



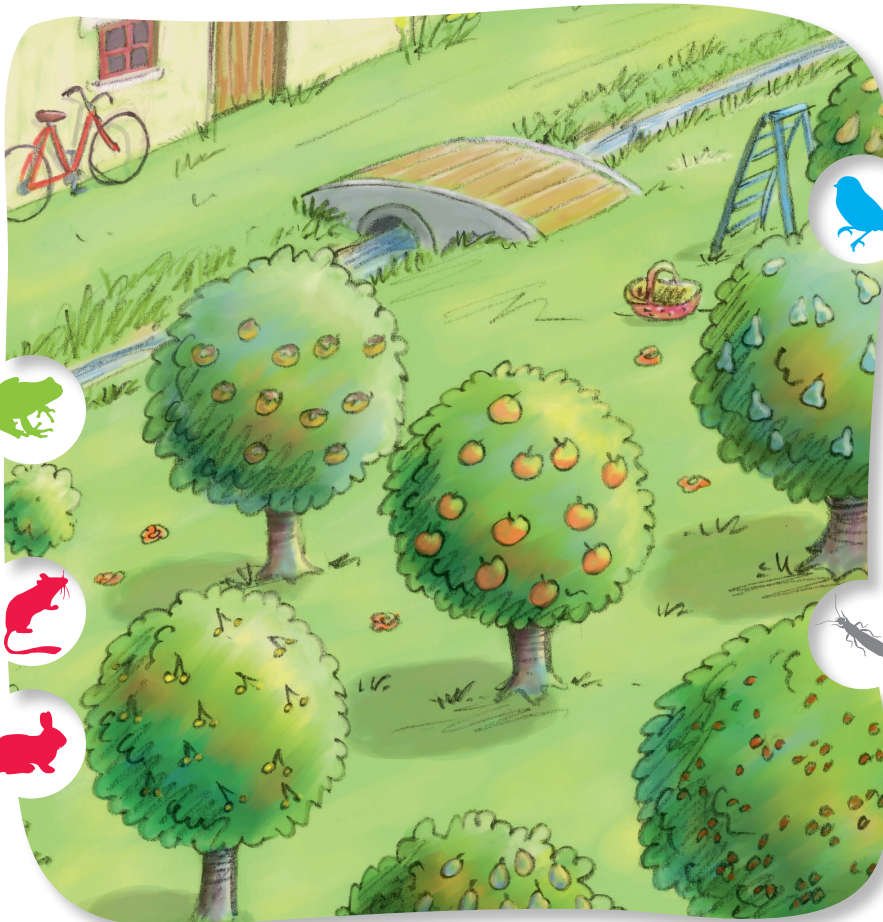
Consignes  
d'impression :

**SUR UN PAPIER  
ÉPAIS**

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

**SUR UN PAPIER  
ORDINAIRE**

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







# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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





# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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









# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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





# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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









# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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





# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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









# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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





# 9m2 de terre à inventer

## la biodiversité en jeu

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



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

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





Couvercle de la boîte







## la biodiversité en jeu

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



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

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



carte personnage

## Al

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



**Objectif principal**

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

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

## Atlas

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



**Objectif principal**

Chaque joueur a au moins 1 espèce sur son carré.

**Objectif secondaire**

Chaque joueur a au moins 2 espèces sur son carré.

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

## Bernard

L'éleveur de grenouilles



**Objectif principal**

Avoir la rainette sur son carré.

**Objectif secondaire**

Ne pas avoir de héron sur le plateau.

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

## Juliette

Pas fan des bêtes



**Objectif principal**

N'avoir ni couleuvre ni pipistrelle sur son carré.

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

## Margot

Ornithologue passionnée



**Objectif principal**

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

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

## Microcosmos

Entomologue



**Objectif principal**

Avoir 3 invertébrés sur le plateau.

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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





carte personnage

# Mygalie

*Arachnophobe  
et plus si  
affinités*



**Objectif principal**

Ne pas avoir de tégénaire sur le plateau.

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

# Olivia

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



**Objectif principal**

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

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

# Diane

*L'as de  
la chasse*



**Objectif principal**

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

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

# Gino

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



**Objectif principal**

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

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

# Noé

*Gardinier  
bien carré*



**Objectif principal**

Ne pas avoir d'invertébrés sur son carré.

**Objectif secondaire**

N'avoir ni invertébrés ni mammifères sur son carré.

**Pouvoir spécial**

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

carte personnage

# Merlin

*Magicien,  
virtuose des  
croyances  
magiques*



**Objectif principal**

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

**Objectif secondaire**

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

**Pouvoir spécial**

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





## Carte mémo & cartes vierges

carte personnage

carte personnage

carte personnage





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

carte objectif commun

## 7 espèces

[7 points si atteint]

### Biodiversité fragile

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

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

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

carte objectif commun

## 10 espèces

[10 points si atteint]

### Bonne biodiversité

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

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

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

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

carte objectif commun

## 12 espèces

[12 points si atteint]

