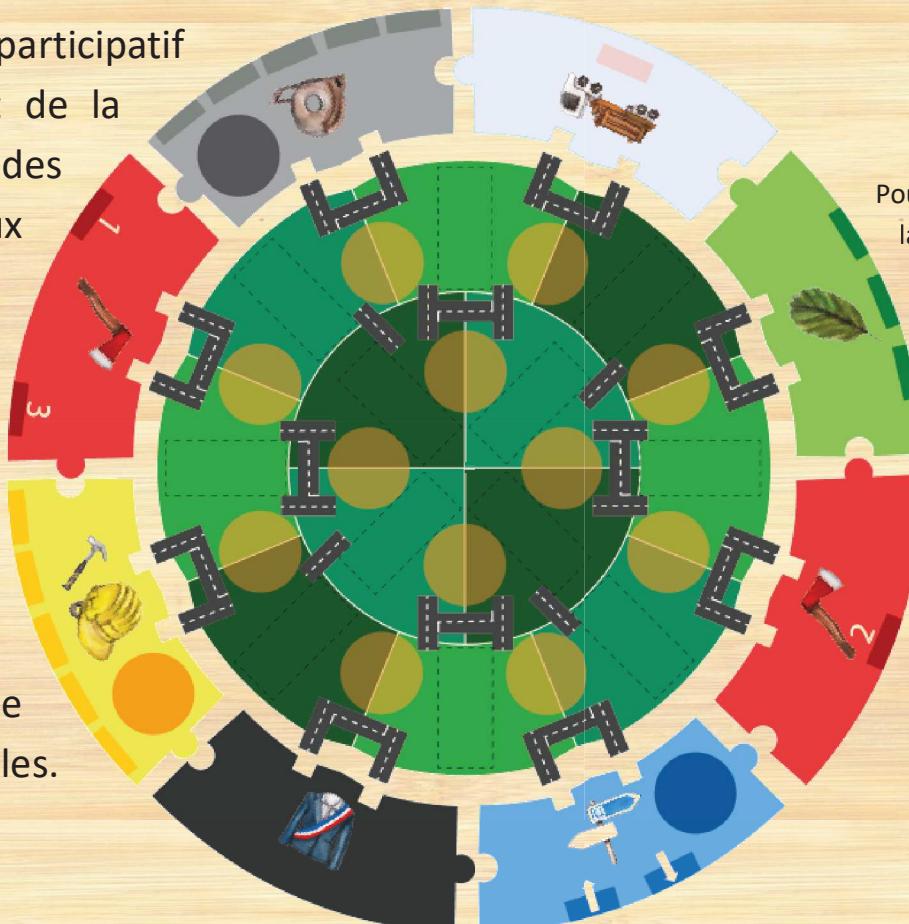


# CAP'T'EN *Bois*

CAP'T'EN *Bois* est un outil participatif autour de la filière bois et de la transition énergétique dans des espaces à forts enjeux environnementaux.

Différents acteurs, allant des propriétaires forestiers au menuisier, en passant par le négociant ou la collectivité, se rassemblent ou s'opposent dans la récolte, la transformation et le transport des ressources locales.



## But du jeu

Pour l'ensemble des joueurs, l'enjeu est la réussite de la transition énergétique d'un territoire forestier par l'usage du bois énergie, tout en maintenant des filières locales et en ne surexploitant pas la ressource. Individuellement, les différents acteurs cherchent à produire plus de richesse sur leur territoire et à optimiser leurs marges en fonction des prix du marché, tout en gérant intelligemment la ressource en bois et en espace.



Agence de l'Environnement  
et de la Maîtrise de l'Energie



# Matériel

## Plateau

- 1 Elément central **a**
- 8 Tuiles périphériques ajustables **b**
- 1 Echelle de suivi des scores **c**

## Tableaux

- 1 Suivi de récolte **d**
- 1 Tableur informatique **e**

## Autres éléments

- 1 Questionnaire préliminaire **f**
- 4 Couvercles d'autorisation/interdiction **g**
- 2 Feutres effaçables
- 2 Légendes des types de bois et des prix intérieurs **h**
- 3 Gobelets à double réservoir

## Cartes

- 8 Rôles **i**
- 35 Tickets de transport **j**
- 35 Tickets verts et 15 rouges **k**

## Cartes Activité dont :

- 10 Coupe sélective
- 8 Coupe rase
- Scierie
- Menuiserie
- Charpenterie
- Import
- Export
- Forte valeur ajoutée

## Cartes Installation dont :

- Stocks X2, x4, x8
- Chaufferie x2, x4, x8
- Plateforme de séchage x4, X8

## Cartes Prix du marché **m**

## 3 Forêts **n**

## Jetons et billes

- 40 Billes de verre blanches
- 20 Billes de verre orange
- 40 Jetons rouges
- 40 Jetons verts
- 12 Jetons orange



# Mise en place

*Les jalons de temps sont indiqués en jaune, à titre indicatif.*

0 min. – Idéalement sur une grande table ronde, disposez le plateau comme dans l'illustration, mais l'ordre des tuiles périphériques peut être laissé au hasard. D'après le tableau ci-dessous, placez les piles de cartes Activité et autres éléments devant les tuiles (et non dessus), face cachée. Quand demandé dans les dispositions de départ, placez la/les carte(s) Activité dans les emplacements dédiés sur leurs tuiles. Le Transporteur n'a pas de carte Activité mais des tickets de transport fléchés, dont 5 sont disposés sur sa tuile au départ. Les billes transparentes valent 1 richesse, les billes orange valent 5.

Rôles	Cartes et éléments	Disposition au départ	Billes
Parc	Forte valeur ajoutée	En piles triées devant la tuile du joueur	6
	Couvercle de protection de la forêt		10
Collectivité	Chaufferies, par capacité	Sauf 1 carte Coupe partielle dans l'emplacement dédié sur la tuile	6
	Plateformes de séchage, par capacité		15
Propriétaire privé	4 Coupe partielle	Sauf 1 carte de chaque sorte dans les emplacements dédiés sur les tuiles	6
	3 Coupe rase		6
Propriétaire public	6 Coupe partielle	Sauf 1 carte de chaque sorte dans les emplacements dédiés sur les tuiles	6
	5 Coupe rase		6
Négociant	Import Export	+	6
Menuisier-Charpentier	Menuiserie Charpenterie		6
Scieur	Scierie Stock x2	le Stock dans l'emplacement dédié sur la tuile	6
Transporteur	Tickets de transport	En pile devant la tuile et 5 tickets disposés directement sur la tuile	6

Avec une personne connaissant bien le territoire, répondez aux 3 questions préliminaires. En fonction des réponses, préparez les tickets verts et rouges dans les proportions indiquées et mélangez-les. Disposez ces tickets sur les 40 emplacements routes du plateau. Les tickets rouges correspondent à des zones inaccessibles. **Attention cependant : aucune case ne doit être complètement isolée des autres (reliee par des tickets rouges seulement).** Libre à l'animateur de s'arranger pour ne pas trop déséquilibrer le plateau de jeu. Une fois les tickets disposés plus ou moins aléatoirement, retirez tous les verts et laissez les rouges en place pour la partie. Ouvrez le tableur informatique et renseignez la case verte de la feuille « Tour 1 ».

Les quantités de jetons rouges et verts sont mises à jour automatiquement. Remplir les gobelets à double réservoir d'après les quantités affichées dans les cases jaunes. Le reste des éléments du jeu non encore distribué (cartes Stock et Prix du marché, billes de verre, jetons vert, orange, rouge, rôles des joueurs...) reste à portée de main de l'animateur principal.

Affichez l'échelle des scores, idéalement au mur, de sorte que l'ensemble des joueurs puisse la voir. Les 3 marqueurs punaises restent sur la case 1.

10 min. – Appelez les joueurs.

*Si possible, évitez que les joueurs ne s'installent autour de la table avant qu'ils n'aient reçu leur rôle.*

A l'aide de votre connaissance du contexte, accueillez les joueurs et rappelez-leur l'objectif de la session.

**Objectif :** Bienvenue dans ce territoire fictif en pleine transition énergétique ! Une terre de possibilités où vous pourrez définir vos stratégies propres, tout en cherchant à diminuer les émissions de gaz à effet de serre et/ou en augmentant la qualité de vos forêts, etc. L'avenir commun dépend ainsi de vos choix propres et de vos motivations ! Bon jeu !

