



RÈGLES DU JEU

TABLE DES MATIÈRES



Aperçu du jeu	4	Autres actions	35
Objectif du jeu.....	6	Jouer une carte action	35
1. ÉLÉMENTS DU JEU	7	Négociation et échange	35
2. INSTALLATION DU JEU	11	Fin du tour	35
		Rejeter	35
		Pioche de cartes	35
3. JOUER LE JEU	17	4. FIN DU JEU	36
Inventaires	17	Calcul du score	36
Action des tuiles	19	Points des aménageurs	36
Planifier un nouveau projet	19	Points des protecteurs de	
Symboles des tuiles types de		la nature	41
projet	20	Vocabulaire de la compensation	
Endroit éligible	21	écologique	44
Processus d'autorisation		Simuler la compensation	
(permis)	22	écologique	46
Construire un jeton projet	24		
Règles de compensation	26		
ACTIONS DES PROTECTEURS		GUIDE DE L'ENSEIGNANT	48
DE LA NATURE	31	QUESTIONS POUR LE	
Propositions et zones de		DEBRIEFING	50
conservation	32		
Restauration	33	Credits & Thanks	53
Banque de compensation	33	Species in the game	54
Campagne médiatique, Manifestation			
et zone à défendre.....	34	GUIDE RAPIDE	60



APERÇU DU JEU

CETTE RÉGION EST HABITÉE PAR DE nombreuses espèces fascinantes - une diversité extraordinaire d'oiseaux et de mammifères, d'insectes et d'invertébrés, de poissons et de fleurs. Chacune de ces espèces est menacée - leur disparition entraînerait l'extinction régionale de ces espèces. La population locale en est consciente et s'inquiète pour l'avenir. Nos petits-enfants auront-ils l'occasion de sentir la douce ophrys abeille, de voir l'élégant damier noir, d'entendre l'étrange cri de l'outarde canepetière et d'assister au vol délicat de la polatouche de Sibérie?

La région subit également des changements sociétaux et économiques. À proximité des riches et belles forêts, des marécages, des prairies et des cours d'eau, de grands espaces ont déjà été transformés en zones urbaines et industrielles. Les politiciens et les entrepreneurs s'affairent pour développer des infrastructures et créer plus d'emplois. La population demande plus d'énergie, plus de logements, plus de ressources naturelles et plus de modes de transport.

Cependant, les nouveaux projets d'aménagement nécessitent d'empiéter sur des espaces naturels. Ils mettent en péril les animaux, les plantes et les autres êtres vivants présents dans ces zones. Comment concilier ces besoins contradictoires ? Existe-t-il un moyen d'aménager le territoire sans endommager l'écosystème ? Élaborée pour répondre à ce problème, la compensation écologique est une méthode qui propose de créer de nouveaux habitats pour les espèces menacées. Les aménageurs compensent les dégradations de la nature en collaborant avec des organisations environnementales ou en achetant des unités de compensation à une banque qui restaure des habitats. Idéalement, la compensation garantit que les pertes de biodiversité sont entièrement neutralisées.

La compensation écologique est une idée séduisante. Cependant, ses résultats sont généralement incertains, et de nombreux groupes d'intérêt s'affrontent au sujet de son utilisation. La compensation

écologique peut également être appliquée de diverses manières, en fonction de la législation en vigueur. Si vous étiez un aménageur investissant des sommes d'argent importantes, comment transformeriez-vous vos projets ? Si vous étiez un environnementaliste engagé, comment réagiriez-vous à la compensation des dégradations environnementales ?

IL EST TEMPS DE LE DÉCOUVRIR EN JOUANT AU KOMPENSAATIOPELI !

Le jeu simule les mécanismes de la compensation écologique et les controverses suscitées par sa mise en œuvre. Stratégie de conservation en plein essor, la compensation propose de réparer les dommages causés à la nature par le développement. Les dommages qui sont occasionnés par la construction d'un projet sur un espace naturel sont ainsi compensés en restaurant une nature similaire sur un second espace.



Le jeu est conçu pour **4 ou 6 joueurs**
(ou paires de joueurs et groupes).

Durée env.
75-120 minutes (5 ou 7 tours).

Destiné aux joueurs de
12 ans et plus.

OBJECTIF DU JEU

Dans le **Kompensaatiopeli**, deux équipes de joueurs, les **protecteurs de la nature** et les aménageurs s'affrontent. Le jeu se joue sur un plateau, ou aire de jeu, composé de 25 tuiles nature disposées dans un carré de 5 x 5. Le but du jeu dépend de la faction à laquelle appartient le joueur : les **aménageurs** cherchent à remplacer les tuiles nature par des jetons de projet, tandis que les **protecteurs de la nature** essaient de garder autant de tuiles nature sur la table que possible.

Le jeu se compose d'une série de tours, divisés en tours de joueurs. Pendant son tour, chaque joueur peut utiliser les cartes de sa main pour effectuer diverses actions, en fonction de son rôle. Les joueurs marquent des points pour leur équipe en fonction des actions qu'ils réalisent pendant la partie. Les aménageurs gagnent des points en plaçant des tuiles de projet sur le plateau de jeu, et les protecteurs de la nature gagnent des points en plaçant des jetons de compensation, des zones de conservation et des campagnes médiatiques sur les tuiles de jeu. À la fin, l'équipe avec le plus de points remporte la partie.



1. ÉLÉMENTS DU JEU

55 TUILES NATURE

Tuiles larges avec un logo vert Kompensaatiopeli au verso.



9 tuiles forêt vides et 9 tuiles forêt avec espèces protégées : 5 avec un seul cercle, 2 avec un double cercle et 1 avec un triangle rouge.



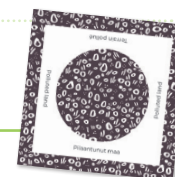
8 tuiles prairies vides et 8 tuiles prairies avec espèces protégées : 6 avec un seul cercle, 1 avec un double cercle et 1 avec un triangle rouge.



8 tuiles eau et milieux aquatiques vides et 8 tuiles eau et milieux aquatiques avec espèces protégées : 7 avec un seul cercle et 1 avec un double cercle.



5 tuiles terrain pollué.



15 TUILES TYPE DE PROJET

7 tuiles projet durable

6 tuiles projet rentable

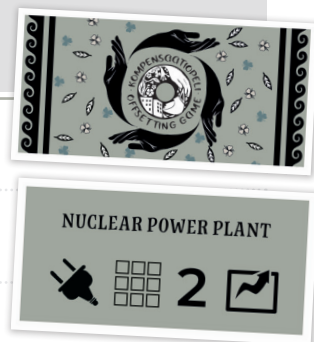
2 tuiles projet non déterminé

4 tuiles projet immobilier

4 tuiles de projet énergétique

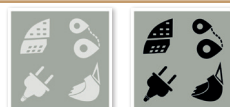
4 tuiles de projet de matériau

4 tuiles de projet de mobilité



44 JETONS

20 jetons projet à double face



6 jetons site de compensation écologique à double face



6 jetons zone de conservation à double face



6 jetons campagne médiatique (jaune) / manifestation (orange)



6 jetons zone de restauration (marron) / propriétaire refuse la vente (rouge)



9 CARTES DE JOUEUR

3 protecteurs de la nature et
6 aménageurs



98 CARTES À JOUER



50 cartes ressources 10 cartes argent sale

22 cartes de savoir:



6 savoirs
des forêts

6 savoirs
des prairies

6 savoirs des
eaux et milieux
aquatiques

4 savoirs
holistiques



16 cartes action

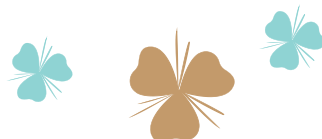
17 CARTES DE PERMIS

7 permis refusés

10 permis accordés



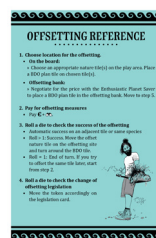
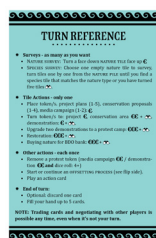
1 CARTE LÉGISLATION DE LA COMPENSATION ÉCOLOGIQUE



12 CARTES DE RÉFÉRENCE (DOUBLE FACE)

6 cartes de référence pour les tours et la compensation

6 cartes de référence pour les points



2. INSTALLATION DU JEU



Mettre en place l'aire de jeu

Mélangez toutes les tuiles nature et placez-en 25, faces cachées, sur un carré de 5x5 pour former l'aire de jeu. Le reste des tuiles servira de deck nature et est posé à côté comme pioche. Sur les rangées extérieures de n'importe quel coin du carré, retournez **une tuile sur deux**, de sorte qu'il y ait huit tuiles dont la face est visible (voir l'image ci-dessous).

Il existe deux types de tuiles nature : les tuiles avec une espèce et les tuiles sans aucune espèce. Les tuiles avec des espèces indiquent des espèces protégées. Celles-ci sont précieuses pour les protecteurs de la nature car les zones de conservation ne peuvent être proposées et construites que sur des tuiles espèces. Elles sont également importantes pour les aménageurs, car la forme colorée derrière l'image de l'espèce indique la difficulté de compenser l'espèce.

● = facile ●● = difficile ▲ = impossible

Pour équilibrer le jeu, suivez ces règles lors de l'installation des tuiles nature :

Parmi les tuiles retournées (face visible), il doit y avoir une tuile nature vide (sans espèce) et les autres (7 tuiles) doivent être des tuiles avec des espèces. S'il y a trop de tuiles vides, piochez des tuiles dans le deck nature jusqu'à ce que vous trouviez suffisamment de tuiles avec espèces pour remplacer celles qui sont vides. Elles peuvent être de nature différente (forêt, prairie, eau et zone humide) que les tuiles d'origine.

Remettez les tuiles nature vides échangées dans le deck.



Si toutes les tuiles retournées contiennent des espèces, remplacez celle ouverte en dernier par une tuile nature vide comme décrit ci-dessus.

Placez les tuiles nature restantes à côté de l'aire de jeu comme deck nature.

Installation de la mine (facultatif): si les joueurs estiment qu'il est trop irréaliste de pouvoir implanter des projets d'exploitation minière à n'importe quel endroit du plateau (puisque les gisements de minerai ne se trouvent qu'à des endroits spécifiques), ils peuvent choisir trois tuiles du milieu (adjacentes) sur le bord de leur choix pour indiquer le gisement de minerai. Dans ce cas, les projets miniers ne peuvent être placés que sur ces tuiles. Placez trois jetons (par exemple des cailloux) sur ces trois tuiles nature. Il n'y a pas d'autre effet que la restriction des zones de planification et de construction des projets miniers - toutes les autres actions de jeu sont possibles sur ces jetons de minerai.

