



Règles du jeu

Léo Kizirian

Marion Schaffner

Matias Meyrueis

Arthur Plait

Christelle Fleutry

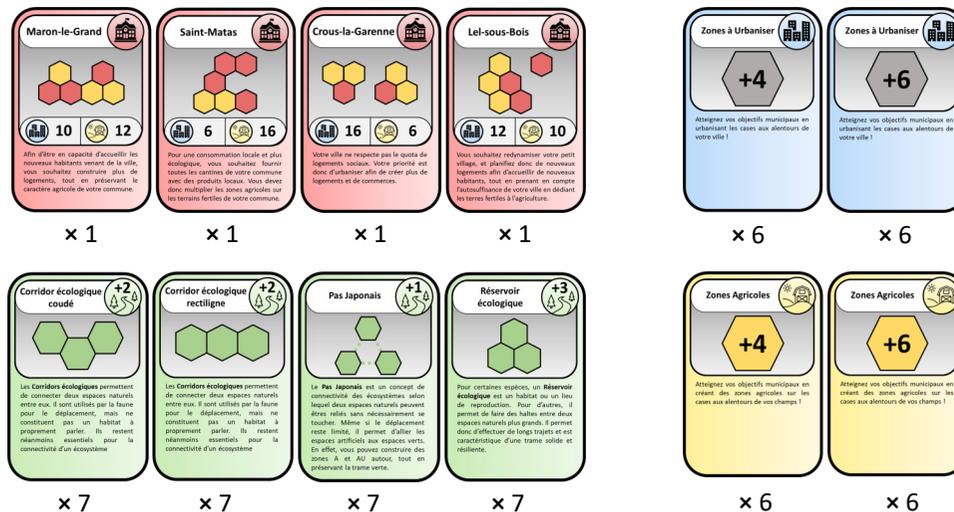
* Un nom proposé par Aloïs Clinton-Celini

Projet réalisé dans le cadre d'un enseignement commun entre les masters 2 *Expertise écologique* et *Espace et milieux* sous la direction de **Mathieu Gigot**, maître de conférences en aménagement de l'espace-urbanisme.

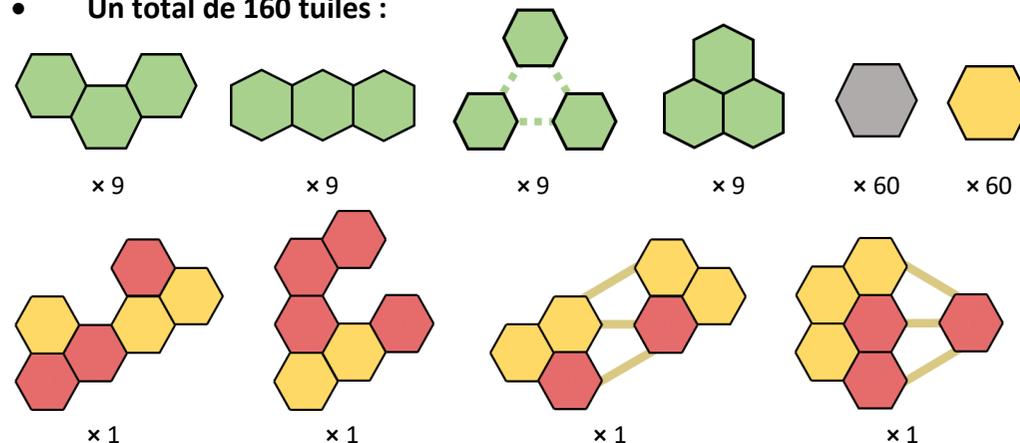


Ce Jeu contient :

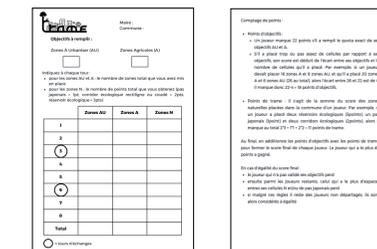
- Un total de 56 cartes :



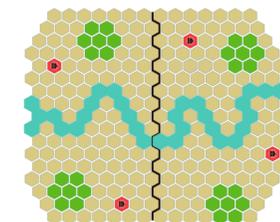
- Un total de 160 tuiles :



- 4 Fiches communes :



- 1 plateau de Jeu :



Introduction

Un Plan Local d'Urbanisme (PLU) est un document de **planification d'urbanisme** qui établit un **projet d'aménagement** global à l'échelle d'une commune (PLU) ou d'un groupement de communes (PLUi). Depuis 2014, la loi ALUR impose que cette planification territoriale se fasse à l'échelle intercommunale avec l'élaboration de PLUi à la place des PLU. Ce document définit les orientations générales en termes de transports, de logements, d'équipements publics ou encore de développement économique et touristique. Mais depuis 2009, la loi d'engagement national pour l'environnement, la **loi Grenelle**, impose la prise en compte de la « conservation, la restauration et la création de continuités écologiques » dans les plans d'aménagements territoriaux en fixant des objectifs de **Trame Verte et Bleue**. Les objectifs régionaux de cohérence des continuités écologiques sont définis par le SRCE, Schéma Régional de Cohérence Écologique, et sont donc déclinés au niveau intercommunal dans le **Schéma de Cohérence Territoriale (SCoT)** et le **PLUi**. Ces Trames Vertes et Bleues sont essentielles pour la préservation de la biodiversité. En effet, l'étalement urbain et la fragmentation des habitats naturels qui y est associée empêchent le déplacement vital des animaux entre différents territoires pour se nourrir, se reproduire ou se réfugier. La Trame Verte et Bleue permet ainsi de préserver des corridors écologiques entre différentes zones refuges afin de permettre aux animaux de se déplacer. Ainsi, un élément essentiel du PLUi est de définir, via un zonage cartographique établi dans son règlement, les zones à urbaniser, les zones naturelles, et les zones agricoles.

