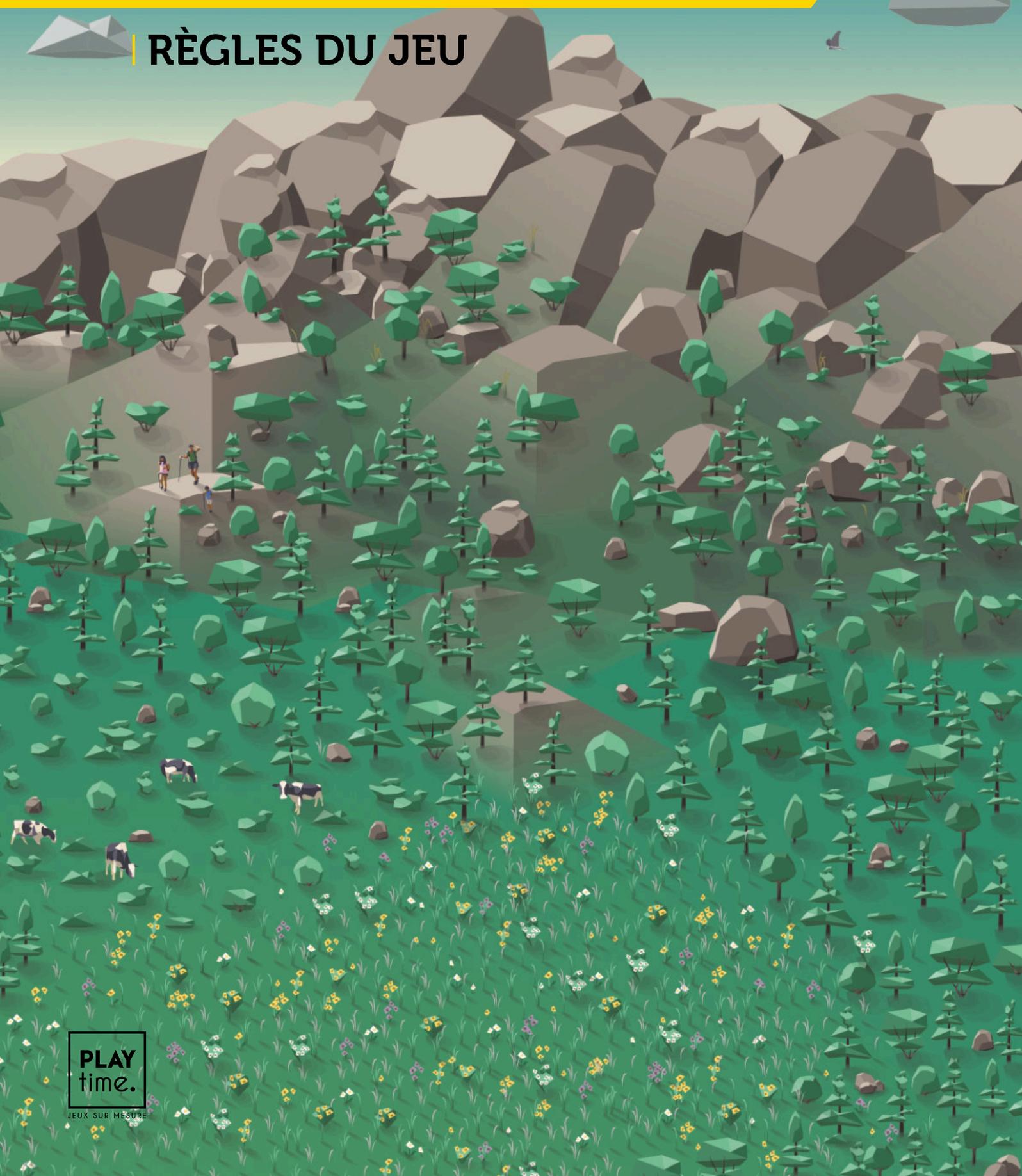


# TOUT UN FOIN !

## RÈGLES DU JEU



# INDEX

PRÉSENTATION DE CE DOCUMENT	3
GLOSSAIRE	4
MISE EN PLACE	6
DESCRIPTION DU MATERIEL	8
Plateau central	8
Tuiles paysage	8
Plateaux des joueurs	8
Plaquettes objectifs	10
Plateaux jauges	11
Pions vache et jetons foin	11
Pions travaux et pions subvention	12
Observatoire des paysages	12
Fiche indicateurs	12
Cartes événement	12
Aide de jeu	12
VUE D'ENSEMBLE	13
But du jeu	13
TOUR DE JEU	14
Prévision des travaux agricoles	14
Autorisation des travaux et distribution des subventions	14
Exécution des travaux agricoles	15
Pâturage - Été	15
Embroussaillage	15
Récolte du foin	16
Événement	16
Alimentation du troupeau - Hiver	16
Bilan général	17
DÉTAILS SUR LES RÈGLES	18
FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES	21

Les règles du jeu s'adressent à la personne chargée d'animer une séance de jeu. Cette personne peut participer en tant que joueur ou non. L'aide de jeu apporte un résumé des points de règle les plus importants et peut être pris en charge par un autre joueur.

### I INTRODUCTION

Dans *Tout un Foin !*, vous incarnez un éleveur ou une éleveuse de vaches ou un·e agent du Parc National. Vous travaillez sur le même territoire mais vos objectifs ne vont pas toujours dans le même sens. Éleveur·euse, vous cherchez à optimiser la production fourragère de vos terres afin d'alimenter votre troupeau ; agent du Parc, cela dépend de votre mission - soutenir l'élevage pastoral, préserver la biodiversité, ou favoriser le tourisme en préservant la valeur patrimoniale du paysage.

Eleveur·euse, vous pouvez faire des travaux sur vos parcelles, pour récolter plus de foin ; mais attention, certains de ces travaux sont soumis à autorisation des agents du parc. Il va donc falloir être convaincant·e.

Agents du parc, vous pouvez aussi attribuer des subventions aux éleveur·euses pour les inciter à adopter certaines pratiques. Mais elles sont en nombre limité, il va falloir vous mettre d'accord avec vos collègues, or ils·elles n'ont pas les mêmes objectifs que vous.

- *Négocier sans rien lâcher ?*
- *Donner un peu pour récupérer davantage ?*
- *Déguiser vos intérêts personnels en intérêt collectif ?*
- *Chercher toujours le juste compromis ?*

*A vous de trouver la meilleure stratégie pour arriver à vos fins individuellement ou collectivement...*

*\* Par la suite et pour des questions de lisibilité de la règle, nous allons utiliser des termes génériques. Il est bien entendu que lorsqu'on écrit « joueurs », cela intègre bien à la fois les joueuses et les joueurs. Par ailleurs, les rôles des éleveurs sont composés de 2 éleveurs et de 2 éleveuses. Pour cette raison, le terme éleveuse(s) sera utilisé pour se référer à ces 2 dernières.*

Sont listés ci-dessous les termes principaux du jeu, certains sont suffisamment importants pour donner lieu à un pictogramme les représentant.



## Éleveurs de vaches laitières ou allaitantes



Les joueurs qui incarnent des éleveuses ou des éleveurs ont pour mission la gestion d'un troupeau de vaches, soit laitières (*vente de lait ou de fromage*), soit allaitantes (*vente de veaux*).



## Agents du Parc

Les autres joueurs incarnent des agents du Parc, en charge de trois services distincts : agriculture, biodiversité et tourisme.



