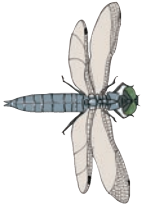




Destination mares

A pas contés vers les mares de Bourgogne

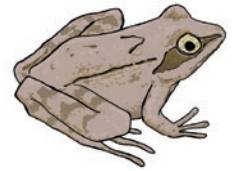
Livret des règles



Au petit matin, Madame Pâquerette fait le tour de ses prés pour voir si ses vaches se portent bien. Arrivée près de sa mare, elle regarde émerveillée le peuple des mares qui s'éveille. Une libellule bleue est posée sur la tige d'une plante et, sur un nénuphar, une grenouille chasse les mouches pour son petit déjeuner.

Récemment, elle a participé à des conférences et des animations sur le thème des mares et a pris conscience que ses actes ont un impact sur le maintien de ces milieux à l'équilibre fragile et de leurs espèces. Il est certain maintenant qu'elle n'arrachera plus ses haies ou qu'elle n'assèchera plus ses terres même si cela pourrait lui faciliter son travail.

Si vous aussi vous avez envie de vous plonger au cœur de ce monde parfois méconnu et surprenant, ce jeu est fait pour vous.



BUT DU JEU

Remplir une mare avec toutes les ressources nécessaires au développement de son espèce emblématique avant que cette dernière n'y parvienne.

Les mares remplies constituent ainsi des écosystèmes avec de multiples relations entre les différents êtres vivants : chaîne alimentaire, support de ponte, filtration de l'eau, végétation fournissant un abri contre des prédateurs...

Les équipes doivent collaborer pour :

- qu'au moins une espèce emblématique rejoigne sa mare,
- placer les espèces végétales et animales, dont deux espèces indispensables (une végétale et une animale), sur la mare qui leur convient le mieux avant que l'espèce emblématique n'arrive à destination.
- contrecarrer au besoin les différents événements qui se produisent sur les mares.

Le défi doit être réalisé avant que le pion du temps n'atteigne la fin de l'échelle des temps

VICTOIRE

Tous les joueurs ont gagné si l'une des **espèces emblématiques** parvient jusqu'à sa mare et que celle-ci a tout ce qu'il faut pour vivre. Il faut pour cela que les espèces nécessaires à sa survie soient présentes :

- une espèce animale indispensable (cases marquées **i**)
- une espèce végétale indispensable (cases marquées **i**)
- chaque emplacement (carrés violet et vert sur la mare) soit rempli.

DÉFAITE

Si au 12^e tour de jeu (fin de l'échelle des temps), aucune **espèce emblématique** n'est parvenue à sa mare, la partie est perdue.

Si une **espèce emblématique** arrive dans sa mare avant qu'elle ne soit remplie, alors la partie est perdue.



Si plusieurs **espèces emblématiques** arrivent en même temps dans leur mare suite à l'évènement « on avance », la partie est gagnée si et seulement si une des mares est complètement remplie (cf. partie victoire ci-dessus).

ÉLÉMENTS DU JEU

- **8 espèces animales emblématiques** qui vont se déplacer d'un lieu (forêt, pelouse, haie bocagère...) à une mare pour se reproduire ou aller chercher à manger. Chaque espèce emblématique est associée à une mare particulière (cf. fiches mares).

ex : une grenouille qui part de la forêt où elle a hiberné pour aller se reproduire dans une mare.

Les espèces emblématiques :



- **8 fiches mares** de types et d'âges différents : mare forestière âgée, mare de gravière ou sablière âgée, mare de pâture âgée, mare maçonnée âgée, mare forestière jeune, mare de gravière ou sablière jeune, mare de pâture jeune, mare maçonnée jeune. À chaque **mare** est associée un **personnage**, propriétaire de la mare et l'**espèce animale emblématique** qui doit rejoindre ladite mare.

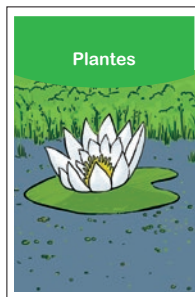
- Un **plateau de jeu** présentant une mosaïque de paysages (forêt, village, prairie, gravière) comprenant **8 mares**, des **chemins de circulation** permettant aux 8 espèces animales emblématiques de rejoindre leur mare et une **échelle des temps**. Sur chaque mare figurent 4 ou 5 **cases espèces animales** (violette) ou végétales (vertes).



