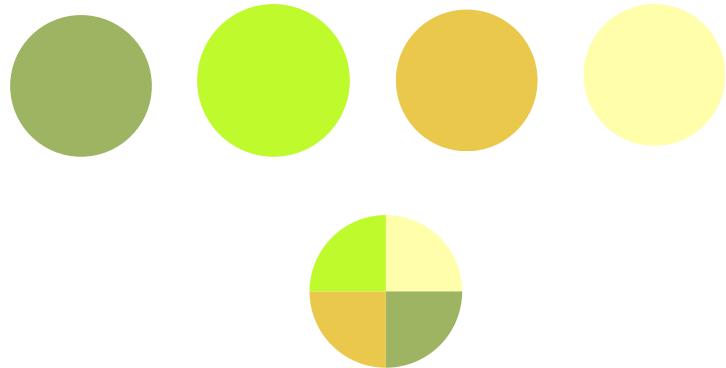


Cartes espèces :

CHÊNE VERT	HÊTRE
 P. Gourdain	 P. Gourdain
<b>CLIMAT : MÉDITÉRANÉEN</b> Température : 15-30°C Âge moyen : 200-300 ans Taille moyenne : 10 à 20m	<b>CLIMAT : TEMPÉRÉ OCCIDENTAL</b> Température : 10-20°C Âge moyen : 150-200 ans Taille moyenne : 30 à 40m
CHÊNE PÉDONCULÉ	CHÊNE LIÈGE
 P. Gourdain	 E. Vallez
<b>CLIMAT : TEMPÉRÉ OCÉANIQUE</b> Température : 10-25°C Âge moyen : 300-400 ans Taille moyenne : 20 à 30m	<b>CLIMAT : MÉDITÉRANÉEN</b> Température : 15-30°C Âge moyen : 150-250 ans Taille moyenne : +/- 15m

jetons territoires :



Cartes de pioche :

<b>GAGNÉ !</b> Ta graine a atterri dans un milieu avec peu de concurrence. Les conditions sont idéales pour pousser 	<b>GAGNÉ !</b> Le temps est clément, les conditions sont idéales pour pousser 	<b>GAGNÉ !</b> Le temps est clément, les conditions sont idéales pour pousser 	<b>GAGNÉ !</b> Carte coup de pouce Ta graine a atterri dans une pente, elle se déplace sur la parcelle de ton choix 	<b>GAGNÉ !</b> Carte coup de pouce Ta graine a été cachée par un geai des chênes, elle se déplace sur la parcelle de ton choix 
<b>GAGNÉ !</b> Carte coup de pouce Ta graine a été mangée par un sanglier qui a déféqué plus loin, elle se déplace sur la parcelle de ton choix 	<b>GAGNÉ !</b> Carte coup de pouce Ta graine a été mangée par un blaireau qui a déféqué plus loin, elle se déplace sur la parcelle de ton choix 	<b>GAGNÉ !</b> Carte coup de pouce Ta graine a été cachée par un écureuil, elle se déplace sur la parcelle de ton choix 	<b>GAGNÉ !</b> Carte super boost Cette année a été fructueuse ! Rajoutes 1 autre graine sur une parcelle adjacente, tu gagnes 2 arbres à la fin du tour 	<b>GAGNÉ !</b> Carte super boost Cette année a été fructueuse ! Rajoutes 1 autre graine sur une parcelle adjacente, tu gagnes 2 arbres à la fin du tour 

<b>PERDU !</b> Humains Ta graine a atterri sur du bitume 	<b>PERDU !</b> Humains Ta graine est tombée sur une ligne de chemin de fer 	<b>PERDU !</b> Humains Ta graine est tombée dans un parc d'attraction 	<b>PERDU !</b> Humains Ta graine a atterri sur un sol traité avec des produits phytosanitaires 	<b>PERDU !</b> Humains Ta graine est tombée sur un terrain pollué 
<b>PERDU !</b> Humains Ton arbre a subit une coupe à la mauvaise période, il ne donnera pas de graine à ce tour 	<b>PERDU !</b> Humains Ta graine a atterri sur un parking 	<b>PERDU !</b> Ta graine a atterri dans un milieu avec trop de concurrence 	<b>PERDU !</b> Ta graine a atterri dans un milieu avec de mauvaises conditions, elle ne peut pas pousser 	<b>PERDU !</b> Ta graine a été mangée par un mulot, elle ne peut pas pousser 

