

LIVRET DE REGLES



MATAGOT

COEXIST

KARIM JOULAK & SYLVAIN PHILLIPPON



COEXIST

KARIM JOULAK & SYLVAIN PHILLIPPON



HISA
Human Initiative to Save Animals

Aux quatre coins du monde, certaines espèces voient leur survie menacée. Votre rôle est de préserver un maximum d'espèces animales pour leur permettre de prospérer dans leur habitat naturel. Remettez des animaux en liberté, veillez à votre réputation pour représenter au mieux votre association.

MATÉRIEL

124 jetons Ressources



28 jetons soigneurs « Congénère »

24 jetons soigneurs « Nourriture »

20 jetons soigneurs « Protection »

20 jetons soigneurs « Habitat »

32 marqueurs « Survie »

4 cartes Formations



Cartes Formations recto et verso (FR/EN).

2 Emplacements de Conservation



1 jeton Premier joueur



4 Peuples d'animaux - 1 paquet de 20 cartes par peuple composé de 10 cartes Animaux et 10 cartes Soigneurs

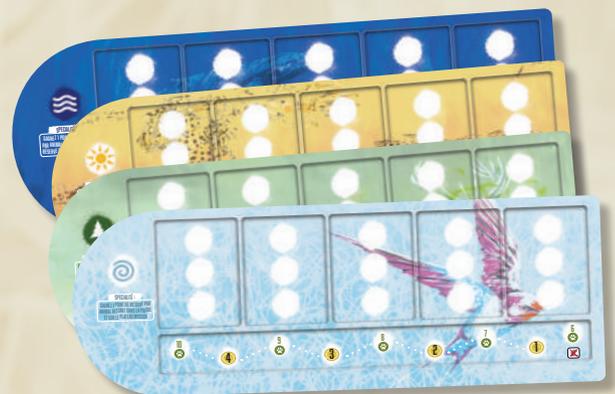


40 cartes Animaux

40 cartes Soigneurs



4 plateaux Centre de conservation (avec leurs spécialités)



1 plateau Mission



Plateau Mission recto et verso (illustrations différentes)

Plateau Centre de conservation recto et verso (FR/EN)



PRÉPARATION

- 1 Placez les jetons soigneurs et les marqueurs Survie en 5 piles distinctes pour constituer la réserve.
- 2 Les joueurs se placent de part et d'autre du plateau Mission et chacun choisit un plateau Joueur (son Centre de conservation) avec sa Spécialité associée, puis prend une carte Formation.
- 3 Prenez les cartes Peuples d'animaux liées à vos spécialités, mélangez-les et constituez la pioche. Dans la mise en place ci-dessous, vous jouerez avec toutes les cartes.
- 4 Le dernier à avoir vu un animal sauvage dans son habitat naturel récupère le jeton 1er joueur.
- 5 Retournez 5 cartes Peuples d'animaux sur le plateau Mission.

MISE EN PLACE 4 JOUEURS



PARTIES À 2, 3 OU 4 JOUEURS

Pour une partie à 2 joueurs, prenez les 2 paquets de 20 cartes « Peuples d'animaux » liés aux Spécialités des plateaux joueurs. Pour chaque joueur supplémentaire, ajoutez le paquet de 20 cartes associé à son plateau Centre de conservation.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans Coexist, vous êtes à la tête d'une association de protection des animaux, dont le rôle est d'assurer la survie d'un maximum d'espèces dans leur milieu naturel. Pour ce faire, vous êtes accompagnés de soigneurs en charge de différents domaines : congénère, nourriture, protection, habitat.

Selon leur domaine de prédilection, les soigneurs sont plus ou moins expérimentés (ceux responsables de la relation avec les congénères sont les plus nombreux, jusqu'aux spécialistes de l'habitat, les plus difficiles à recruter). Les marqueurs Survie sont liés à la disparition d'une espèce dans son habitat naturel. En plaçant un animal dans la réserve protégée commune, vous poserez des marqueurs Survie sur votre piste de réputation qui vous pénaliseront pendant et en fin de partie. Lorsqu'un joueur remet en liberté son 5ème animal, on termine le tour de table et le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

TOUR DE JEU

Lors de votre tour, vous devrez choisir une de ces 3 options :

MISSION

CENTRE
DE CONSERVATION

FORMATION

Aller sur votre plateau Centre de conservation et Formation n'est possible qu'à partir de votre second tour.