- **48 cartes animaux** adaptés aux différents types de mare.



- **53 cartes plantes** adaptées aux différents types de mare.



- Des **jetons animaux** dont quelques-uns marqués d'un **i** signifiant **espèce indispensable**.



30 jetons



18 jetons

- Des **jetons plantes** dont quelques-uns marqués d'un **i** signifiant **espèce indispensable**.



40 jetons



22 jetons

- Un **pion du temps** qui évolue d'une case sur l'échelle des temps à chaque tour de jeu.



- **48 cartes espèces passe-partout** gagnées quand une carte événement permet d'ajouter un animal ou une plante à sa mare.



- **Un dé** avec 1 face **animal**, 2 faces **plante**, 1 face **déplacement**, 1 face **événements** et 1 face **joker**.



Animal



Plante



Déplacement

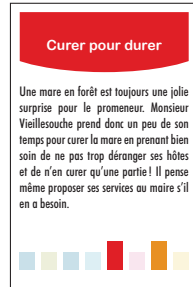


Évènement



Joker

- Des **cartes pouvoirs** propres à chaque personnage (5 cartes rose, 5 vert foncé et 4 cartes pour chaque autre couleur, soit 34 cartes).



- Des **cartes événements** propres à chaque mare (19 cartes rouge, 19 bleu clair et 18 pour chaque autre couleur, soit 146 cartes).



MISE EN PLACE DU JEU

Nombre de joueurs ou équipes : 4 à 8

1 - Chaque joueur ou équipe tire une **fiche mare** au hasard.

À chaque mare correspond le personnage propriétaire de la mare et l'**animal emblématique** qui se déplace pour rejoindre la mare. Il place alors l'**animal emblématique** sur le point de départ de son trajet pour aller à la mare (triangle de couleur).

Ex : la salamandre hiverne sous la litière en forêt et doit rejoindre au printemps la mare des charbonniers pour s'y reproduire.

Dans le cas d'une partie à moins de 8 joueurs ou équipes, les mares qui ne sont pas choisies ne seront pas utilisées au cours de la partie. Il ne sera pas possible de disposer des espèces sur ces mares ni de déplacer les **animaux emblématiques** associés. Dans le cas où une **carte espèce** piochée ne va que sur des mares non jouées, la carte est défaussée et le joueur en repioche une autre.

2 - Chaque joueur ou équipe place devant lui, face cachée, toutes les **cartes événements** correspondant à sa mare.

Il existe un code couleur pour associer les mares à leurs cartes **pouvoirs** et **événements**.

Ex : les cartes rouge correspondent à la mare des charbonniers.