## Jetons foin — Foin & herbe



Les vaches ont besoin d'herbe en été (*dans les pâturages*) et de foin en hiver (*issu des prairies de fauche*). Quand les éleveurs n'ont pas suffisamment de foin pour nourrir leurs vaches, ils doivent s'endetter. Les jetons foin servent également à financer les travaux agricoles, et les subventions sont données sous forme de jetons de foin.

## Parcelles de terrain

Les cases du plateau central représentent des parcelles de terrain. Celles-ci sont de cinq types et peuvent évoluer au cours du jeu :



### Pâturage

Les vaches vont dans ces parcelles pour pâturer de l'herbe en été. On les appelle aussi parcours.



### Pâturage embroussaillé

Lorsque les pâturages ne sont pas pâturés, ils s'embroussaillent. Un pâturage embroussaillé peut encore être pâturé. S'il n'est pas pâturé, il évolue vers de la forêt.



### Forêt

Ces parcelles sont à *priori* inaptées au pâturage, sauf si des pratiques spécifiques sont mises en place.



### Prairie naturelle

Les éleveurs ont besoin de foin en hiver, ils fauchent les prairies l'été pour faire des réserves de foin. Une prairie naturelle est une prairie qui n'a été ni labourée ni semée pendant plusieurs années.



### Prairie cultivée

Afin d'augmenter les rendements des prairies, les éleveurs peuvent les labourer et les semer. On parle de retournement de prairie, et la prairie est dite cultivée.



## Travaux agricoles

Afin de trouver les ressources nécessaires à l'alimentation de leurs troupeaux, les éleveurs peuvent transformer les parcelles en conduisant des travaux agricoles. Cela permet notamment de réduire ou augmenter leur production fourragère. Certains travaux coûtent des jetons foin. Ils peuvent aussi nécessiter une autorisation des agents du Parc.



## Autorisations

Les éleveurs gèrent leurs parcelles de façon individuelle (*propriété privée ou location*). Mais comme elles sont situées dans l'enceinte du Parc national, elles sont soumises à des réglementations. Certains travaux agricoles sont ainsi soumis à l'autorisation des agents du Parc, qui ont toute liberté de les accorder ou les refuser.



## Subventions

Afin d'atteindre leurs objectifs, les agents du Parc peuvent attribuer des subventions aux éleveurs afin de les inciter à adopter certaines pratiques.



## Rochers

Les rochers granitiques font partie intégrante du paysage et du patrimoine, et contribuent à son attractivité pour le tourisme. Cependant, ces rochers entravent la circulation des engins agricoles et le travail de fauche des prairies. Les éleveurs ont donc parfois besoin de dérocher des parcelles.



## Valeur patrimoniale du paysage

Les pâturages de montagne (*encore appelés parcours*) contribuent à la valeur patrimoniale des paysages, avec une reconnaissance par l'UNESCO. L'embroussaillage et le reboisement de ces pâturages sont considérés comme une dégradation de cette valeur patrimoniale.



## Oiseaux & biodiversité

La transformation des milieux par les pratiques d'élevage ou le reboisement bouleverse les milieux de vie de certaines espèces protégées. C'est le cas du Tarier des prés et du Busard Saint Martin.



## Qualité de l'eau

Les prairies cultivées nécessitent l'apport d'engrais et de produits chimiques. Charriés par les eaux de pluie, ils se retrouvent en trop grande concentration dans les nappes phréatiques, polluant des sources d'eau potable. Dans *Tout un Foin !*, il revient à a maire, éleveuse bleue, de veiller à la bonne qualité de l'eau dans la zone de captage.



## Autonomie fourragère

La capacité des éleveurs à nourrir leurs troupeaux est essentielle à la survie économique de leur ferme. Pour ne pas être dépendants de l'achat de foin à l'extérieur, les éleveurs visent l'autonomie fourragère.

# MISE EN PLACE

- 1 – Plateau central
- 2 – Tuiles paysage
- 3 – Plateaux joueurs
- 4 – Plaquettes objectifs
- 5 – Plateaux jauges
- 6 – Pions vache et jetons foin

- 7 – Pions travaux et pions subventions
- 8 – Observatoire des paysages
- 9 – Fiche indicateurs
- 10 – Cartes événement
- 11 – Aide de jeu

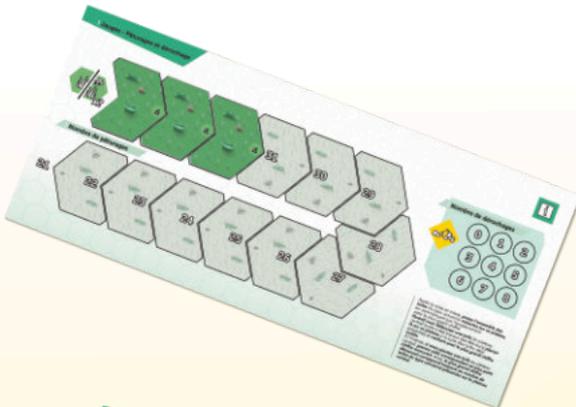


4



3

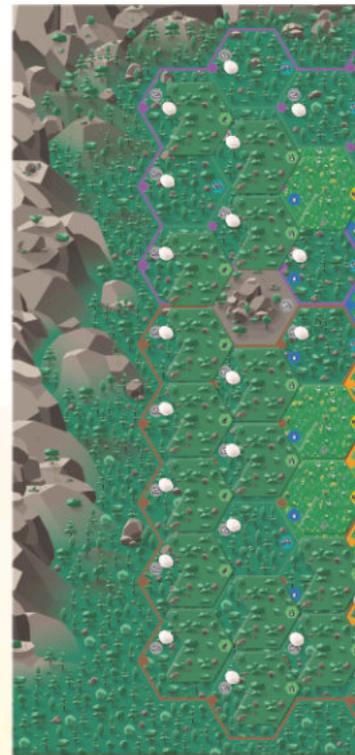
5



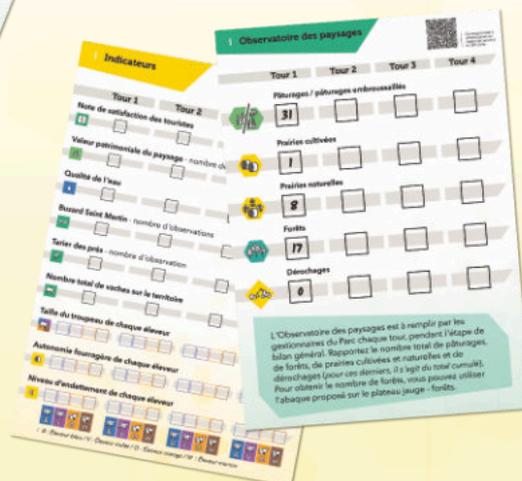
10



1



9

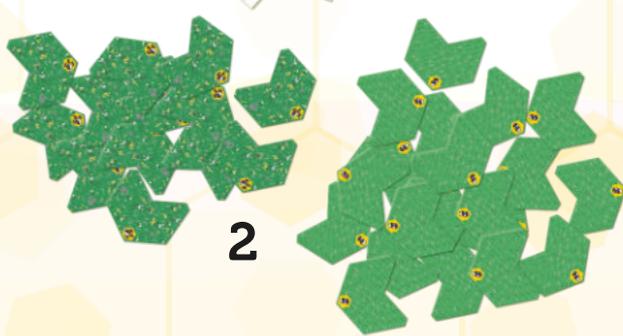


8



7

6



2

11



### 1 — Plateau central

Le **plateau central** représente l'espace où les éleveurs vont développer leur activité, chaque éleveur ayant ses propres parcelles (*zone de couleur*). L'espace est composé de **cases correspondant à des parcelles de différentes sortes**. Le plateau représente un vallon, ponctué par des chaos rocheux, très appréciés des touristes ; et une zone de captage d'eau douce au fond de la vallée, sensible à la pollution.

| *Le plateau est placé au centre de la table.*

### 2 - Tuiles paysage

Les **parcelles du plateau central peuvent changer de nature** au cours du jeu, suite à la réalisation de travaux d'aménagement entrepris par les éleveurs. Pour **indiquer ces changements, les joueurs disposent de tuiles paysage**, permettant de « réécrire » les parcelles du plateau central.

