

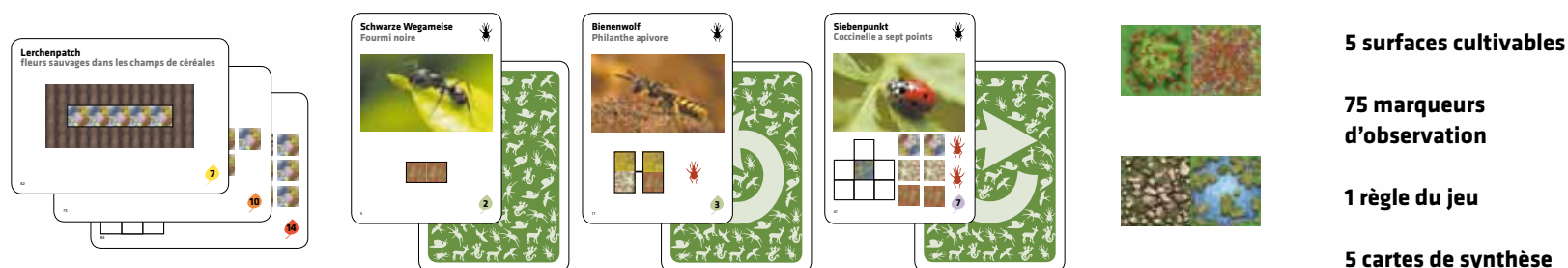
La Coccinelle Créer des espaces vitaux

Tu te mets dans la peau d'un paysan. Comme tu es un agriculteur moderne, tu ne t'intéresses pas seulement au rendement de tes champs. Tu accordes une grande importance au respect de l'environnement et à la production écologique. Ton but est de faire augmenter la biodiversité autour de ta ferme. Tu as à ta disposition un champ dont tu peux modifier la structure comme tu l'entends : ici une haie, là un mur en pierres sèches et là-bas une petite mare. Et maintenant, il ne te reste plus qu'à attendre que les animaux s'établissent sur ton domaine.

Bientôt, tu entendas le chant du pipit des arbres et le coassement du crapaud accoucheur. Et là, ce n'est pas une coccinelle? Si ce n'est pas un bon présage...

Dans ce jeu de placement, les joueurs cherchent à offrir un milieu de vie au maximum d'espèces animales. Simultanément, ils veulent également accomplir des mandats pour les surfaces de compensation écologique. Et s'ils parviennent en même temps à cultiver une partie de leurs champs de façon classique, alors c'est tant mieux. Car seul le paysan qui parvient à trouver un bon équilibre entre les milieux vitaux des animaux et l'accomplissement de ses mandats parvient à renforcer durablement la biodiversité et gagner la partie.

Matériel



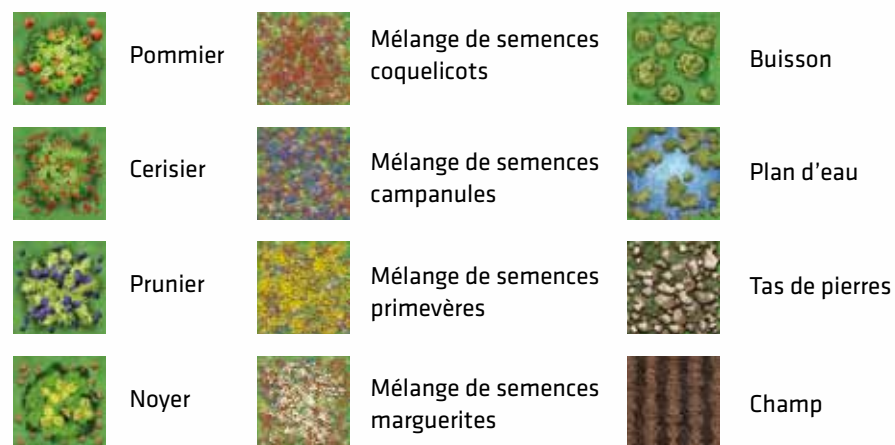
24 cartes de mandat pour les surfaces de compensation écologique en trois classes de difficulté : facile (7), moyen (10) et difficile (14)