Expliquez les rôles, puis distribuez les cartes Rôle aux joueurs. Ceux-ci peuvent incarner un rôle proche de leur activité professionnelle, mais ce n'est pas obligatoire. Laissez un temps de lecture.

**Rôles :** **Parc**, qui protège une forêt au début de chaque tour et peut essayer de mettre en place une filière à forte valeur ajoutée ; **Collectivité**, qui peut investir dans des installations de type chaufferies et plateformes de séchage ; **Propriétaires privé et public**, qui récoltent le bois des forêts 1, 2 ou 3 et le revendent ; **Négociant** qui peut sortir des jetons du territoire

ou en faire rentrer selon l'offre et la demande ; **Scieur**, qui transforme le bois de qualité ● en bois de construction/charpente ○ et connexes de scieries ● ; **Menuisier-Charpentier**, qui crée directement de la richesse par son activité ; et enfin **Transporteur**, qui livre tous les acheteurs.

**Cartes Activité** : Chaque rôle a ses cartes Activité correspondantes, sauf la collectivité et le transporteur. Les cartes **Coupe partielle** et **Coupe rase** servent à récolter respectivement 1 ou 2 jetons de même couleur d'une forêt (gobelets 1, 2 ou 3). Les cartes **Scierie** transforment un jeton de bois de qualité ● en bois de charpente ○ et connexes de scierie ●. Les cartes **Menuiserie**, **Charpenterie** et **Forte valeur ajoutée** transforment directement les jetons en richesse (billes de verre) selon les montants indiqués sur les cartes. Enfin, les cartes **Import** et **Export** permettent respectivement de faire rentrer ou sortir un unique jeton du territoire pendant le tour. Chaque carte Activité ne traite donc **qu'un seul jeton par tour**. Toutes ont aussi un coût, indiqué au dos de la carte.

**Cartes Installation** : Les **Stocks** permettent de mettre de côté des jetons pour une durée indéterminée. Ils autorisent les joueurs à sécuriser leur approvisionnement ou leur écoulement de ressource, car autrement les invendus sont perdus d'un tour sur l'autre. N'importe quel type de bois peut y être stocké, que ce soit à l'occasion d'un trajet passant par la case où se trouve le Stock, ou au terme d'un trajet dédié. Les **Chaufferies** transforment du bois de qualité énergie (dont les connexes) ● (ou bois d'œuvre ●) en richesse. Les **Plateformes de séchage** sont semblables à des Stocks, qui en plus sèchent le bois ● ou ● d'un tour sur l'autre. Si **tout ou partie** du bois consommé par une Chaufferie proviennent d'une Plateforme de séchage, une richesse supplémentaire est produite (indiquée entre parenthèses sur les cartes Chaufferie, la valeur ajoutée pour 100% de bois sec). **Un connexe de scierie ● est considéré comme du bois sec !** Chaque carte Installation a un coût variable selon sa capacité, et peut être achetée par n'importe quel joueur, seul ou à plusieurs. Les réserves de cartes Chaufferie et Plateforme de séchage sont conservées par la Collectivité, et les cartes Stock par la banque. Ces derniers vont dans n'importe quel emplacement rond du plateau (y compris sur certaines tuiles individuelles), alors que les cartes Chaufferie et Plateforme de séchage **vont dans les emplacements rectangulaires du plateau central uniquement**.

**Tickets de transport** : Ces petites cartes sont exclusives au Transporteur, qui est le seul à pouvoir les installer. **Elles coûtent 1 bille à l'achat.** Elles font la jonction entre les cases du plateau sur les emplacements routes, sauf si un ticket rouge est présent pour empêcher de relier les cases en question. Le principe est de relier les cases des différents réservoirs (forêts, tuile du négociant, Stocks, Plateformes de séchage) aux différents acheteurs et consommateurs.

Les joueurs s'installent face aux tuiles qui correspondent à leur rôle. Expliquez maintenant les cartes Activité, Installation et les tickets de transport.

## Déroulé de la partie

### Tour 1

*Chaque tour représente 5 années et dure 15 minutes. L'animateur rappelle l'écoulement du temps (« la moitié du tour est passée ! ») et celui-ci peut être affiché à la vue de tous.*

**30 min.** – En fonction de ses connaissances, le Parc utilise le couvercle d'interdiction totale ou partielle et le place sur les gobelets forêts de son choix (**attention cependant, il ne peut pas interdire totalement la forêt n° 2, qui est privée**). Le couvercle vert va sur le troisième gobelet. Il peut réclamer à l'animateur de connaître le contenu d'un gobelet (indiqué dans le tableau de suivi). Dans tous les cas, **il doit justifier son choix**. Utiliser les deux couvercles lui coûte une bille, qui va à la banque.

Les propriétaires conservent donc 2 forêts au moins partiellement exploitables, dont une publique et une privée. Ils peuvent maintenant positionner leurs cartes Coupe rase ou Coupe partielle dans les emplacements correspondant sur leurs cases, **sans obligation**. Plusieurs cartes peuvent être placées sous une même forêt. Une carte non utilisée reste face ouverte devant la tuile. Ils choisissent ensuite la couleur de jeton qu'ils vont extraire, **en fonction de ce qu'ils pensent être la demande potentielle du territoire**. Ils enlèvent alors les couvercles, récupèrent les jetons dans ses gobelets, et les placent sur les couvercles selon leur provenance. **Ils renseignent ensuite** leurs tableaux de suivi de récolte.

Le négociant peut maintenant tirer une carte Prix du marché extérieur. **En fonction de la différence avec les prix intérieurs (affichés sur la légende) et de ce qu'il pense être la demande potentielle du territoire**, il peut décider d'utiliser sa carte Import et d'acheter un jeton de la couleur de son choix aux prix du marché extérieur. Il n'est pas obligé de dévoiler le montant de son acquisition. Le jeton reste sur sa propre tuile.

Tous les acheteurs primaires (Menuisier, Scieur, et même Exportateur) peuvent maintenant acquérir les jetons disposés sur les couvercles, seuls ou par lots. Ces jetons sont payés au prix du marché intérieur. Attention, un lot acheté est payé **immédiatement** au vendeur (Propriétaire ou Négociant), même s'il n'est pas encore livré ! Il faut donc être attentif à la distance avec l'emplacement du lot acheté, en termes de nombre de tickets nécessaires au Transporteur pour les livrer (**voir ci-après**). Le vendeur peut refuser de vendre.

Le Transporteur intervient donc une première fois. Il peut positionner ses 5 tickets de transport initiaux de sorte à maximiser le nombre de livraisons réussies (un ticket peut être utilisé pour plusieurs trajets par tour). Le tarif indicatif pour les acheteurs est de 1 bille par lot livré, **mais tout est négociable** ! A compter de ce moment-là, tout ticket supplémentaire acheté lui coûtera 1 bille, mais pourra être posé directement. Un ticket posé reste sur place aussi longtemps qu'il est utilisé. C'est pourquoi ils sont bifaces : d'abord positionnés dans un sens, **ils sont retournés lorsque des jetons transitent par eux durant un tour de jeu**. Ainsi à la fin du tour, il est facile de repérer les tickets qui n'ont pas été utilisés, et de les remettre dans la réserve. Ces tickets sont **perdus** pour le Transporteur, qui devra les racheter s'il souhaite les placer à nouveau. Le Transporteur doit donc sécuriser et rassembler ses trajets pour les rentabiliser. Il doit être sûr que ses tickets vont être utilisés plusieurs fois.

Déplacer les joueurs : Le Transporteur a tout intérêt à rapprocher les joueurs qui consomment le même type de ressources, et à éviter les endroits du plateau les plus isolés par des tickets rouges, qui le forcent à faire des détours. C'est pourquoi il est possible aux joueurs, **à tout instant**, d'échanger leur tuile de place avec n'importe quelle autre personne.

Une fois ces premières livraisons payées au(x) vendeur(s) et au livreur, il est possible que la scierie ait transformé du bois d'œuvre ● en bois de charpente ○. Si elle ne peut pas vendre toute sa production secondaire à ce tour, par manque de tickets de trajet ou de demande, elle possède un stock de capacité 2 jetons dès le début du jeu, sur sa propre tuile. Autrement, la transaction et la livraison s'effectuent de la même manière que précédemment.