Il y a **3 types de tuiles paysage** :



Les tuiles pâturage (recto) /  pâturage embroussaillé (verso)



Les tuiles prairie naturelle



Les tuiles prairie cultivée

La plupart des parcelles du plateau central sont « par défaut » des forêts. Il n'y a pas de tuiles forêt  (voir la section *Travaux agricole*, p. 16).

| *Au début de la partie, plusieurs tuiles paysage sont présentes sur le plateau central. Suivez le schéma de mise en place correspondant (page suivante). Posez également des pions rocher*

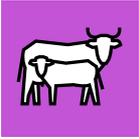


*aux emplacements indiqués.*

### 3 — Plateaux joueurs

Chaque joueur dispose d'une **fiche rôle décrivant les objectifs** du rôle qu'il incarne, ainsi que les informations principales dont il a besoin. Il y a **7 rôles dans le jeu** : **3 agents du Parc** (services Tourisme, Biodiversité et Agriculture), **4 éleveurs** (2 éleveurs de vaches laitières et 2 éleveurs de vaches allaitantes).

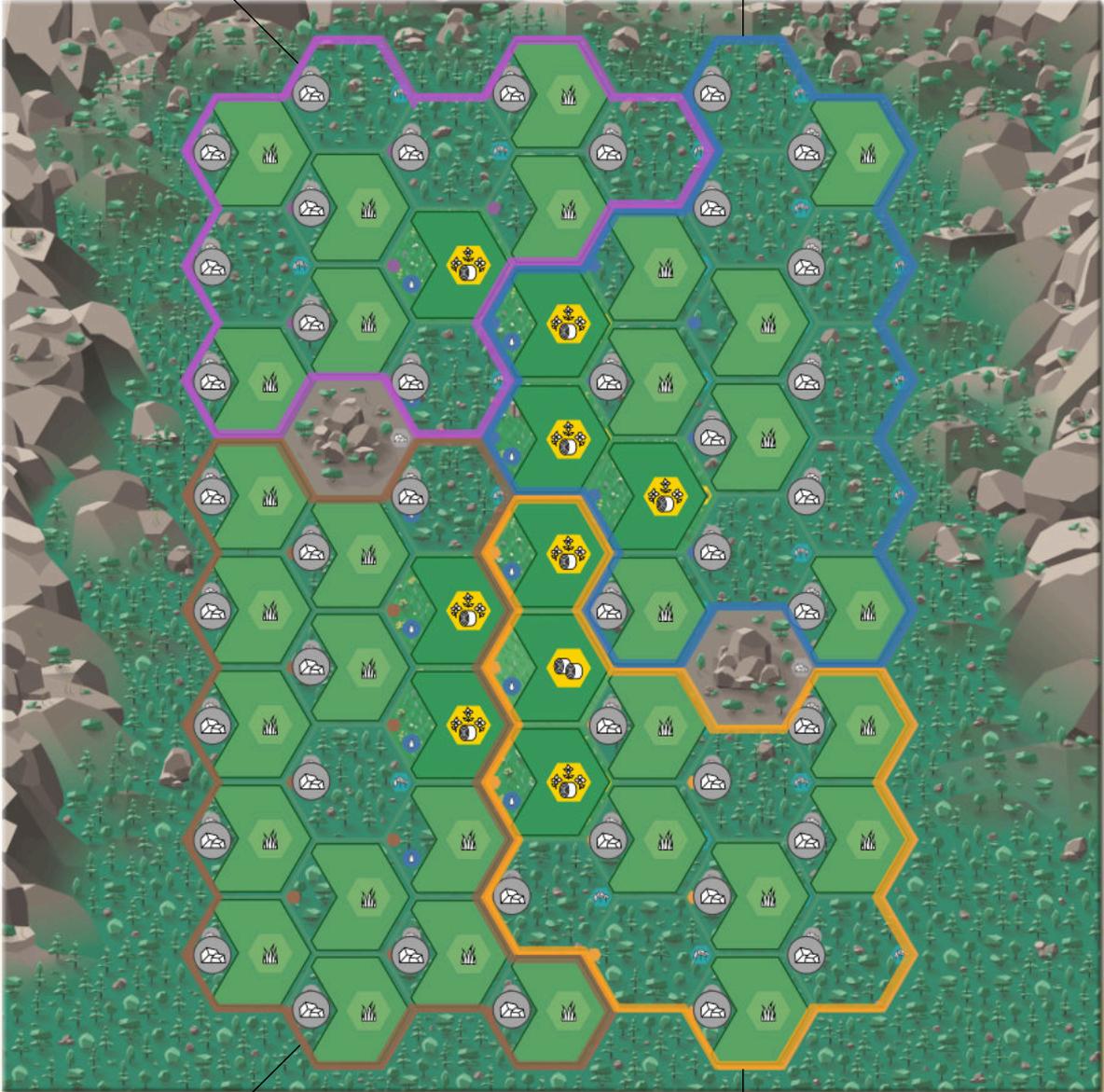
| *Chaque joueur choisit un personnage et prend le plateau correspondant. Essayez de respecter les emplacements du schéma de mise en place (page 4-5).*