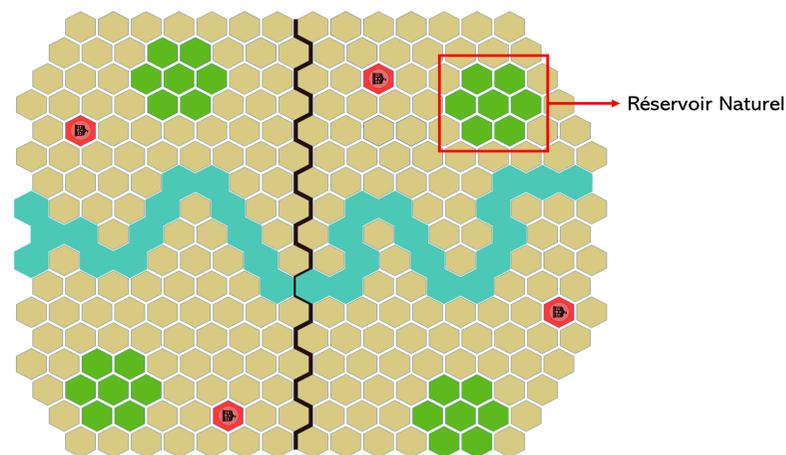
Grâce à ce jeu sérieux, vous allez donc vous essayer à la réalisation d'un plan de zonage d'une commune qui prend le plus en compte possible la qualité des continuités écologiques à l'échelle intercommunale.

Les zones urbanisées U : zones déjà construites, souvent associées aux noyaux urbains anciens.	
Les zones à urbaniser AU : zones d'urbanisation future, zones de projet souvent en périphérie, souvent sujettes à débats.	
Les zones agricoles A : zones non urbanisables, zones économiques dédiées aux activités agricoles, souvent sujettes à des changements de destination.	
Les zones naturelles N : zones à protéger de l'urbanisation et à constructibilité très limitée.	

But du jeu

Dans ce jeu, chaque joueur incarne le maire d'une commune membre de l'intercommunalité de la « Vallée de la Haute Rature ». Ces 4 élus se réunissent afin de réaliser le plan de zonage nécessaire à la finalisation du PLUi.

Le plateau de jeu représente le territoire de l'intercommunalité, divisé en 4 communes qui sont délimitées par un trait noir ou par la rivière (cases bleues). Chaque commune a dans son territoire un réservoir naturel.



Chaque joueur va, au cours de la partie, remplir son territoire communal avec différentes catégories de zones afin d'atteindre les différents objectifs :

- Chaque joueur doit indépendamment **réaliser les objectifs de développement propre à sa commune**, indiqués sur les cartes communes. Pour ce faire, il devra placer sur le plateau, dans le territoire de sa commune uniquement, des zones A et AU selon son objectif.
- Tous les joueurs ont pour objectif commun de **connecter les 4 Réservoirs Naturels des 4 communes entre eux** en plaçant des zones N sur leur territoire, et ainsi former une Trame cohérente sur l'ensemble de l'intercommunalité.

Le but des joueurs est de constituer la Trame ensemble tout en réalisant leurs objectifs personnels de développement communal.

Préparation

• La carte Commune

En début de partie, chaque joueur pioche une carte commune. Cette carte indique le contexte de la commune et ses objectifs de développement et d'aménagement. Le but est de compléter ces objectifs en posant sur son territoire le **nombre exact** de zones A et AU imposé par le quota foncier défini par le SCoT (en plus de celles déjà présentes sur le patron). Un nombre inférieur ou supérieur aux objectifs sera pénalisé en fin de partie lors du comptage de points.

Nom de la commune → **Maron-le-Grand** (with town icon)

Patron de la commune, à placer sur le plateau → (with 4 colored hexagons)

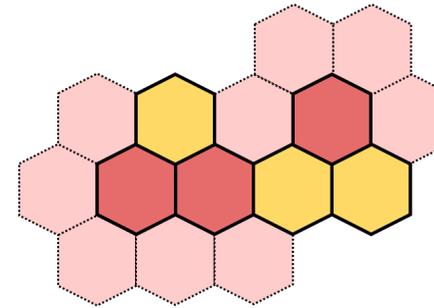
Objectif communal des zones AU supplémentaires → **10** (with building icon)

Objectif communal des zones A supplémentaires → **12** (with house icon)

Description de la commune → Afin d'être en capacité d'accueillir les nouveaux habitants venant de la ville, vous souhaitez construire plus de logements, tout en préservant le caractère agricole de votre commune.

• Placement du patron de la commune

Chaque joueur doit ensuite choisir un des quatre territoires communaux du plateau, et placer le patron de sa commune au niveau de la case mairie, de manière à ce que cette dernière soit juxtaposée à une zone U (rouge) du patron. Le joueur est libre de faire pivoter le patron dans le sens qu'il veut.



Exemple : seules les cases en rose et en pointillé peuvent accueillir la case mairie car elles sont à côté d'une case en zone U.

Enfin, chaque joueur se voit attribuer une **Fiche Commune** qu'il devra remplir au fur et à mesure de la partie.

• Les pioches

Trois pioches doivent être disposées à côté du plateau :

- Une pioche de cartes de Zones N
- Une pioche de cartes de Zones A
- Une pioche de cartes de Zones AU

Les cartes et le zonage

• Les cartes A et AU

Les cartes A et AU vont permettre aux joueurs qui les jouent de placer sur le plateau autant de cellules en zone A ou AU qu'il est indiqué sur la carte.