⌚ 45 min. – Fin du tour 1.

**Les inter-tours durent 5 minutes.**

Commencez par enlever les tickets de transport non utilisés, bien qu'il ne devrait normalement pas y en avoir au tour 1. Ils retournent dans la pile de pioche du Transporteur.

Complétez la feuille « Tour 1 » du tableur informatique en fonction des tableaux de suivi de récolte renseignés par les propriétaires. En bas sont calculés automatiquement les scores. Positionnez les curseurs en fonction, sur l'échelle des scores. **Toute progression vers 25 du score sylvicole se traduit par autant de billes données au Parc.**

Scores : Le meilleur score est de 25, le moins bon de 1. Le score carbone est calculé à partir des activités du territoire et de la valorisation du bois énergie. Le score sylvicole est calculé

en fonction de l'état des stocks de bois. Le score énergétique est calculé en fonction du nombre de jetons valorisés en chaufferies.

## Tour 2

⌚ 50 min. – Au début du tour, commencez par mettre à jour le contenu des gobelets forêts en fonction des indications du tableur, feuille « Tour 2 », cases rouges.

Ensuite a lieu une phase d'investissement. De nouvelles cartes Activité ou Installation peuvent, à partir de maintenant, être achetées à la banque par n'importe quel joueur. Une carte achetée est réservée face ouverte devant la tuile, mais il n'est pas obligatoire de les jouer immédiatement. Les cartes peuvent aussi être positionnées à d'autres emplacements rectangulaires du plateau. Les cartes Chaufferie et Plateforme de séchage **ne peuvent en revanche être placées que sur le plateau**.

Modérer son activité : Tout comme les tickets de transport, toute carte Activité non utilisée pendant le tour est perdue par son joueur, et retourne dans la pile de pioche, **sauf les cartes de départ qui ne peuvent être perdues**. C'est pourquoi il est nécessaire d'estimer prudemment l'offre et/ou la demande en ressource avant de placer une nouvelle carte sur sa tuile, et qu'il est avisé de faire des stocks. Au début du tour, il est toujours possible de retirer une carte Activité d'un emplacement et de la remettre face ouverte devant sa tuile. Ainsi, même non utilisée, elle ne sera pas perdue et ne retournera pas dans la pioche. Les cartes Installation restent sur le plateau et **ne sont pas perdues, même si non utilisées**.

Le reste du tour se déroule comme le précédent :

Parc → Récolte → Import → Achats → Transport → (Scierie → Achats secondaires → Transport) → Retrait des cartes non utilisées → Mise à jour du tableur → Mise à jour des Stocks → Tour 3 → Etc.

## Fin de la partie

La partie s'arrête à un nombre de tour fixe, généralement 5 au moins (⌚ ~2h.). Ce nombre de tours n'est pas indiqué aux joueurs avant et pendant la partie pour ne pas influencer les actions de type investissement. **Après le jeu vient le débriefing. Pensez à utiliser la dernière feuille de l'Excel pour montrer l'évolution des scores.**

Des cartes évènement existent aussi qui peuvent être mobilisées par l'animateur principal.  
→ → → Plus de conseils dans le guide d'animation !



Prix hauts en ce moment !	Prix normaux	Le prix du bois sur le marché est au plus faible
Forte demande extérieure en bois énergie	Forte demande extérieure en bois d'œuvre	Forte demande extérieure en bois de construction
Forte offre en bois énergie	Forte offre en bois d'œuvre	
Prix locaux	Prix locaux	

Prix du marché extérieur	Prix du marché extérieur	Prix du marché extérieur
Prix du marché extérieur	Prix du marché extérieur	Prix du marché extérieur
Prix du marché extérieur	Prix du marché extérieur	Prix du marché extérieur
	Prix du marché intérieur	Prix du marché intérieur

Tableau de suivi de récolte : Indiquez le nombre de jetons Bois pris dans chaque forêt 1, 2, ou 3, et la méthode avec laquelle ils ont été extraits.

# Face Qualité Bois d'œuvre

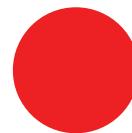


Tableau de suivi de récolte : Indiquez le nombre de jetons Bois pris dans chaque forêt 1, 2, ou 3, et la méthode avec laquelle ils ont été extraits.

# Face Qualité Bois énergie



Tableau de suivi de récolte : Indiquez le nombre de jetons Bois pris dans chaque forêt 1, 2, ou 3, et la méthode avec laquelle ils ont été extraits.

# Face Qualité Bois d'œuvre

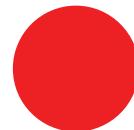


Tableau de suivi de récolte : Indiquez le nombre de jetons Bois pris dans chaque forêt 1, 2, ou 3, et la méthode avec laquelle ils ont été extraits.

# Face Qualité Bois énergie



## Vous représentez les Transporteurs

### Objectifs

- Agrandir votre territoire d'action
- Etre efficace dans vos livraisons
- Rapprocher les acteurs qui commercent le plus

### Actions possibles

- Pose stratégique des trajets
- Négociation des marges
- Demander à deux joueurs d'échanger leurs tuiles de place

## Vous représentez les Scieurs

### Objectifs

- Augmenter votre activité
- Améliorer vos marges
- Légitimer votre travail sur le territoire

### Actions possibles

- Achat de cartes Scierie
- Négociation des prix d'achat du Bois d'Œuvre et de vente du Bois de Construction/Charpente
- Disposition des cartes sur le territoire
- Création de stocks

## Vous représentez les Propriétaires privés

### Objectifs

- Améliorer la qualité globale des forêts
- Complétez au mieux vos revenus
- Augmentez votre activité de gestion

### Actions possibles

- Choix de la ressource à récolter
- Négociation des prix de vente des Bois Energie et d'Œuvre
- Achat de cartes Coupes partielles ou rases

## Vous représentez les Propriétaires publics

### Objectifs

- Améliorer la qualité globale des forêts
- Complétez au mieux vos revenus
- Augmentez votre activité de gestion

### Actions possibles

- Choix de la ressource à récolter
- Négociation des prix de vente des Bois Energie et d'Œuvre
- Achat de cartes Coupes partielles ou rases

## Renouvellement forestier

1. Un jeton de bois prélevé en coupe rase met 2 tours à réapparaître sous forme de bois de basse qualité (jeton vert)
2. Un jeton de bois prélevé en coupe partielle réapparaît dès le tour suivant sous forme de bois de basse qualité (jeton vert)
3. Une coupe partielle à un tour provoque la transformation d'un jeton de bois de basse qualité en jeton de qualité bois d'œuvre 2 tours plus tard
4. 2 coupes rases consécutives provoquent la transformation d'un jeton rouge en jeton vert au tour suivant

→ A chaque tour, une des trois forêts gagne un jeton vert supplémentaire

## Renouvellement forestier

1. Un jeton de bois prélevé en coupe rase met 2 tours à réapparaître sous forme de bois de basse qualité (jeton vert)
2. Un jeton de bois prélevé en coupe partielle réapparaît dès le tour suivant sous forme de bois de basse qualité (jeton vert)
3. Une coupe partielle à un tour provoque la transformation d'un jeton de bois de basse qualité en jeton de qualité bois d'œuvre 2 tours plus tard
4. 2 coupes rases consécutives provoquent la transformation d'un jeton rouge en jeton vert au tour suivant