### Tempête :

**De fortes intempéries s'abattent sur la région !**

Lancez le dé, s'il tombe sur une espèce celle-ci perd 2 arbres car la tempête est localisée, si toutes les espèces sont touchées, chacune perd un arbre car la tempête est globale

### Maladie :

**Ton peuplement manque de diversité ! Il devient sensible aux maladies.**

Les joueurs avec plus de 7 arbres perdent 3 individus

### Incendie :

**Un feu de forêt s'est déclenché ! les territoires chauds et secs sont plus affectés que les autres.**

Si une ou les espèces présentes au sud sont touchées elles perdent 2 arbres, si une ou les espèces présentes dans les territoires nord sont touchées elles perdent 1 arbre.

### Replantation :

**Les autorités locales mettent en place des campagnes de replantations sur leur territoire.**

Lancez le dé, si une seule espèce est désignée, 2 arbres sont plantés sur son territoire d'origine, si tout les territoires sont concernés, chacun plante 1 arbre sur son territoire respectif

### Extension de territoire :

**Ton espèce s'est adapté au climat d'un autre territoire.**

Pendant le prochain tour la ou les espèces désignées peuvent coloniser un nouveau territoire.

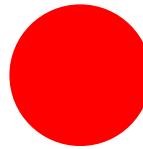
### Aménagements :

**Les autorités locales ont décidé de développer l'économie d'un territoire, des parcelles sont aménagées en conséquence.**

Un seul joueur peut être sélectionné sur cet événement, il place 2 tuiles bâtiments sur les parcelles de son choix (les arbres déjà présents seront supprimés)