*Parcelles de  
l'éleveur violet*



*Parcelles de  
l'éleveuse bleue*



*Parcelles de  
l'éleveur marron*



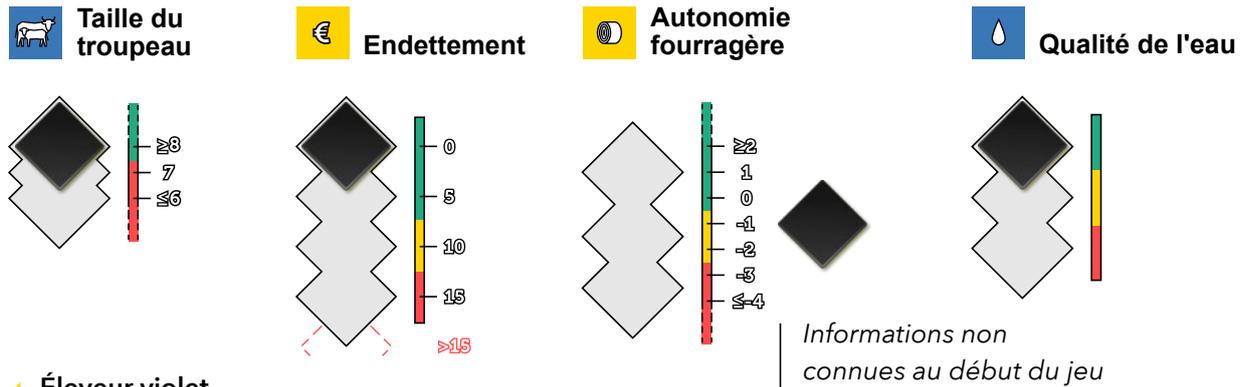
*Parcelles de  
l'éleveuse orange*

## 4 – Plaquettes objectifs

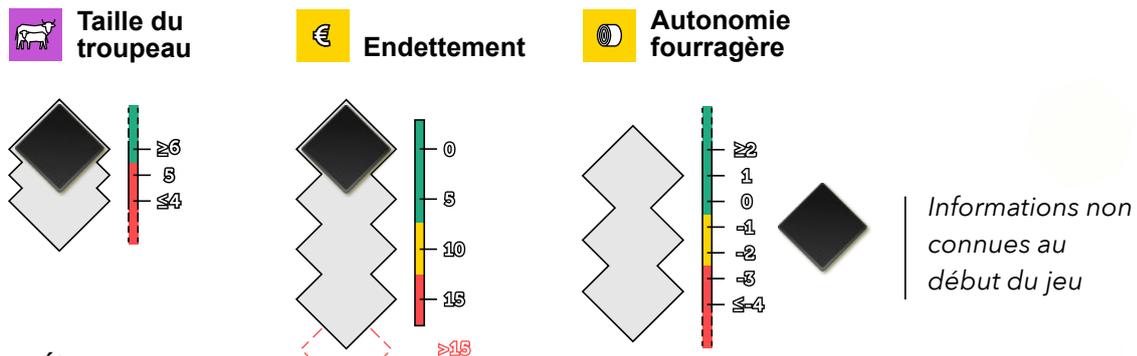
Les éleveurs disposent également d'une **plaquette objectifs** et de **cubes objectif** pour indiquer l'évolution de l'atteinte de ceux-ci.

Chaque éleveur reçoit une plaquette objectif et les cubes correspondants. Placez les cubes suivant le schéma ci-dessous. Notez que les niveaux d'autonomie fourragère ne sont pas connus en début de partie, les joueurs les calculeront au cours du premier tour (voir-ci après).

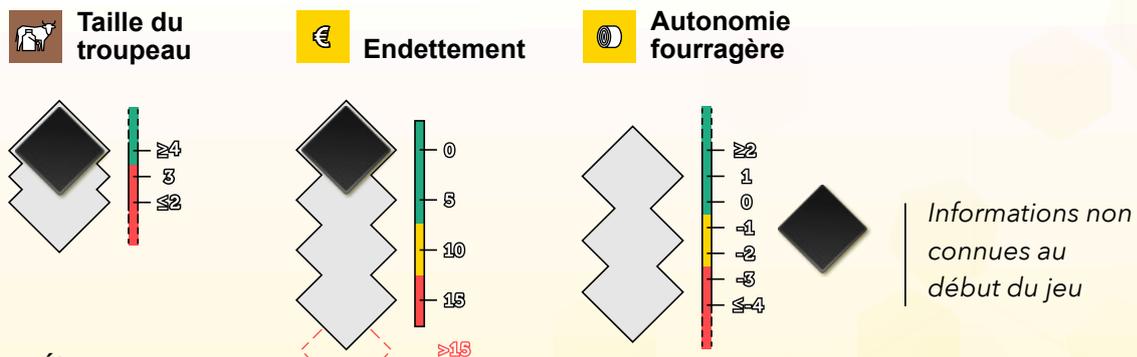
### ▲ Éleveur bleu



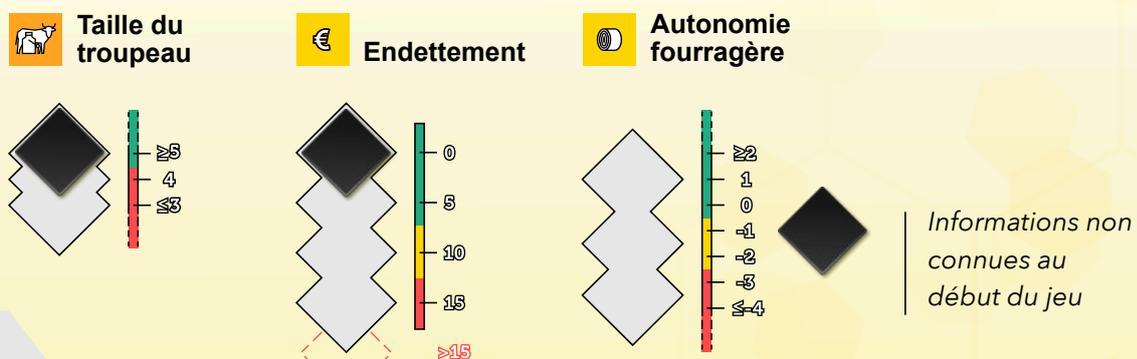
### ▲ Éleveur violet



### ▲ Éleveur marron



### ▲ Éleveur orange



## 5 — Plateaux jauges

Les **deux plateaux jauges permettent l'organisation d'une partie du matériel de jeu**, de même que certains décomptes. Le plateau jauges - *pâturages et dérochages* permet de connaître à tout moment la quantité de pâturages sur le plateau central, ainsi que le nombre de dérochages. Le plateau jauge - forêts propose une abaque qui permet de déterminer la quantité de forêts sur le plateau central à partir du nombre de pâturages et de prairies.

**Les plateaux jauges sont gérés par les agents du Parc**, qui ont besoin de connaître en permanence le nombre de tuiles de chaque type présentes sur le plateau.

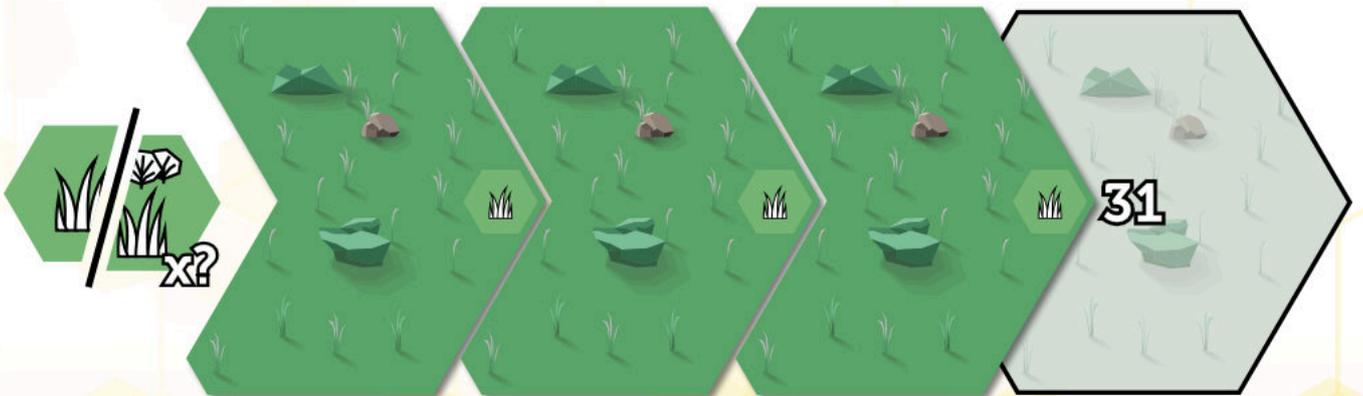
*Les agents Tourisme et Biodiversité prennent le plateau jauge qui leur est assigné sur leur fiche rôle :*

- ▲ Service Tourisme → Plateau jauges - pâturages et dérochages
- ▲ Service Biodiversité → Plateau jauge - forêts

*Placez sur le plateau jauge - pâturages et dérochages toutes les tuiles de pâturage qui n'ont pas été posées sur le plateau central. Commencez toujours par recouvrir les plus grands nombres. Une fois cette opération réalisée, le plus grand nombre encore visible indique la quantité de tuiles pâturage présentes sur le plateau central.*

*L'emplacement pour les rochers est vide en début de partie, il se remplira par la suite.*

*Formez deux piles (réserves) avec les tuiles de prairie naturelle et de prairie cultivée.*



## 6 — Pions vache et jetons foin

Les **vaches doivent pâturer en été et manger du foin en hiver**. Les **jetons foin servent à alimenter les vaches** et sont utilisés plus généralement comme **monnaie d'échange**.