61 cartes animaux

- 16 cartes d'animaux de démarrage (sans flèche)
- 30 cartes d'animaux ordinaires (3)
- 15 cartes d'animaux d'experts (7)

120 plaquettes paysage

Les éléments suivants figurent sur les plaquettes paysage :



Les animaux sont classés dans les catégories suivantes :



À ce propos, il convient de remarquer que les insectes et les araignées font bien entendu partie de la catégorie des invertébrés. Mais en raison de la perception que nous en avons et du rôle qu'ils jouent dans notre vie quotidienne, nous leur avons attribué des catégories spécifiques.

On peut jouer à Coccinelle de plusieurs façons :

La partie pour débutants est destinée aux joueurs inexpérimentés et aux enfants à partir de 9 ans. Diverses règles supplémentaires s'y ajoutent pour corser le jeu à l'intention des joueurs avancés.

Les règles spéciales du jeu à deux se trouvent à la fin de la présente règle du jeu.

Partie pour débutants – Durée environ 30 minutes

Préparatifs

Dans la variante pour débutants, on n'a pas besoin des cartes de mandat ni des cartes d'animaux expert. On les laisse donc de côté.

Les 16 **cartes d'animaux de démarrage** sont soigneusement mélangées. On en place **huit** en ligne au milieu de la table, faces visibles. C'est le tirage de départ. Les huit autres sont inutiles et sont replacées dans la boîte. Les 30 cartes d'animaux restantes sont mélangées, déposées face contre table à côté du tirage de départ. Elles forment le plot.

Les 12 **plaquettes de paysage qui montrent un ou deux champs** sont inutiles dans la variante pour débutants et **sorties** du jeu.

Les autres plaquettes sont mélangées, face contre table.

Chaque joueur reçoit :

- Un plot de **18 plaquettes de paysage, faces cachées**
- Une surface cultivable (plateau)
- **15 marqueurs d'observation** de sa couleur

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en **six manches**, dont chacune comprend les trois phases suivantes :

- Phase 1 : Choisir les plaquettes de paysage
- Phase 2 : Placer les plaquettes de paysage
- Phase 3 : Observer les animaux

Phase 1 : Choisir les plaquettes de paysage

Chaque joueur prend les **trois** premières plaquettes de paysage de son plot. Il en choisit **une** qu'il placera plus tard sur sa surface cultivable et la dépose devant lui, face cachée. Il donne les deux autres plaquettes, faces cachées, à son voisin. C'est la première carte du plot des cartes d'animaux qui indique si c'est le voisin de droite ou de gauche. Chaque joueur reçoit donc de son autre voisin deux plaquettes de paysage. Il en choisit une et passe la dernière en direction indiquée. Chaque joueur possède donc **trois** plaquettes de paysage qu'il pourra placer durant la prochaine phase.

Phase 2 : Placer les plaquettes de paysage

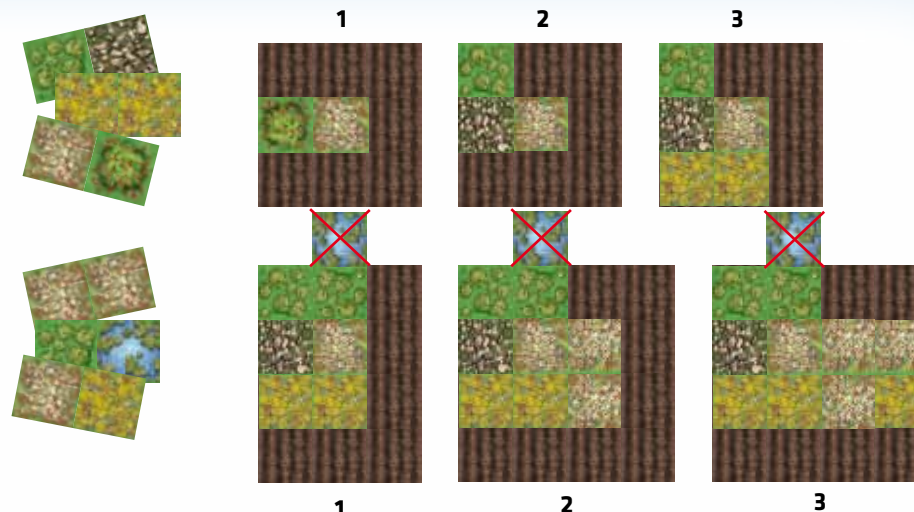
Les joueurs placent simultanément leurs plaquettes de paysage sur leur surface cultivable :