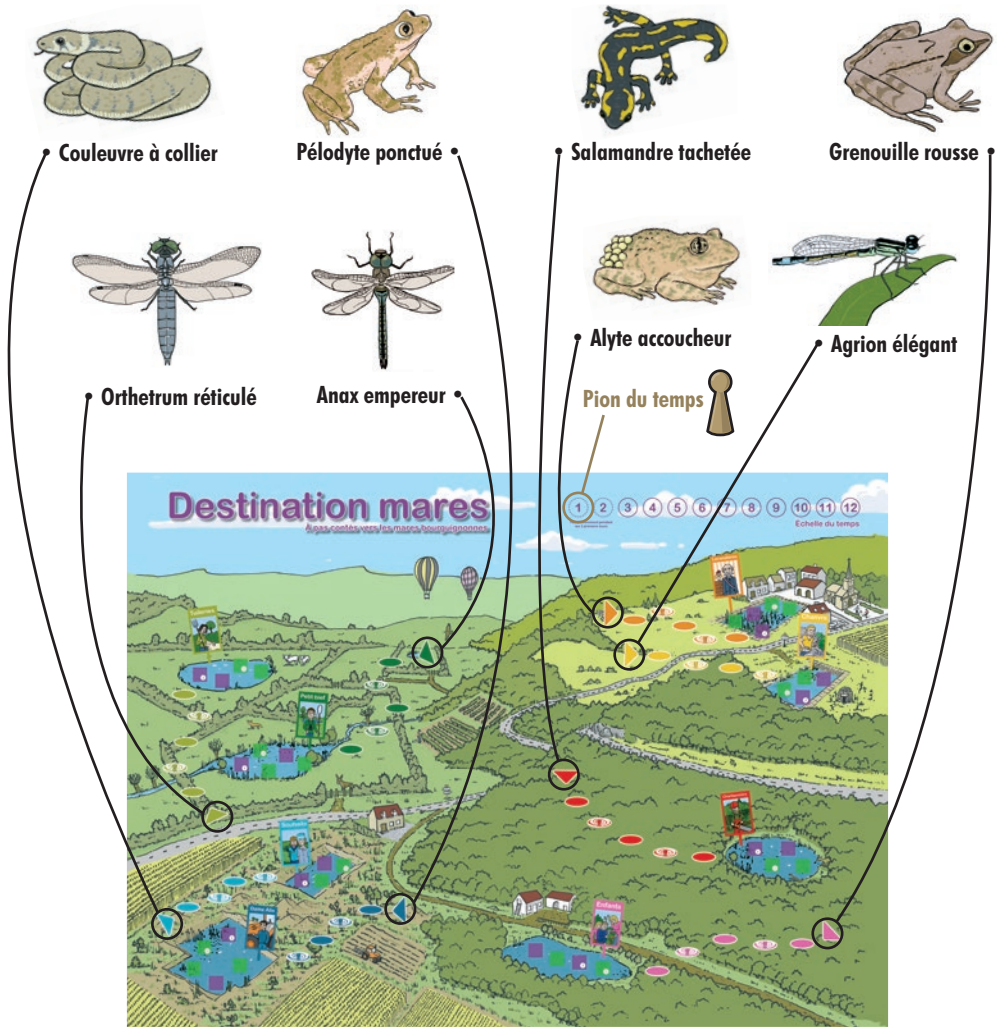
3 - Chaque joueur ou équipe tire **3 cartes pouvoirs** au hasard parmi tous les pouvoirs de son personnage.

Ils l'aideront à réagir aux événements qui arriveront en cours de jeu sur sa propre mare mais aussi sur les mares voisines. Il peut les lire pour découvrir leur utilité.

4 - Les **cartes animaux, plantes et espèces passe-partout** constituent trois pioches différentes.

5 - Le **pion du temps** est placé sur le n°1 de l'échelle des temps

Vue d'ensemble des couples espèces emblématiques / mares :



Exemple de mise en place du jeu :

Joueur 1

1 **fiche mare** / joueur
+ Toutes les **cartes évènements** correspondantes
+ 3 **cartes pouvoirs** piochées au hasard

Joueur 2

Pioche

| | |
|---------|---------|
| Plantes | Animaux |
| | |
| | |
| | |

DÉROULEMENT DU JEU

1 - Le premier joueur (ou équipe) lance le dé :



• 1.1 Face plante

S'il tombe sur une **face plante** : il tire une **carte plante**. Il lit les informations données (une anecdote, une information environnementale...) et doit avec les autres joueurs associer cette plante à une mare (cf. placement des espèces ci-après).



• 1.2 Face animal

S'il tombe sur une **face animal** : Il tire une **carte animal**. Il lit les informations données (une anecdote, une information environnementale...) et doit avec les autres joueurs associer cet animal à une mare (cf. placement des espèces ci-après).



• 1.3 Face déplacement

Si le joueur tombe sur la **face déplacement**, il fait avancer son espèce emblématique d'une case sur le trajet vers sa mare.



• 1.4 Face événements

Si le dé tombe sur une **face événements**, le joueur tire une **carte événements** de son tas et applique les instructions sur cette carte.



• 1.5 Face joker

Si le dé tombe sur la **face joker**, le joueur choisit s'il place un animal ou une plante, ou bien s'il avance son espèce emblématique d'une case.



*Pendant les 2 premiers tours de jeu, si les joueurs tombent sur la **face événements** du dé, ils doivent le relancer jusqu'à tomber sur une **face plante, animal ou déplacement**.*



Case événements

Quand une espèce emblématique arrive sur une **case événements**, le joueur tire une **carte événements** et applique les effets immédiatement.

Une fois le tirage de dé effectué et les effets appliqués, le tour du joueur est terminé.

2 - Chaque joueur (ou équipe) lance le dé, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rappel : pendant les 2 premiers tours de jeu, si les joueurs tombent sur la **face événements** du dé, ils doivent le relancer jusqu'à tomber sur une **face plante, animal ou déplacement**.

3 - À la fin du tour de jeu, le pion du temps avance d'une case sur l'échelle des temps.