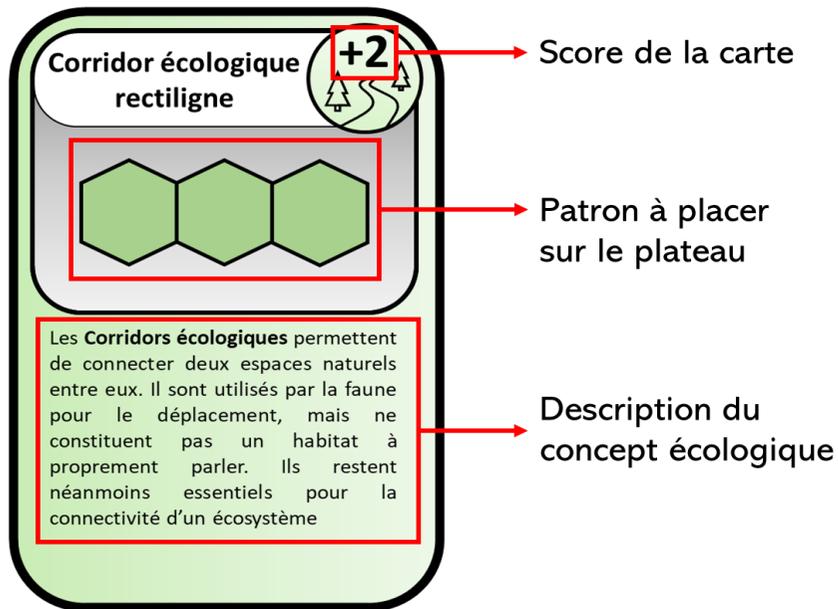
<p>Zones à Urbaniser (with building icon)</p> <p>+4</p> <p>Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !</p>	<p>Zones à Urbaniser (with building icon)</p> <p>+6</p> <p>Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !</p>	<p>Zones Agricoles (with house icon)</p> <p>+4</p> <p>Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !</p>	<p>Zones Agricoles (with house icon)</p> <p>+6</p> <p>Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !</p>
---	---	---	---

Ainsi, une carte A sur laquelle il est indiqué **+4** va permettre de placer 4 cellules de son choix en zone A sur son territoire communal. Attention, lorsque vous jouez une carte A ou AU, vous êtes obligés de placer pile le nombre de cellules marqué sur la carte ; pas plus, pas moins.

Faites attention à ne pas dépasser les objectifs de votre commune, jouez intelligemment de manière à arriver pile à votre objectif pour ne pas perdre de points à la fin de la partie !

- **Les cartes N**

Les cartes N sont différentes des cartes A et AU. Elles représentent des concepts d'écologie utilisés pour les trames vertes et bleues. Chaque carte est représentée par un patron, qu'il faudra ensuite placer sur le plateau.



A la différence des cartes A et AU, un score est inscrit sur les cartes N. Ce score dépend du type de la carte N :

- Pas Japonais : **1 point**
- Corridor écologique rectiligne et coudé : **2 points**
- Réservoir écologique : **3 points**

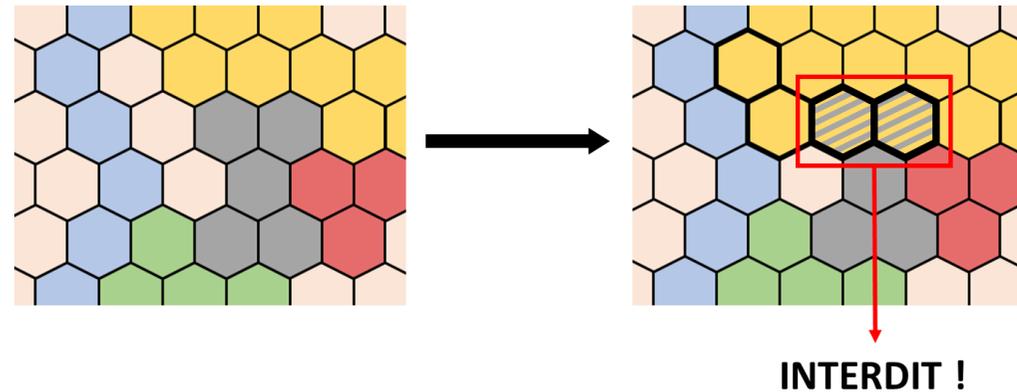
Il servira pour le calcul des points en fin de partie.

- **Le zonage**

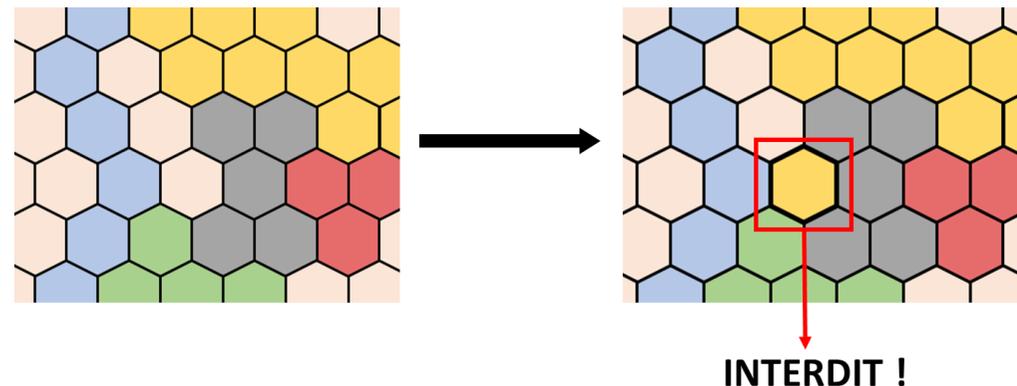
Il existe 2 règles pour le zonage des zones N, A et AU :

- Le zonage s'applique uniquement sur les cellules vides. Il est impossible d'appliquer un zonage sur une cellule déjà occupée par une zone A, AU, U ou N. En d'autres termes, une fois qu'une zone a été appliquée à une cellule, il est impossible de modifier cette zone. Par exemple, si une cellule est affectée à une zone A, elle restera une zone A jusqu'à la fin de la partie.

Réfléchissez bien avant de placer vos zones, de manière à ne pas vous bloquer, ou à ne pas bloquer la trame !



- Concernant les zones A et AU, on ne peut ajouter de nouvelles zones qu'à proximité d'une zone de même nature déjà existante. En revanche, il est autorisé pour les zones N un espace d'une cellule.



Déroulement du Jeu

- **Déroulement global**

Chaque joueur va au départ constituer sa main avec trois cartes, en piochant une carte dans chacune des pioches. Un joueur doit toujours avoir trois cartes en main, sauf pendant son tour.