PRÉPAREZ LES DECKS, LES MARQUEURS ET LES TRACKERS

DECKS

- **Deck de financement.** Prenez 25 cartes ressources et 8 cartes argent sale et mélangez-les dans un **deck de financement**. Placez-le à côté de l'aire de jeu afin que les joueurs aménageurs puissent y accéder facilement.
- **Deck principal.** Mélangez le reste des cartes (cartes ressources, 2 cartes argent sale, cartes action et cartes savoir) dans un **deck principal**. Retournez les 3 cartes du dessus du deck face visible à côté du deck (voir photo). Placez le deck à portée de tous les joueurs.
- **Types des projets et jetons.** Mettez les tuiles types de projets et les jetons de projet à la portée de tous les aménageurs. Comptez 5 jetons de projet par aménageur dans le jeu.

- **Deck des permis.** Mélangez toutes les cartes permis et placez ce **deck des permis** à côté de l'aire de jeu à portée de tous les joueurs.

Carte législation de la compensation écologique.

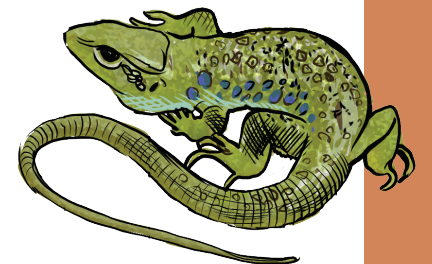
Placez la carte violette législation de la compensation à côté de l'aire de jeu, de sorte qu'elle soit visible par tous les joueurs. Placez un marqueur sur la case du milieu avec les numéros 3-4.

Tracker des points et des tours. Placez le tracker de score et de tours à côté de l'aire de jeu. Sur le tracker de score, mettez un jeton des aménageurs sur 0 et un jeton des protecteurs de la nature sur 10. Placez un jeton de suivi de tour sur un et avancez-le d'une case au début de chaque tour.



INSTALLATION :

1. Tracker des scores avec des marqueurs sur les positions de départ
2. Deck principal, avec trois cartes retournées face visible à côté
3. Deck de financement
4. Deck des tuiles nature
5. Aire de jeu / plateau
6. Deck des types de projets et jetons
7. Carte de législation
8. Deck des permis
9. Installation de la mine (en option)



Choisir les rôles

Chaque joueur choisit un rôle à jouer dans le jeu. Les rôles sont divisés en deux équipes, les **aménageurs** et les **protecteurs de la nature**.

Les aménageurs cherchent à construire autant de projets qu'ils le peuvent en plaçant des jetons sur les tuiles nature. Cependant, ils doivent compenser les espèces protégées présentes sur les tuiles nature où ils construisent.

Il existe six rôles d'aménageurs dans le jeu. **Chaque aménageur cherche à construire ses propres types de projets** - durables, rentables ou appartenant à un secteur spécifique (immobilier, matériel, énergie et mobilité). Les différents rôles des aménageurs sont : La **Vilaine Faiseuse de Profits** (rentable), le **Rêveur de Start-Up** (durable), la **Millionnaire dans l'Immobilier** (immobilier), l'**Opportuniste Mobile** (mobilité), le **Matérialiste Cynique** (matériaux) et le **Futuriste Énergétique** (énergie).

Les **protecteurs de la nature** cherchent à conserver autant de tuiles nature que possible. Cela signifie qu'ils doivent essayer de ralentir les projets de construction de différentes manières en fonction de leur rôle. Il y a trois rôles de protecteurs de la nature dans le jeu : l'**Ornithologue Épuisé**, le **Sauveur de la Planète Enthousiaste** et la **Rebelle à l'Extinction**. Tous les protecteurs de la nature essaient de sauver autant de nature que possible, mais ils possèdent des stratégies différentes pour y parvenir. Ces stratégies sont représentées par différentes actions.

Quand il y a 4 joueurs, distribuez ces rôles :

- Ornithologue Épuisé
- Sauveur de la Planète Enthousiaste
- Vilaine Faiseuse de Profits
- Rêveur de Start-Up

S'il y a 6 joueurs, ajoutez ces rôles :

- Rebelle à l'Extinction, et un aménageur sectoriel (Millionnaire dans l'Immobilier, Opportuniste Mobile, Matérialiste Cynique, Futuriste Énergétique).



Les rôles peuvent être distribués au hasard, ou les joueurs peuvent choisir leurs rôles.

Nous pensons qu'il est utile que les joueurs choisissent un rôle différent de ce à quoi ils sont habitués. Ce choix permet au joueur de faire l'expérience d'une perspective différente de la sienne, et de favoriser les discussions et les réflexions sur les positions, les intérêts et l'interaction de différentes parties prenantes.



	Rôle	Objectif
AMÉNAGEURS	Vilaine Faiseuse de Profits	Construire des projets rentables.
	Rêveur de Start-Up	Construire des projets durables
	Millionnaire dans l'Immobilier	Construire des projets immobiliers
	Opportuniste Mobile	Construire des projets de mobilité
	Matérialiste Cynique	Construire des projets de matériaux
	Futuriste Énergétique	Construire des projets d'énergie
PROTECTEURS DE LA NATURE	Ornithologue Épuisé	Protéger la nature des aménagements et établir des zones de conservation
	Rebelle à l'Extinction	Protéger la nature du capitalisme et établir des campagnes médiatiques / manifestations / Zone à Défendre.
	Sauveur de la Planète Enthousiaste	Réconcilier la protection de la nature et le développement. Conduire la restauration et la compensation écologique.

Une fois les rôles choisis, chaque joueur reçoit un ensemble de jetons (correspondant à son rôle) comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Rôle	Jetons
Ornithologue Épuisé 	Jetons de conservation <i>(s'il n'y a que 4 joueurs, l'Ornithologue Épuisé reçoit également les jetons de campagne médiatique / manifestation).</i>  
Sauveur de la Planète Enthousiaste 	Jetons site de compensation   Jetons restauration / propriétaire  
Rebelle à l'Extinction 	Jetons de campagne médiatique / manifestation  
Aménageurs 	Les aménageurs utilisent les tuiles types de projets librement sur la table et possèdent 5 jetons de projets par joueur.   

..... Distribution des cartes

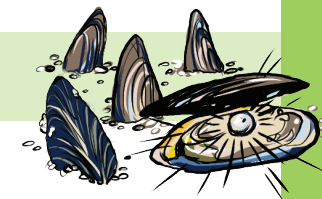
Distribuez 4 cartes du deck de financement et 1 carte du deck principal à chaque joueur aménageur. **Distribuez 5 cartes** du deck principal à chaque joueur protecteur de la nature.

Remarque : pendant le jeu, chaque joueur possède au maximum 7 cartes dans sa main.

La **Vilaine Faiseuse de Profits** ouvre le jeu. L'ordre de rotation se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Après chaque tour complet, avancez le compteur de tours de un. Le jeu se termine après 4 tours (6 joueurs) ou 7 tours (4 joueurs). Ajoutez des points au tracker de score à chaque fois qu'un joueur gagne des points pendant son tour (voir ci-dessous pour le système de score détaillé).

3. JOUER LE JEU

..... Inventaires



Les inventaires permettent de retourner de nouvelles tuiles nature sur le plateau, et, potentiellement, de remplacer les tuiles nature vides par des tuiles avec des espèces. Il existe deux types d'inventaires : l'inventaire de nature et l'inventaire d'espèces. Tant qu'ils en ont les moyens, les joueurs peuvent mener autant d'inventaires qu'ils le souhaitent pendant leurs tours. Le joueur actif peut mener un inventaire à tout moment de son tour, même au milieu d'une autre action.

Les inventaires de nature permettent d'obtenir des informations sur la biodiversité d'une zone concernée par la conservation, l'aménagement du territoire et la compensation. Les inventaires se concentrent souvent sur les espèces protégées pour des raisons pratiques.

Dans différentes législations, les inventaires constituent une étape obligatoire de l'aménagement du territoire. Les protecteurs de la nature conduisent également leurs propres enquêtes pour obtenir des arguments supplémentaires en faveur de la conservation de la zone concernée. Quand les employés des entreprises d'aménagement (souvent des bureaux d'étude) ne parviennent pas à trouver des espèces protégées, ils peuvent justifier plus facilement la construction sur le site.

Dans le jeu, si le joueur ne trouve pas de tuile d'espèce correspondant au type de nature, cela signifie que l'inventaire d'espèce a échoué et qu'une espèce protégée n'a pas été trouvée.



INVENTAIRE DE NATURE

Un joueur peut mener des inventaires de nature pour retourner les tuiles nature sur le plateau de jeu. Un inventaire de nature coûte une carte ressource et permet au joueur de choisir une tuile nature face cachée et de la retourner face visible.

INVENTAIRE D'ESPÈCES

L'inventaire d'espèces est effectué afin de trouver une tuile espèce et de remplacer une tuile nature vide (une tuile sans espèce). Cette action peut être réalisée même s'il y a d'autres jetons sur la tuile nature. Cependant, les inventaires d'espèces ne peuvent pas être effectués sur des tuiles terrain pollué ou sur une tuile espèce.

Les inventaires d'espèces coûtent une carte de savoir  correspondant au type de tuile nature choisie. Le joueur retourne les tuiles du haut du deck nature jusqu'à ce qu'il ait trouvé une tuile espèce qui corresponde au type de nature ou qu'il ait retourné 5 tuiles. Si le joueur trouve une tuile correspondante, elle remplace la tuile nature d'origine. Le reste des tuiles, y compris la tuile remplacée, est mélangé dans le deck nature.



Exemple : l'Ornithologue Épuisé utilise une carte de savoir forêt pour conduire un inventaire d'espèces sur une tuile forêt vide. La troisième tuile nature retournée du deck nature est un Polatouche de Sibérie. La tuile espèce du Polatouche de Sibérie remplace la tuile forêt vide et la tuile forêt vide est mélangée dans le deck nature avec les 2 autres cartes retournées.

Action des tuiles

PLANIFIER UN NOUVEAU PROJET

Seuls les aménageurs peuvent planifier et construire des projets.

Vue d'ensemble du processus de planification

(voir les détails ci-dessous) :

1. Choisissez un type de projet dans le deck de tuiles types de projet
2. Trouvez un endroit éligible pour le plan de projet.
Conduire des inventaires de nature s'il n'y a pas assez de tuiles retournées dans un l'endroit désiré.
3. Payez les coûts de planification (1 €)
4. Placez le type de projet et les jetons sur l'endroit éligible
5. Processus d'autorisation

CHOISISSEZ UN TYPE DE PROJET

En tant qu'aménageur, vous commencez par sélectionner une vignette type de projet. Vous pouvez choisir n'importe quel type de projet disponible dans le deck tuiles de types de projet. Il y a plusieurs symboles sur chacune des tuiles qui affectent où vous pouvez construire le projet, et combien de points le joueur et l'équipe obtiennent pour chaque jeton de projet construit « sous » le type de projet.