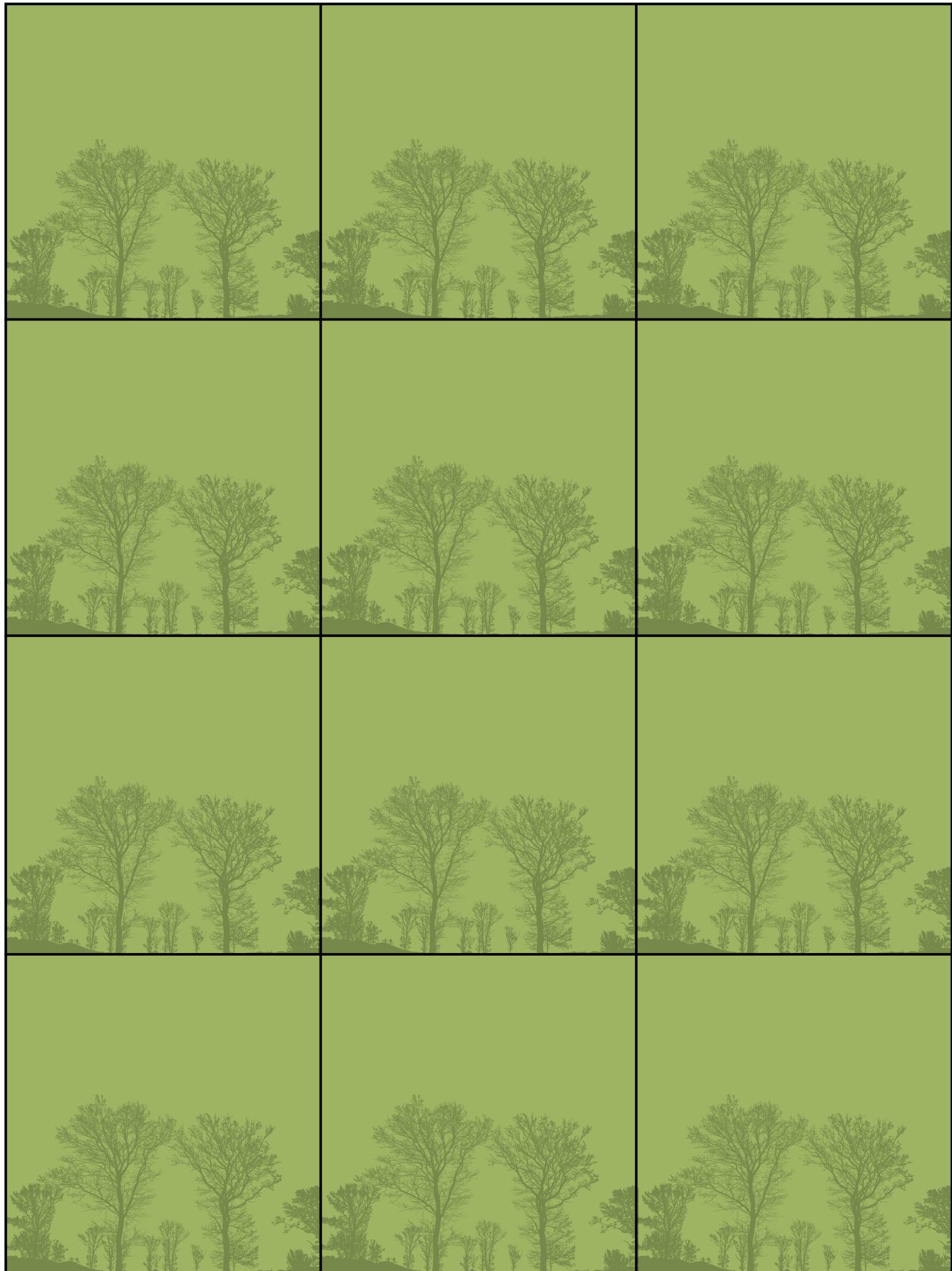
### Jetons événements :