Le joueur le plus jeune commence. Il va piocher dans la pioche de son choix, et devra jouer **une** de ses quatre cartes. Lorsqu'une carte est jouée, elle est défaussée et devient inutilisable par la suite. A tour de rôle les autres joueurs feront de même, et devront à la fois remplir leurs objectifs et connecter tous les espaces naturels entre eux.

Chaque tour, les joueurs remplissent leur **Fiche Commune** de manière à noter le nombre de cellule A ou AU qu'ils placent, ou les points marqué par la zone naturelle placée.

Le jeu s'arrête au bout de 8 tours. Un décompte des points a alors lieu pour déterminer un classement parmi les quatre joueurs.

- **Tours d'échanges**

A la fin des tours 3 et 6, les joueurs ont une minute pour s'échanger les cartes de leur main s'ils le souhaitent. Chaque joueur peut annoncer les cartes qu'il recherche, et les autres peuvent s'ils le souhaitent échanger avec lui. Un échange n'est possible que lorsque les deux joueurs sont d'accord entre eux. Après les échanges, les joueurs qui le souhaitent peuvent défausser les cartes de leur main qu'ils jugent inutiles, et repiocher autant de cartes dans les différentes pioches.

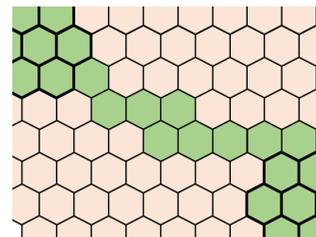
- **Connecter les espaces naturels**

Les espaces naturels sont connectables via les zones N. Chaque joueur doit placer dans sa commune des zones N tout en se concertant avec les autres joueurs pour connecter l'espace naturel de sa commune avec les espaces naturels des deux communes adjacentes.

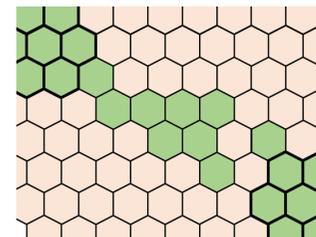
Deux espaces naturels sont connectés lorsque les zones N qui les relient sont séparées par une cellule ou moins.

Concernant la rivière, elle n'est franchissable que si ses deux rives sont constituées de zones N.

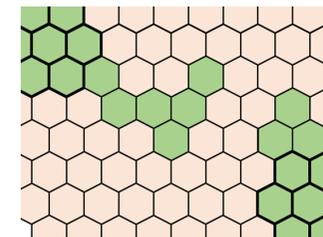
Attention à ce que votre étalement urbain ou agricole ne bloque pas votre trame !



Connecté



Connecté



Non connecté

- **Fin du jeu**

Le jeu se termine à la fin du huitième tour. Si la trame est constituée et que tous les réservoirs des quatre communes sont reliés, alors les joueurs ont gagné et peuvent compter leurs points pour se départager. Si la trame n'est pas constituée, alors tous les joueurs ont perdu.

- **Comptage des points**

Le score final est constitué grâce aux points d'objectifs et aux points de trame. Chaque joueur compte alors ses points grâce à sa **fiche commune**.

Points d'objectifs :

Chaque joueur doit placer 22 cellules en zone A et AU, dont la répartition diffère selon la commune. Si un joueur remplit ses objectifs, alors il marque 22 points. S'il a placé trop ou pas assez de cellules par rapport à ses objectifs, alors son score est déduit de l'écart entre ses objectifs et le nombre de cellules qu'il a placé.

Par exemple, si un joueur devait placer 16 zones A et 6 zones AU, et qu'il a placé 20 zones A et 6 zones AU (26 au total), alors l'écart entre 26 et 22 est de 4, il marque donc $22 - 4 = 18$ points d'objectifs.

Points de trame :

Ces points sont définis par les zones naturelles. Il s'agit de la somme du score des zones naturelles placées dans la commune d'un joueur.

Par exemple, si un joueur a placé deux réservoirs écologiques (3points), un pas japonais (1point) et deux corridors écologiques (2points), alors il marque au total $2*3 + 1*1 + 2*2 = 11$ points de trame.

Au final, on additionne les points d'objectifs avec les points de trame pour former le score final de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

- **En cas d'égalité**

En cas d'égalité du score final, il y a une hiérarchie de conditions de victoire :

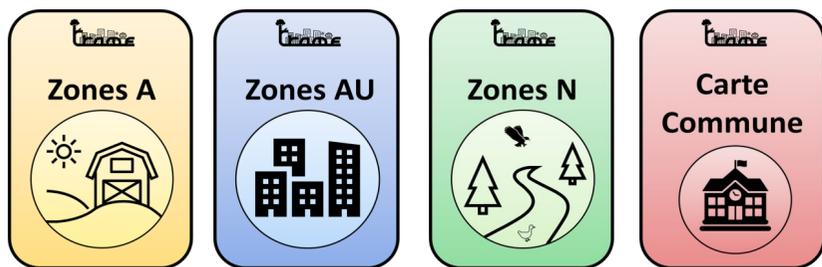
- En premier lieu, si un des deux joueurs n'a pas validé un de ses objectifs, alors il est considéré comme perdant par rapport à l'autre.
- Dans un second temps, si les deux joueurs n'ont toujours pas réussi à se départager, alors la résilience de leur trame devra être vérifiée. En effet, une trame résiliente est une trame qui comporte peu de discontinuités entre les zones naturelles qui la constituent. Ainsi, le joueur dont la trame comporte le plus de pas japonais et/ou d'espaces entre ses cellules N sera le perdant.
- Enfin, si les joueurs n'ont toujours pas réussi à se départager, alors ils sont considérés à égalité.

Conseils d'impression et de découpage :

Nous vous conseillons fortement d'imprimer au moins le plateau et les tuiles sur du papier cartonné.