SYMBOLES DES TUILES TYPES DE PROJET

Chaque symbole donne +1 point pour chaque jeton construit si l'aménageur sectoriel correspondant à ce symbole est dans la partie.

-  **Durable** - Rêveur de Start-Up
-  **Rentable** - Vilaine Faiseuse de Profits
-  **Immobilier** - Millionnaire dans l'Immobilier
-  **Mobilité** - Opportuniste Mobile
-  **Matériaux** - Matérialiste Cynique
-  **Énergie** - Futuriste Énergétique

Consultez la section **Calcul du score** à la page 36 pour plus d'informations sur les points. Le symbole de forme indique la forme du projet et montre où le projet peut être placé sur le plateau de jeu. Les jetons doivent être placés les uns à côté des autres et l'un d'eux doit toucher l'en-tête du projet.

-  Placement libre
-  Placez uniquement les jetons sur les tuiles du bord.
-  Placez uniquement les jetons en ligne droite.
-  Commencez le projet à partir d'une tuile eau et milieux aquatiques.
- 3** Le nombre indique la taille du projet. Selon la taille du projet, vous avez besoin d'une quantité de jetons de projet différente (1-5) pour planifier le projet. Notez que la taille du projet n'affecte pas le coût de planification (1 €) du projet.

ENDROIT ÉLIGIBLE

Placez la tuile type de projet à côté du plateau de jeu pour indiquer l'endroit où vous souhaitez planifier le projet. Ensuite, placez les jetons de projet sur les tuiles nature, en commençant par la tuile nature située à côté de la tuile type de projet. Toutes les tuiles nature doivent être éligibles pour un projet avant de pouvoir placer les jetons dessus.



Image 2: Endroit éligible

Une tuile nature est éligible pour un projet si elle est retournée et qu'il n'y a pas de jetons disposés dessus, à l'exception du jeton **proposition de zone de conservation**. Afin de planifier un projet, le joueur doit s'assurer que toutes les tuiles nature recouvertes par le projet sont éligibles avant de placer les jetons de projet.

Le joueur peut mener des inventaires de nature pour retourner les tuiles nature sur leur face visible, même au milieu de cette action. Une fois que le joueur a identifié un endroit éligible pour le projet, il paie le coût de planification 1 € et place la tuile type de projet et le nombre indiqué de jetons de projet sur le plateau de jeu, en suivant la forme et la taille indiquées sur le type de projet. La tuile type de projet est placée à l'extérieur des tuiles nature et le premier jeton de plan de projet est placé à côté de celle-ci, au-dessus de la tuile nature.



PROCESSUS D'AUTORISATION (PERMIS)

Le processus d'autorisation est une étape obligatoire de la planification d'un projet. Le joueur aménageur qui planifie le projet doit obtenir un permis pour son projet, mais les joueurs protecteurs de la nature peuvent également y participer. Certaines cartes action peuvent être utilisées pendant le processus d'autorisation (voir l'encadré sur les Cartes Action).

Le processus d'autorisation comprend trois phases :

1. Décision d'autorisation initiale.

Le joueur aménageur qui planifie le nouveau projet retourne la carte du dessus du deck des permis.

2. Appel au tribunal.

- Les protecteurs de la nature décident d'abord s'ils veulent essayer de faire appel de la décision initiale de permis. S'ils ne contestent pas la décision initiale, le joueur aménageur qui planifie le projet peut également essayer de faire appel de la décision.
- L'appel coûte 1€ OU une carte d'action appropriée portant ce symbole . L'appel se fait en révélant la prochaine carte du deck des permis (à moins que la carte action utilisée n'indique le contraire).

3. Décision finale du tribunal.

L'aménageur ou les protecteurs de la nature qui n'ont pas participé à la phase d'appel peuvent essayer d'influencer la décision judiciaire finale dans cette phase. Le processus et le coût sont les mêmes que dans la phase précédente.

Le processus d'autorisation ne doit pas nécessairement passer par toutes ces phases - il peut s'arrêter dans l'une des phases mentionnées ci-dessus. Une fois le processus d'autorisation terminé, la carte de permis retournée devient la décision finale d'autorisation, et seul l'effet de cette carte compte.

Les effets des cartes de permis sont divisés en cartes de permis accordé et permis refusé. Certaines des cartes de permis accordés ont des conditions supplémentaires. Certaines des cartes de permis accordés ont des conditions supplémentaires. Celles-ci sont appelées cartes de permis conditionnels. Si les conditions ne peuvent pas être remplies immédiatement, le permis est refusé. Certaines cartes des permis ont des effets secondaires supplémentaires qui se produisent immédiatement.

Les cartes permis retournées sont laissées telles qu'elles dans une pile à côté du deck des permis. S'il n'y a pas assez de cartes à piocher dans le deck des permis, les cartes utilisées sont remélangées pour former un nouveau deck de permis.



Cartes action en lien avec le processus d'autorisation

Il y a deux cartes action en lien avec le processus d'autorisation parmi les cartes Action du deck principal. Ces cartes peuvent être utilisées pendant le processus d'autorisation et elles sont marquées du symbole . Une fois jouées pendant le processus d'autorisation, ces cartes sont replacées dans pile de défausse principale.

La carte action « Décision de la Cour de justice de l'UE » permet au joueur de piocher deux cartes du deck des permis et de les placer, retournées, dans n'importe quel ordre au-dessus de la pile de permis retournés pendant cette séquence. La carte action « Coopération » permet au joueur de décider du résultat du processus d'autorisation (permis accordé ou refusé) au lieu de tirer d'autres cartes. La carte peut être jouée à n'importe laquelle des trois phases du processus d'autorisation.

Remarque : La carte action « Influence » **n'est pas** une carte à jouer pendant le processus d'autorisation. Cette carte action **modifie le deck des permis avant le processus d'autorisation.** En jouant cette carte pendant son tour, le joueur peut sélectionner 3 cartes à retirer du deck des permis et les mettre de côté temporairement. Les cartes retirées sont remélangées dans le deck des permis après le processus d'autorisation suivant.

Si le permis du projet est accordé, le processus de planification du projet se termine. Les jetons de projet restent sur le plateau de jeu et tous les jetons de proposition de zone de conservation situés sur les mêmes tuiles sont supprimés. Si l'autorisation du projet est refusée, retirez le type de projet et les jetons de projet et remettez-les avec les autres, puis continuez le tour normalement.

CONSTRUIRE UN JETON PROJET

Aperçu du processus de construction :

1. Choisissez un jeton de projet.
2. Vérifiez les jetons de campagne médiatique / manifestation
3. Vérifiez les exigences de compensation
4. Effectuez une compensation si nécessaire (voir Règles de compensation)
5. Payez la construction (1 €) et retournez le jeton de projet



Choisissez un jeton de projet

Il est possible de construire les jetons d'un projet qui a passé le processus d'autorisation avec succès (voir le chapitre ci-dessus). Cependant, les jetons de projet ne peuvent pas être construits pendant le même tour que celui où le projet a été planifié. De plus, le joueur ne peut construire qu'un seul jeton de projet par tour, en commençant par le jeton non-construit le plus proche de la tuile type de projet. Le joueur peut choisir de construire



un jeton de n'importe quel projet ; les aménageurs n'ont pas de projets attirés.

Vérifiez les jetons de campagne médiatique / manifestation

S'il y a un jeton de campagne médiatique / manifestation sur la même tuile que le jeton de projet que vous essayez de construire, ce jeton doit d'abord être supprimé. La suppression d'une campagne médiatique coûte 2 €. Retirer une manifestation coûte 2 € et doit s'accompagner d'un lancer de dés. Si le résultat est de 4 à 6, la manifestation est supprimée. Si le résultat est de 1 à 3, la manifestation reste et la construction de ce jeton ne peut pas continuer pendant le tour de ce joueur. S'il y a une Zone à Défendre (un jeton de manifestation sur la tuile type de projet), l'ensemble du projet est bloqué et ne peut pas être construit. Une Zone à Défendre ne peut pas être supprimée.

Vérifiez les exigences de compensation

Pendant le jeu, il y a des conditions liées aux tuiles nature qui affectent la construction des projets. Elles dépendent du type de tuile nature sur laquelle le projet est prévu et de l'état actuel de la législation de la compensation (voir la carte de législation de la compensation ci-dessous) :

Si le jeton de projet se trouve sur une tuile nature vide (ou pas de tuile nature du tout) et si l'état actuel de la législation de la compensation n'exige pas la compensation des tuiles nature vides, la construction peut avoir lieu sans étapes ni coûts supplémentaires. Une tuile terrain pollué ne nécessite pas non plus de compensation. Si le jeton de projet se trouve sur une tuile espèce, il est possible que l'espèce doive être compensée (la compensation n'est pas obligatoire si la législation de la compensation indique que la compensation est volontaire). Voir les règles de compensation. Si la compensation n'est pas nécessaire ou si elle a déjà été effectuée, la construction peut se poursuivre.

Il existe deux cartes d'Action particulièrement utiles pour construire les projets. Les deux cartes « Oups ! » et « Dérogation

fallacieuse » détruisent une tuile nature sous un jeton de projet choisi par le joueur. La tuile nature détruite est mise de côté sans être remise dans le deck nature pour indiquer une perte nette de biodiversité. Les protecteurs de la nature perdent un point.

Si la construction est possible et que toutes les conditions sont remplies, le jeton de projet peut être construit. La construction coûte 1 €.

Lorsqu'un jeton de projet est construit, il est retourné du côté sombre. S'il y avait une tuile nature en dessous, la tuile est retirée et remise dans le deck nature. Si une tuile d'espèce est retirée sans compensation (certaines cartes action et la législation sur compensation volontaire le permettent), la tuile espèce n'est pas mélangée au deck nature, mais est placée de côté pour signifier une perte nette de biodiversité.

Si la construction a été faite sur une tuile espèce et que la législation indiquait que la compensation était volontaire, lancez le dé pour vérifier si la législation change une fois la construction terminée.

