Mimosa



EEVE

Mimosa

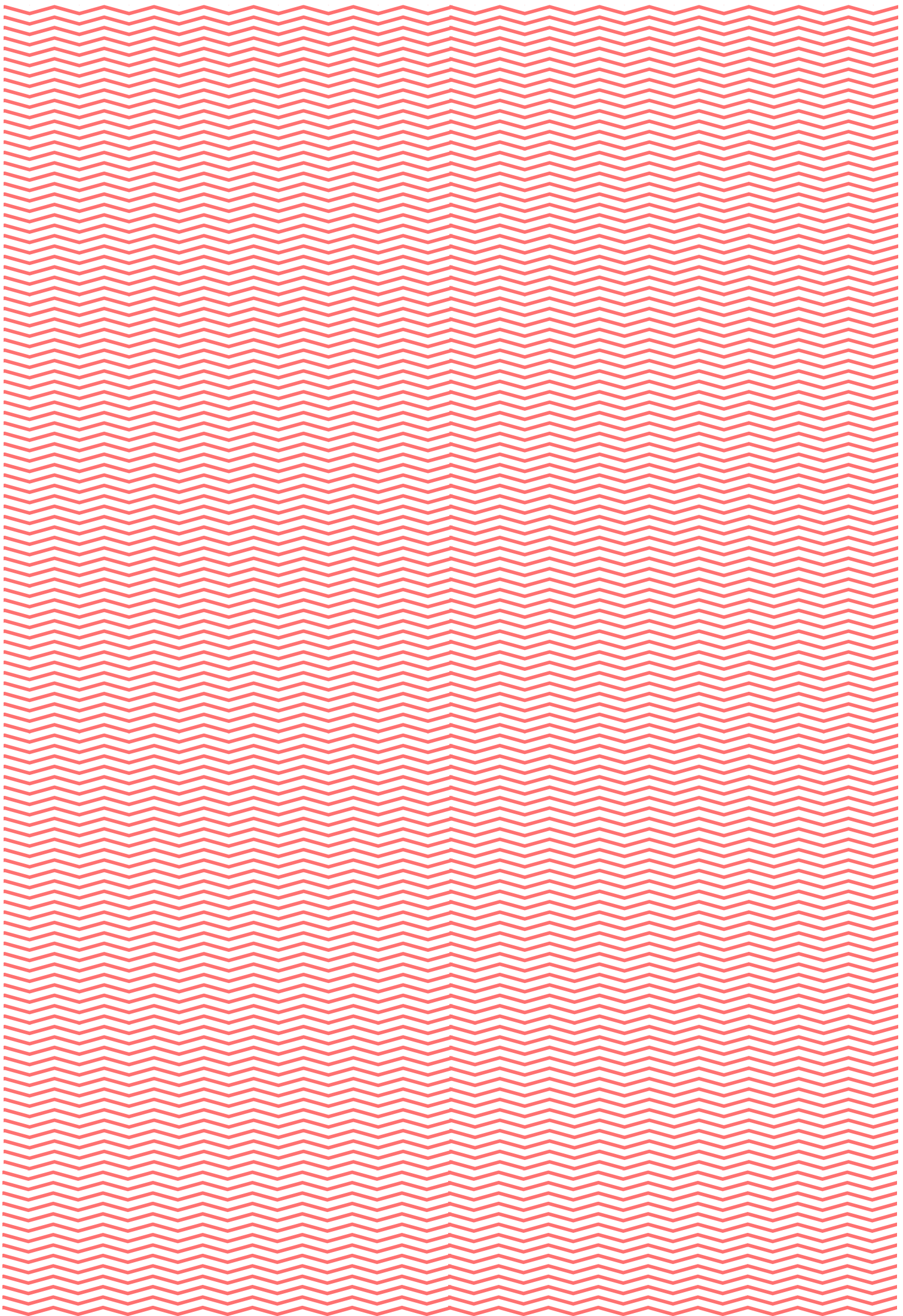


EEVE

Mimosa



EEVE



Espèces
locales



Prairie

Espèces
locales



Arbustes

Espèces
locales



Arbres

Espèces
locales



Arbres

Espèces
locales



Prairie

Espèces
locales



Arbustes

Espèces
locales



Arbres

Espèces
locales



Arbustes

Espèces
locales



Prairie

Espèces
locales



Arbustes

Espèces
locales



Arbres

Espèces
locales



Prairie

Espèces
locales



Prairie

Espèces
locales



Arbustes

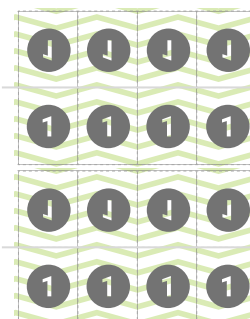
Espèces
locales



Arbres



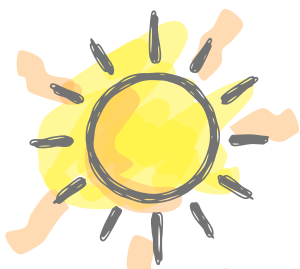
Replier



Replier

Replier

Sécheresse



Enlevez 2 points biodiversité puis, si le score biodiversité est < 0 , ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Incendie