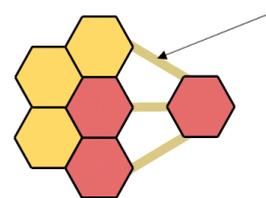
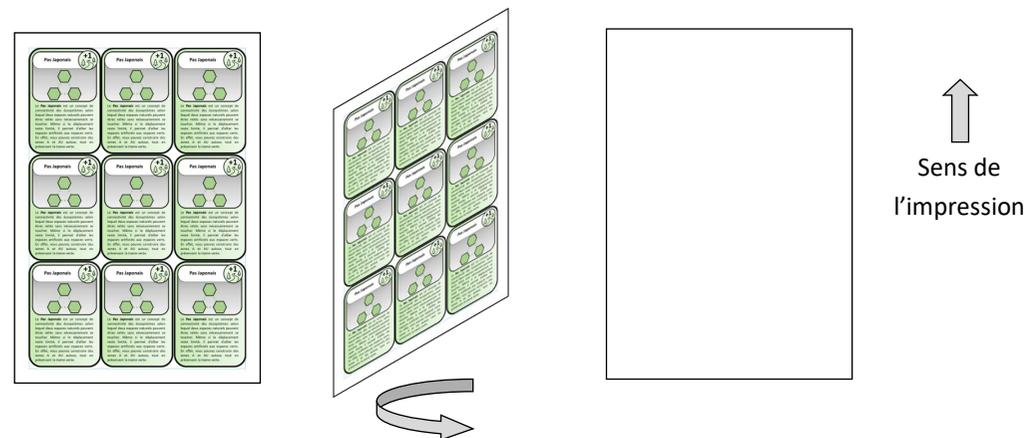
Les **Tuiles**, les **Fiches Communes** et les **Cartes** sont à imprimer au format A4. Concernant le plateau, nous vous conseillons de l'imprimer en format A3. Si ce n'est pas possible, alors vous avez à disposition un pdf du plateau divisé en 2, à imprimer au format A4.

Attention, il y a plus de cartes à imprimer que de cartes dont vous avez besoin pour jouer. Les cartes possèdent un verso différent selon leur type, faites attention lors de l'impression.



Les **Fiches Commune** possèdent également un verso.

Normalement, les fichiers pdf d'impression des cartes et des fiches communes sont faits de manière à ce que les recto correspondent au verso. Si vous n'avez pas d'imprimantes avec la fonction recto/verso, vous pouvez simplement imprimer les recto d'une catégorie de carte, puis remettre les feuilles dans l'imprimante en les tournant latéralement (**pas de haut en bas !**) et lancer l'impression des verso.



Jointures à garder au découpage

Enfin, certains patrons de communes ou de zones naturelles (Pas japonais) sont constitués de cellules disjointes. Ainsi, il est important lors du découpage de garder ces jointures pour garder la forme globale du patron.

Pour une partie plus pratique, nous vous conseillons de coller du scotch magnétique sur le verso de chacune des tuiles et de coller le plateau sur une plaque aimantée, de manière à ce que les tuiles ne s'envolent pas au premier courant d'air.



Nous contacter : kizirian.leo@gmail.com | fleutry2christelle@gmail.com
 matias.meyrueis@gmail.com | arthur.plait@gmail.com | schaffner.marion3@gmail.com



Maire :
Commune :

Objectifs à remplir :

Zones À Urbaniser (AU)

Zones Agricoles (A)

Indiquez à chaque tour :

- pour les zones AU et A : le nombre de zones total que vous avez mis en place
- pour les zones N : le nombre de points total que vous obtenez (pas japonais = 1pt, corridor écologique rectiligne ou coudé = 2pts, réservoir écologique = 3pts)

	Zones AU	Zones A	Zones N
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Total			

○ = tours d'échanges



Maire :
Commune :

Objectifs à remplir :

Zones À Urbaniser (AU)

Zones Agricoles (A)

Indiquez à chaque tour :

- pour les zones AU et A : le nombre de zones total que vous avez mis en place
- pour les zones N : le nombre de points total que vous obtenez (pas japonais = 1pt, corridor écologique rectiligne ou coudé = 2pts, réservoir écologique = 3pts)

	Zones AU	Zones A	Zones N
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Total			

○ = tours d'échanges



Maire :
Commune :

Objectifs à remplir :

Zones À Urbaniser (AU)

Zones Agricoles (A)

Indiquez à chaque tour :

- pour les zones AU et A : le nombre de zones total que vous avez mis en place
- pour les zones N : le nombre de points total que vous obtenez (pas japonais = 1pt, corridor écologique rectiligne ou coudé = 2pts, réservoir écologique = 3pts)

	Zones AU	Zones A	Zones N
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Total			

○ = tours d'échanges



Maire :
Commune :

Objectifs à remplir :

Zones À Urbaniser (AU)

Zones Agricoles (A)

Indiquez à chaque tour :

- pour les zones AU et A : le nombre de zones total que vous avez mis en place
- pour les zones N : le nombre de points total que vous obtenez (pas japonais = 1pt, corridor écologique rectiligne ou coudé = 2pts, réservoir écologique = 3pts)

	Zones AU	Zones A	Zones N
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Total			

○ = tours d'échanges

Comptage de points :

- Points d'objectifs :
 - Un joueur marque 22 points s'il a rempli le quota exact de ses objectifs AU et A.
 - S'il a placé trop ou pas assez de cellules par rapport à ses objectifs, son score est déduit de l'écart entre ses objectifs et le nombre de cellules qu'il a placé. Par exemple, si un joueur devait placer 16 zones A et 6 zones AU, et qu'il a placé 20 zones A et 6 zones AU (26 au total), alors l'écart entre 26 et 22 est de 4, il marque donc $22-4 = 18$ points d'objectifs.
- Points de trame : Il s'agit de la somme du score des zones naturelles placées dans la commune d'un joueur. Par exemple, si un joueur a placé deux réservoirs écologiques (3points), un pas japonais (1point) et deux corridors écologiques (2points), alors il marque au total $2*3 + 1*1 + 2*2 = 11$ points de trame.