Règles de compensation



Aperçu rapide du processus de compensation :

1. Vérifiez le mode de compensation : regardez le numéro sur la carte de législation de la compensation et la tuile nature sous le jeton de projet
2. Choisissez un emplacement pour le site de compensation
3. Payez les mesures compensatoires
4. Lancez le dé pour vérifier le succès des mesures de compensation
5. Lancez le dé pour un changement de législation

La compensation ne peut être effectuée que par les *aménageurs* et le *sauveur de la planète enthousiaste*. Les tuiles nature qui

contiennent des sites de compensation terminés (les jetons de site de compensation avec leur face sombre vers le haut) ne peuvent pas être utilisées pour autre chose (les autres jetons ne peuvent pas être placés sur ces tuiles). Les jetons de site de compensation ne peuvent pas être supprimés sauf avec la carte action « **Corruption** ».

CARTE DE LÉGISLATION DE LA COMPENSATION

La compensation est effectuée selon le nombre indiqué sur la carte de législation de compensation. Au début du jeu, un jeton est placé sur le point de référence, marqué par 3-4. Après chaque compensation terminée, la législation peut changer en fonction du lancer de dés.

Modes de compensation selon la législation :



1. Compensation volontaire : la compensation peut être conduite mais elle n'est pas obligatoire (pas même pour les tuiles espèces). La construction est possible même sur des tuiles avec des espèces non compensables.

2. Compensation flexible : une tuile espèce peut être compensée par n'importe quel type de tuile nature (ne doit pas nécessairement être du même type de nature). Le ratio est normal.

3 - 4. Espèce similaire : la compensation des tuiles espèces est Une espèce doit être compensée sur une tuile nature de même type, et le ratio est le même que celui indiqué sur la tuile espèce (nombre de cercles colorés).

5. Ratio +1 : la compensation est obligatoire, mais le ratio de compensation est augmenté de un. Cela signifie que les espèces avec un ratio normal de 1 doivent être compensées par deux tuiles du même type de nature, et les espèces avec le rapport normal de 2, doivent être compensées par trois tuiles du même type de nature.

6. Compensation de la nature ordinaire : la compensation concerne non seulement les espèces, mais aussi les tuiles de nature vides qui doivent être compensées par des tuiles du même type de nature. Le ratio de compensation est normal.



TUILE NATURE ET RATIO DE COMPENSATION

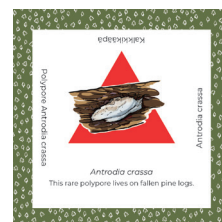
Vérifiez la tuile nature sous le jeton de projet que vous allez construire : la compensation est-elle possible ou interdite pour cette tuile nature ? Quel est le ratio de compensation pour cette tuile ?



Ratio de compensation 1



Ratio de compensation 2



Non compensable

Le symbole coloré derrière l'image de l'espèce indique le ratio de compensation de la tuile par défaut. Pendant le jeu, le ratio de compensation peut être modifié par le nombre sur la carte de législation de compensation

Un **cercle** signifie que l'espèce a un ratio de compensation par défaut de 1 - une tuile d'espèce doit être compensée par une tuile nature.

Deux **cercles** signifient que l'espèce a un ratio par défaut de 2, ce qui signifie que pour compenser une tuile d'espèce, deux tuiles nature doivent être utilisées.

S'il y a un **triangle rouge**, l'espèce est si rare qu'elle ne peut pas être compensée et la construction n'est pas possible (sauf si la compensation est volontaire sur la carte de législation ou si la tuile est retirée par une carte action).

EMPLACEMENT DU SITE DE COMPENSATION

Sur le plateau : choisissez une tuile nature retournée (ou plusieurs, si le ratio de compensation est supérieur à 1). Le type de nature de la tuile sélectionnée doit correspondre au type de tuile qui sera enlevé lors de la construction du projet (sauf si la carte de législation demande une compensation flexible).

Ex. Si le joueur doit détruire une tuile espèce de Polatouche de Sibérie (forêt, ratio 1:1), sélectionnez une autre tuile forêt retournée pour la compensation.



La tuile sélectionnée ne peut pas contenir de jetons (à l'exception des jetons de plan de compensation ou de proposition de zone conservation). La tuile sélectionnée peut être soit une tuile nature vide, soit une tuile espèce. Une tuile ne peut pas être utilisée pour la compensation plus d'une fois.

Cas particuliers lors du choix de la ou des tuiles pour la compensation:

Terrain pollué : la compensation peut être effectuée sur une tuile terrain pollué. Dans ce cas, la démarche est similaire à la restauration, mais aucun jeton de restauration n'est utilisé. La restauration d'un terrain pollué en une autre tuile nature coûte 3 € + . Le type de savoir utilisé dicte le type de nature restaurée sur la tuile de terrain pollué. Le joueur retourne les tuiles du haut du deck nature jusqu'à ce qu'il trouve une tuile (il peut s'agir d'une tuile espèce) qui correspond au type de nature de la carte savoir (dans le cas du savoir holistique, le type de nature peut être librement choisi). La première tuile nature correspondante remplace la tuile terrain pollué et le processus de compensation se poursuit normalement. Notez qu'un terrain précédemment restauré avec un jeton de restauration ne peut pas

être utilisé pour la compensation. La tuile terrain pollué remplacée est retirée du jeu.

Ratio plus élevé : Si le ratio de compensation résultant est supérieur à un pour un (selon la tuile espèce et la carte législation de la compensation), le joueur doit sélectionner plus d'une tuile nature correspondante pour la compensation. Toutes les tuiles choisies doivent être soit sur le plateau de jeu, soit dans la banque de compensation. Elles ne peuvent pas se partager entre les deux. Lors de la compensation sur plusieurs tuiles, seul le coût de 1 € est multiplié par le nombre de tuiles. Le coût des cartes savoir n'est pas modifié. Le dé de réussite de la compensation est lancé une seule fois pour toutes les tuiles.

Compensation flexible : Si la législation de la compensation est « flexible », le joueur peut sélectionner n'importe quel type de tuile nature pour la compensation.

Alternative : la banque de compensation. Si le Sauveur de la Planète Enthousiaste a déjà mis en place une banque de compensation et que la banque a suffisamment de tuiles nature inutilisées du type de nature requis, le joueur aménageur peut négocier avec

le Sauveur de la Planète Enthousiaste pour acheter un projet de compensation à sa banque. Le prix peut être négocié librement entre ces deux joueurs. Si la banque de compensation est utilisée, le processus est plus court et moins risqué - le joueur paie au Saveur de la Planète Enthousiaste et continue à l'étape 4 (Lancez un dés pour un changement de législation).

PAIEMENT DES MESURES COMPENSATOIRES

Le coût de la compensation est de 1 € + . La carte de savoir doit correspondre au type de tuile nature qui est utilisé pour le site de compensation.

Situation particulière : si le ratio de compensation est supérieur à 1, payez +1 € pour chaque augmentation du ratio. Le coût de  n'est pas multiplié.

VÉRIFIEZ LE SUCCÈS DES MESURES DE COMPENSATION

Lancez les dés pour vérifier si la compensation a réussi.

Pour un résultat de 2 à 6 :

Succès. Déplacez la tuile nature à compenser, qui était sous le jeton de projet, au-dessus de la tuile nature du site de compensation, sous le jeton de compensation. Retournez le jeton de compensation (côté sombre vers le haut) pour indiquer que le site de compensation est terminé.

Pour un résultat de 1 :

Échec. Revenez à l'étape 2 du processus de compensation ou interrompez la compensation.

Situations spéciales où le succès est garanti et aucun lancer de dés n'est nécessaire:

Le site de compensation et la tuile compensée possèdent la même espèce.

Le site de compensation est sur une tuile adjacente à la tuile construite, même en diagonale.

Dans le cas d'un ratio de plus de 1, une tuile de la même espèce suffit pour remplir cette condition.



LANCEZ LES DÉS POUR UN CHANGEMENT DE LA LÉGISLATION

Lancez le dé pour voir si la législation change. Le résultat du dé correspond au nombre des cases de la carte de législation de la compensation écologique. Déplacez le jeton sur la carte en conséquence.

Cas particulier : la compensation volontaire

Dans le cas d'une compensation volontaire, lancez un dé pour vérifier si la législation change après toute construction sur une tuile espèce, ou après une compensation volontaire.

Cartes action qui ne peuvent être utilisées qu'après la conduite d'au moins une première compensation dans le jeu :

« **Obligation de résultats** » : choisissez un site de compensation. Lancez un dé pour vérifier si la compensation a réussi ou non. Si le résultat est de 1 à 3, la compensation sur ce site a réussi et aucune autre action n'est requise. Si le résultat est 4 à 6, la compensation doit être

repayée (1 € + ) par le(s) joueur(s) impliqué(s). S'ils ne sont pas en capacité de payer, ils doivent se défaire de toutes les cartes de leur main. Quel que soit le résultat du lancer de dés, cette carte action n'affecte pas le jeton de compensation ou la tuile nature concernés, ni les points des joueurs.

« **Changement de la loi** » : Avec cette carte action, le joueur lance un dé et change la législation en fonction du résultat.

Actions des protecteurs de la nature

Rôle	Actions
Ornithologue Épuisé	Établir des zones de conservation
Sauveur de la Planète Enthousiaste	Restaurer les terrains pollués, conduire la compensation écologique et mettre en place des banques de compensation.
Rebelle à l'Extinction	Établir des campagnes médiatiques, des manifestations et une Zone à Défendre.

ACTIONS DE CONSERVATION : PROPOSITIONS ET ZONES DE CONSERVATION



Les actions de conservation sont des actions spéciales effectuées par l'Ornithologue Épuisé. Ces actions permettent de proposer des zones de conservation et les transformer en zones de conservation. Comme les autres actions de tuiles, les actions de conservation sont avancées en deux étapes.



Afin d'établir une zone de conservation, un plan de conservation est nécessaire. Les propositions de conservation ne peuvent être faites que sur des tuiles espèces retournées (voir photo). Une proposition coûte 1 € et permet au joueur de placer jusqu'à 4 jetons de proposition de conservation (côté vert clair vers le haut) sur les tuiles espèces choisies. Contrairement aux autres jetons, les propositions de conservation ne bloquent pas les autres actions sur ces tuiles.

Dans la vraie vie, les défenseurs de l'environnement n'ont pas de moyens réels pour créer eux-mêmes des zones de conservation de la nature. Cependant, ils en proposent et font pression sur les décideurs pour que les zones contenant des espèces protégées soient conservées.



Lors de chaque tour, une seule proposition de conservation qui a été faite lors d'un tour précédent peut être transformée en zone de conservation (côté vert plus foncé), en payant 2 € + . La carte de savoir doit correspondre au type de nature de la tuile (ou être un savoir holistique). Les zones de conservation sont permanentes et ne peuvent pas être supprimées. Si elles forment un groupe d'au moins trois jetons de conservation, restauration et / ou compensation, les protecteurs de la nature obtiennent un point supplémentaire à la fin de la partie.