*Chaque éleveur reçoit le nombre de pions vache indiqué sur son plateau joueur (des vaches blanches pour les allaitantes, des vaches noires pour les laitières, les autres vaches ne sont pas utilisées). Chaque éleveur reçoit également un stock de départ de 3 jetons foin. Constituez une réserve avec les autres jetons foin.*

## 7 — Pions travaux et pions subvention

Afin de produire suffisamment de nourriture pour nourrir leur cheptel, **les éleveurs entreprennent des travaux sur leur terres**. Ils indiquent leurs intentions avec des **pions travaux**. Les agents du Parc ont la possibilité d'influer sur les choix des éleveurs, en **octroyant des subventions**, conditionnées à des actions spécifiques.

| *Constituez une réserve de pions travaux près des éleveurs et une réserve de pions subvention près des agents du Parc.*

## 8 — Observatoire des paysages

L'Observatoire des paysages permet aux agents de garder trace de l'évolution du paysage au fil des tours.

**L'Observatoire est rempli au feutre par les joueurs**. De ce fait, il doit être photocopié à chaque partie.

Vous pouvez également l'imprimer :

Depuis le site [www.gamae.fr](http://www.gamae.fr). Dans l'onglet ludothèque, cherchez le jeu Tout un foin!

| *Placez l'Observatoire des paysages à proximité des joueurs du Parc.*

## 9 — Fiche indicateurs

**La fiche indicateurs donne aux joueurs une vue d'ensemble de la partie**, permet de calculer les scores individuels et collectif, ainsi que de collecter de la matière pour le débriefing. **Les joueurs apprendront à remplir cette fiche à la fin des tours 1 et 2**, en lisant les supports d'explication correspondants. De même que l'Observatoire des paysages, la fiche indicateur doit être photocopiée ou imprimée.

| *Placez la fiche indicateurs à proximité des joueurs du Parc. Munissez-vous d'un feutre noir, un vert, un rouge et un jaune.*

| *Cachez les deux supports d'explication sur les indicateurs dans les deux enveloppes correspondantes. Celles-ci seront ouvertes à la fin des tours 1 et 2.*

## 10 — Cartes événement

Les cartes événement représentent les différents aléas auxquels les joueurs font face.

| *Mélangez les trois cartes événement et constituez une pioche face cachée.*

## 11 — Aide de jeu

Il est conseillé qu'**un joueur soit le garant du bon déroulé du tour** (si l'animateur participe à la partie en tant que joueur, il peut prendre ce rôle). Il a pour mission de s'assurer que les étapes du tour sont chronologiquement respectées et correctement réalisées. Il s'appuie pour cela sur l'aide jeu qui résume les principales étapes de chaque tour de jeu. Il est conseillé d'**attribuer cette mission à l'agent du Parc - service Agriculture**.



*Tout un Foin !* se joue en 4 tours, chaque tour étant divisé en étapes. Au cours de ces étapes, les joueurs entreprennent des actions afin d'accomplir leurs objectifs. Cela entraîne des conflits d'intérêt sur l'exploitation des parcelles et la gestion du paysage.

Au début du tour, les éleveurs annoncent les travaux qu'ils souhaitent réaliser sur leurs parcelles. Certains des travaux sont soumis à autorisation. Les agents du Parc, après concertation et éventuelle négociation avec les éleveurs, accordent ou non leur autorisation aux travaux. En même temps, les agents du Parc disposent de subventions, qui leur permettent d'aiguiller les actions des éleveurs.

Une fois les travaux réalisés, les éleveurs mettent leurs vaches à pâturer, puis récoltent le foin des prairies, et enfin alimentent ces dernières avec leurs jetons foin (*empruntant en cas de besoin*).

Pendant ce temps, les agents du Parc suivent l'évolution du paysage.

Ensuite les agents du Parc mettent à jour l'Observatoire des paysages, puis l'ensemble des joueurs met à jour la feuille Indicateurs, ouvrant les enveloppes aux tours concernés.

Enfin, les joueurs font un bilan oral du tour écoulé afin d'envisager le suivant.

### I BUT DU JEU

Chaque joueur doit remplir un certain nombre d'objectifs, liés à des indicateurs qui lui sont propres. Les objectifs de chaque joueur sont explicités sur leur fiche rôle. À la fin de chaque tour, un bilan établit le score obtenu sur chaque indicateur. À la fin de la partie, le score de chaque joueur est calculé en additionnant les scores obtenus à chaque tour, à partir du deuxième tour. Un score collectif pourra également être calculé en faisant la somme des scores obtenus au dernier tour.

Les éleveurs ont trois objectifs :

- ▲ Maintenir la taille de leur troupeau
- ▲ Atteindre une autonomie fourragère
- ▲ Limiter leur endettement

Notez que l'objectif d'autonomie fourragère est vérifié une fois par tour à un moment précis : Au début de l'étape d'Alimentation du troupeau.

Les agents du Parc ont des objectifs divers, tous étant vérifiés à la fin du tour, pendant l'étape de Bilan. Notez que les règles qui régissent certains indicateurs des agents ne sont pas connues au début de la partie, ils le seront à l'ouverture de la deuxième enveloppe.

L'éleveuse bleue est également la Maire du village. Elle a un objectif supplémentaire lié à un indicateur de qualité de l'eau dont elle comprend les règles à l'ouverture de la deuxième enveloppe.

Chaque tour de jeu est composé d'un certain nombre d'étapes que les joueurs font les uns après les autres. Au sein de la plupart des étapes, les joueurs jouent de façon simultanée, interagissant avec les autres au besoin.

Il est conseillé, **avant le premier tour**, de procéder à un tour de **présentation des rôles incarnés par les joueurs**. Cela donne un aperçu des objectifs de chacun et permet aux joueurs d'avoir une vue d'ensemble des interactions qu'ils seront amenés à avoir avec les autres.

## ÉTAPES DU TOUR

Le premier tour étant un tour d'introduction aux règles, il est composé seulement d'une partie des étapes :

- Pâturage - été
- Embroussaillage
- Récolte du foin
- Alimentation du troupeau
- Bilan général

À partir du 2ème tour, les joueurs jouent des **tours complets**, les cartes événement sont tirées à partir du 3ème.

## Prévision des travaux agricoles

| À partir du 2ème tour



Les éleveurs planifient la réalisation des travaux agricoles afin de trouver les ressources fourragères nécessaires à l'alimentation de leurs troupeaux. Pour ce faire, ils **posent des pions travaux sur les parcelles concernées du plateau central**.

Quatre actions sont possibles : **dérocher, défricher, retourner, laisser évoluer** (voir Détails sur les règles p. 19). Chacune de ces actions induit un changement sur la parcelle choisie.

## Autorisation des travaux et distribution des subventions

| À partir du 2ème tour



Certains travaux agricoles sont soumis à autorisation : dérocher, retourner. Pour chaque pion travaux concerné, les agents du Parc décident d'autoriser les travaux (ils laissent les pions travaux), ou bien de les refuser (dans ce cas ils retirent le pion travaux).