Au final, on additionne les points d'objectifs avec les points de trame pour former le score final de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

En cas d'égalité du score final :

- le joueur qui n'a pas validé ses objectifs perd
- ensuite parmi les joueurs restants, celui qui a le plus d'espaces entre ses cellules N et/ou de pas japonais perd
- si malgré ces règles il reste des joueurs non départagés, ils sont alors considérés à égalité

Comptage de points :

- Points d'objectifs :
 - Un joueur marque 22 points s'il a rempli le quota exact de ses objectifs AU et A.
 - S'il a placé trop ou pas assez de cellules par rapport à ses objectifs, son score est déduit de l'écart entre ses objectifs et le nombre de cellules qu'il a placé. Par exemple, si un joueur devait placer 16 zones A et 6 zones AU, et qu'il a placé 20 zones A et 6 zones AU (26 au total), alors l'écart entre 26 et 22 est de 4, il marque donc $22-4 = 18$ points d'objectifs.
- Points de trame : Il s'agit de la somme du score des zones naturelles placées dans la commune d'un joueur. Par exemple, si un joueur a placé deux réservoirs écologiques (3points), un pas japonais (1point) et deux corridors écologiques (2points), alors il marque au total $2*3 + 1*1 + 2*2 = 11$ points de trame.

Au final, on additionne les points d'objectifs avec les points de trame pour former le score final de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

En cas d'égalité du score final :

- le joueur qui n'a pas validé ses objectifs perd
- ensuite parmi les joueurs restants, celui qui a le plus d'espaces entre ses cellules N et/ou de pas japonais perd
- si malgré ces règles il reste des joueurs non départagés, ils sont alors considérés à égalité

Comptage de points :

- Points d'objectifs :
 - Un joueur marque 22 points s'il a rempli le quota exact de ses objectifs AU et A.
 - S'il a placé trop ou pas assez de cellules par rapport à ses objectifs, son score est déduit de l'écart entre ses objectifs et le nombre de cellules qu'il a placé. Par exemple, si un joueur devait placer 16 zones A et 6 zones AU, et qu'il a placé 20 zones A et 6 zones AU (26 au total), alors l'écart entre 26 et 22 est de 4, il marque donc $22-4 = 18$ points d'objectifs.
- Points de trame : Il s'agit de la somme du score des zones naturelles placées dans la commune d'un joueur. Par exemple, si un joueur a placé deux réservoirs écologiques (3points), un pas japonais (1point) et deux corridors écologiques (2points), alors il marque au total $2*3 + 1*1 + 2*2 = 11$ points de trame.

Au final, on additionne les points d'objectifs avec les points de trame pour former le score final de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

En cas d'égalité du score final :

- le joueur qui n'a pas validé ses objectifs perd
- ensuite parmi les joueurs restants, celui qui a le plus d'espaces entre ses cellules N et/ou de pas japonais perd
- si malgré ces règles il reste des joueurs non départagés, ils sont alors considérés à égalité

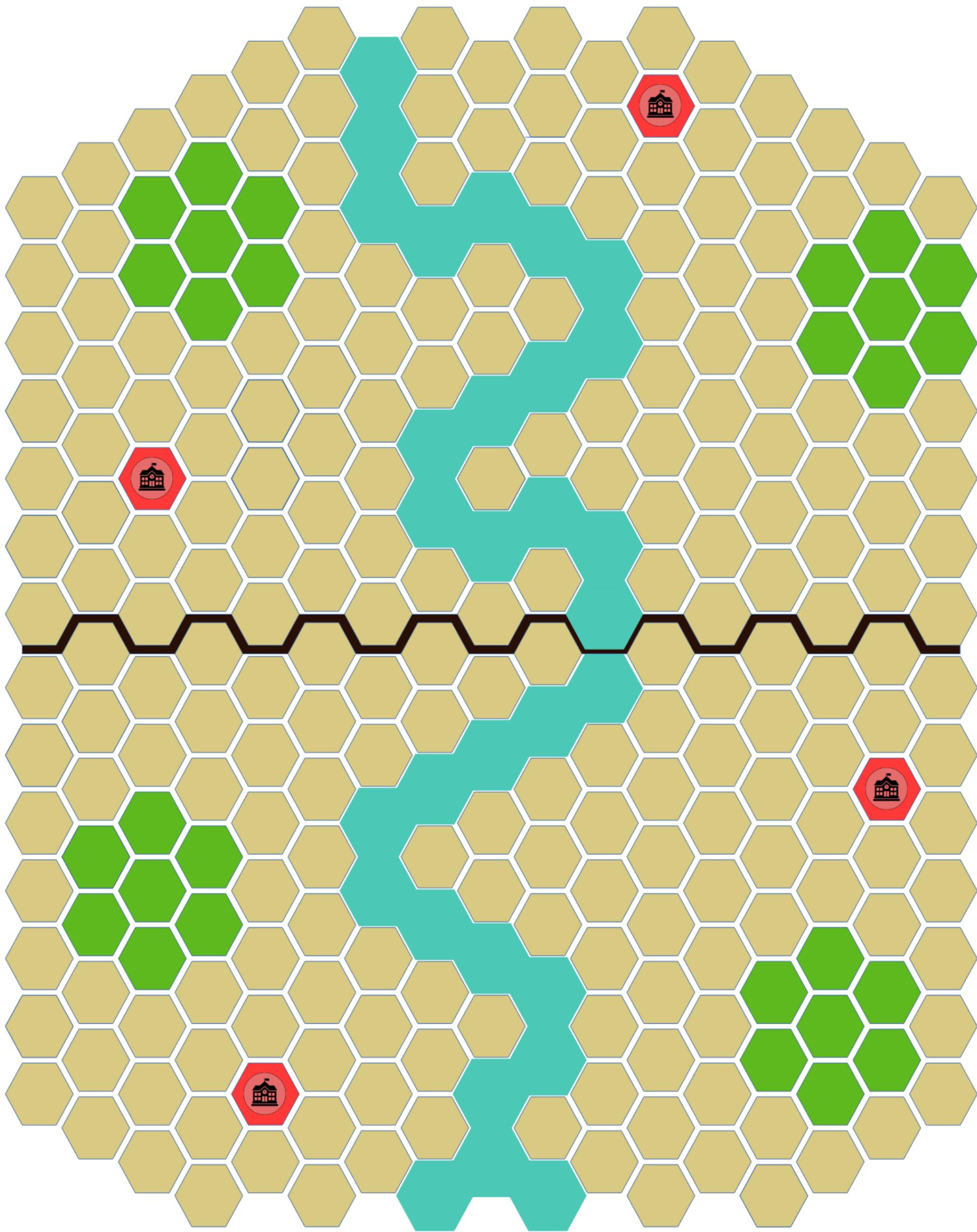
Comptage de points :