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



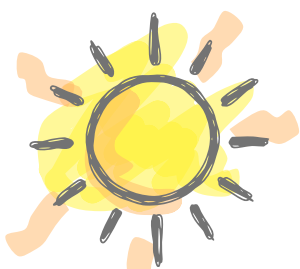
Incendie



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



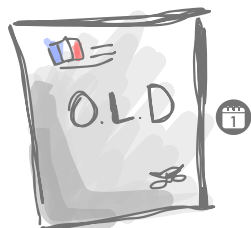
Sécheresse



Enlevez 2 points biodiversité puis, si le score biodiversité est < 0 , ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Obligation légale de débroussaillage



Enlevez une carte sur deux alternativement sur les deux lignes les plus proches de la voie. Les nouvelles cartes sont inactives pendant 1 tour.



Nouvelle EEVE



Ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Aide de jeu

Après 4 saisons

1. remettre le budget au maximum
2. compter les points score :

1 point score **par colonne** de 3 **plantes locales**
2 points score **par ligne** de 5 **plantes locales**

+ 1 point score si biodiversité > 0
- 1 point score si biodiversité < 0
0 point score si biodiversité = 0

Score après 3 années

> 20 points : mEEEEdaille d'honneur
entre 10 et 20 points : c'est prEEEsqué ça
 < 10 points : c'est pEEEdur !

gEEEste

Inondation



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



Inondation



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



Nouvelle EEVE



Ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Aide de jeu

Mise en place

1. placer le réseau avec biodiversité = 0, budget = 8
2. créer le terrain :
3 lignes de 5 cartes avec 11 **espèces locales** et 4 **EEVE**

Chaque saison

1. tirer une carte aléa
2. jouer une action de gestion
3. réactiver les cartes désactivées la saison précédente
4. compter les points biodiversité :

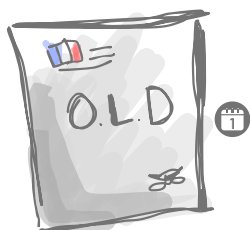
-1 point de biodiversité **par colonne** de 3 **EEVE**
-2 points de biodiversité **par ligne** de 5 **EEVE**

Avant l'étape .4

bien penser à **réactiver les cartes** désactivées la saison précédente.

gEEEste

Obligation légale de débroussaillage



Enlevez une carte sur deux alternativement sur les deux lignes les plus proches de la voie. Les nouvelles cartes sont inactives pendant 1 tour.



Nouvelle EEVE



Ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Budget



Baissez instantanément votre budget disponible.



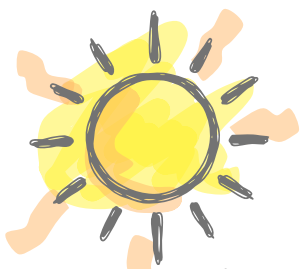
Budget



Baissez instantanément votre budget disponible.



Sécheresse



Enlevez 2 points biodiversité puis, si le score biodiversité est < 0 , ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Incendie



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



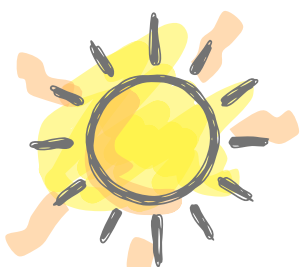
Incendie



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



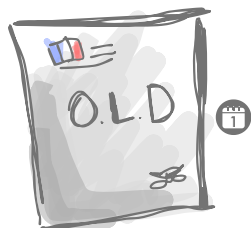
Sécheresse



Enlevez 2 points biodiversité puis, si le score biodiversité est < 0 , ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Obligation légale de débroussaillage



Enlevez une carte sur deux alternativement sur les deux lignes les plus proches de la voie. Les nouvelles cartes sont inactives pendant 1 tour.



Nouvelle EEVE



Ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Inondation



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



Inondation



Ajoutez 1 **EEVE** pour chaque ligne comportant une ou plusieurs EEVE. Mélangez les cartes des lignes concernées et replacez-les sur le terrain (inactive pendant 1 tour).



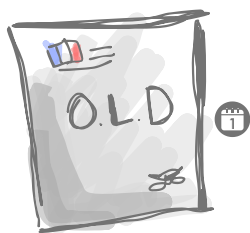
Nouvelle EEVE



Ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Obligation légale de débroussaillage



Enlevez une carte sur deux alternativement sur les deux lignes les plus proches de la voie. Les nouvelles cartes sont inactives pendant 1 tour.



Nouvelle EEVE



Ajoutez 1 **EEVE** (inactive pendant 1 tour) à la place de la carte prairie la plus éloignée d'une EEVE.



Budget



Augmentez instantanément votre budget disponible.



Budget



Augmentez instantanément votre budget disponible.