RESTAURATION

Le Sauveur de la Planète Enthousiaste peut restaurer des tuiles de terrains pollués. La restauration coûte 3 € + . Le type de carte Savoir détermine le type de tuile nature qui remplace la tuile terrain pollué. Le joueur retourne les tuiles du deck nature jusqu'à ce qu'il trouve une tuile avec le même type de nature que la carte savoir utilisée (toutes les tuiles Nature conviennent lorsqu'une carte savoir holistique est utilisée). La première tuile correspondante (avec ou sans espèce) remplace la tuile terrain pollué et un jeton de restauration est placé dessus. Aucune autre action ne peut être effectuée sur les tuiles Nature restaurées. Les jetons Restauration et les tuiles Nature qu'ils recouvrent ne peuvent pas être retirés.

BANQUE DE COMPENSATION

Le Sauveur de la Planète Enthousiaste peut mettre en place une banque de compensation. L'achat d'une tuile nature (une par tour) pour la banque de compensation coûte 3 € + . Le type de carte Savoir utilisée dicte le type de tuile Nature à acheter pour la banque de compensation dans le deck Nature. Le joueur peut choisir la tuile Nature de ce type dans le deck Nature (peut être avec ou sans espèce). La tuile qui servira de banque de compensation est placée face visible devant le Sauveur de la Planète Enthousiaste, séparée des tuiles de l'aire de jeu. La banque de compensation ne peut contenir que deux tuiles Nature au total. Le Sauveur de la Planète

Enthousiaste peut vendre un projet de compensation par tuile nature aux aménageurs. Le prix est négocié librement. Lorsque la compensation est effectuée sur une banque de compensation, il n'est pas nécessaire de lancer un dé pour vérifier son succès. La banque s'est déjà assurée de ce succès. Après la vente de la compensation à un aménageur, le jeton de compensation (côté sombre vers le haut) est placé sur la tuile de la banque. Chaque tuile de la banque ne peut être utilisée qu'une seule fois.

CAMPAGNE MÉDIATIQUE, MANIFESTATION ET ZONE À DÉFENDRE



Ces actions sont jouées par la Rebelle à l'Extinction (lorsque le rôle n'est pas dans le jeu, elles peuvent être jouées par l'Ornithologue Épuisé). Comme pour les autres tuiles, ces actions procèdent en deux étapes. Elles empêchent les aménageurs de construire les projets planifiés sur les tuiles recouvertes.

Un jeton Campagne médiatique (côté jaune) ne peut être placé que sur une tuile nature recouverte par un jeton Plan de projet (côté gris clair vers le haut). Une fois par tour, la Rebelle à l'Extinction peut payer 1 € pour placer jusqu'à 2 jetons de campagne médiatique. Les aménageurs peuvent supprimer une campagne médiatique en payant 2 €. Les jetons supprimés sont restitués au joueur.

Une fois par tour, une seule campagne médiatique peut être transformée en manifestation (côté orange) pour le prix de 1 € + . La carte de savoir doit correspondre au type de nature de la tuile (ou être un savoir holistique). Pour retirer une manifestation, les aménageurs doivent payer 2 € et obtenir un résultat de 4 à 6 en lançant un dé. Les jetons supprimés sont restitués au joueur.

Une manifestation qui a été organisée lors d'un tour précédent peut être transformée en Zone à Défendre permanente qui bloque l'ensemble du projet, en payant 4 € + . La carte de savoir doit correspondre au type de nature de la tuile (ou être un savoir holistique). Lorsqu'une Zone à Défendre est mise en place, le jeton de manifestation est déplacé sur le jeton du type de projet. La zone à

défendre ne pas être supprimée et ne peut être mise en place qu'une seule fois par partie.

Autres actions

JOUER UNE CARTE ACTION



Les joueurs peuvent choisir de jouer une carte Action pendant leur tour. Certaines cartes Action avec le symbole  ne peuvent être jouées que pendant le processus d'autorisation. Dans ce cas, le joueur peut décider de les utiliser même si ce n'est pas son tour.

NÉGOCIATION ET ÉCHANGE

Les joueurs peuvent négocier n'importe quel type d'accord ou échanger leurs cartes avec n'importe quel autre joueur, même si ce n'est pas leur tour. Cependant, les joueurs ne peuvent pas avoir plus de sept cartes en main quand ce n'est pas leur tour.

Fin du tour



REJETER

Si un joueur a plus de sept cartes à la fin de son tour, il doit se défausser jusqu'à obtenir sept cartes. Un joueur peut également se défausser volontairement d'une carte, même s'il a moins de sept cartes en main.

PIOCHE DE CARTES

Le joueur remplit sa main jusqu'à 5 cartes. Les protecteurs de la nature ne peuvent piocher que des cartes du deck principal (y compris les trois cartes face recto à côté du deck principal). Les aménageurs peuvent prendre des cartes à la fois du deck principal et du deck de financement.

Après avoir pioché, remplacez toutes les cartes retournées (face recto) qui ont été piochées par des cartes du dessus du deck principal.

Après cela, le tour passe au joueur suivant en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

4. FIN DU JEU

Le jeu se termine après 4 tours dans une partie à 6 joueurs et après 7 tours dans une partie à 4 joueurs. Le score final est calculé après le dernier tour.



Calcul du score

Pendant le jeu, comptez les points à l'aide du tracker de score. Au début du jeu, les aménageurs partent de 0 point et les protecteurs de la nature partent de 5 points. L'équipe avec le plus de points à la fin remporte la partie. Si les joueurs le souhaitent, les points individuels peuvent être calculés en fonction des points indiqués sur les cartes de personnage.

POINTS DES AMÉNAGEURS

L'équipe de aménageurs part de zéro point au début du jeu. Les aménageurs marquent des points pour chaque jeton de projet construit. Chaque jeton de projet construit vaut un point, plus un point supplémentaire pour chaque rôle d'aménageur dans le jeu qui en bénéficie (durable / rentable / sectoriel). Les rôles qui profitent des projets sont marqués sur la vignette de type

de projet. Ainsi, dans une partie à six joueurs, chaque jeton de projet construit peut rapporter jusqu'à trois points, si deux rôles d'aménageurs en bénéficient.

Points d'équipe pour l'équipe des aménageurs (score tracker) :

- + 1 / tout jeton de projet construit
- + 1 / chaque jeton de projet construit rentable
- + 1 / chaque jeton de projet construit durable
- + 1 / chaque jeton de projet sectoriel construit en fonction des aménageurs sectoriels présents dans le jeu (0 point dans le cas de l'absence de ces aménageurs)
- + 1 (max 1): cluster d'au moins 3 jetons construits (les jetons doivent se suivre horizontalement ou verticalement, les diagonales ne comptent pas pour un cluster).

Exemple 1 : deux projets distincts

La Vilaine Faiseuse de Profits (rentable) et le Rêveur de Start-Up (durable) sont dans le jeu. Les aménageurs ont construit trois jetons de projet d'une autoroute (rentable) et deux jetons d'une centrale éolienne (durable), ce qui équivaut à cinq jetons de projet construits au total. L'équipe des aménageurs obtient +5 points pour les cinq jetons construits, +3 points pour les trois jetons de l'autoroute rentable, +2 points pour les deux jetons de la centrale éolienne durable et +1 pour les trois jetons d'autoroute groupés. Au total, l'équipe des aménageurs obtient 11 points.



Image 3.
Exemple 1

Exemple 2 : trois projets distincts

La Vilaine Faiseuse de Profits (rentable) et le Rêveur de Start-Up (durable) sont dans le jeu. Les aménageurs ont construit trois jetons d'une autoroute, deux jetons d'une centrale éolienne et un jeton d'un quartier d'habitat écologique, ce qui équivaut à six jetons de projet construits au total. L'équipe des aménageurs obtient +6 points pour les six jetons construits, +3 pour les trois jetons d'autoroute rentables, +2 pour les deux jetons de la centrale éolienne durable et +1 pour le jeton du quartier d'habitat écologique durable. Dans cette situation, une partie des projets sont regroupés (4 jetons) donc cela rapporte +1 point. Au total, l'équipe des aménageurs obtient 13 points.



Image 4.
Exemple 2

Exemple 3: Deux projets, trois aménageurs : un projet commun et un projet distinct

La Vilaine Faiseuse de Profits (rentable), le Rêveur de Start-Up (durable) et un aménageur sectoriel (Opportuniste Mobile dans cet exemple) sont dans le jeu. Les aménageurs ont construit trois jetons d'une autoroute et deux jetons d'une centrale éolienne, ce qui équivaut à cinq jetons de projet construits au total. L'équipe d'aménageurs obtient +5 points pour les cinq jetons construits, $3 + 3 = 6$ pour les trois jetons d'autoroute construits (la Vilaine Faiseuse de Profits profite du fait que le projet soit rentable et l'Opportuniste Mobile bénéficie du projet appartenant au secteur de la mobilité),

+2 pour les deux jetons de la centrale éolienne durable et +1 pour les trois jetons d'autoroute groupés. Au total, l'équipe des aménageurs obtient 14 points.



Image 5.
Exemple 3

Exemple 4 : Deux projets communs, trois aménageurs

La Vilaine Faiseuse de Profits (rentable), le Rêveur de Start-Up (durable) et un aménageur sectoriel (Opportuniste Mobile dans cet exemple) sont dans le jeu. Les aménageurs ont construit trois jetons d'autoroute et deux jetons de tramway, soit au total cinq jetons de projet construits. L'équipe d'aménageurs obtient : +5 points pour les cinq jetons construits, $3 + 3 = 6$ pour les trois jetons d'autoroute construits (le Vilain Faiseur de Profits profite du fait que le projet soit rentable et l'Opportuniste Mobile profite de la durabilité du projet et l'opportuniste mobile bénéficie du projet appartenant au secteur de la mobilité), et +1 point pour les trois jetons de l'autoroute regroupés. Au total, l'équipe des aménageurs compte 16 points.



Image 6.
Exemple 4

Exemple 5: Un projet, aucun point supplémentaire pour personne

La Vilaine Faiseuse de Profits (rentable), le Rêveur de Start-Up (durable) et un aménageur sectoriel (Opportuniste Mobile dans cet exemple) sont dans le jeu. Les aménageurs ont construit trois jetons d'une mine de lithium. La mine de lithium n'est ni durable ni rentable. Il n'y a pas non plus d'aménageurs sectoriels qui bénéficieraient de ce projet (pas de Futuriste Énergique ou de Matérialiste Cynique), donc l'équipe des aménageurs n'obtient que +3 points des trois jetons de projet construits et +1 pour le cluster qu'ils forment. Au total, l'équipe des aménageurs obtient 4 points.