De plus, les agents du Parc se mettent d'accord sur les 2 subventions à attribuer. Pour ce faire, ils posent 2 pions subvention (parmi les 3 possibles) sur les parcelles choisies. En règle générale, ces deux étapes font l'objet de négociations et de contreparties entre éleveurs et agents du Parc.

## Exécution des travaux agricoles

| À partir du 2ème tour



Les éleveurs paient le coût des travaux (*jetons foin*) et retirent les pions travaux du plateau central au fur et à mesure des travaux effectués. Pour ce faire, ils peuvent **augmenter leur niveau d'endettement jusqu'à un maximum de 10**. Les agents du Parc retirent en même temps les pions subvention (*une fois les conditions remplies*) et versent **2 jetons foin** de la réserve aux éleveurs concernés.

Afin d'éviter des erreurs, **chaque éleveur s'occupe de ses propres parcelles**. Les agents du Parc peuvent fournir aux éleveurs les tuiles paysage dont ils ont besoin et récupérer celles qui sont **défaussées**. Les rochers sont également récupérés par les agents du parc. Les tuiles pâturage et les rochers qui ne sont pas sur le plateau central sont sur le plateau jauge - *pâturages* et *dérochages*. Notez que si ce plateau est utilisé correctement, il indique en temps réel le nombre de parcelles de pâturage présentes sur le plateau central.

## Pâturage - Été



Les éleveurs placent leurs pions vache dans les parcelles de pâturages (*sur la partie non couverte par les tuiles*). Chaque vache a besoin de **1 parcelle** entière pour se nourrir. Les vaches qui n'ont pas de pâturage disponible restent sur le plateau joueur, elles auront besoin de jetons foin supplémentaires lors de l'étape d'alimentation.

Les éleveurs doivent utiliser exclusivement leurs parcelles ; aucun partage ou échange n'est autorisé.

## Embroussaillage

Si des parcelles avec des tuiles pâturage n'ont pas été pâturées (*absence de vache*), alors elles sont **retournées face pâturage embroussaillé**.

Si des parcelles avec des tuiles pâturage embroussaillé n'ont pas été pâturées, alors elles sont **défaussées, laissant apparaître une parcelle forêt**.



Si des parcelles avec des tuiles pâturage embroussaillé sont pâturées, elles sont **retournées face pâturage**.



*Il est conseillé que cette dynamique d'embroussaillage soit faite par une seule personne en même temps, méthodiquement, ligne par ligne.*

Notez que les **parcelles pâturage embroussaillé** sont considérées comme des pâturages pour ce qui est des travaux, du pâturage des vaches et des indicateurs paysagers.



## Récolte du foin



Les éleveurs récupèrent de la réserve les jetons foin correspondant à leur production de foin. Chaque prairie naturelle produit 1 jeton foin par tour ; chaque prairie cultivée produit 2 jetons foin par tour.



## Événement

| À partir du 3ème tour

La première carte de la pile des cartes événement est tirée et lue à haute voix. Les joueurs appliquent alors les effets en suivant les consignes de la carte. Ces effets peuvent concerner le rendement des parcelles, le tourisme, la biodiversité ou encore la qualité de l'eau. La plupart des effets s'appliquent immédiatement, mais certains s'appliqueront au moment du bilan de fin de tour.

## Alimentation du troupeau - Hiver

Les éleveurs calculent les besoins en foin de leurs vaches :

- ▲ Chaque vache allaitante a besoin d'1 jeton foin par tour.
- ▲ Chaque vache laitière a besoin de 2 jetons foin par tour.
- ▲ De plus, chaque vache qui n'a pas pu pâturer (pendant l'étape de pâturage, faute de place) a besoin d'1 jeton foin supplémentaire.

Les joueurs calculent ensuite leur niveau d'autonomie fourragère, qui correspond à la quantité de foin produite sur les parcelles (hors événement) moins les besoins en foin de leurs vaches (voir exemple ci-contre).

Ils déplacent si besoin le cube sur la plaquette correspondant à l'objectif d'autonomie fourragère.

Les éleveurs nourrissent ensuite leurs vaches, en payant à la réserve les jetons foin correspondant aux besoins de leur troupeau. S'ils n'en ont pas assez, ils sont obligés d'emprunter en augmentant de 5 leur niveau d'endettement. Toutefois, les éleveurs ne peuvent pas s'endetter au-delà de 15 jetons. S'ils devaient le faire, à la place ils sont contraints de vendre des vaches pour 3 jetons par vache, afin de garder un niveau d'endettement maximum de 15 jetons. Les éleveurs ne peuvent pas vendre plus de vaches que le strict nécessaire pour garder leur niveau d'endettement à 15 jetons.

Les éleveurs ont également la possibilité à ce moment de se désendetter. Pour ce faire il peuvent verser à la banque 5, 10 ou 15 jetons et changer ainsi leur niveau d'endettement.

Pour finir, les éleveurs remettent leurs vaches sur leur fiche rôle.

### Exemple

L'éleveuse orange a 5 vaches laitières, elle dispose d'assez de pâturages pour les nourrir en été mais ne dispose que de 2 prairies naturelles et 1 prairie cultivée. Son autonomie fourragère est donc de -6 (Pour rappel, les prairies cultivées produisent 2 bottes de foin chacune et les vaches laitières ont besoin de 2 bottes de foin chacune en hiver).

$$\begin{array}{l} \text{Production de foin} \quad \text{Besoins en foin} \\ \left( \begin{array}{c} \text{🌾} + \text{🌾} \end{array} \right) - \left( \begin{array}{c} \text{🐄} + \text{🐄} \\ \text{ÉTÉ} \quad \text{HIVER} \end{array} \right) \\ \left( 2 + 2 \right) - \left( 0 + 10 \right) = -6 \end{array}$$

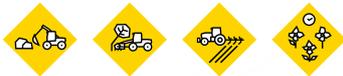
## BILAN GÉNÉRAL

Les agents du Parc remplissent la fiche **Observatoire des paysages**. Pour ce faire, ils rapportent le nombre de parcelles de chaque type ainsi que le nombre total de dérochages. **Ils peuvent utiliser les plateaux jauges et/ou faire le compte directement sur le plateau central.**

Ensuite, **les joueurs remplissent la fiche Indicateurs, mettant éventuellement à jour leurs plaquettes objectifs. Au premier tour, ils ouvrent l'enveloppe 1** et lisent les consignes afin de remplir la fiche indicateurs, en fonction du niveau d'atteinte des objectifs des joueurs. **Au deuxième tour, ils ouvrent l'enveloppe 2**, qui dévoile les méthodes de calcul de l'ensemble des indicateurs. Aux tours suivants, ils utilisent ces informations pour remplir la fiche Indicateurs. À chaque tour, après avoir rempli la fiche indicateurs, **les joueurs peuvent prendre un temps pour faire collectivement le bilan du tour et se projeter sur le suivant.**



## TRAVAUX AGRICOLES



Les éleveurs ont la possibilité de réaliser des **travaux sur leurs parcelles**. Voici les règles détaillées les concernant :

- ▲ **Les travaux concernent toujours une parcelle en particulier** (même si des travaux de même nature peuvent être réalisés sur plusieurs parcelles, y compris pendant un même tour).
- ▲ **Certains travaux ont un coût, payé en jetons foin** par l'éleveur concerné et toujours à la réserve.
- ▲ **Certains travaux nécessitent l'autorisation** des agents du Parc.
- ▲ Les travaux dérocher, défricher et retourner peuvent être combinés sur une même parcelle et sur un même tour.
- ▲ **Aucun des travaux ne peut être combiné avec laisser évoluer** sur une même parcelle et sur un même tour.



