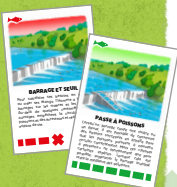


Les cartes Obstacles (22)

Elles permettent de bloquer l'adversaire dans sa progression. Elles se reconnaissent à leur ciel rouge et à la croix rouge.

Les cartes Actions (34)

Elles permettent de lever un obstacle bien spécifique posé par un adversaire (une action correspond à un obstacle — voir pictogramme en haut à gauche des cartes). Elles se reconnaissent à leur ciel vert et au pointillé vert.



Les cartes Joker (4)

Elles permettent de neutraliser tous les obstacles sans distinction.



Les cartes départ et arrivée (2 x 4)

DÉROULEMENT DU JEU

Les cartes Départ et Arrivée sont séparées des autres cartes. Chaque joueur reçoit une carte «Départ» et une carte «Arrivée» qu'il place sur la table devant lui, carte «Départ» à gauche, et carte «Arrivée» un peu plus loin à droite.

Les autres cartes sont ensuite mélangées et chaque joueur en reçoit 6 qu'il prend soin de ne pas montrer à ses adversaires.

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite c'est au joueur situé à sa gauche de continuer... et ainsi de suite. À chaque tour, le joueur commence par piocher une carte.

Il peut ensuite :

- 1 Soit poser une carte «Corridors» ou «Cœurs de biodiversité» à droite de sa carte «Départ» ou à droite de la dernière carte «Corridor» ou «Cœurs de biodiversité» précédemment posée.

1^{er} tour (exemple) :



Vous avancez de 10 pas : encore 90 pas à faire.

2^e tour (exemple) :



Vous avancez de 5 pas : encore 85 pas à faire.

- 2 Soit poser une carte «Obstacles» à n'importe quel adversaire à droite de sa carte «Départ» ou de sa dernière carte «Corridors» ou «Cœurs de biodiversité» précédemment posée. Celui-ci ne peut plus avancer tant qu'il n'aura pas neutralisé l'obstacle. Un joueur ne peut être arrêté que par un seul obstacle simultanément.

Exemple : l'adversaire ne peut plus jouer.



- 3 Soit poser une carte «Actions» ou «Joker» sur la carte «Obstacles» qui l'empêchait d'avancer s'il a été précédemment arrêté dans sa course par un adversaire. Attention : seule la carte Joker permet de lever n'importe quel obstacle. Les cartes actions correspondent à un obstacle et un seul !

- 4 Soit choisir de défausser une carte s'il ne peut pas ou ne souhaite pas jouer, de façon à toujours conserver 6 cartes en main. Les cartes défaussées sont placées en tas à côté de la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée et devient la nouvelle pioche.

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à créer un corridor d'au moins 100 pas entre sa carte «Départ» et sa carte «Arrivée». Bon jeu !

Réalisation :

Textes : Anne-Sophie VINCENT, Thomas MAGNIN-FEYSOT – Parc naturel régional du Haut-Jura (Relecture : Christian BRUNEEL, Jean-Yves VANSTELANT, Julien BARLET, Pierre DURLET, François BAILLY-MAÎTRE)

Illustrations, conception des cartes :

Roman Charpentier – Saint-Claude

Impression : France Cartes – Saint-Max

Financé par :



Rhône-Alpes



Se déplacer: un besoin vital pour les espèces, à l'origine de la Trame Verte et Bleue

Les espèces **se déplacent** au cours de leur cycle de vie pour se nourrir, se reproduire, se reposer ou encore conquérir de nouveaux territoires.

Pour bien comprendre, prenons l'exemple de l'Écureuil roux. La majorité de ses déplacements est consacrée à la recherche de nourriture. Au printemps et en été, il recherche des baies, des fleurs, des fruits, des insectes... Au cours de l'automne et en hiver, il lui faut trouver des glands, des noisettes, des champignons, des écorces... En automne, il stocke une partie de sa nourriture en prévision de l'hiver et va, pour ce faire, l'enterrer au hasard de ses déplacements, la rassembler au pied des arbres ou encore dans des cavités.