- Le joueur peut placer ses plaquettes horizontalement ou verticalement à l'endroit de son choix en fonction des champs préimprimés.
- Les plaquettes déjà placées peuvent être **recouvertes**. Ainsi, il se peut que les nouvelles plaquettes ne soient pas planes.
- Les plaquettes peuvent être placées de telle manière qu'une moitié dépasse le bord de la parcelle. Les éléments en dehors de la parcelle n'ont toutefois aucune valeur comme espace vital. *Le mélange de semences a par exemple été semé sur la route et ne pousse donc pas...*
- Chaque joueur peut garder en **réserve** une plaquette de paysage face découverte, afin de la placer durant la phase 2 d'une prochaine manche. Chaque joueur ne peut avoir qu'**une seule** plaquette en réserve. On peut bien entendu placer une ancienne réserve ou l'éliminer pour faire place à une nouvelle réserve.
- Le joueur qui ne veut ni placer une plaquette ni la mettre en réserve peut **l'éliminer**.

Exemple :

André place les trois plaquettes qu'il a choisies durant la phase 1 sur sa parcelle. Comme il n'a pas l'utilité de son cerisier, il le recouvre avec un tas de pierres.

Durant la deuxième manche, André place de nouveau ses trois plaquettes. Comme le plan d'eau ne peut être utile, il le place en dehors de la parcelle. Il n'en sera donc pas tenu compte lors des évaluations et des observations d'animaux.

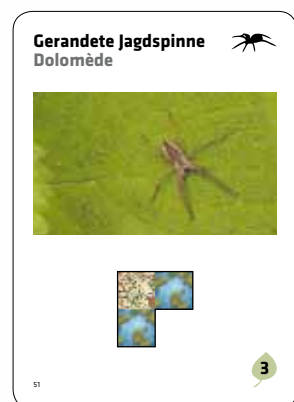


Phase 3 : Observer les animaux

Quand tous les joueurs ont fini de placer leurs plaquettes de paysage, on vérifie quelles sont les espèces qui ont pu trouver un espace vital dans le tirage actuel. Tous les joueurs vérifient simultanément si leur parcelle offre les conditions de vie nécessaires à un ou plusieurs des animaux au milieu de la table. Si tel est le cas, le joueur **place ses marqueurs d'observation sur ces cartes** pour indiquer que l'on peut observer ces animaux sur son domaine.

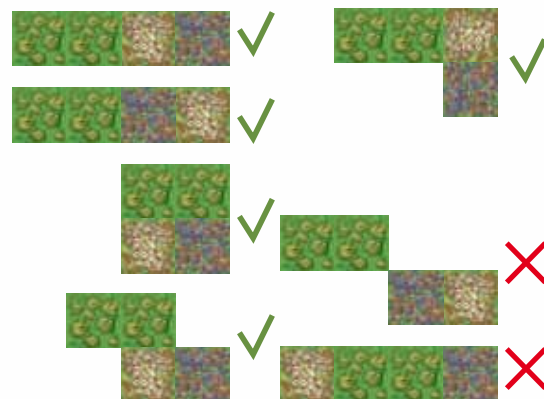
À ce propos, il faut veiller aux points suivants :

- Pour remplir les conditions, les éléments de paysage doivent être placés sur la parcelle dans l'ordre exact indiqué sur la carte.
- Une condition supplémentaire représentée par un symbole animal est liée à certains animaux. Il s'agit en l'occurrence d'une proie constituant la base alimentaire de l'animal considéré.