→ A chaque tour, une des trois forêts gagne un jeton vert supplémentaire

<p>Vous représentez les Charpentiers-Menuisiers</p> <p><u>Objectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter votre activité</li> <li>• Améliorer vos marges</li> <li>• Légitimer votre travail sur le territoire</li> </ul> <p><u>Actions possibles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Achat de cartes Menuiserie/Charpenterie</li> <li>• Négociation des prix d'achat du Bois de Construction/Charpente</li> <li>• Disposition des cartes sur le territoire</li> <li>• Création de stocks</li> </ul>	<p>Vous représentez le Parc</p> <p><u>Objectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protéger la ressource bois</li> <li>• Améliorer la qualité globale des forêts</li> <li>• Valoriser le local</li> <li>• Améliorer les scores carbone et environnementaux</li> </ul> <p><u>Actions possibles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protéger une forêt différente à chaque tour</li> <li>• Créer une microfilière à forte valeur ajoutée</li> <li>• Proposer un label</li> </ul>
<p>Vous représentez les Négociants</p> <p><u>Objectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter votre activité</li> <li>• Améliorer vos marges</li> <li>• Anticiper l'offre et la demande</li> </ul> <p><u>Actions possibles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Achat de cartes Export et Import</li> <li>• Négociation des prix d'achat et de vente de tous les types de Bois</li> <li>• Création de stocks</li> </ul>	<p>Vous représentez la Collectivité</p> <p><u>Objectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire réussir la transition énergétique</li> <li>• Veiller à l'harmonie entre activités</li> <li>• Faire des compromis</li> <li>• Valoriser le local</li> </ul> <p><u>Actions possibles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Achat de cartes Chaufferies et Plateformes de séchage</li> <li>• Négociation des prix d'achat du Bois Energie</li> <li>• Disposition des cartes sur le territoire</li> <li>• Création de stocks</li> </ul>

	<h2>Renouvellement forestier</h2> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Un jeton de bois prélevé en coupe rase met 2 tours à réapparaître sous forme de bois de basse qualité (jeton vert)</li><li>2. Un jeton de bois prélevé en coupe partielle réapparaît dès le tour suivant sous forme de bois de basse qualité (jeton vert)</li><li>3. Une coupe partielle à un tour provoque la transformation d'un jeton de bois de basse qualité en jeton de qualité bois d'œuvre 2 tours plus tard</li><li>4. 2 coupes rases consécutives provoquent la transformation d'un jeton rouge en jeton vert au tour suivant</li></ul> <p>→ A chaque tour, une des trois forêts gagne un jeton vert supplémentaire</p>

- 1) Prenez la pile de tickets verts et rouges, et mélangez-les en proportions variables selon la réponse à la question suivante :

Dans le jeu que vous voulez faire, quelle doit être l'accessibilité du massif forestier pour les exploitants ?

Préparer :

- a) forêt très accessible, sans forte pente, bien desservie (réseau de routes) → a) 35 verts + 5 rouges
- b) forêt moyennement accessible, globalement desservie, certaines zones inaccessibles → b) 30 verts + 10 rouges
- c) forêt peu accessible et peu desservie → c) 25 verts + 15 rouges

- 2) Entrez l'information suivante dans le tableau de suivi.

Diriez-vous que la forêt locale est aujourd'hui :

Préparer :

- a) Bien entretenue, avec du bois de bonne qualité → a) Entrez 1 dans la Feuille "Tour 1" du tableau de suivi
- b) Partiellement entretenue, avec des bois de qualité variable → b) Entrez 2 dans la Feuille "Tour 1" du tableau de suivi
- c) Peu entretenue, avec du bois peu valorisable et valorisé → c) Entrez 3 dans la Feuille "Tour 1" du tableau de suivi

- 3) Selon la réponse à la question suivante, utiliser ou non les cartes Prix du marché :

Existe-t-il à votre avis une industrie extra-territoriale fortement consommatrice de bois, qui impacte ou va impacter la filière locale ?

Préparer :

- a) Oui, très consommatrice de bois énergie → a) Enlevez les les cartes où le  = 0.5
- b) Oui, très consommatrice de bois d'œuvre ou de bonne qualité → b) Enlevez les cartes où le  = 1
- c) Non, pas particulièrement → c) Ne pas enlever de cartes prix

- 4) Placez le nombre suivant de chaufferies de capacité 1  sur le plateau :

Diriez-vous que sur le territoire, il y a :

Préparer :

- a) Aucune ou très peu de chaufferies bois → a) Rien
- b) Déjà quelques chaufferies bois → b) Placer 1 chaufferie à côté du joueur Parc
- c) Des chaufferies densément installées → c) Placer 1 chaufferie à côté du joueur Parc et 1 au centre du plateau.



## Légende des Biomasses



Plaquette/Bois énergie



Bois d'oeuvre



Bois de  
charpente/construction

---

## Légende des Biomasses



Plaquette/Bois énergie

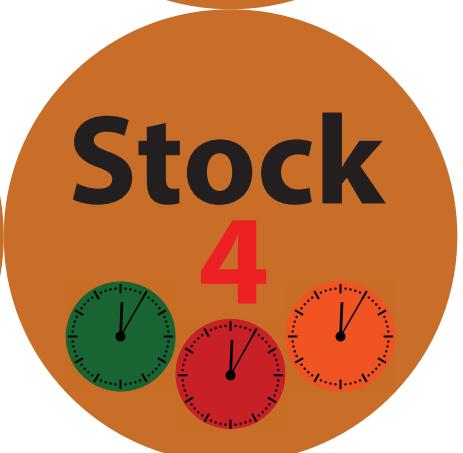
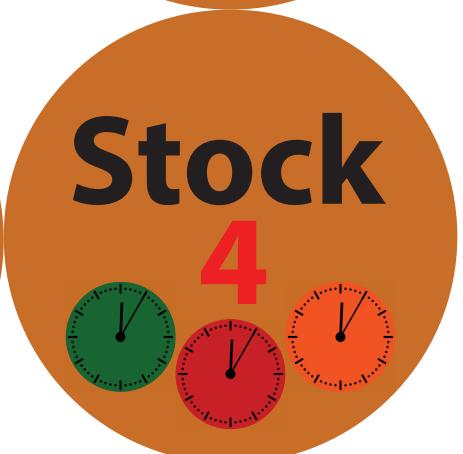
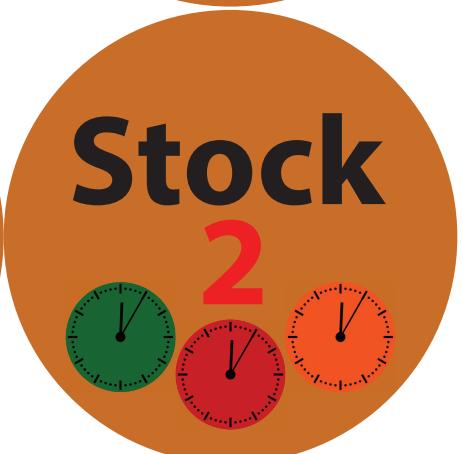
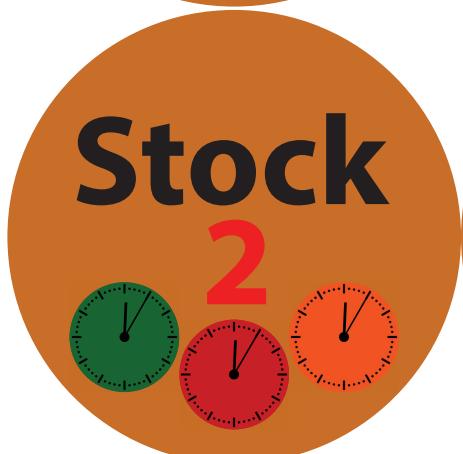