- Points d'objectifs :
 - Un joueur marque 22 points s'il a rempli le quota exact de ses objectifs AU et A.
 - S'il a placé trop ou pas assez de cellules par rapport à ses objectifs, son score est déduit de l'écart entre ses objectifs et le nombre de cellules qu'il a placé. Par exemple, si un joueur devait placer 16 zones A et 6 zones AU, et qu'il a placé 20 zones A et 6 zones AU (26 au total), alors l'écart entre 26 et 22 est de 4, il marque donc $22-4 = 18$ points d'objectifs.
- Points de trame : Il s'agit de la somme du score des zones naturelles placées dans la commune d'un joueur. Par exemple, si un joueur a placé deux réservoirs écologiques (3points), un pas japonais (1point) et deux corridors écologiques (2points), alors il marque au total $2*3 + 1*1 + 2*2 = 11$ points de trame.

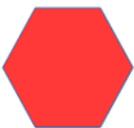
Au final, on additionne les points d'objectifs avec les points de trame pour former le score final de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

En cas d'égalité du score final :

- le joueur qui n'a pas validé ses objectifs perd
- ensuite parmi les joueurs restants, celui qui a le plus d'espaces entre ses cellules N et/ou de pas japonais perd
- si malgré ces règles il reste des joueurs non départagés, ils sont alors considérés à égalité



Centre-ville



Zones U



Zones AU

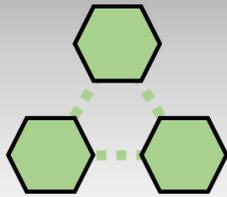


Zones A



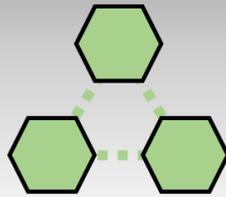
Zones N

Pas Japonais



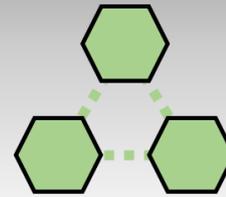
Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



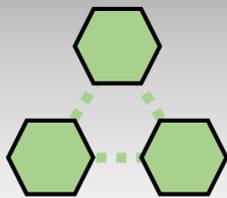
Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



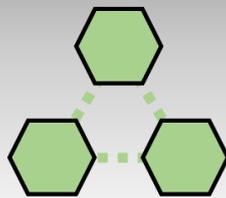
Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



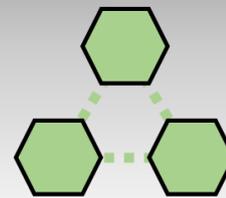
Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



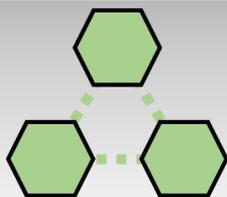
Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



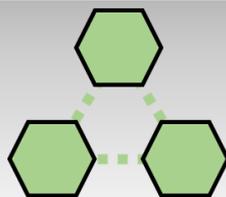
Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



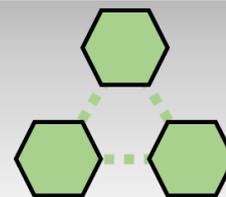
Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.

Pas Japonais



Le **Pas Japonais** est un concept de connectivité des écosystèmes selon lequel deux espaces naturels peuvent être reliés sans nécessairement se toucher. Même si le déplacement reste limité, il permet d'allier les espaces artificiels aux espaces verts. En effet, vous pouvez construire des zones A et AU autour, tout en préservant la trame verte.



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



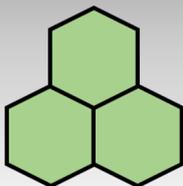
Zones N



Zones N

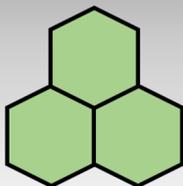


Réservoir écologique



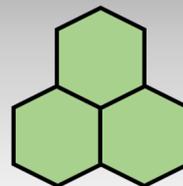
Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



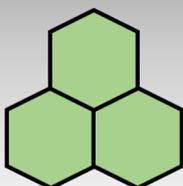
Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



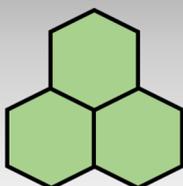
Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



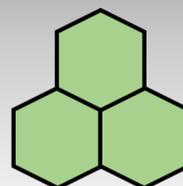
Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



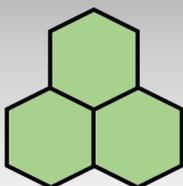
Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



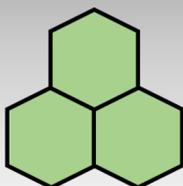
Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



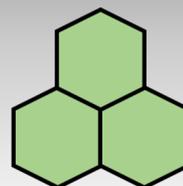
Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.