Ainsi, le rhinolophe petit fer à cheval se nourrit d'insectes. Il aime donc vivre dans les milieux où un insecte au minimum est disponible comme proie.

- On trouve souvent deux ou trois blocs d'éléments de paysage reliés par un trait. Les blocs doivent être **reliés entre eux** au minimum par une bordure de champ. Pour la pie-grièche écorcheur, les combinaisons correctes sont par exemple les suivantes :



Il est toutefois possible d'observer un animal même si on ne possède pas (encore) sa proie. Mais si plusieurs joueurs revendiquent simultanément l'observation d'un animal, on privilégie celui ou ceux possédant non seulement le milieu vital mais également la proie.

La base alimentaire est en outre disponible même si la proie est revendiquée durant la manche en cours. Toutefois, aucun animal ne peut servir de base alimentaire pour lui-même.

Si à la fin de la partie un joueur possède un animal ne disposant pas de sa base alimentaire, cet animal n'a alors pas survécu et on retranche au joueur les points de biodiversité.

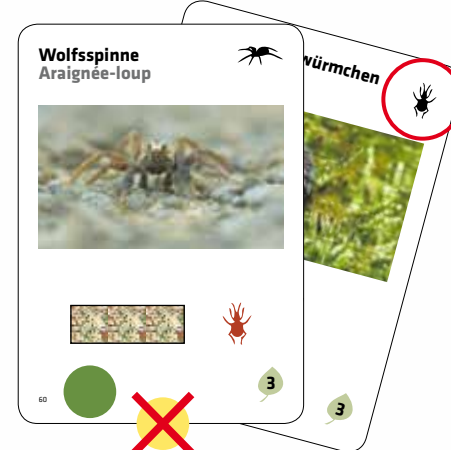
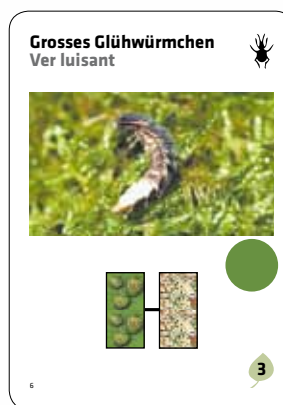
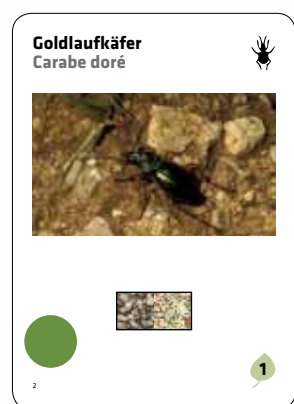
Maintenant, on **élimine du tirage** tous les animaux observés par un joueur au moins. Les cartes munies d'un seul marqueur vont au joueur qui a marqué son observation. Les cartes comportant plusieurs marqueurs sont placées bien visiblement hors du jeu, de manière à ce que tous les joueurs puissent les consulter en permanence.

Attention : Les animaux qui ont été observés au cours d'une manche précédente et dont la carte se trouve donc chez un joueur ou en bordure de jeu ne peuvent plus être observés de nouveau par un autre joueur, même s'il possède dans son jeu le milieu vital nécessaire.

Par ailleurs, un joueur n'est pas obligé de déclarer l'observation d'un animal, même lorsque les conditions sont remplies. Dans certaines conditions, cela peut s'avérer judicieux si l'on entend recouvrir plus tard le milieu vital.