Image 7.
Exemple 5



POINTS DES PROTECTEURS DE LA NATURE

L'équipe des protecteurs de la nature part de 5 points au début de la partie. Elle peut à la fois perdre et gagner des points grâce à différentes actions.

L'équipe perd toujours un point lorsqu'une tuile nature (avec ou sans espèce, mais pas pour les terrains pollués) est retirée de l'aire de jeu. Une tuile Nature peut être perdue à la suite de la construction de jetons de projet, mais aussi lorsque certaines cartes action sont utilisées, telles que « Oups », « Dérogation fallacieuse » ou « Corruption ».

L'équipe obtient +1 point pour chaque site de compensation terminé (jeton de compensation côté sombre vers le haut). Cela signifie que si une tuile Nature est perdue en raison de la construction mais qu'elle est compensée, le total des points perdus et gagnés est de $-1 + 1 = 0$. Si la tuile perdue est compensée avec un ratio de 2, le total des points perdus et gagnés est $-1 + 2 = 1$. S'il n'y a pas de compensation, l'équipe perd simplement un point (-1).

L'équipe gagne +1 point lorsque toutes les tuiles Nature du plateau de jeu ont été retournées face visible.

L'équipe obtient +1 point si plus de la moitié des jetons de projet construits appartient à des projets durables (projets qui ont le symbole durable sur la vignette de type de projet).

Chaque zone de conservation (côté vert foncé) donne +1 point. Chaque site de restauration (jeton marron) donne +2 points.

Si l'un de ces jetons (zone de conservation, compensation, restauration) forme un cluster de trois (tuiles adjacentes, pas en diagonale), alors l'équipe obtient +1 point (seulement 1 cluster par partie).

Chaque jeton de manifestation (côté orange), même s'il est retiré plus tard, donne +3 points à l'équipe. La Zone à Défendre (placée au niveau de la tuile type de projet) donne +2 points supplémentaires à l'équipe en plus du +3 de la manifestation qui la précède.

Points d'équipe pour les protecteurs de la nature (score tracker)

- 1 tuile Nature détruite
- +1 si toutes les tuiles Nature sont retournées
- +1 lorsqu'il y a plus de jetons de projet construits durables que d'autres jetons construits
- +1 pour chaque zone de conservation (côté vert foncé)
- +1 Pour chaque site de compensation (sur le plateau de jeu ou dans la banque de compensation) (côté vert foncé)
- +2 pour chaque site de restauration (jeton marron)
- +1 (max 1) pour un cluster d'au moins 3 zones de conservation / sites de compensation / zones de restauration (adjacentes, non diagonales).
- +3 pour chaque manifestation (même si supprimée plus tard ou transformée en Zone à Défendre)
- +2 Lorsqu'une manifestation se transforme en Zone à Défendre

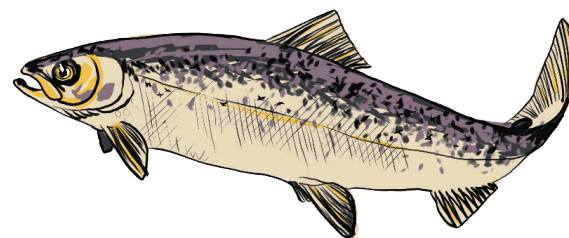
Exemple 6



Image 8.
Exemple 6

Trois rôles de protecteurs de la nature (Ornithologue Épuisé, Sauveur de la Planète Enthousiaste et Rebelle à l'Extinction).

L'équipe commence avec 5 points. Elle perd 6 points car six tuiles Nature ont été construites par l'équipe des aménageurs ($5 - 6 = -1$). Elle perd également 1 point car une tuile espèce a été détruite sans compensation. L'équipe obtient +3 points pour les trois zones de conservation (aucun point pour les plans de conservation). Elle obtient +2 points pour les deux sites de compensation sur les tuiles vides / espèces et +2 points pour un site de compensation sur une tuile de terrain pollué. L'équipe obtient +2 points pour un site de restauration et $3 + 2 = 5$ pour la Zone À Défendre (+3 de la manifestation qui est devenue une Zone À Défendre (+2) et aucun point pour les campagnes médiatiques). Elle obtient également +1 point pour le cluster d'un site de compensation et de deux zones de conservation.



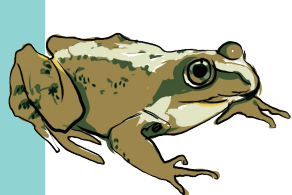
VOCABULAIRE DE LA COMPENSATION ÉCOLOGIQUE

Compensation écologique : outil de conservation de la nature et d'aménagement du territoire utilisé pour neutraliser les dégradations écologiques causées par la construction d'un projet. Les dommages sont compensés au préalable en améliorant la qualité écologique des milieux, ou en restaurant des espaces naturels similaires.

Séquence ERC (Éviter-Réduire-Compenser) : hiérarchie d'atténuation des dommages. Les impacts sur les espaces naturels doivent d'abord être évités, puis réduits autant que possible. Seuls les dommages restants qui n'ont pas pu être évités peuvent être compensés.

Banque de compensation : organisation qui achète du foncier et y conduit des opérations de restauration écologique en prévision des projets d'aménagement. La banque (également désignée par l'expression « site naturel de compensation » dans le droit français) vend ensuite des services de compensation aux aménageurs qui doivent compenser leurs impacts.

Ratio de compensation : rapport entre la surface de zone à restaurer et la zone détruite par un projet. Les ratios de compensation augmentent pour les espèces fortement menacées et les milieux pour lesquels le processus de restauration est incertain.



Nature ordinaire : catégorie utilisée en opposition avec la nature patrimoniale ou menacée qui désigne les espèces communes et non protégées, ainsi que les écosystèmes fortement transformés par les activités humaines.

Zone de conservation : espace protégé contre la dégradation pour préserver des espèces et des milieux particuliers.

Zone à Défendre : camp mis en place par des militants pour s'opposer aux projets d'aménagement et de compensation.

Absence de perte nette de biodiversité : atténuation totale des dommages écologiques occasionnés par la dégradation des espaces naturels grâce à l'application de la séquence ERC.

Restauration écologique : pratiques de restauration des écosystèmes dégradés et endommagés.

Like-for-like : obtention d'une similitude écologique (équivalence) entre les habitats impactés et restaurés.





SIMULER LA COMPENSATION ÉCOLOGIQUE



Il existe différentes manières de simuler la biodiversité, la conservation de la nature et la compensation écologique dans un jeu. Nous avons choisi de montrer comment la compensation écologique est liée aux pratiques de l'aménagement du territoire, de la conservation de la nature, du développement et de l'utilisation des ressources naturelles. Le jeu introduit les principaux mécanismes de la compensation écologique.

La compensation ne cible souvent que les espèces protégées, car inventorier et compenser toutes les espèces présentes sur un espace donné reste un objectif impossible à atteindre en pratique. Dans le jeu, lorsqu'une espèce protégée est impactée par un projet d'aménagement, elle doit être compensée par la restauration d'un autre habitat similaire. La compensation peut être soit menée au fur et à mesure des projets (compensation à la demande), soit en amont des projets (compensation par l'offre, également appelée banque de compensation ou site naturel de compensation). Dans les deux cas, un permis de construire doit être accordé par l'administration après avoir mené des inventaires d'espèces sur les sites impactés. Les protecteurs de la nature peuvent également mener leurs propres inventaires et contester ceux qui ont été conduits. Dans le jeu, la compensation respecte la séquence ERC et n'est



effectuée que pour les dommages qui subsistent après que les impacts aient été évités ou du moins réduits.

Le jeu introduit également différents principes de mise en œuvre de la compensation : ratios de compensation pour les espèces, compensation avec un habitat similaire (like-for-like) ou non similaire (like-for-unlike), compensation volontaire et compensation obligatoire pour tous les types de nature, y compris la nature ordinaire ne contenant pas d'espèces protégées.

Le jeu présente les différentes controverses liées à l'application de la compensation, telles que : la rareté des terrains et la difficulté de trouver des zones propices à la compensation, l'incertitude du processus de restauration, la destruction d'espèces protégées sans compensation, la difficulté à garantir le succès des mesures de compensation au fil du temps et la perte nette réelle de biodiversité. Les protecteurs de la nature et les populations locales peuvent s'opposer aux projets d'aménagement, organiser des campagnes médiatiques, des manifestations ou se rassembler dans des Zones à Défendre. Notre jeu met enfin les joueurs face au dilemme fondamental de la compensation : vaut-il mieux collaborer et compenser les dommages de projets qui auraient été probablement autorisés, même sans mesures de compensation ? Ou vaut-il mieux s'opposer à la compensation qui légitime les projets et leur donne le droit de détruire la nature ?





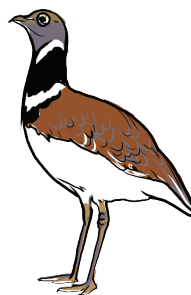
GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Kompensaatiopeli est adapté à l'enseignement et à l'apprentissage de nombreux sujets. Il a été utilisé pour communiquer et enseigner sur la compensation écologique, les conflits occasionnés par la conservation de la nature et la responsabilité sociale des entreprises. Nous vous recommandons de réserver 2,5 heures pour jouer au jeu complet (y compris pour présenter le sujet et expliquer des règles dont vous aurez pris connaissance au préalable) et au moins 30 minutes pour le débriefing et la discussion. La session de jeu peut également être raccourcie et terminée plus tôt. Il est conseillé d'avoir bien lu les règles et de faire quelques essais avant le cours.

Le jeu peut être utilisé pour une « classe inversée », où les élèves lisent d'abord des textes sur la compensation écologique, puis jouent au jeu, et discutent enfin des problèmes rencontrés.

Il peut également être utilisé pour l'apprentissage par la résolution de problèmes, en jouant par exemple le jeu en premier, puis en discutant et en donnant le cours. Avant de jouer, nous suggérons toutefois de demander aux élèves s'ils ont déjà entendu parler de compensation écologique et présenter brièvement le sujet.

Si l'objectif de la session de jeu est d'enseigner au sujet de la compensation écologique, nous suggérons une liste de questions pour aborder de manière plus détaillée la compensation écologique, ses mécanismes, ses enjeux et ses problèmes. Le jeu peut également être utilisé pour explorer d'autres sujets, tels que la conservation de la nature ou la responsabilité sociale des entreprises.



Pour aller plus loin

Articles et ouvrages scientifiques

Apostolopoulou, E. (2019). Biodiversity Offsetting and the Contradictions of the Capitalist Production of Nature. Arcadia.