Réservoir écologique



Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N

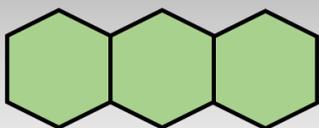


Zones N



Corridor écologique rectiligne

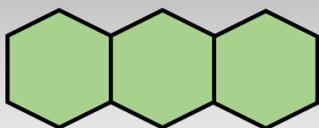
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

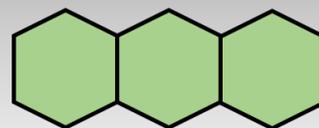
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

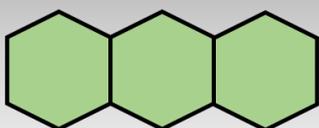
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

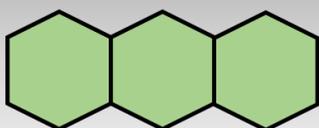
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

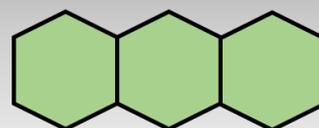
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

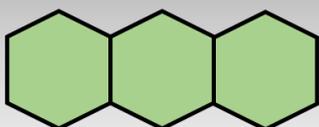
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

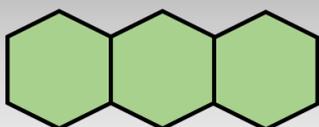
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

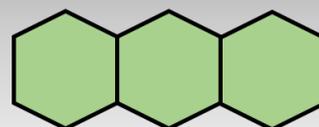
+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique rectiligne

+2



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



Zones N



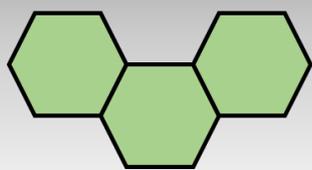
Zones N



Zones N

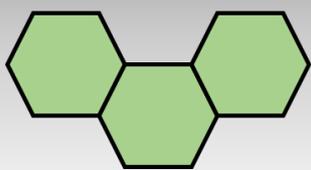


Corridor écologique coudé



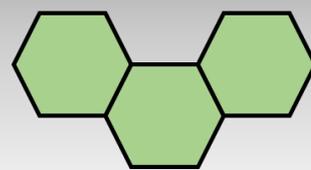
Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



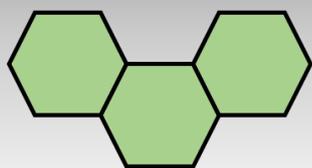
Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



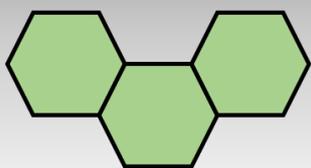
Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



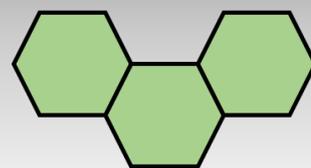
Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



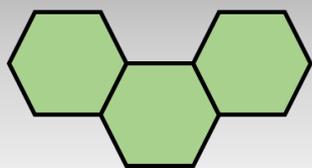
Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



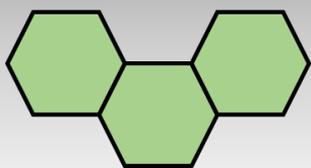
Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



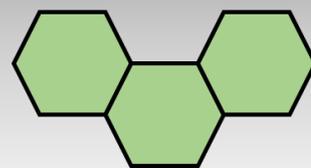
Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Corridor écologique coudé



Les **Corridors écologiques** permettent de connecter deux espaces naturels entre eux. Il sont utilisés par la faune pour le déplacement, mais ne constituent pas un habitat à proprement parler. Ils restent néanmoins essentiels pour la connectivité d'un écosystème

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Zones Agricoles



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones A



Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser



Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones à Urbaniser 

+4

Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



Zones AU



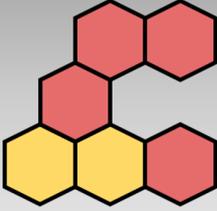
Zones AU



Zones AU



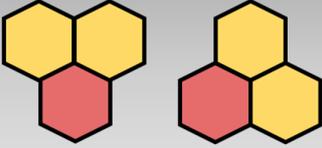
Saint-Matas 



 **6**  **16**

Pour une consommation locale et plus écologique, vous souhaitez fournir toutes les cantines de votre commune avec des produits locaux. Vous devez donc multiplier les zones agricoles sur les terrains fertiles de votre commune.

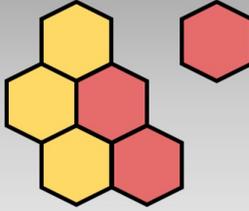
Crous-la-Garenne 



 **16**  **6**

Votre ville ne respecte pas le quota de logements sociaux. Votre priorité est donc d'urbaniser afin de créer plus de logements et de commerces.

Lel-sous-Bois 



 **12**  **10**

Vous souhaitez redynamiser votre petit village, et planifiez donc de nouveaux logements afin d'accueillir de nouveaux habitants, tout en prenant en compte l'autosuffisance de votre ville en dédiant les terres fertiles à l'agriculture.

Zones à Urbaniser 



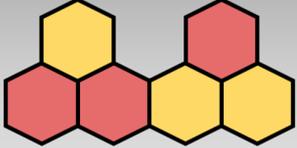
Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones Agricoles 



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Maron-le-Grand 



 **10**  **12**

Afin d'être en capacité d'accueillir les nouveaux habitants venant de la ville, vous souhaitez construire plus de logements, tout en préservant le caractère agricole de votre commune.

Zones à Urbaniser 



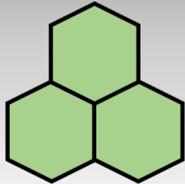
Atteignez vos objectifs municipaux en urbanisant les cases aux alentours de votre ville !

Zones Agricoles 



Atteignez vos objectifs municipaux en créant des zones agricoles sur les cases aux alentours de vos champs !

Réservoir écologique 



Pour certaines espèces, un **Réservoir écologique** est un habitat ou un lieu de reproduction. Pour d'autres, il permet de faire des haltes entre deux espaces naturels plus grands. Il permet donc d'effectuer de longs trajets et est caractéristique d'une trame solide et résiliente.



**Carte
Commune**



**Carte
Commune**



**Carte
Commune**



**Carte
Commune**



Zones A



Zones AU



Zones N



Zones A



Zones AU