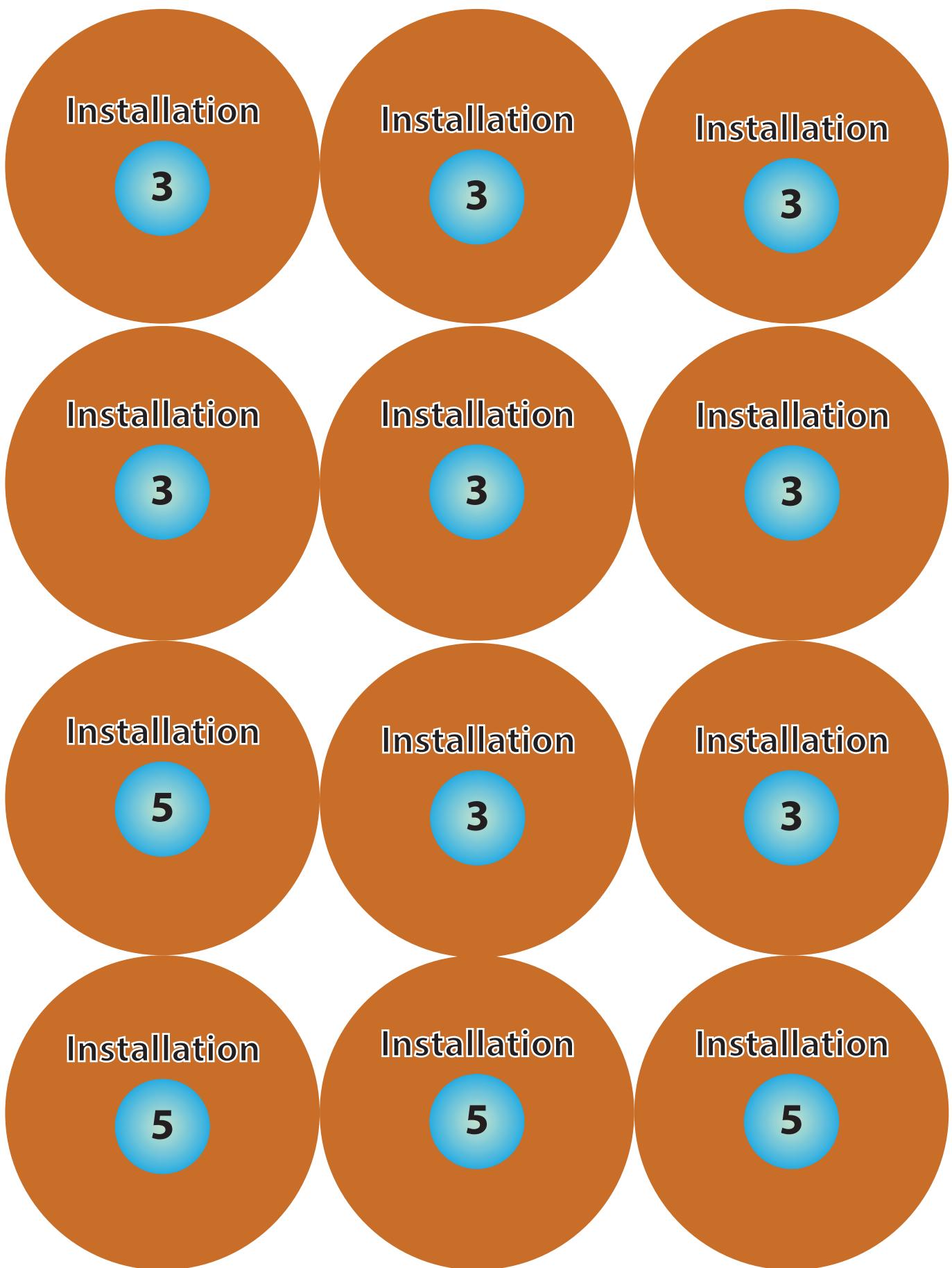
Bois d'oeuvre

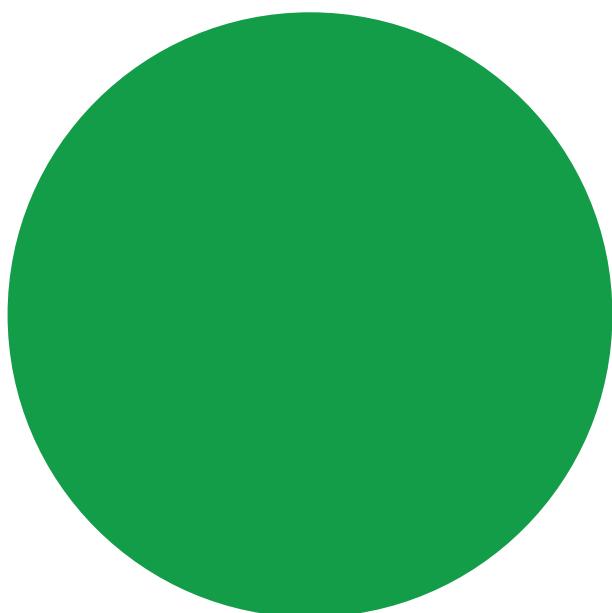
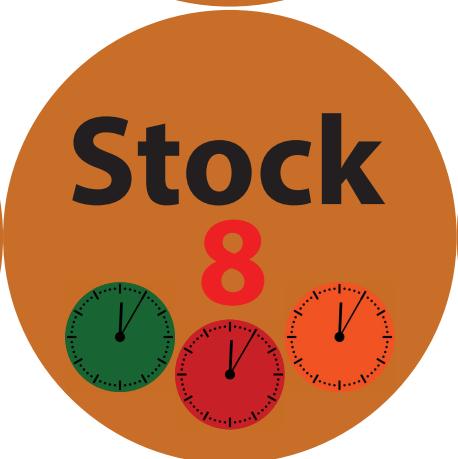


Bois de  
charpente/construction

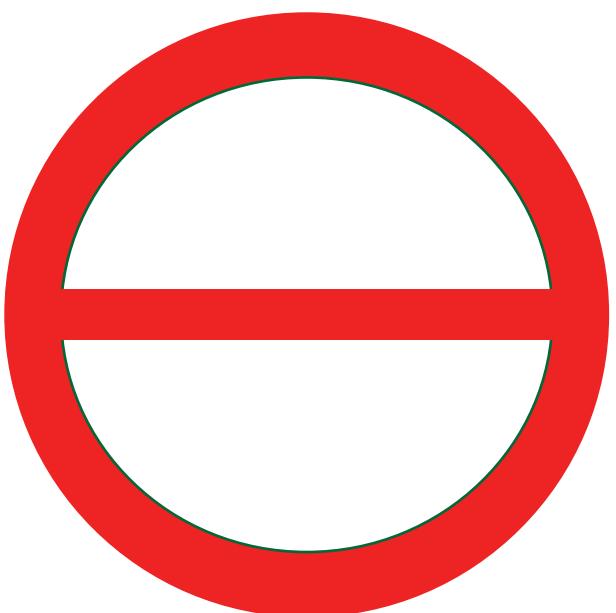








Couvercle d'autorisation



Couvercle d'interdiction totale

Installation

9

Installation

5

Installation

5

Installation

9

Installation

9

Installation

9

Plateforme de séchage	Plateforme de séchage	Plateforme de séchage	Plateforme de séchage
Sèche en un tour	Sèche en un tour	Sèche en un tour	Sèche en un tour
Export	Export	Export	Export
 ou  ou 	 ou  ou 	 ou  ou 	 ou  ou 
Export	Export	Chaufferie	Chaufferie
 ou  ou 	 ou  ou 	 	 