### Dérocher

Retire un rocher d'une parcelle de pâturage.



Retirez le pion rocher concerné et placez-le sur le plateau jauges - *pâturages et dérochages*. Le premier pion rocher est placé sur la case « 0 », le deuxième sur la case « 1 », et ainsi de suite. Le plus petit chiffre visible correspond au nombre total de dérochages.

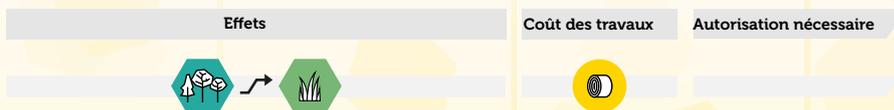
Les dérochages sont irréversibles.

Cette action coûte 2 jetons foin et nécessite l'autorisation des agents du Parc.



### Défricher

Transforme une parcelle de forêt en pâturage.



Prenez une tuile pâturage du plateau jauges - *pâturages et dérochages* et placez-la sur la parcelle de forêt défrichée.

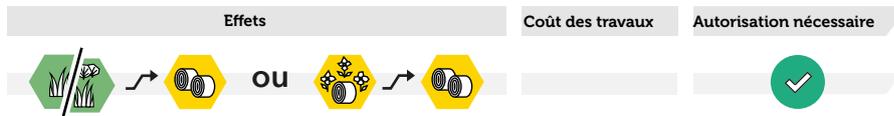
Seules les parcelles de forêt peuvent être défrichées (même si elles contiennent des pions rocher).

Cette action coûte 1 jeton foin.



## Retourner

Transforme une parcelle de pâturage ou de prairie naturelle en prairie cultivée.



Retirez la tuile paysage de la parcelle retournée et placez-la sur le plateau jauges - *pâturage* et *dérochages* s'il s'agit d'une tuile pâturage ; posez à la place une tuile prairie cultivée .

Seules les parcelles de pâturages et de prairie naturelle peuvent être retournées.

**Une parcelle contenant un pion rocher ne peut pas être retournée, Il faut d'abord la dérocher** (pour le passage du tracteur).

Retourner un pâturage en prairie est irréversible, on ne peut pas recréer de pâturage.

Cette action nécessite l'autorisation des agents du Parc.



## Laisser évoluer

Transforme une parcelle de prairie cultivée en prairie naturelle.



Remplacez la tuile prairie cultivée par une tuile prairie naturelle.

Seules les parcelles de prairie cultivée peuvent bénéficier de l'action laisser évoluer.

Cette action n'a pas de coût et ne nécessite pas d'autorisation.

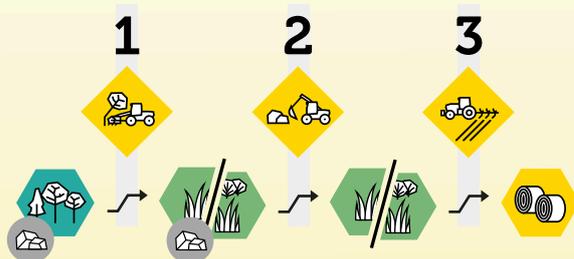
## TRANSFORMATIONS POSSIBLES SUR LES PARCELLES

- ▲ Une parcelle de forêt peut être transformée en pâturage (*défricher*).
- ▲ Une parcelle de forêt ou de pâturage avec rocher peut devenir une parcelle sans rocher (*dérocher*).
- ▲ Une parcelle de forêt (sans rocher) peut être transformée en prairie cultivée (*défricher + retourner*).
- ▲ Une parcelle de pâturage peut « redevenir » une parcelle de forêt (*absence de pâturage*).
- ▲ Une parcelle de pâturage (*sans rocher*) peut être transformée en prairie cultivée (*retourner*).
- ▲ Une parcelle de prairie naturelle peut être transformée en prairie cultivée (*retourner*).
- ▲ Une parcelle de prairie cultivée peut être transformée en prairie naturelle (*laisser évoluer*).
- ▲ Une prairie (*naturelle ou cultivée*) ne peut plus devenir un pâturage ou une forêt.

### Exemple

J'ai une parcelle de forêt avec un rocher, et je souhaite la transformer en prairie cultivée.

Trois actions sont nécessaires : *défricher*, *dérocher* et *retourner*. Il est possible de les cumuler sur le même tour.



## I SUBVENTIONS



Les agents du Parc ont la possibilité de proposer et d'octroyer des subventions aux éleveurs.

Voici les règles détaillées les concernant :

- ▲ **Les subventions concernent une parcelle en particulier** (à l'exception de « pâturage en forêt » - voir ci-dessous).
- ▲ Un maximum de **2 subventions peuvent être proposées par tour**. Les agents du Parc peuvent décider de n'en proposer qu'une, voire aucune. Ils peuvent également proposer 2 fois la même subvention, lors d'un même tour.
- ▲ **Chaque subvention est soumise à des conditions**. Si celles-ci ne sont pas remplies, la subvention n'est pas versée.
- ▲ Chaque subvention donne lieu à un versement de **2 jetons foin** provenant de la réserve.
- ▲ Ce versement intervient une fois les travaux effectués, à la fin de l'étape - Exécution des travaux agricoles.
- ▲ Rien n'oblige les agents du Parc à être équitables dans la répartition des subventions.



### Prairie naturelle

L'éleveur concerné doit conserver une prairie naturelle ou transformer une prairie cultivée en prairie naturelle à travers l'action laisser évoluer.



### Pâturage en forêt

L'éleveur concerné doit faire pâturer l'une de ses vaches sur une parcelle de forêt.

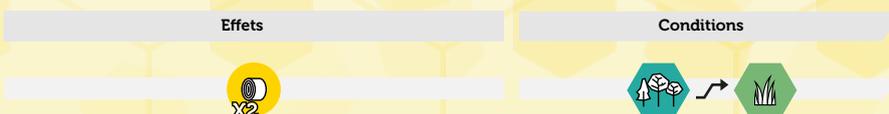


Notez que cela va à l'encontre de la règle : les vaches ne peuvent pas pâturer sur les parcelles de forêt. Cette subvention autorise donc de faire une exception à la règle. Cette exception s'applique au joueur choisi, pour l'une de ses vaches et pour un tour seulement. L'autre particularité de cette subvention est qu'elle ne cible pas une parcelle en particulier mais un joueur. Celui-ci est libre de faire pâturer l'une de ses vaches dans n'importe quelle parcelle de forêt dont il dispose.



### Défrichage

L'éleveur concerné doit réaliser des travaux de défrichage sur la parcelle ciblée par cette subvention.



## FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

**Tout un Foin ! a été optimisé pour être joué en 4 tours.** Il est toutefois possible de faire seulement trois tours de jeu. La partie se termine donc à la fin du troisième ou quatrième tour de jeu. Il convient de prévoir cette fin à l'avance et prévenir les joueurs afin qu'ils puissent adapter leur stratégie.