Apostolopoulou, E., & Adams, W. M. (2017). Biodiversity offsetting and conservation: reframing nature to save it. *Oryx*, 51(1), 23-31.

Benabou, S. (2014). Making up for lost nature?: A critical review of the international development of voluntary biodiversity offsets. *Environment and Society*, 5(1), 103-123.

Bonneuil, C. (2015). Tell me where you come from, I will tell you who you are: A genealogy of biodiversity offsetting mechanisms in historical context. *Biological Conservation*, 192, 485-491.

Bull, J. W., Suttle, K. B., Gordon, A., Singh, N. J., & Milner-Gulland, E. J. (2013). Biodiversity offsets in theory and practice. *Oryx*, 47(3), 369-380.

Griffiths, V. F., Bull, J. W., Baker, J., & Milner-Gulland, E. J. (2019). No net loss for people and biodiversity. *Conservation Biology*, 33(1), 76-87.

Ives, C. D., & Bekessy, S. A. (2015). The ethics of offsetting nature. *Frontiers in Ecology and the Environment*, 13(10), 568-573.

Maron, M., Ives, C., Kujala, H., Bull, J.W., Maseky, F.J.F., Bekessy, S. et al. (2016) Taming a wicked problem: resolving controversies in biodiversity offsetting. *BioScience*, 66, 489-498.

Moilanen, A., & Kotiaho, J. S. (2018). Planning biodiversity offsets: Twelve operationally important decisions. *Nordisk Ministerråd*.

Autres matériels

Fauna & Flora international: What is biodiversity offsetting?
<https://youtu.be/B1pOosxfoOM>

Gordo.it: Biodiversity offsetting. <https://youtu.be/n34NY5iBqR4>

Fauna & Flora International: Biodiversity offsetting – learning from success and failure. <https://www.fauna-flora.org/news/biodiversity-offsetting-learning-from-success-and-failure>

Questions pour le debriefing

Émotions

Le jeu suscite souvent des émotions de frustration et de joie. Il est utile de discuter les émotions négatives et positives ressenties par les joueurs pendant le jeu.

Comment avez-vous ressenti votre rôle ?

Que ressentez-vous à propos des autres rôles ?

Compensation écologique

La compensation écologique est un outil controversé et son utilisation suscite différentes incertitudes. L'un des principes organisateurs de la compensation est l'idée qu'en restaurant la nature, vous compensez les dommages et obtenez une absence perte nette de biodiversité. Il existe également d'autres principes importants, tels que la séquence ERC (d'abord éviter les dommages, puis les réduire, et enfin les compenser), l'additionnalité (est-ce que la compensation permet d'apporter un bénéfice réel par rapport à l'état initial du site de compensation ?), et la durée dans le temps (les mesures compensatoires dureront-elles?). Ces questions peuvent être explorées en expliquant ces principes et en discutant les événements du jeu en groupe.

Que pensez-vous de la compensation écologique en tant qu'outil de conservation de la nature ? (qu'est-ce qui semble fonctionner, qu'est-ce qui ne fonctionne pas, quels sont les conflits d'intérêts entre les différents acteurs) ?

Que pensez-vous de la compensation écologique en tant qu'outil d'aménagement du territoire ?

Y a-t-il eu une perte nette de biodiversité dans le jeu même si la compensation propose une absence de perte nette ? Qu'en est-il en réalité ?

La séquence ERC signifie que les dégradations écologiques doivent d'abord être évitées, puis réduites et seulement ensuite compensées. Comment pensez-vous que cette hiérarchie était présente dans le jeu ? Qu'en est-il en réalité ?

L'additionnalité signifie que la compensation de la biodiversité doit être faite en plus d'autres mesures de conservation obligatoires et ne doit pas les remplacer. Pensez-vous que cela s'est produit dans le jeu ? Qu'en est-il en réalité ?

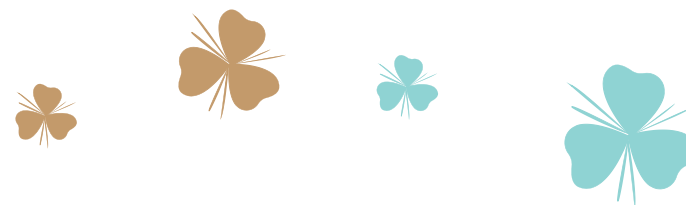
Quelles difficultés de mise en œuvre voyez-vous en vous basant sur votre expérience de jeu ?

Développement, découplage et décroissance

Certains éléments du jeu peuvent conduire à une discussion sur le développement durable, le découplage et la décroissance.

Selon vous, quels projets du jeu sont réellement nécessaires ? Quelle est la différence entre les projets durables et rentables dans le jeu ? Que pensez-vous des projets de développement durable en pratique ?

Pourquoi pensez-vous que cette zone (comme indiqué dans le récit) est la dernière réserve pour ces espèces ? Quelle en est la cause ?



Résultat final

Combien d'espèces ont disparu au niveau régional ? (tuiles mises de côté sans compensation)

Que pensez-vous de la situation finale et du rapport entre le développement et la perte de biodiversité? Est ce acceptable ?

Pourquoi / pourquoi pas ?

Comment imaginez-vous l'avenir de cet espace ? Y aura-t-il plus de développement ? Pourquoi / pourquoi pas?

Selon vous, que pourrait-on faire pour empêcher des nouvelles pertes de biodiversité ?



Crédits

Game design: Nina V. Nygren, Lucas Brunet & Ville Kankainen

Research on biodiversity offsetting and conservation conflicts:

Nina V. Nygren & Lucas Brunet

Illustrations: Julia Prusi

Game Graphic design: Julia Prusi & Ville Kankainen

Game Layout: Ville Kankainen & Julia Prusi

Rule book language check: Mikko Laitinen

Rule book graphic design and layout: Nancy Nilsson

Game development team: Nina V. Nygren, Lucas Brunet, Ville Kankainen, Julia Prusi, Karoliina Lummaa, Heta Heiskanen, Jarmo Saarikivi, Taru Peltola, Toni Lahtinen

Thanks

We would like to thank everyone who has been involved in the making of the game, especially:

Kone foundation

Tampere University

Faculty of management and business, faculty of information technology and communication sciences

To everyone who has participated in the prototype gaming sessions, game development and offsetting research!

POLEIS research seminar

Students at the offsetting game course in autumn 2018 at the University of Tampere

Researchers Jere Nieminen and Malla Mattila

The research team of Thierry Dutoit, Renaud Jaunatre and Adeline Bulot

Participants at the Kone foundation pre-call workshop in the summer 2017

Participants at the Kone foundation workshop in autumn 2018

Participants in our session "Biodiversity offsetting: ideologies, modalities and production of naturecultures" in the 2018 YHYS colloquium, University of Lapland.

Participants in our session at the ECCB2018, Jyväskylä, Finland

Participants in our session at the CRRC2019 conference at Tampere, Finland

Participants in the 2019 conference "Jeux & Enjeux. Jeux et simulations pour l'apprentissage individuel, collectif et organisationnel. Rencontres des praticiens de la simulation participative et du jeu sérieux", ESPE Marseille, France.

Species in the game



Siberian Flying squirrel

Siberian flying squirrels (*Pteromys volans*) have caused numerous conservation conflicts and delays in Finland since 1998. Siberian flying squirrel is a nocturnal, arboreal rodent, strictly protected in the EU Habitat directive. They live in Finland in their westernmost edge of their distribution range. They are declining and endangered but relatively common in the mixed forests around cities in Finland.



Moor frog

Moor frog (*Rana arvalis*) is strictly protected in the EU Habitat Directive and thus its breeding sites are protected from destruction. Moor frogs are not rare. Projects that threaten breeding sites of moor frogs have dug new breeding ponds for moor frogs to offset the damages.



Lesser butterfly-orchid

Lesser butterfly-orchid (*Platanthera bifolia*) attracts pollinators at night with its white flowers and strong scent. We chose this flower for the game because it is protected in Finland (and Sweden) from picking and transferring but that doesn't stop its habitats from being destroyed by development projects. Some transfer attempts have been made but offsetting is currently not obligatory, thus the habitats of these orchids continue to be destroyed.



Golden eagle

The golden eagle (*Aquila chrysaetos*) is a big and charismatic bird of prey. It suffers from illegal hunting and persecution, and the lack of nesting sites. Conservation and offsetting measures include building nesting platforms on big pine trees.



Antrodia crassa

Antrodia crassa is a polypore fungus living on fallen, decaying pine trees. Old growth forests with a lot of decaying wood are rare and thus the fungus is a threatened species. In Finland it is protected, and relatively large conservation areas have been founded to protect it, but also new conservation measures are being tested. In 2019 a forestry company together with researchers was experimenting with the injection of mycelium from this and other species into tree trunks.

False heath fritillary

The false heath fritillary (*Melitaea diamina*) is a medium-sized, widespread butterfly species in Eurasia. We chose this butterfly for the game because in Finland it lives only in few spots and breeds only on one plant, valerian (*Valeriana officinalis*). Successful restoration projects of meadows for false heath fritillary have been done in the Tampere region.



Bechstein's bat

Bechstein's bat (*Myotis bechsteinii*) is a widespread, but rare bat species, typically nesting in tree holes of old forests. Protected by the European Habitats Directive, this species can be negatively affected by various development projects, such as windmills. Negative impacts of projects are reduced by preventing bats from staying near the construction sites. New trees can be planted to avoid collisions and deviate their flying patterns to safer areas. The habitats of the bats can also be improved by planting trees, creating areas with old decaying trees and installing artificial boxes to increase the bats' survival rates.



Great capricorn beetle

The great capricorn beetle (*Cerambyx cerdo*) is impressive in size, reaching up to 5,5cm. The larvae of beetle live in the trunks of old oaks (*Quercus robur*). This huge beetle is among the very few beetle species protected in France. When old oaks are cut down, the great capricorn beetle can be offset by displacing the logs in places where the presence of this species has been documented. Logs have to be installed near live trees and their branches should also be placed in the surroundings.



Great diving beetle

The great diving beetle (*Dytiscus latissimus*) is a very rare beetle in Central Europe, sometimes even considered extinct in France, in Germany or in the Benelux. The species is protected by the European Habitats Directive. The great diving beetle lives in lakes, ponds and rivers where it hunts for a variety of prey, including insects, tadpoles and even small fish. Although there are no records of any offsetting experiments for this species, the translocation of individuals and the improvement of water quality are likely to be suitable approaches in the protection of the species.