Installation Installation Installation Installation

24

24

24

24

Activité

3

Activité

3

Activité

3

Activité

3

Installation Installation

6

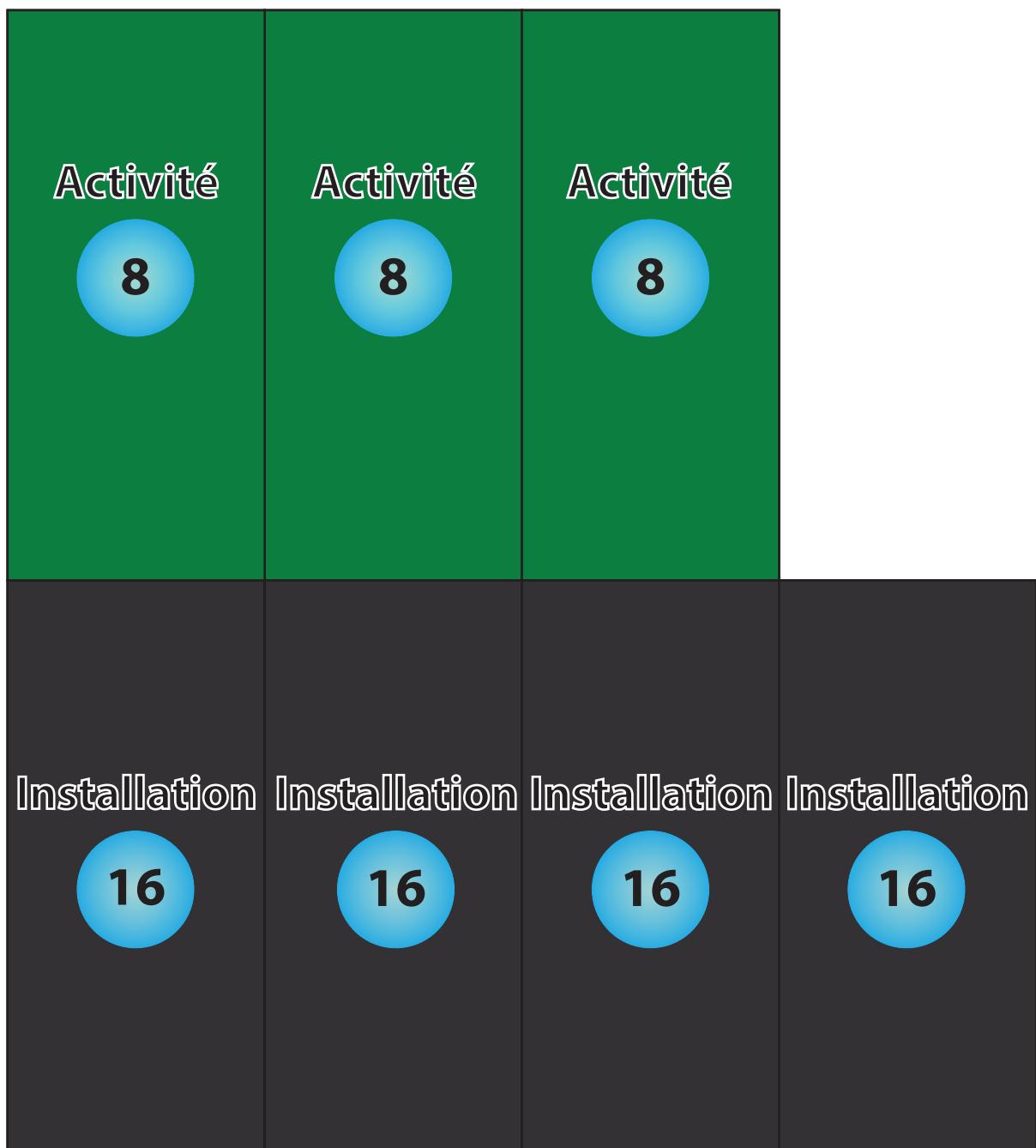
6

Activité

3

Activité

3



# Forêt

1

# Forêt

1

Emplacements pour les  
gobelets forêts à positionner  
sur le plateau Couvercle d'autorisation

# Forêt

2

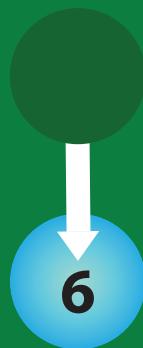
Forte  
valeur  
ajoutée



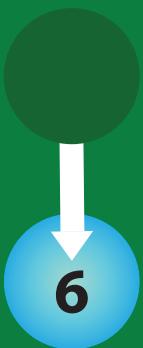
# Forêt

3

Forte  
valeur  
ajoutée



Forte  
valeur  
ajoutée



Plateforme  
de  
séchage



Sèche en  
un tour

Plateforme  
de  
séchage



Sèche en  
un tour

Plateforme  
de  
séchage



Sèche en  
un tour

Plateforme  
de  
séchage



Sèche en  
un tour

Coupe rase	Coupe rase	Chaufferie	Chaufferie
 <b>ou</b> 	 <b>ou</b> 	 	 
Chaufferie	Chaufferie	Chaufferie	Chaufferie
 	 	 	 
Import	Import	Chaufferie	Chaufferie
 <b>ou</b>  <b>ou</b> 	 <b>ou</b>  <b>ou</b> 	 	 

Installation	Installation	Activité	Activité
6	6	5	5
Activité	Activité	Activité	Activité
16	9	9	9
Activité	Activité	Activité	Activité
30	16	2	2