MISSION

Choisissez l'une des deux actions suivantes (Vous devez avoir la place pour les accueillir) :

Soit A : Recruter tout ou partie des soigneurs

Soit B : Accueillir 1 ou plusieurs animaux

A: RECRUTER DES SOIGNEURS



Pour chaque carte soigneur défaussée du plateau Mission, prenez un jeton soigneur correspondant, et mettez-le sur votre plateau Centre de conservation, dans un des emplacements libres ou occupés par des jetons de même couleur (Voir section « Emplacements du Centre »).

B: ACCUEILLIR LES ANIMAUX



Accueillez un ou plusieurs animaux depuis le plateau Mission vers votre plateau Centre de conservation. La valeur d'accueil cumulée ne doit pas dépasser 10 points (sauf bonus ou malus spécifiques), sans tenir compte des animaux déjà présents dans votre Centre de conservation.

CENTRE
DE CONSERVATION

Vous pouvez réaliser toutes ces actions, dans l'ordre que vous souhaitez et autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour de jeu :

A : Placer un animal dans la réserve protégée commune

B : Affecter et déplacer des soigneurs

C : Remettre un animal en liberté

A: PLACER UN ANIMAL DANS LA RÉSERVE PROTÉGÉE COMMUNE

Défaussez une carte animal de votre plateau, **aucun** soigneur ne doit être présent dessus. Puis, récupérez sous forme de jetons, les soigneurs qui s'occupaient de l'animal et marqueurs de Survie indiqués en blanc sur la carte. (Voir section « Piste de réputation »).



B: AFFECTER ET DÉPLACER DES SOIGNEURS

Affectez des soigneurs disponibles à un animal en les posant sur la carte concernée. (Si votre animal est en mesure de les recevoir).



Déplacez un ou plusieurs soigneurs d'un animal vers un autre qui peut les recevoir.



Un soigneur affecté à un animal peut également retourner dans un emplacement libre ou occupé par des soigneurs de même couleur.



C: REMETTRE UN ANIMAL EN LIBERTÉ

Dès que tous les soigneurs nécessaires sont posés sur un animal, celui-ci vous rapportera les points de victoire liés à sa sauvegarde en haut à gauche en fin de partie. Mettez l'animal en dessous de votre plateau Centre de conservation et remettez les jetons soigneurs en réserve.

Bénéficiez de l'effet de la carte, (Voir section « Appliquer les effets »).

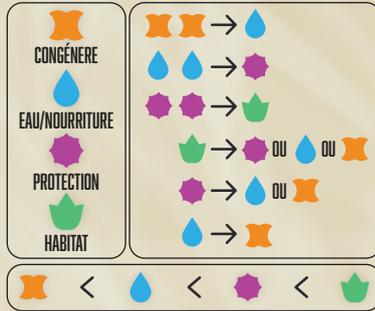


Astuce : Il est possible de réaliser d'autres actions sur votre plateau Centre de conservation après avoir remis un animal en liberté et appliqué l'effet de la carte. Si l'effet vous permet de recruter des soigneurs, vous pouvez directement les affecter à un autre animal.

FORMATION

Formez des soigneurs non affectés à un animal, en les échangeant avec d'autres pris dans la réserve, selon le schéma ci-contre.

Ils doivent pouvoir rejoindre un emplacement libre ou occupé par des soigneurs de la même couleur.



APPLIQUER LES EFFETS

Pour appliquer l'effet d'un animal, vous devez au préalable l'avoir remis en liberté. Vous n'êtes pas obligés d'appliquer l'effet de la carte.

Une tache de couleur indique le moment où le pouvoir est réalisable.

DÉBUT DE TOUR

MISSION

CENTRE DE CONSERVATION

FORMATION

Les effets sont de deux sortes, indiqués par ces symboles :



Effet immédiat à usage unique



Effet permanent

LISTE DES EFFETS



Au début de votre tour, avant de choisir une option, recrutez le soigneur de la couleur indiquée.