Marbled newt

The marbled newt (*Triturus marmoratus*) can be encountered in the southwestern parts of Europe. Measuring between 12 and 18cm, the species lives in dark and humid habitats, on land as well as in small water bodies. Scientific studies have shown that these newts use stars to navigate to their breeding pools. If a pond in the species' habitat is destroyed, the species can be offset by creating new ponds and transplanting individuals. The marbled newt has had a key role in conservation measures and compensation controversies, such as the cancelled airport project in Notre-Dame-des-Landes in France and the high speed train line Bordeaux-Toulouse which had to be modified to protect the species.



European otter

Formerly present all over Europe, the European otter (*Lutra lutra*) has severely declined because of hunting, draining of wetlands and water pollution during the 20th century. The species is no longer considered a pest, but an iconic heritage species, that is nowadays protected by national laws and by the European Habitats Directive. This has improved the species' abundance and their populations are slowly recovering. Before development projects, it is important to identify the existing habitats, but also those which the otters could potentially recolonize. During projects, pollution control can prevent the contamination of waterways. Ecological corridors have to be maintained to enable the otter, as well as its prey, to move. When impacted, the otters' habitats can be offset by improving the ecological status of wetlands.



Atlantic salmon

The Atlantic salmon (*Salmo salar*) lives in the Atlantic Ocean but comes back to reproduce in the freshwater rivers, where it was born. The species has become very rare in European rivers due to overfishing and destruction of its habitats. In France, the salmon is almost extinct, except in few areas and is protected by the European Habitats Directive. Rivers where water management projects are constructed need to install fishways to enable salmon to migrate in streams. The destruction of the habitats for salmon can be offset by improving the ecological status in other rivers and streams.

Freshwater pearl mussel

Living up to 250 years old, the freshwater pearl mussel (*Margaritifera margaritifera*) has long been collected for its pearls. However, because of the degradation of water quality in the species' habitat, the species is under serious threat and is today protected by the European Habitats Directive. In France, in one century, the freshwater pearl mussel has disappeared from 60% of the waterways where it was living before. The species is particularly difficult to protect because the larvae host in juvenile fish of the Salmonid family (salmon or sea trout *S. trutta*) during their life cycle. For now, all attempts to transplant individuals have failed. In addition to reducing water pollution during construction projects, promising measures to protect and offset the species include the protection and reintroduction of host fish.



Bee orchid

The bee orchid (*Ophrys apifera*) gets its name by imitating the smell and the shape of a female bee. Once attracted and lured, the bee pollinates the plant. This orchid is threatened when mowing is conducted before seed production. For that reason, late mowing can help to improve the habitats of the bee orchid. In France, the species is not protected nationally, but on a regional basis. Because its conservation status is not poor on a national scale, the offsetting of the species is sometimes not considered to be necessary. Nevertheless, plants can be transplanted to other sites and seeds can be collected for the offsetting projects.



Melancholy Thistle

Found in upland meadows of European mountains, Melancholy Thistle (*Cirsium heterophyllum*) does not have any spines on its stems. During the 17th century, the plant was used as a cure to sadness. The species is regionally protected in France, and it can be offset by transplanting individual plants and improving the local conditions of its habitat.





Ocellated lizard

The ocellated lizard (*Timon lepidus*) can measure up to 60cm and is the largest lizard species in Europe. Living in dry meadows, this lizard can be recognized by the blue spots on its flanks. The species was previously collected for its beauty but is today strictly protected. In France, the ocellated lizard is among the 6 species of reptiles threatened for regional extinction. The main causes of threats are the fragmentation of its habitats caused by urbanization and the decline of extensive sheep farming. In biodiversity offsetting projects, lizards are captured and translocated to new sites where shelters have been constructed by piling up rocks. Cutting down trees to reopen meadows also improves the habitat of the lizard.



Little bustard

The little bustard (*Tetrax tetrax*) is one of the most threatened birds living in cultivated meadows in France. The bird was once intensively hunted, but its population started to decline because of a change in farming practices. In France, the population has decreased by 30% in the last 30 years and the species is now strictly protected. The bird species is offset by restoring meadows and adapting mowing practices to the species' preferences. Land is bought by development companies and contracts are signed with farmers. In France, this bird species was the key species that led to the creation of the first biodiversity offsetting bank (Cossure by CDC biodiversité).



Pin-tailed sandgrouse

The pin-tailed sandgrouse (*Pterocles alchata*) is difficult to observe in the field because of its excellent camouflage. The species lives in dry meadows with very short vegetation height. The degradation of steppe habitats is the main reason of its decline. The bird is strictly protected by French law and the European Birds Directive. In France, the population of this bird is very low and encompasses approximately 100 couples. Although there are no existing examples of offsetting for the pin-tailed sandgrouse, the first French biodiversity offsetting bank managed by CDC Biodiversité is offering offsetting units for this bird. This has been very controversial for the opponents of the bank who think that the habitat for this bird species is almost impossible to restore.

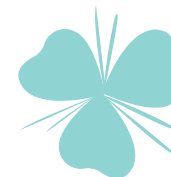
Green gomphid

This almost fluorescent gomphid is a green club-tailed dragonfly (*Ophiogomphus cecilia*) that lives near calm and clear waterways. It is strongly impacted by water pollution and human activities such as material extraction, motorboats and riverbanks' artificialisation. The green gomphid is protected by the European Habitats Directive. Possible offsetting measures include the restoration of ecological corridors and improvement of water quality.



Najas tenuissima

Najas tenuissima (*Najas tenuissima*, *hentonäkinruoho*), is a water plant found only in Northern Eurasia. It lives immersed in lakes and estuaries, in the depth ranging between 30-150 cm. *Najas* tolerates pollution or eutrophication poorly, which is why it has declined strongly and they are classified endangered worldwide. In Finland it was found in less than 20 lakes. The genus name "Najas" originates from the water-nymphs (najads) in Greek mythology.



Liste des actions du joueur :

INVENTAIRES - Autant que vous le souhaitez

Inventaire de nature : retournez une tuile nature, de la face cachée à la face visible (1 €)

Inventaire d'espèces : choisissez une tuile nature qui ne comporte pas d'espèce. Retournez jusqu'à cinq tuiles du haut du deck nature pour trouver une tuile avec une espèce qui correspond au type de nature de la tuile choisie. Si vous trouvez une tuile espèce correspondante, remplacez la tuile nature et mélangez le reste des tuiles dans le deck (1  savoir correspondant au type de nature).

ACTIONS DES TUILES - une seule par tour

Placez un ou plusieurs jeton(s) : plans de projet (1-5) (1 €)

Retournez un jeton : Construction de projet (1 €)

AUTRES ACTIONS - chacune peut être effectuée une fois par tour

Retirez un jeton de protestation (campagne médiatique 2 € / manifestation 2 € et dés 4 - 6)

Débutez ou poursuivez une compensation écologique

Jouez une carte d'action

FIN DU TOUR

Facultatif : jetez une carte

Remplissez votre main jusqu'à 5 cartes

REMARQUE :

L'échange de cartes et la négociation avec d'autres joueurs est possible à tout moment, même si ce n'est pas votre tour. La limite de cartes dans la main est de 7 cartes. Elle ne peut pas être dépassée en échangeant des cartes.



GUIDE RAPIDE



Guide rapide pour les aménageurs

Les aménageurs essaient de créer des projets qui se composent de la tuile type de projet et des jetons de projet. Les aménageurs marquent des points à chaque fois qu'un jeton de projet est construit sur le plateau de jeu. Les jetons de projet possèdent deux faces : une pour le plan de projet et une pour le projet construit.

Avant de construire un projet, l'aménageur doit planifier l'ensemble du projet en choisissant une tuile type de projet et en plaçant les jetons de projet (côté plan) sur le plateau de jeu. Leur nombre et leur disposition doivent respecter les indications inscrites sur la tuile type de projet. Le plan doit commencer par les bords du plateau et les jetons plans ne peuvent être disposés que sur des tuiles natures retournées. Le plan doit ensuite être autorisé par l'administration (voir processus d'autorisation, p.19). Les aménageurs peuvent ensuite construire les jetons au tour suivant en les retournant et en compensant éventuellement la perte des tuiles Nature.



Guide rapide des protecteurs de la nature

Chaque protecteur de la nature peut utiliser des actions spécifiques à son rôle. Ces actions aident à conserver la nature et compliquent l'action des aménageurs.

Les protecteurs de la nature marquent des points grâce aux actions spécifiques de leur rôle :

Ornithologue Épuisé propose et établit des zones de conservation de la nature

Sauveur de la Planète Enthousiaste restaure les zones polluées, conduit la compensation et peut mettre en place des banques de compensation

Rebelle à l'Extinction peut mener des actions de protestation (campagnes médiatiques, manifestations et Zone à Défendre).

Tous les protecteurs de la nature peuvent également effectuer des inventaires de nature (retourner les tuiles nature) et des inventaires d'espèces (rechercher des tuiles espèces dans le deck nature). Ils peuvent ainsi remplacer les tuiles nature vides par des tuiles avec des espèces et rendre la construction plus difficile pour les aménageurs.



Liste des actions des protecteurs de la nature :

INVENTAIRES - Autant que vous le souhaitez

Inventaire de nature : retournez une tuile nature, de la face cachée à la face visible (1 €)

Inventaire d'espèces : choisissez une tuile nature qui ne comporte pas d'espèce. Retournez jusqu'à cinq tuiles du haut du deck nature pour trouver une tuile avec une espèce qui correspond au type de nature de la tuile choisie. Si vous trouvez une tuile espèce correspondante, remplacez la tuile nature et mélangez le reste des tuiles dans le deck (1 € savoir correspondant au type de nature).

ACTIONS DES TUILES - une seule par tour

Placez un ou plusieurs jeton(s) : propositions de conservation (1-4, ornithologue épuisé),

campagne médiatique (1-2 (rebelle à l'extinction) (1 €).

Retournez les jetons : zone de conservation (2 € + 2 jetons)

ornithologue épuisé), manifestation (1 € + 2 jetons, rebelle à l'extinction), Zone à Défendre (3 € + 2 jetons, rebelle à l'extinction)

Restauration (3 € + 2 jetons, sauveur de la planète enthousiaste)

Achetez une tuile nature pour la banque de compensation (3 € + 2 jetons sauveur de la planète enthousiaste)

AUTRES ACTIONS - chacune peut être effectuée une fois par tour

Débutez ou poursuivez une compensation écologique (sauveur de planète enthousiaste)

Jouez une carte action

FIN DE TOUR

Facultatif : jetez une carte

Remplissez votre main jusqu'à 5 cartes



REMARQUE :

L'échange de cartes et la négociation avec d'autres joueurs est possible à tout moment, même si ce n'est pas votre tour. La limite de cartes dans la main est de 7 cartes. Elle ne peut pas être dépassée en échangeant des cartes.