Coupe rase    Coupe rase    Coupe rase    Coupe rase



Coupe  
partielle

Coupe  
partielle

Coupe rase    Coupe rase



Coupe  
partielle

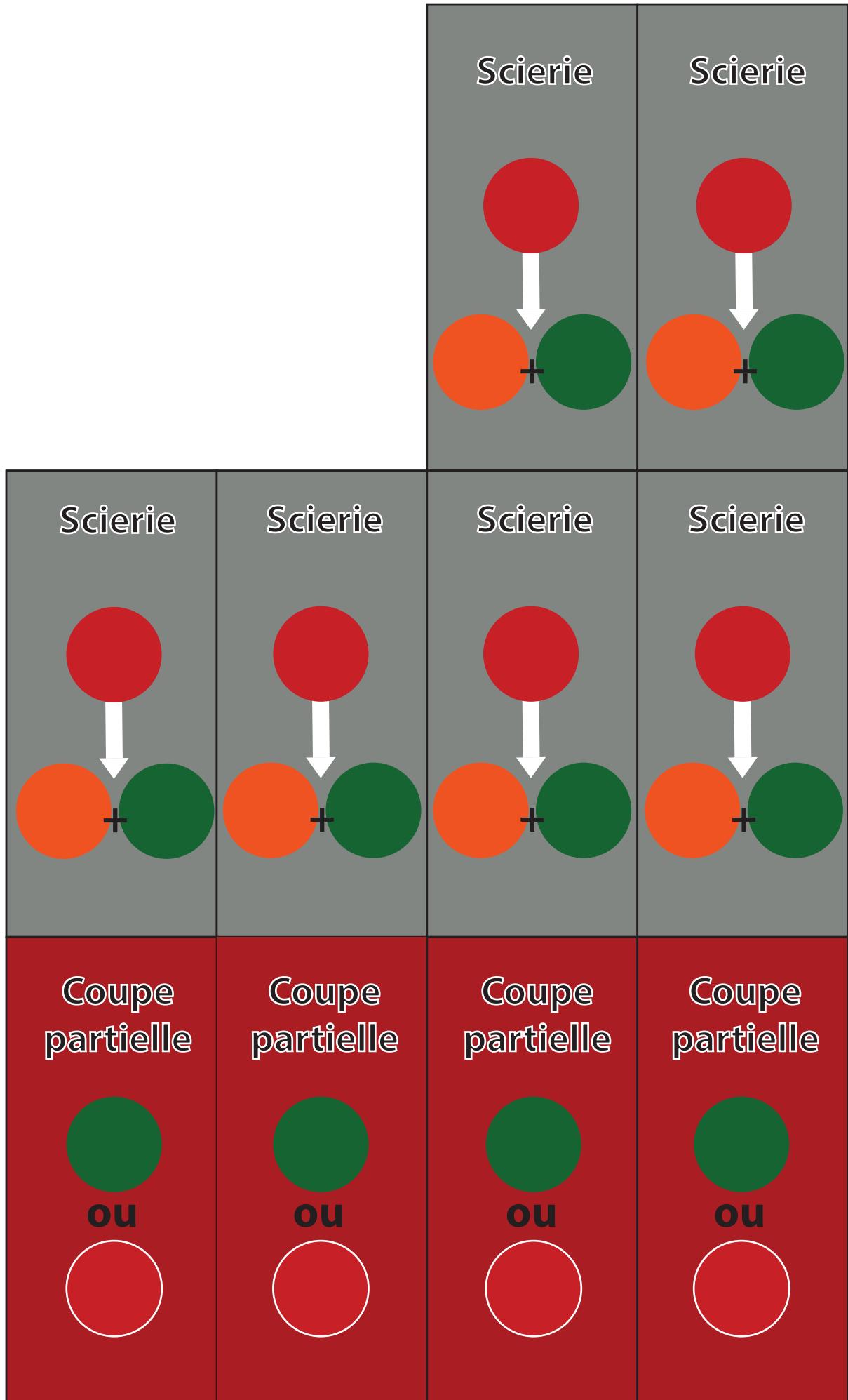
Coupe  
partielle

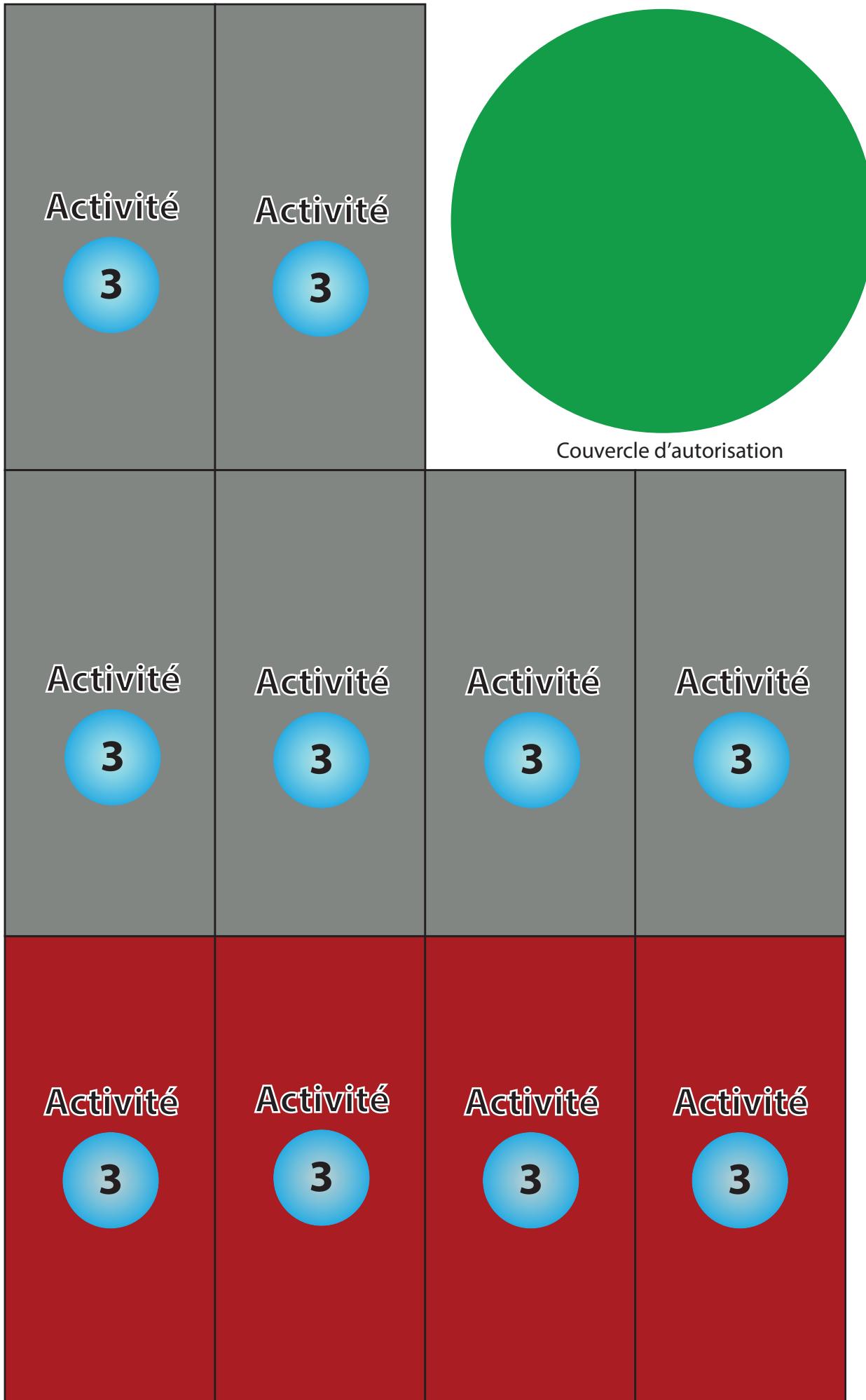
Coupe  
partielle

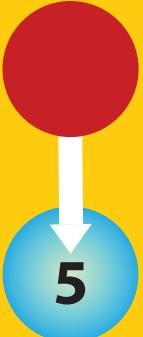
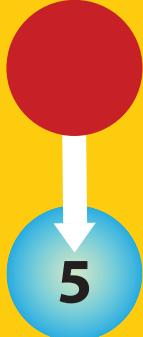
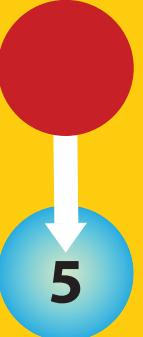
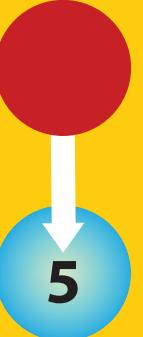
Coupe  
partielle



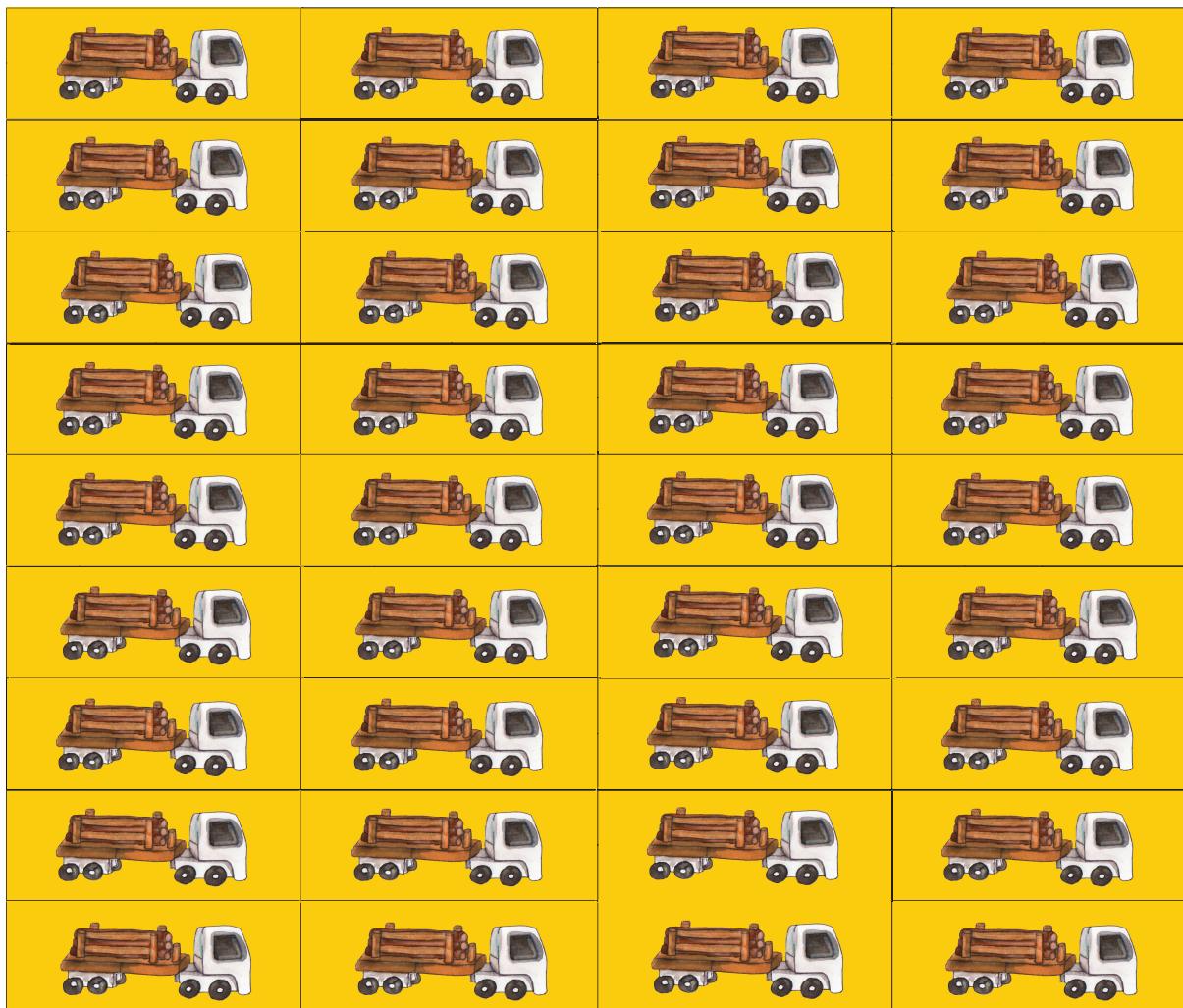
<p>Activité</p> <p>5</p>	<p>Activité</p> <p>5</p>	<p>Activité</p> <p>5</p>	<p>Activité</p> <p>5</p>
<p>Activité</p> <p>5</p>	<p>Activité</p> <p>5</p>	<p>Activité</p> <p>3</p>	<p>Activité</p> <p>3</p>
<p>Activité</p> <p>3</p>	<p>Activité</p> <p>3</p>	<p>Activité</p> <p>3</p>	<p>Activité</p> <p>3</p>