Augmentez la valeur de prise d'animaux sur le plateau Mission du Bonus indiqué.



Défausser le nombre de marqueurs Survie indiqués sur votre piste de réputation, de la droite vers la gauche.



Recrutez le nombre de soigneurs de la couleur indiquée depuis la réserve.



Accueillez un animal depuis le plateau Mission.



Recrutez tout ou partie des soigneurs présents sur le plateau Mission.



Défausser le marqueur Survie le plus à droite sur votre piste de réputation. Puis, recrutez le soigneur de la couleur indiquée.



Débloquez un nouvel emplacement de votre Centre de conservation (Placez la carte sur la droite de votre plateau).



Lorsque vous déplacez un Animal dans la réserve protégée commune, doublez les soigneurs que vous récupérez de la couleur indiquée.

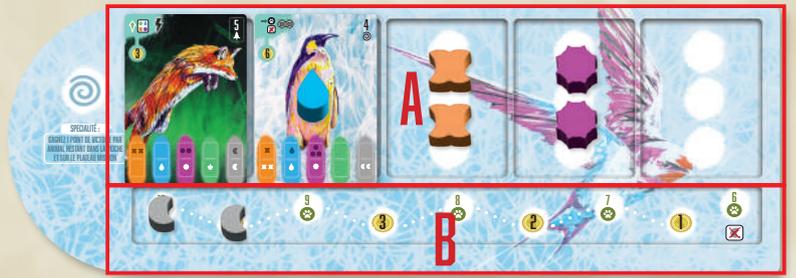


Lorsque vous déplacez un Animal dans la réserve protégée commune, ignorez la prise d'un marqueur Survie.



Formez les soigneurs des couleurs indiquées au taux de 1 pour 1.

PLATEAU CENTRE DE CONSERVATION



A: EMBLEMENTS DU CENTRE

Un emplacement peut accueillir :

- Un animal en cours de remise en liberté (avec ou sans soigneurs)
- Au maximum, 3 jetons soigneurs de même couleur (Il est possible d'avoir plusieurs emplacements occupés par des soigneurs d'une même couleur).

Restriction d'emplacements : Si à la fin de votre tour, après actions sur votre plateau Centre de Conservation, vos emplacements sont tous occupés et vous possédez un trop grand nombre de soigneurs et/ou de cartes animaux, vous devrez vous défausser de l'excédent. Vous pouvez dépasser ces limitations tant que votre tour n'est pas terminé, lorsque vous placez un animal dans la réserve protégée commune ou appliquez l'effet d'un animal.

B: PISTE DE RÉPUTATION

Lorsque vous décidez de placer un animal dans la réserve protégée commune, vous n'êtes pas en mesure de remettre l'animal en liberté dans son habitat naturel. Ceci est représenté par les marqueurs Survie. Ces marqueurs Survie vont rejoindre votre piste de réputation. Vous devez les poser de manière continue de la gauche vers la droite. La baisse de votre réputation a 2 impacts négatifs :

- 1 : Limiter la valeur d'accueil d'animaux sur le plateau Mission. Dans l'exemple tout en haut de cette page, deux marqueurs Survie sont positionnés. Votre valeur de prise d'animaux représentée par ce symbole (paw print) est à présent de 9.
- 2 : Limiter les points de réputation en fin de partie. Dans l'exemple, le premier symbole (gold coin) est recouvert. Vos points de victoire liés à la réputation en fin de partie seront les cases jaunes qui restent visibles : $3 + 2 + 1 = 6$

Le symbole indiqué à côté ne peut pas être recouvert par un marqueur Survie. La valeur d'accueil des animaux est d'au moins 6.



Si votre piste de réputation est remplie de marqueurs Survie, vous ne pouvez plus placer d'animaux dans la réserve protégée commune.

Certains animaux ont besoin d'un marqueur Survie pour être remis en liberté. Dans ce cas précis, vous pouvez déplacer un marqueur de la piste (en partant de celui le plus à droite) pour terminer la remise en liberté de votre animal (action C du Centre de conservation).