Le tour de jeu prend fin lorsque chaque joueur ou équipe a joué. Le **pion du temps** est alors déplacé d'une case vers la droite sur l'échelle des temps.

PLACEMENT DES ESPÈCES

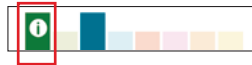


Lorsqu'un joueur obtient une **plante** ou un **animal** au tirage du dé, il pioche la carte correspondante. Il doit ensuite associer l'espèce avec la mare qui lui convient, tant d'un point de vue écologique que pour le bon déroulement du jeu. Une fois la mare choisie, la carte est donnée au propriétaire de la mare et un **jeton**

espèce est placé dans la mare sur le carré correspondant. Si les cases espèces sont déjà occupées, des pions supplémentaires peuvent être posés sur la mare, empilés sur les pions déjà placés. Il n'y a pas de limite. Si une **espèce indispensable** est placée, une autre peut aussi être posée sur la mare.



Sur les cartes, les onglets colorés indiquent dans quelle(s) mare(s) la plante peut être posée. À chaque mare correspond une couleur. Attention, certaines espèces sont indispensables dans une mare alors qu'elles ne le sont pas dans une autre. Des indications sont présentes en bas de chaque carte. La lettre «i» sur les cartes et jetons signifie que l'espèce est indispensable.



*Dans le cas ci-dessus, la plante peut être posée sur la mare du petit bief (vert foncé) ou sur la mare de dame Alix (bleu foncé). De plus, c'est une **espèce indispensable** pour la mare du petit bief (vert foncé).*

Il peut exister plusieurs cartes pour chaque espèce mais **une même espèce ne peut pas être posée plusieurs fois sur la même mare**. Attention à bien vérifier les cartes des espèces déjà disposées.

ÉVÈNEMENTS



Lorsqu'un joueur obtient un symbole **événements** au tirage du dé ou arrive sur une **case événements** du plateau de jeu, il pioche une **carte événements**.

Les **événements** (eutrophisation, espèces invasives, piétinement des berges, apparition d'une espèce animale ou végétale...) ne concernent que la mare du joueur excepté les événements « Sécheresse » et « Coup de froid ».

Les animaux et plantes qui sont rajoutées sur le plateau suite à une **carte événements** sont des cartes particulières. Elles sont prises dans le tas d'**espèces passe-partout**, reconnaissables à une face moitié plante - moitié animal.

Carte **Marre de ma mare**

La mare disparaît. L'ensemble des espèces animales et végétales est retiré du plateau de jeu et l'**espèce emblématique** est mise de côté. Le joueur ou équipe continue de jouer à son tour de jeu mais il ne peut plus avancer son **espèce emblématique** (sur un jet de dé **déplacement**, il passe son tour). Aucun joueur ou équipe ne peut placer d'animal ou de plante sur cette mare jusqu'à ce qu'une **carte Nouvelle mare** soit jouée. Si une carte **animal** ou **plante** tirée pouvait aller seulement sur la mare disparue, la carte est défaussée et le tour du joueur est fini.

Carte **Nouvelle mare**

Lorsque cette carte est piochée, le joueur ou équipe peut la jouer immédiatement ou la garder en main.

Cette carte sert à recréer une mare disparue suite à l'événement **Marre de ma mare**.

L'**espèce emblématique** est alors reposée sur le plateau, au départ, et le joueur de la mare pourra à nouveau jouer normalement à son tour.

POUVOIRS



Certains évènements peuvent être contrés en utilisant un pouvoir. Une **carte pouvoirs** ne peut résoudre qu'un seul type d'évènement (cf. tableau page suivante).

- Si le joueur ou équipe possède une **carte pouvoirs** permettant de contrer l'évènement, alors il peut l'utiliser. La carte pouvoirs est défaussée.

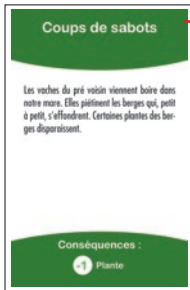
- Si le joueur ou équipe ne possède pas de **cartes pouvoirs** pour contrer l'évènement, il peut alors demander de l'aide aux autres joueurs ou équipe.

Si personne ne veut ou ne peut répondre à ce problème grâce à une de ses propres cartes pouvoirs, les effets de la **carte évènements** sont appliqués.