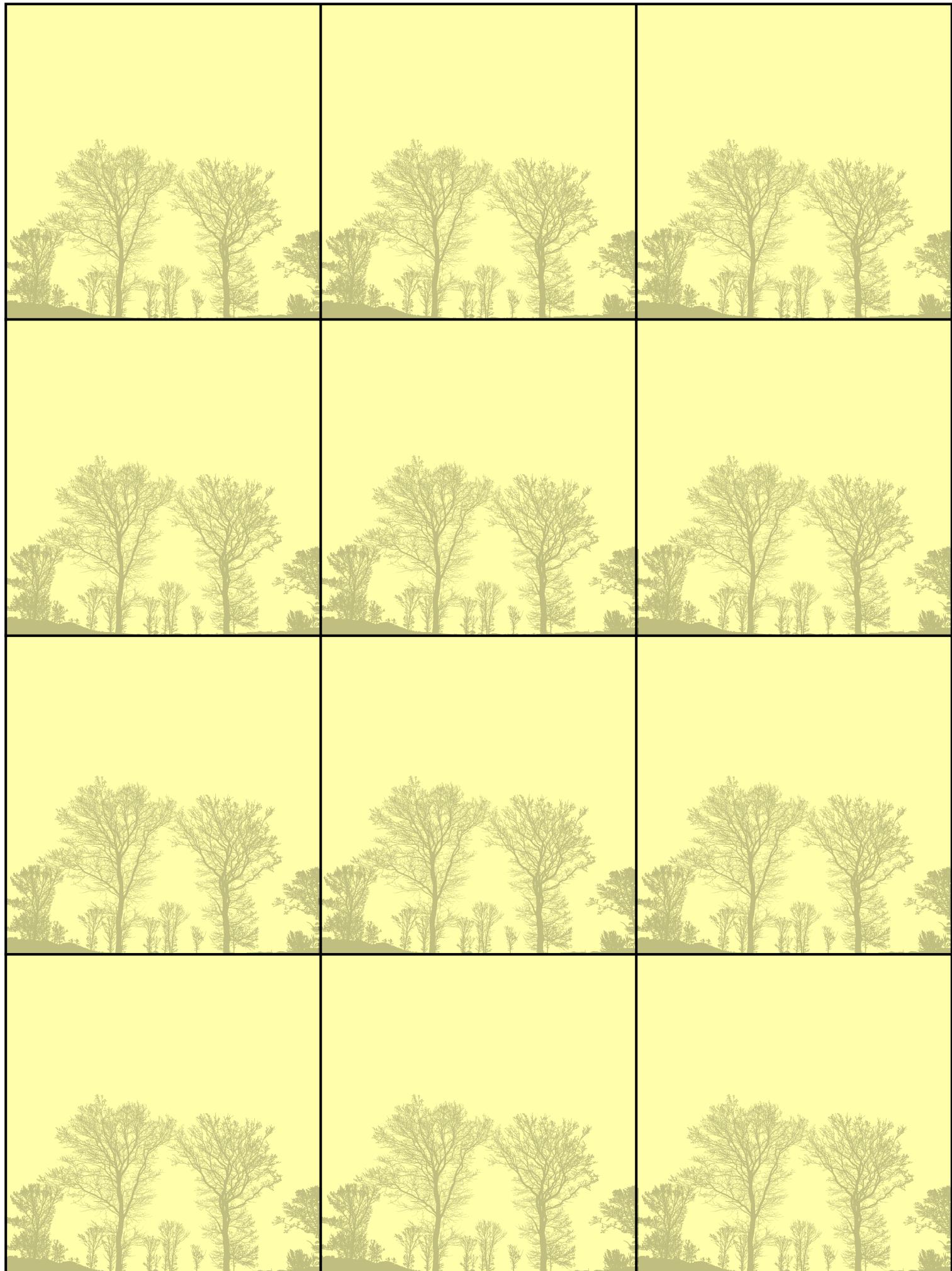
(Option tirage des événements au dé)