Fin de tour : Lorsque votre tour est terminé, complétez le plateau Mission si nécessaire pour que le joueur suivant dispose de 5 cartes.



SPÉCIALITÉ

Chaque joueur démarre la partie avec une Spécialité pour un type d'animaux en choisissant son Plateau joueur. Chaque Spécialité dispose d'un avantage qui offrira des points de victoire supplémentaires en fin de partie.



Specialité
Peuple de l'Air



Sur chaque carte « Animal », une icône en haut à droite indique la spécialité.

4 PEUPLES D'ANIMAUX



Peuple de la Forêt :

Gagnez 1 point de victoire par animal 🌲 remis en liberté par l'ensemble des joueurs.



Exemple cartes Peuple de la Forêt



Peuple de l'Air :

Gagnez 1 point de victoire par animal restant dans la pichie et sur le plateau Mission.



Exemple cartes Peuple de l'Air



Peuple de la Mer :

Gagnez 1 point de victoire par animal 🌊 mis dans la réserve protégée commune.



Exemple cartes Peuple de la Mer



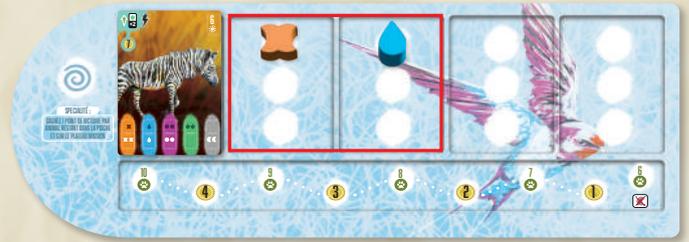
Peuple de la Savane :

Gagnez 1 point de victoire par marqueur ☾ sur la piste de réputation du joueur qui en a le plus.



Exemple cartes Peuple de la Savane

EXEMPLE DE TOURS DE JEU



1- Lors de son tour de jeu, Alix décide d'aller sur le plateau Mission et de recruter des soigneurs. Elle disposait déjà d'un animal issu d'un tour précédent.



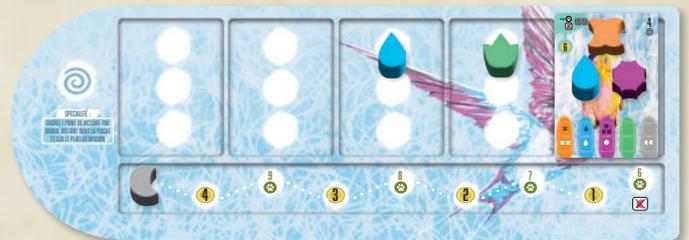
2- Pendant ce nouveau tour, Alix retourne sur le plateau Mission et décide d'accueillir 2 animaux. Leur valeur d'accueil est égale à 9. La piste de réputation lui autorise une valeur maximale de 10.



3a- Pour ce tour, Alix décide d'aller sur son Centre de Conservation. Elle commence par placer le zèbre dans la réserve protégée commune (défausse). Elle récupère les soigneurs et marqueurs de Survie inscrits dessus.



3b- Dans le même tour de jeu, elle décide d'affecter ses soigneurs. Pour terminer la remise en liberté du Renard, elle ajoute un marqueur Survie depuis sa piste de réputation.



3c - Alix a remis en liberté son premier animal ! Elle applique son pouvoir qui lui permet de prendre immédiatement les soigneurs du plateau Mission. Elle gagne 1 soigneur «Protection» et 1 «Habitat». Elle décide d'affecter à nouveau ses soigneurs sur son dernier animal mais ce ne sera pas suffisant pour le remettre en liberté ce tour. Son tour est terminé, Alix complète le plateau Mission.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur remet en liberté son 5ème animal ou que la dernière carte de la pioche est retournée. On termine alors le tour pour que chaque joueur ait joué le même nombre de fois. Il est possible qu'un joueur ait réussi à remettre plus de 5 animaux en liberté.