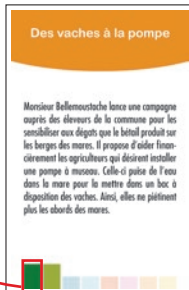
La **carte évènements** est systématiquement remise dans la pioche.

Le tableau ci-dessous liste tous les pouvoirs permettant de contrer des évènements.

Carte évènements



Carte pouvoirs



| INTITULÉ DE L'ÉVÈNEMENT | POUVOIR PERMETTANT DE CONTRER L'ÉVÈNEMENT |
|------------------------------------|---|
| Coups de sabots | Des vaches à la pompe |
| Des algues envahissantes | Engrais restent en sac |
| Coupe tout | Qui aime bien, taille bien |
| Poissons contre grenouilles | À vos cannes à pêche ! |
| Invasion végétale | À bas la Renouée ! |
| Rongeurs dévastateurs ! | Attrape - Ragondins |
| Trop de saules | De l'osier pour les paniers |
| Séchez-moi ça ! | Halte au drainage |
| Adieu la mare ? | Curer pour durer |
| Place nette | Touche pas à mes haies |
| Attaque chimique | Libérez les herbes ! |
| Mare dépotoir | Bouge, vieille branche ! |
| Il n'y en a que pour les lentilles | Des râtaeux dans l'eau |
| Roseaux à gogo ! | Massettes à la machette |

*Exemple : Lucas, qui joue pour la mare du petit bief (vert foncé), lance le dé et obtient la **face évènement**. Il tire donc une carte dans le tas correspondant à sa mare. Il tire la carte « Coups de sabots ». Après avoir lu ses **cartes pouvoirs**, il s'aperçoit qu'il ne peut rien faire lui-même. Il demande de l'aide aux autres acteurs. Après discussion, Emma, qui joue Monsieur Bellemoustache (orange), accepte d'agir. Elle joue la carte « Des vaches à la pompe ». Ainsi Monsieur Bellemoustache apporte une aide financière pour que des pompes à muséon soient installées. Ces pompes permettront d'abreuver les bêtes sans que celles-ci piétinent les bords de la mare. Les effets négatifs de l'évènement n'ont donc pas lieu. La carte « Coups de sabots » est remise en dessous du tas des évènements de la mare du petit bief. La carte « Des vaches à la pompe » est défaussée et ne pourra plus être rejouée dans cette partie. Cette carte pouvoirs pourrait aussi être utilisée pour aider la mare de Tuileries (vert clair).*

UN TOUR DE JEU EN RÉSUMÉ

1 - Le premier joueur lance le dé. Il effectue l'action indiquée par le dé.



Face plante



Face animal



Face déplacement



Face évènements



Face joker



Pendant les 2 premiers tours de jeu, si les joueurs tombent sur la **face évènements** du dé, ils doivent le relancer jusqu'à tomber sur une **face plante, animal, déplacement** ou **joker**.



Si le joueur tombe sur une **case évènements** suite à un déplacement, il tire **une carte évènements** et applique les faits indiqués sur la carte.

2 - Tous les joueurs ou équipes jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

3 - Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, on avance le pion du temps d'une case sur l'échelle de temps.

CONTEXTE DE CRÉATION DU JEU

Dans le cadre de la mise en œuvre du programme **Réseaux Mares de Bourgogne** en 2010 et 2011, le Conservatoire d'espaces naturels de Bourgogne a souhaité pouvoir proposer aux enfants et familles un jeu pédagogique sur la thématique des mares en Bourgogne. Il s'est associé à l'association Pirouette Carahûte pour réaliser ce travail.



Le programme **Réseaux Mares de Bourgogne** est animé par le Conservatoire d'espaces naturels de Bourgogne
Chemin du moulin des étangs - 21600 Fenay
Tél. 03 80 79 25 99 - www.cen-bourgogne.fr - reseauxmares@cen-bourgogne.fr

Le programme Réseaux Mares de Bourgogne bénéficie du soutien financier de :



Photographies : B. Allard - CEN Centre • G. Aubert - CENB • R. Desbrosses - CENB • G. Doucet - CENB • C. Forest - CENB • C. Foutel - CENB • O. Girard - CENB • S. Gomez - CENB • F. Jeandeanand - CENB • F. Nimal • S. Petit - CENB • E. Weber - CENB • **Dessins :** O. Girard - CENB