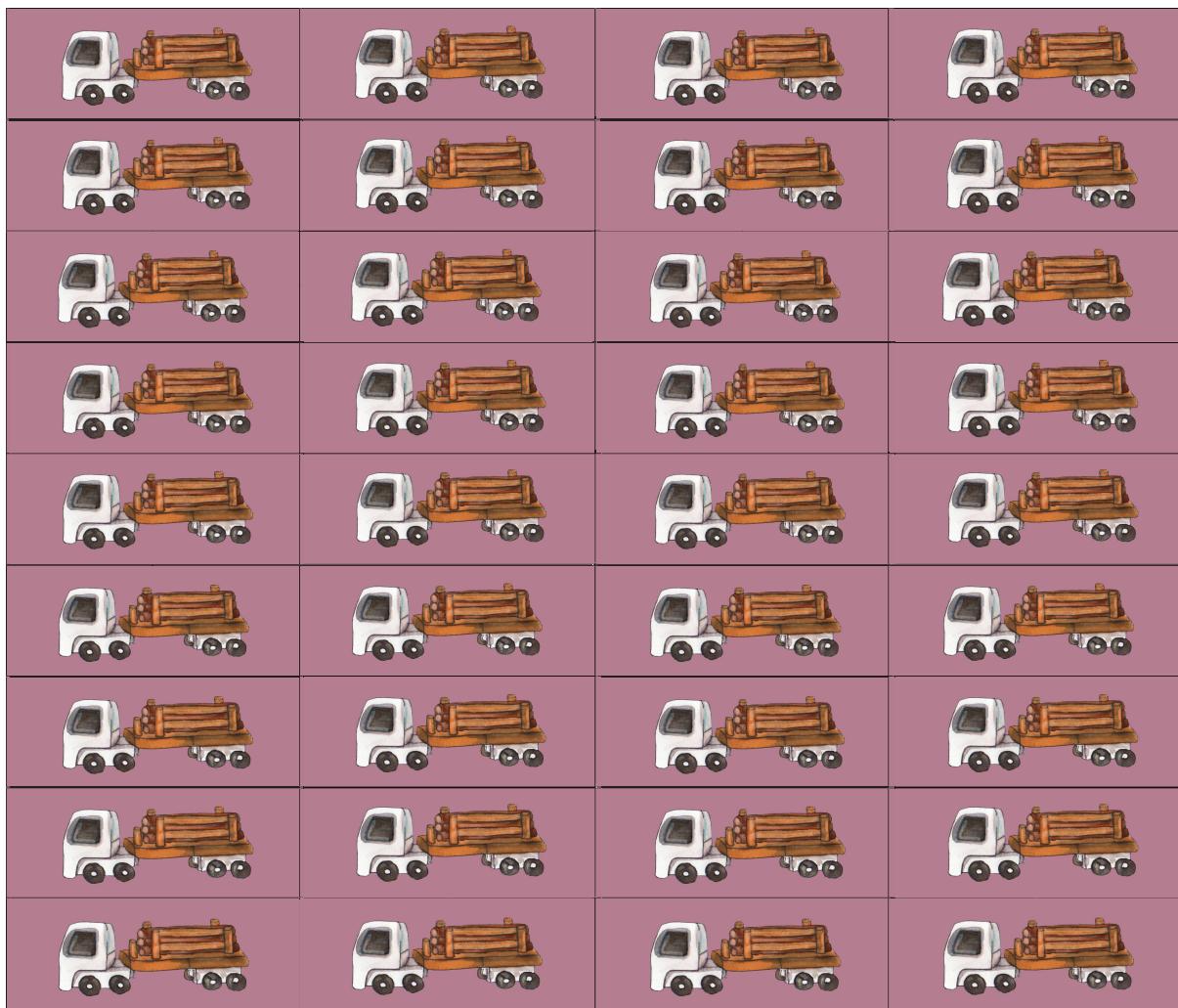


Menuiserie	Menuiserie	Menuiserie	Menuiserie
			
Charpenterie	Charpenterie	Charpenterie	Charpenterie
			
Import  ou  ou 	Import  ou  ou 	Import  ou  ou 	Import  ou  ou 

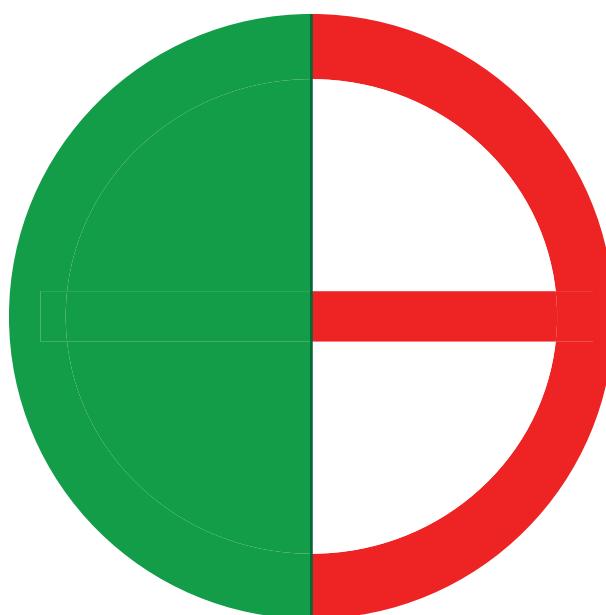
Activité 3	Activité 3	Activité 3	Activité 3
Activité 3	Activité 3	Activité 3	Activité 3
Activité 2	Activité 2	Activité 2	Activité 2



Tickets de transport face A



Tickets de transport face B



Couvercle d'interdiction partielle



## Tickets accessibilité du territoire

<p>Une grande chaufferie signe de nombreux contrats d'approvisionnement dans la région : recevez 2 billes par jeton de bois de n'importe quelle qualité (<b>sauf construction</b>) en créant un trajet vers le négociant.</p>	<p>Une papèterie incite à n'extraire que du bois de basse qualité pour la pâte à papier ce tour : si vous acceptez, la collectivité reçoit 10 billes</p>	<p>Toute coupe rase entraîne une bille de pertes pour l'écotourisme. Arrangez-vous pour le paiement.</p>
<p>Une association environnementaliste souhaite protéger la forêt 2 après la découverte d'une nichée d'oiseaux menacés. Passer outre coûte 2 billes.</p>	<p>Le réseau routier est trop dense en zone cœur du Parc, choisissez 2 emplacements supplémentaires pour des tickets rouges.</p>	<p>L'image du territoire s'améliore et attire de nombreux touristes : la collectivité reçoit 5 billes.</p>
<p>Une écotaxe sur le transport impacte le négociant : il ne peut plus augmenter son nombre de cartes Activité</p>	<p>Le Parc peut maintenant utiliser ses 2 couvercles de protection totale ou partielle sans payer de supplément.</p>	<p>Un label permet de vendre le bois de qualité œuvre et le bois de construction une bille plus chère contre 2 billes payées au Parc.</p>
<p>Problème technique d'une chaufferie : la production de richesse est diminuée de 2 billes à ce tour.</p>	<p>Un incendie ravage la forêt 3 : 3 jetons verts sont prélevés mais les rouges ont pu être épargnés.</p>	<p>Une tempête couche les arbres, 1 jeton de moins au choix dans les forêts exploitées partiellement au tour précédent, 2 jetons de moins dans les forêts ayant connu des coupes rases.</p>

<p><b>Évènement</b> <b>Filière concurrente</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Filière concurrente</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Filière concurrente</b></p>
<p><b>Évènement</b> <b>Patrimoine</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Patrimoine</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Patrimoine</b></p>
<p><b>Évènement</b> <b>Environnement</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Environnement</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Environnement</b></p>
<p><b>Évènement</b> <b>Aléas</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Aléas</b></p>	<p><b>Évènement</b> <b>Aléas</b></p>