Exemple :

Durant la 1^{re} manche, André remplit les conditions de milieu vital pour deux animaux : le bourdon des pierres et le carabe doré. Il place un marqueur sur ces deux animaux. Mais Jacqueline remplit également les conditions pour le bourdon des pierres et place également son marqueur sur la carte. André prend donc la carte du carabe doré pour lui. La carte du bourdon des pierres est mise de côté, bien visible. Les marqueurs de Jacqueline et d'André restent sur la carte.



Une fois que les animaux observés ont été attribués, on pioche dans le plot **jusqu'à ce qu'il y ait de nouveau huit animaux** sur la table. La manche suivante commence ensuite avec la phase 1.

Calcul des points et désignation du gagnant

Le jeu est terminé à l'issue de la sixième manche.

Chaque joueur vérifie si sa parcelle remplit encore les conditions de milieu vital pour tous les animaux qu'il a marqués précédemment. Les points de biodiversité **comptent positifs** pour les animaux ayant conservé leur milieu vital sur le domaine. En revanche, on **retranche ces points** de biodiversité pour les animaux qui ont perdu leur milieu vital (en raison notamment du recouvrement de plaquettes) ou à qui il manque la base alimentaire.

Le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur. Il peut bien entendu y avoir des ex-æquo.

Partie pour avancés – Durée environ 45 à 60 minutes

Les règles de la partie pour débutants sont modifiées de la façon suivante :

Plaquettes de paysage

On utilise **toutes** les plaquettes de paysage, y compris celles sur lesquelles figure un champ. Elles offrent en effet l'unique possibilité de transformer des parcelles aménagées ou réaménagées en terres cultivables.

Les plaquettes sont mélangées face contre table et chaque joueur reçoit un plot de **24 plaquettes retournées**. La partie se déroule en **huit** manches au lieu de six.

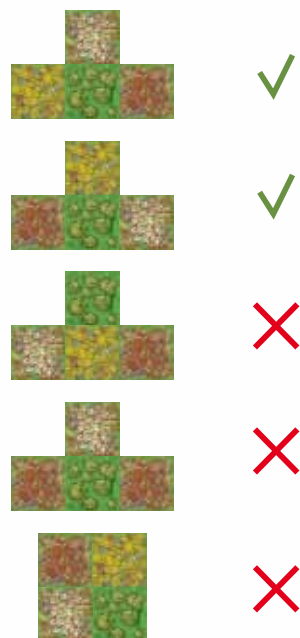
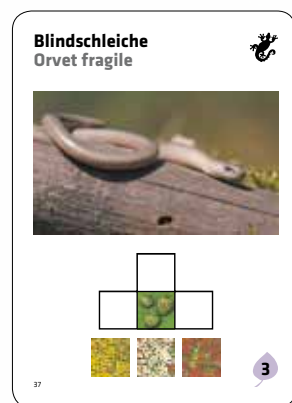
Cartes d'animaux

Le tirage initial est de nouveau composé de **huit** des 16 cartes **d'animaux de démarrage**.

On mélange également les cartes d'animaux expert dans le plot.

Sur ces cartes on trouve les nouvelles conditions relatives au milieu vital suivantes :

- Sur quelques cartes figurent des cases vides et des éléments de paysage à disposition auxquels il n'est pas assigné de place précise. Les **cases vides doivent être remplis avec les éléments librement** disponibles, peu importe leur emplacement, pourvu qu'ils soient tous disposés dans le milieu vital.
- Deux blocs d'éléments paysagers non reliés par un trait sont représentés pour certains animaux volants. Ces blocs doivent être présents **sans être forcément limitrophes**.

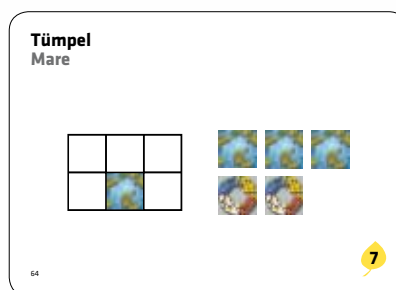


Mandats pour les surfaces de compensation écologique

On commence par mélanger les 24 cartes de mandat. Chaque joueur reçoit quatre mandats qu'il peut consulter. Il est en revanche indiqué de ne pas les montrer aux autres joueurs. Les joueurs cherchent non seulement à construire des milieux vitaux pour les animaux, mais aussi à placer des surfaces de compensation écologique conformément aux mandats qu'ils ont reçus. À ce propos, il faut veiller au fait que les **zones bordées** de noir de deux mandats différents **ne peuvent pas se chevaucher**. En revanche, les milieux vitaux des animaux peuvent chevaucher des zones de mandats ou d'autres milieux vitaux.