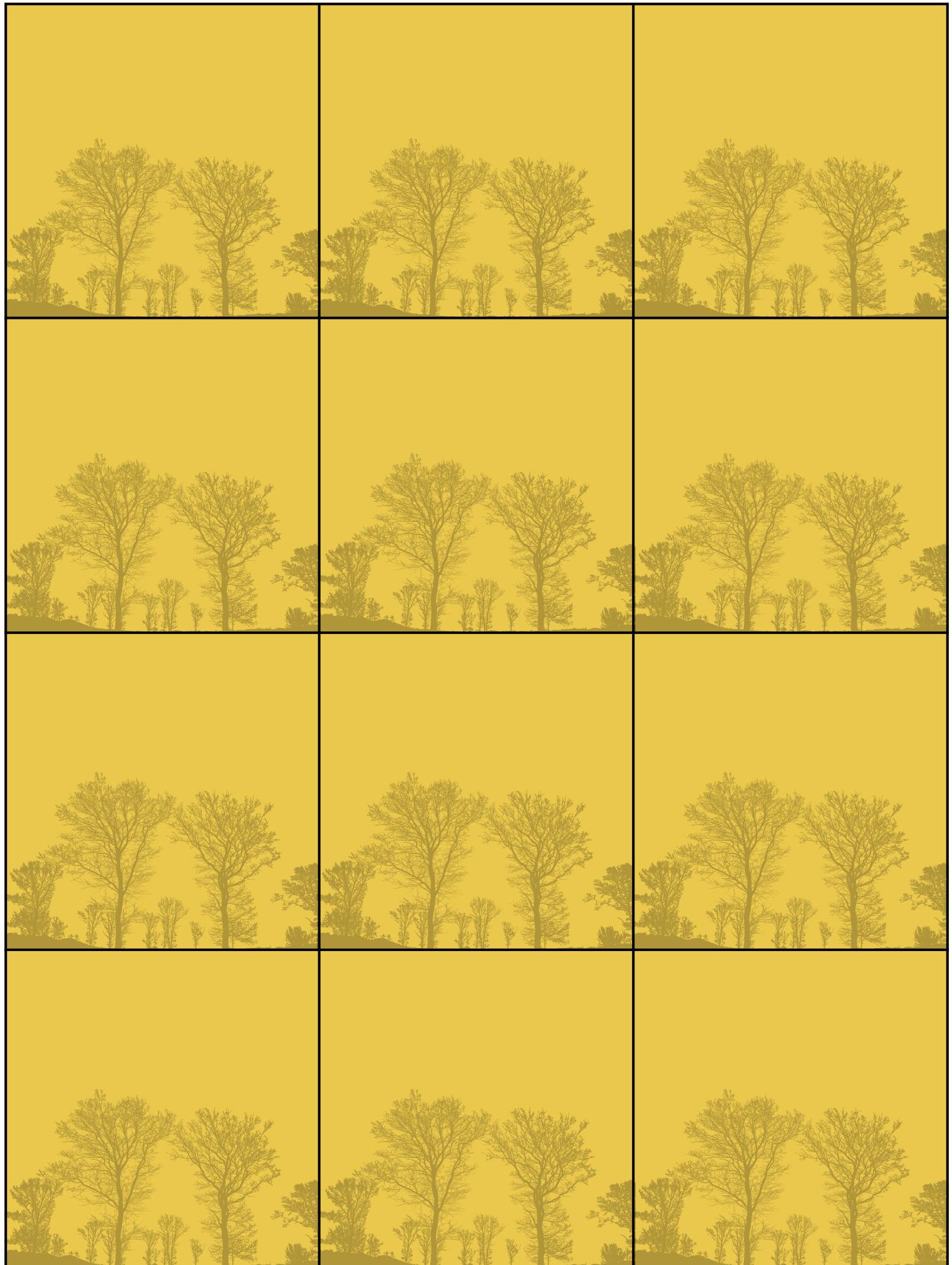


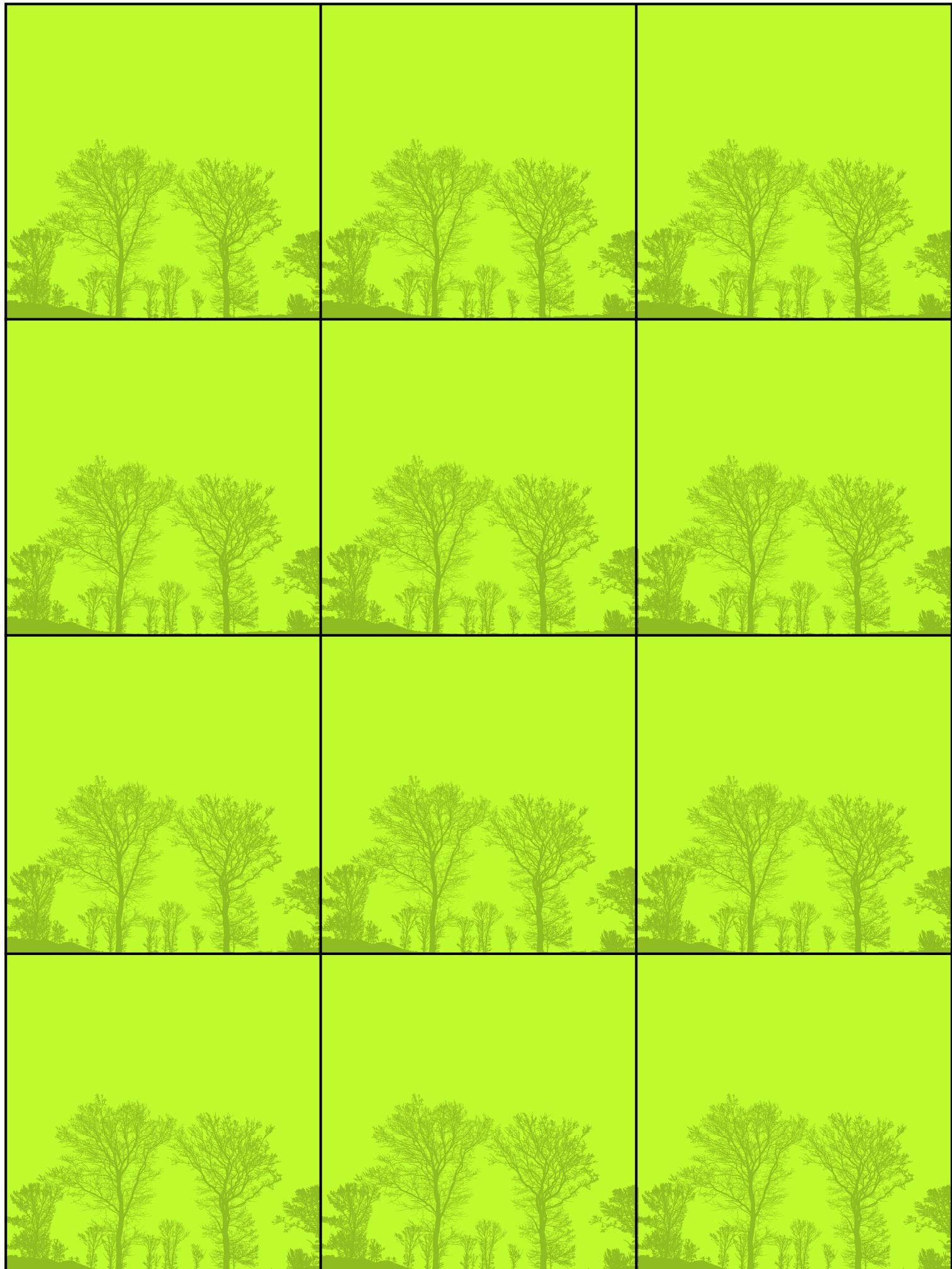
Roulette des événements :  
(Option tirage des événements à la roulette)











**Nord**

**Sud**

**Est**

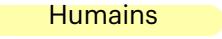
**Ouest**

Tuiles bâtiments :



# MANCHE 1

**Début de partie, les conditions de développement sont plutôt favorables**

Les cartes **gagné** et **perdu** :  **Humains**  
Sont mises en jeu à l'exception des cartes **Humains**

## TOUR 1

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte**
- **transforme ta graine ou non en plante adulte**

## TOUR 2

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte pour chacune de tes graines**
- **transforme ta/tes graines ou non en plantes adultes**

# MANCHE 2

**L'environnement devient plus hostile et l'humain arrive sur les territoires**

Toutes Les cartes **gagné** et **perdu** sont remises en jeu

## TOUR 1

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte pour chaque graine**
- **transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes**

## TOUR 2

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte pour chaque graine**
- **transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes**
- **Événement !**

# MANCHE 3

**Le climat change ! Les territoires évoluent !**

Toutes Les cartes **gagné** et **perdu** sont remises en jeu

Le désert se développe sur les cases sud

## TOUR 1

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte pour chaque graine**
- **transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes**
- **Événement !**

## TOUR 2

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte pour chaque graine**
- **transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes**
- **Événement !**

# MANCHE 4

**Le climat change ! Les territoires évoluent !**

Toutes Les cartes **gagné** et **perdu** sont remises en jeu

Le désert se développe sur les cases sud

## TOUR 1

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte pour chaque graine**
- **transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes**
- **Événement !**

## TOUR 2

- **pose ta/tes graines sur une tuile**
- **pioche une carte pour chaque graine**
- **transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes**
- **Événement !**