Le vainqueur est le joueur qui dispose du plus grand nombre de points de victoire en additionnant :

- Les points liés à la Sauvegarde indiqués en haut à gauche des cartes Animaux.
- Les points liés à la Réputation (non recouverts par des marqueurs Survie) indiqués sur la piste de réputation.
- Les points liés à la Spécialité tels qu'indiqués sur le plateau Centre de conservation.

En cas d'égalité, celui qui a le moins de marqueurs Survie remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE



Galaad

Sauvegarde : 19 points

Réputation : 3 points

Spécialité : 4 points

(4 animaux du Peuple de la Mer ont été mis dans la Réserve protégée commune)

Galaad obtient un total de 26 points de victoire



Alexandre

Sauvegarde : 21 points

Réputation : 6 points

Spécialité : 6 points

(6 animaux du Peuple de la Forêt ont été remis en liberté par les joueurs)

Alexandre obtient un total de 33 points de victoire et remporte la partie !



Isaac

Sauvegarde : 15 points

Réputation : 10 points

Spécialité : 6 points

(C'est Alix qui dispose du plus grand nombre de marqueurs survie)

Isaac obtient un total de 31 points de victoire



Alix

Sauvegarde : 22 points

Réputation : 1 point

Spécialité : 4 points

(Il reste 2 cartes Animaux dans la pioche et 2 autres sur le plateau Mission)

Alix obtient un total de 27 points de victoire



TOUS LES ANIMAUX



THON ROUGE DU NORD

Présent dans plusieurs océans et mers du monde, ce poisson est prisé pour la consommation humaine. Sa surpêche lui vaut d'ailleurs le statut inquiétant de «En danger», établi par l'UICN*. Cette surconsommation de thon rouge par l'homme fait effondrer de manière vertigineuse sa population mondiale.



GRAND REQUIN BLANC

La réputation de mangeurs d'hommes précède ce grand poisson, notamment par le film «Les dents de la mer». Le requin blanc confond en réalité ses véritables proies avec les humains mais ne les mange en aucun cas. Si aujourd'hui sa pêche est interdite, certains continuent de le faire et cela menace la survie de cette espèce.



HIPPOCAMPE DE BARBOUR

Cet hippocampe affectionne particulièrement les herbiers et la mangrove. Sa population a chuté drastiquement ces 10 dernières années à cause de la destruction de son habitat (les herbiers) et de la surpêche. En effet, cet animal est utilisé pour la médecine traditionnelle chinoise ou encore pour l'aquariophilie.



FLAMANT ROSE

Cet oiseau est une espèce très grégaire (qui vit en groupe). Sa coloration rose vient de son alimentation : des petits crustacés très chargés en pigments. Le flamant rose est très exigeant en termes de milieu pour se reproduire. Il lui faut en effet de vastes espaces d'eaux saumâtres et peu profondes, et ce type de milieu se fait de plus en plus rare.



MEDUSE PÉLAGIE

Cette méduse est très peu appréciée des hommes à cause de la propriété urticante de ses filaments. Pourtant, elle a un rôle écologique à jouer, étant un maillon important de la chaîne alimentaire. Sans cet animal, de nombreuses espèces ne trouveraient plus leur principale nourriture, comme la tortue marine par exemple !



PIEVRE GÉANTE DU PACIFIQUE

Le plus grand spécimen de cette espèce enregistré mesurait 9 mètres. Ce céphalopode nocturne possède une capacité de camouflage extraordinaire en imitant la couleur et la texture de son habitat. Il se pourrait que les principales menaces pour cet animal soient le dérèglement climatique avec le réchauffement des eaux, et la pollution.



BALEINE À BOSSE

Son nom lui vient des bosses présentes de sa tête à son menton, appelées «tubercules». Prodigieux acrobate, ce mammifère est capable de réaliser des bonds spectaculaires hors de l'eau. La baleine à bosse passe des eaux tropicales pour se reproduire à polaires pour se nourrir, essentiellement de krills et de petits poissons.



GRAND DAUPHIN

La popularité de ce dauphin vient de la série télévisée «Flipper le dauphin». La survie de cette espèce est menacée par la surpêche : en étant victime des prises accidentelles dans les filets de pêche et par la raréfaction de ses ressources alimentaires. Le grand dauphin est également toujours chassé au Japon pour être vendu aux delphinariums du monde entier.