Comme sur les cartes d'animaux, des blocs d'éléments paysagers figurent sur les cartes de mandats. Les éléments à disposition peuvent être **disposés librement dans les cases vides**.

Pour former une mare, par exemple, il faut placer quatre plans d'eau (le plan préimprimé et trois autres à disposition) et deux mélanges de semences au choix. Seul l'emplacement d'un plan d'eau est donné.



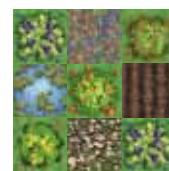
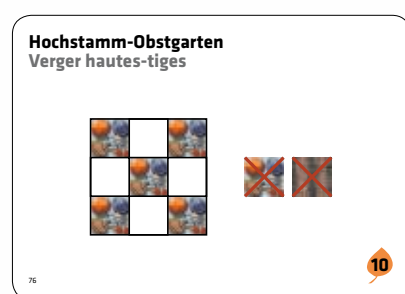
Deux symboles supplémentaires figurent sur les cartes de mandats :



Il est **interdit de placer un arbre** sur les cases vides du mandat.



Il **ne peut rester de champ** sur les cases vides du mandat. En d'autres termes, tous les cases doivent recevoir un (autre) élément paysager.



Les bandes culturales extensives sont un cas particulier : On exige une bande avec des mélanges de semences en bordure de la parcelle cultivée. On trouve donc ensuite une bande de champ non cultivée.

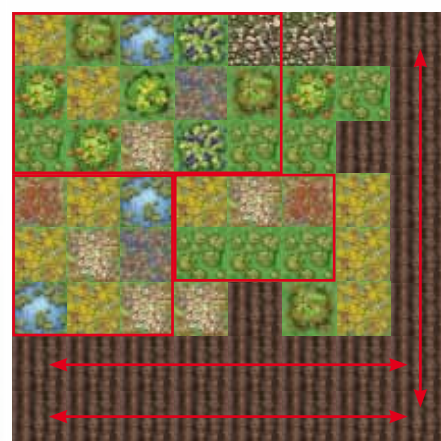
Il est rarement possible de remplir tous les mandats.

À la fin de la partie, les mandats accomplis comptent positifs. En revanche, on ne compte pas les mandats inachevés.

Calcul des points et désignation du gagnant

- Au terme de la partie, les joueurs reçoivent des points négatifs et positifs pour l'**observation des animaux**, comme dans la partie pour débutants.
- Par ailleurs, on leur attribue également des points pour les **mandats de surfaces de compensation écologique accomplis**.
- *Il va de soi que chaque paysan ne veille pas seulement à produire écologiquement, mais également à réaliser un revenu sur son exploitation. On attribue donc également des points pour les parcelles réservées aux modes de culture traditionnels. Toutefois, les parties de la parcelle cultivées intensivement doivent être regroupées pour une exploitation rationnelle : Pour chaque **bande de champ** traversant la parcelle horizontalement ou verticalement le joueur reçoit donc **deux points**. L'orientation des sillons préimprimés ne joue en l'occurrence aucun rôle.*

Exemple :



The diagram shows a farm layout with various fields and hedgerows. A red box highlights a specific area. Below the layout, a grid of ecological compensation mandates is shown. Each mandate is represented by a card with a title, a description, a photo of the animal, and a grid of colored squares representing the field layout. Green checkmarks indicate completed mandates, while red crosses indicate incomplete ones.