### Super biodiversité

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

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

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

MÉMO ESPÈCES

#### Famille Amphibiens

Espèce Rainette verte

#### Famille Reptiles

Espèce Couleuvre à collier

Espèce Lézard des murailles

#### Famille Oiseaux

Espèce Effraie des clochers

Espèce Héron cendré

Espèce Mésange bleue

#### Famille Mammifères

Espèce Lapin de garenne

Espèce Léroto

Espèce Pipistrelle commune

Espèce Renard roux

#### Famille Invertébrés

Espèce Moustique

Espèce Piéride du chou

Espèce Pince-oreille

Espèce Tégénaire noire

Espèce Tique

MÉMO ESPÈCES

#### Famille Amphibiens

Espèce Rainette verte

#### Famille Reptiles

Espèce Couleuvre à collier

Espèce Lézard des murailles

#### Famille Oiseaux

Espèce Effraie des clochers

Espèce Héron cendré

Espèce Mésange bleue

#### Famille Mammifères

Espèce Lapin de garenne

Espèce Léroto

Espèce Pipistrelle commune

Espèce Renard roux

#### Famille Invertébrés

Espèce Moustique

Espèce Piéride du chou

Espèce Pince-oreille

Espèce Tégénaire noire

Espèce Tique

MÉMO TOUR DE JEU

Chaque joueur, à son tour :

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







## Carte mémo & cartes vierges

MÉMO TOUR DE JEU

carte objectif commun

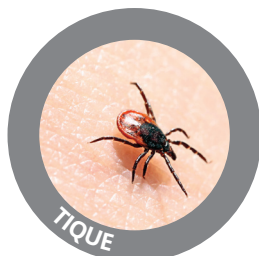
carte objectif commun

Chaque joueur, à son tour :

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



## Les 15 jetons espèces







# Les cartes événements 1/7

carte événement



## Entrée mammifère

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

carte événement



## Entrée mammifère

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

carte événement



## Entrée mammifère

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

carte événement



## Entrée mammifère

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

carte événement



## Entrée mammifère

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

carte événement



## Entrée reptile

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

carte événement



## Entrée reptile

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

carte événement



## Entrée reptile

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

carte événement



## Entrée oiseau

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

carte événement



## Entrée oiseau

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

carte événement



## Entrée oiseau

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

carte événement



## Entrée oiseau

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



# Les cartes événements 2/7

carte événement



## Entrée amphibien

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

carte événement



## Entrée amphibien

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

carte événement



## Entrée invertébré

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

carte événement



## Entrée invertébré

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

carte événement



## Entrée invertébré

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

carte événement



## Entrée invertébré

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

carte événement



## Entrée invertébré

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

carte événement



## Entrée invertébré

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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





# Les cartes événements 3/7

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## Entrée espèce

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

carte événement



## C'est le printemps

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

carte événement



## C'est le printemps

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

carte événement



## C'est l'été

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

carte événement



## C'est l'été

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

carte événement



## C'est l'automne

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

carte événement



## C'est l'automne

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





# Les cartes événements 4/7

carte événement



## C'est l'automne

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

carte événement



## C'est l'hiver

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

carte événement



## C'est l'hiver

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

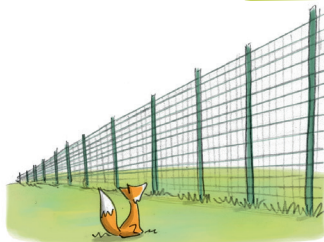
carte événement



## C'est l'hiver

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

carte événement



## Clôture

Aucune espèce ne peut sortir ni entrer sur cette case.

carte événement



## Arrache-clôture

Supprimez la carte "clôture" du plateau.

carte événement



## Arrache-clôture

Supprimez la carte "clôture" du plateau.

carte événement



## Espion nyctalope

Regardez discrètement la carte du personnage de votre choix.

carte événement



## Espion nyctalope

Regardez discrètement la carte du personnage de votre choix.

carte événement



## Espion nyctalope

Regardez discrètement la carte du personnage de votre choix.

carte événement



## Déménagement

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

carte événement



## Déménagement

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



## Les cartes événements 5/7

carte événement



### Déménagement

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

carte événement



### Déménagement

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

carte événement



### À poil, à plumes, à écailles

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

carte événement



### À poil, à plumes, à écailles

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

carte événement



### À poil, à plumes, à écailles

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

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.





## Les cartes événements 6/7

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Mise à l'écart

Mettez une espèce de votre choix en prison.

carte événement



### Extinction d'espèce

Retirez du jeu définitivement une espèce de votre choix.

carte événement



### Super prédateur

Mettez toutes les espèces en prison.

carte événement



### Prédateur

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

carte événement



### Prédateur

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

carte événement



### Prédateur

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

carte événement



### Prédateur

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





# Les cartes événements 7/7

carte événement



## Prédateur

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

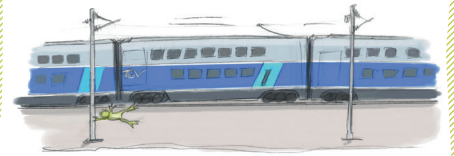
carte événement



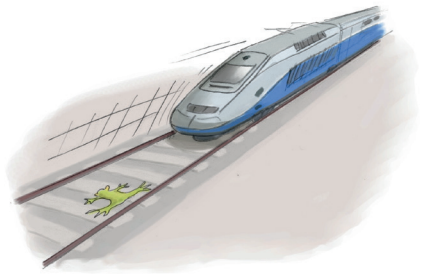
## Construction d'une ligne TGV

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

carte événement



carte événement



carte événement



## Passage d'animaux

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

carte événement



## Passage d'animaux

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

carte événement



## Passage d'animaux

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

carte événement



## Passage d'animaux

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

carte événement



## Apothéose

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

carte événement

carte événement

carte événement