L'écureuil doit également marquer son territoire pour dissuader ses congénères de s'y installer ou pour attirer les individus de sexe opposé.

Le mâle cherche une femelle pendant l'hiver. Après la rencontre, ils partent à la recherche de branches et brindilles pour construire un nid en haut d'un arbre.

Quelques mois après leur naissance, les jeunes se dispersent vers d'autres territoires.

Les occasions et nécessités de se déplacer sont donc multiples pour ce petit rongeur.

Dans ce cycle vital des espèces, on va distinguer deux éléments essentiels:

- **Les cœurs de biodiversité**: ce sont les zones où les espèces vont pouvoir effectuer l'ensemble de leur cycle de vie sans difficulté majeure: se nourrir, se reproduire, se reposer... Ces zones sont très riches en espèces. Dans le cas de l'Écureuil, il s'agit des forêts riches où il trouve tout ce dont il a besoin.
- **Les corridors écologiques**: il s'agit des itinéraires qu'empruntent les espèces pour trouver de la nourriture ou des partenaires, pour coloniser d'autres territoires, pour fuir un danger... Dans notre exemple, les haies, les murets de pierres sèches permettent aux écureuils de se déplacer d'une forêt à une autre.

Cependant, les activités humaines se sont souvent développées au détriment de cœurs de biodiversité et ont coupé des corridors. Qui n'a pas observé d'écureuils écrasés sur les routes?

L'État Français, à travers le Grenelle de l'Environnement, a mis en place une politique pour préserver les possibilités de déplacements des espèces floristiques et faunistiques, quelques soient leur taille: **la Trame Verte** (pour les milieux terrestres) et **Bleue** (pour les milieux aquatiques et humides).

Dans le Parc naturel régional du Haut-Jura, beaucoup d'actions sont menées pour permettre la préservation des corridors: aménagement de crapauds, suppression de barrages, préservation et restauration des zones humides, information du grand public...

Le Parc naturel régional du Haut-Jura

Le Parc naturel régional du Haut-Jura a été créé le 10 février 1986 pour préserver et mettre en valeur les richesses culturelles, socio-économiques et environnementales du territoire. Aujourd'hui, il compte 122 communes adhérentes, localisées sur deux régions (Franche-Comté et Rhône-Alpes) et trois départements (Ain, Jura et Doubs).

Le territoire du Haut-Jura se caractérise par :

- un patrimoine naturel et paysager remarquable (tourbières, forêts, pelouses rases, prairies fleuries...) marqué par la présence de nombreuses espèces remarquables;
- une activité artisanale et industrielle importante comme la lunette (Morez), le jouet (Moirans-en-Montagne) et le plastique (entre Oyonnax et Saint-Claude) ;
- une activité agricole basée sur la production laitière extensive et la transformation fromagère : Comté, Morbier, Bleu de Gex, Mont d'Or, tous Appellation d'Origine Protégée ;
- un tourisme de quatre saisons et de stations autour d'activités de pleine nature et de visites culturelles.

Pour mieux comprendre et connaître ce patrimoine exceptionnel, n'hésitez pas à venir visiter la Maison du Parc à Lajoux où une exposition interactive, ludique et pédagogique vous est proposée.

Renseignements au 03 84 34 12 30
www.parc-haut-jura.fr



RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2 à 4 à partir de 6 ans
But du jeu : créer un corridor de 100 pas avant les autres joueurs

LES CARTES

Les cartes Corridors (30)

Elles permettent d'avancer de 2, 3, 5, 7 ou 8 pas. Elles se reconnaissent à leur ciel bleu et au pointillé vert.



Les cartes Cœurs de biodiversité (16)

Elles permettent d'avancer de 10, 15 ou 20 pas. Elles se reconnaissent à leur ciel orangé et au pointillé vert.