Mandats complétés (avec points) :

- Hochstamm-Obstgarten** (Verger hautes-tiges) : 15 points
- Streufläche** (Surface à litière) : 9 points
- Hecke** (Haie) : 6 points
- Tümpel** (Mare) : 7 points
- Bienenwolf** (Philanthe apivore) : 3 points
- Igel** (Hérisson) : 4 points
- Gartenrotschwanz** (Rougequeue à front blanc) : 5 points
- Eichhörnchen** (Écureuil roux) : 4 points
- Grosses Glühwürmchen** (Ver luisant) : 3 points
- Plattbauch** (Libellule déprimée) : 3 points

Mandats non complétés (avec points négatifs) :

- Gartenbaumläufer** (Grimpeur des jardins) : -4 points

- André comptabilise **30 points** pour les trois mandats qu'il est parvenu à accomplir.
- Sur les sept animaux qu'il est parvenu à établir, tous ont encore leur milieu vital. Par contre, André n'est pas parvenu à fournir une proie au grimpeur des jardins. On lui **retire donc 4 points**.
- André totalise **22 points** pour les animaux restants.
- On lui accorde **6 points** pour les bandes de champ non semées.
- Au total, André a réalisé **54 points**.

Variantes

Les joueurs inexpérimentés sont parfois dépassés lorsqu'il s'agit de faire la part des choses entre quatre mandats possibles. On peut bien entendu distribuer un nombre inférieur de cartes de mandats, à conditions que les degrés de difficulté des mandats soient égaux pour tous (p. ex. en distribuant une carte rouge et une carte orange).

Par souci de simplification, on peut également laisser tomber les points pour les bandes culturelles réservées à l'agriculture intensive.

Modifications pour jouer à deux

Pour jouer à deux, chaque joueur prend **quatre plaquettes** au lieu de trois au début de la phase 1. C'est pourquoi on prépare **24 plaquettes** (6 tours pour les débutants) ou **32 plaquettes** (8 tours pour les avancés) par joueur avant la partie. Dans notre cas de figure, les joueurs s'échangent également les plaquettes jusqu'à ce qu'ils en aient sélectionnées **trois**. Il reste ensuite une plaquette qui n'est pas utilisée.

Übersicht Siegpunkte

2 5

+ pour animaux

2 5

- pour animaux (habitat pas respecté ou nourriture pas disponible)

6 10 14

+ mandats accomplis



+ 2 par bande de champ

IP-SUISSE

IP-SUISSE est une association où produisent, plus de 20'000 exploitations paysannes suisses, des denrées alimentaires dans le respect de l'environnement ainsi que les animaux.

Les produits IP-SUISSE doivent respecter des exigences strictes, afin de pouvoir être estampillés avec la marque de qualité de la coccinelle.

Lors de la production de denrées alimentaires, les exploitations paysannes IP-SUISSE ménagent la nature et conservent les habitats pour des animaux ainsi que des plantes – ceci afin promouvoir la biodiversité au quotidien

IP-SUISSE souhaite, avec le jeu « coccinelle », apporter une vision ludique sur la nature ainsi que le thème de la biodiversité

Nous remercions les joueurs pour leurs nombreux tests, ainsi que leurs conseils et suggestions.

En particulier : Alexandra Käss, Britta Tschanz, Lukas Merlach, Marina Castrovillari, Roman Graf, Samuel Bucher, Simon Hofmann, Urs Hostettler.

Impressum

Auteur : Cyril Bucher

Illustrations : Simon Müller, www.soio.ch

Layout : gestaldfabrik*, Bern

Photos : Photos de Markus Jenny und Albert Krebs, www.fotolia.com,

www.fotocent.de, www.fotonatur.de, www.foto-agentur.ch

©2011 IP-SUISSE et Fata Morgana



IP-SUISSE
Rütti
3052 Zollikofen
www.ipsuisse.ch



Fata Morgana
Landoltstrasse 63
3007 Bern
www.fatamorgana.ch