Le calcul des scores est réalisé en additionnant les niveaux de réussite de chaque objectif à partir du deuxième tour. **Chaque objectif rapporte 2 points au niveau vert, 1 point au niveau jaune ; les objectifs au niveau rouge ne rapportent pas de point.**

*Bien que le jeu prévoit ce calcul, les performances des joueurs ne sont pas comparables car leur situation de départ (pour les éleveurs) et même leurs objectifs (joueurs du Parc) sont différents.*

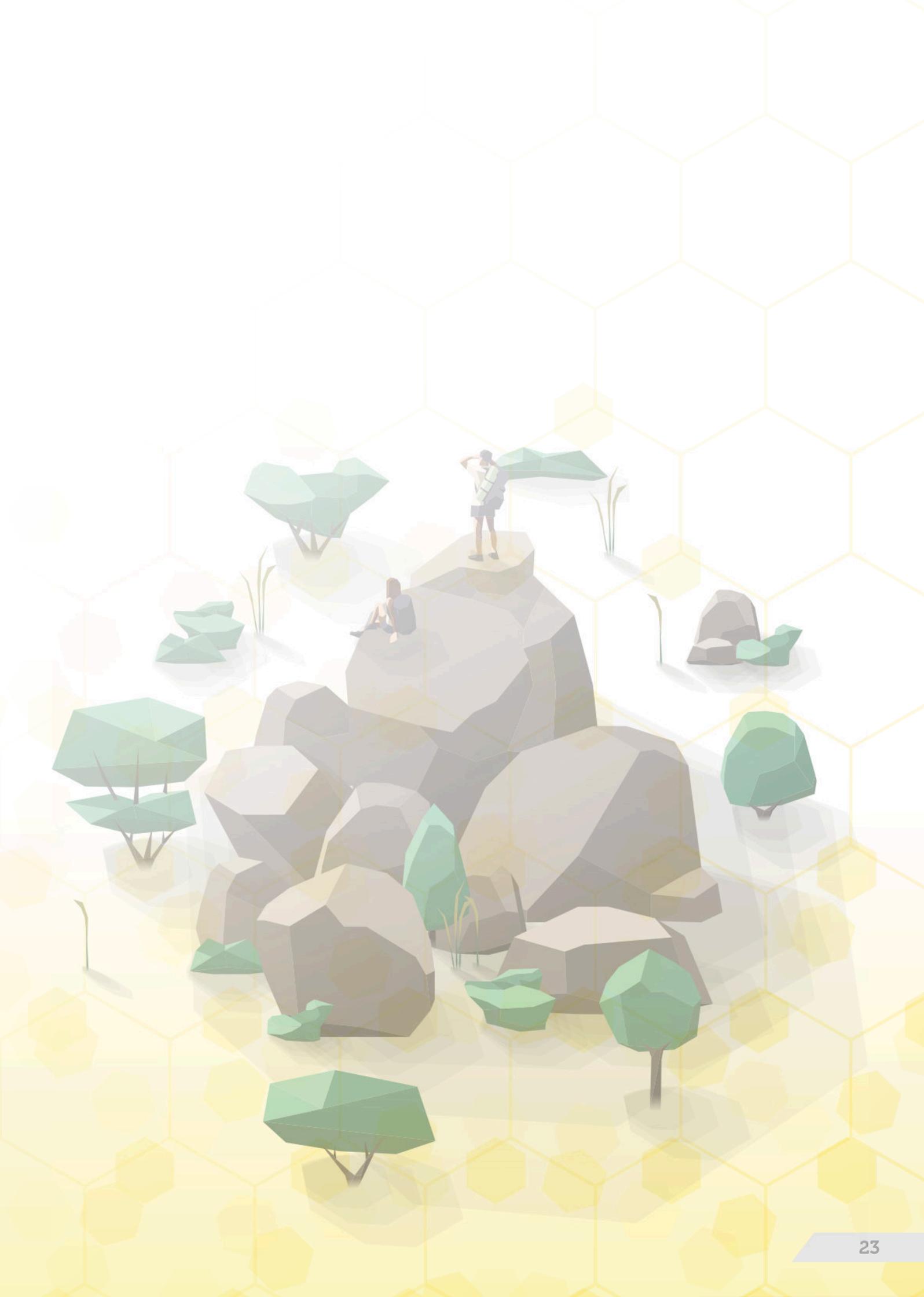
*Il est bien plus intéressant de comparer les résultats d'un même acteur sur différentes parties.*

*Enfin, les joueurs peuvent calculer un score collectif en additionnant leurs scores personnels.*

*De même que pour les scores individuels, ce calcul prend tout son sens quand il est comparé à d'autres parties. Il sera notamment intéressant de faire la comparaison entre scores individuels et scores collectifs.*

### Exemple de calcul de score pour un éleveur

	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Maintenir la taille de son troupeaux	2	2	0
Atteindre l'autonomie fourragère	0	1	1
Limiter son endettement	0	1	2
Total	9 points		



## AIDE DE JEU

### 1 — Prév́ision des travaux agricoles

| À partir du 2ème tour

- ▲ **Éleveurs** – Pose des pions travaux

### 2 — Autorisation des travaux & distribution des subventions

| À partir du 2ème tour

- ▲ **Agents** – Autorisations des travaux et pose des pions subvention (2 au maximum).

### 3 — Exécution des travaux agricoles

| À partir du 2ème tour

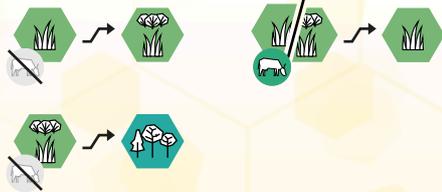
- ▲ **Éleveurs** – Paiement des travaux et modification des parcelles (possibilité d'endettement jusqu'à 10 maximum).
- ▲ **Agents** – Versement des subventions (2 jetons foin).

### 4 — Pâturage

- ▲ **Éleveurs** – Placement des vaches (1 vache par parcelle). Les vaches qui n'ont pas de place restent sur le plateau des éleveurs.

### 5 — Embroussaillage

- ▲ Les pâturages non pâturés sont retournés face « pâturage embroussaillé ». Les pâturages embroussaillés non pâturés sont retirés (laissant visibles les forêts).



| Cette action doit être faite par une seule personne, ligne par ligne.

### 6 — Récolte du foin

- ▲ **Éleveurs** – Ils récupèrent de la réserve les jetons correspondant à leur production de foin (un jeton foin par prairie naturelle, deux jetons foin par prairie cultivée).

### 7 — Événement

| À partir du 3ème tour

- ▲ La première carte de la pile d'événements est tirée et ses effets appliqués.

### 8 — Alimentation du troupeau

- ▲ **Éleveurs** – Calcul des besoins en foin (1 jeton par vache allaitante, 2 jetons par vache laitière + 1 jeton par vache n'ayant pas pu pâturer).
- ▲ **Éleveurs** – Calcul de l'autonomie fourragère et mise à jour de l'objectif correspondant.
- ▲ **Éleveurs** – Alimentation du troupeau en payant les jetons correspondants. Si besoin endettement jusqu'à 15 jetons, au-delà vente de vache pour 3 jetons.
- ▲ **Éleveurs** – Possibilité de diminuer le niveau d'endettement par tranche de 5 jetons.

#### Exemple

L'éleveuse orange a 5 vaches laitières, dispose d'assez de pâturages pour les nourrir en été mais ne dispose que de 2 prairies naturelles et 1 prairie cultivée. Son autonomie fourragère est donc de -6 (Pour rappel les vaches laitières ont besoin de 2 bottes de foin chacune en hiver).

$$\left( \begin{array}{c} \text{Foin} \\ 2 \end{array} + \begin{array}{c} \text{Foin} \\ 2 \end{array} \right) - \left( \begin{array}{c} \text{BTE} \\ 0 \end{array} + \begin{array}{c} \text{HIVER} \\ 10 \end{array} \right) = -6$$

### 9 — Bilan général

- ▲ **Agents** – Remplissage de la fiche « l'Observatoire des paysages ».
- ▲ Ouverture enveloppe (aux tours 1 et 2)
- ▲ **Tous** – Remplissage de la fiche « Indicateurs ».