RORQUAL

Le rorqual commun est le deuxième plus grand mammifère après la baleine bleue. S'il est présent dans tous les océans, il est depuis 2018 considéré comme «Vulnérable» sur la liste rouge mondiale. Aujourd'hui, la pollution sonore des océans induite par les activités humaines perturbe sa reproduction, mâles et femelles ne pouvant plus communiquer.



GRAND CORMORAN

Cet oiseau piscivore a subi de nombreuses menaces de la part de l'homme en raison des dégâts qu'il cause en pisciculture, mais l'espèce est protégée depuis les années 1980. Grâce à ses pattes palmées, il nage rapidement pour capturer et avaler des poissons. Il passe ensuite de longues heures à sécher son plumage, les ailes déployées tel un étendard.

*UICN = Union Internationale pour la Conservation de la Nature



RENARD ROUX

Le renard a très bien su s'adapter à son environnement, notamment avec l'expansion des milieux urbains. Il n'est pas rare de voir une photo de renard en pleine ville ou même sur le tarmac d'un aéroport. Cet animal permet de réguler les petits rongeurs et même les tiques, limitant ainsi la transmission de la maladie de Lyme.



OURS BRUN

L'ours brun est un animal omnivore : il peut aussi bien manger des baies que du poisson ou des petits mammifères. Sa présence dans les montagnes est devenue conflictuelle lorsqu'il a commencé à s'attaquer aux troupeaux dans les alpages. Pourtant, l'ours est un maillon indispensable de la chaîne alimentaire et permet de réguler plusieurs espèces.



SANGLIER

Un conflit est né entre les sangliers et les humains depuis que leur population augmente et que les dégâts agricoles s'intensifient. Le sanglier fait partie des espèces de gibier. Cependant, sa chasse peut elle-même occasionner de nombreux autres dégâts comme l'augmentation des collisions routières ou la destruction de la faune et la flore.



BELETTE D'EUROPE

La belette est le plus petit mammifère carnivore européen. Son corps mince et allongé lui permet de se faufiler dans les galeries des campagnols. A toute heure, elle grimpe, nage, trotte ou s'assoit sur ses pattes arrière et se dresse pour observer les alentours. Elle fréquente de nombreux milieux, surtout les régions bocagères en périphérie des villes et villages.



RATON LAVEUR

Originaire d'Amérique du Nord et introduit en Europe durant le XX^{ème} siècle. Il possède un masque noir cerclé de blanc, une longue queue aux anneaux gris et noirs, et des pattes avec 5 doigts, comme de minuscules mains humaines. Animal nocturne, opportuniste et omnivore, il n'hésite pas à s'aventurer dans les villes. Son nom de « laveur » lui vient de son habitude de frotter sa nourriture avant de la manger.



WAPITI

Grand cervidé qui arpente les forêts d'Amérique du Nord et de l'Asie, ce mammifère herbivore se nourrit de plantes, de feuilles et d'écorce. Seuls les mâles possèdent des bois, qui poussent au printemps et tombent en hiver. Durant la période du rut en fin d'été et début d'automne, les mâles se livrent des duels rituels pour assoir leur domination et avoir le droit de se reproduire.



LYNX

Il habite dans les forêts de montagne. Il chasse la nuit des chevreuils ou des petits mammifères ; la journée, il reste dans des abris comme des souches, ou sa tanière. Réintroduit en France dans les années 1980-1990, l'espèce est protégée, mais reste menacée, sous le statut inquiétant de « En danger ». Les collisions routières représentent la première cause de mortalité de l'espèce.



ÉCUREUIL ROUX

Ce rongeur est une espèce protégée. L'homme crée plusieurs menaces à la survie de ce petit animal notamment par la gestion intensive des espaces forestiers, par l'introduction d'espèces non indigènes qui rentrent en compétition pour les ressources (par exemple l'écureuil gris) ou encore par les collisions routières.



CERF ÉLAPHE

Ce grand herbivore est classé aujourd'hui comme espèce chassable dû aux dégâts qu'il peut occasionner sur les cultures ou dans les forêts. Pourtant, grâce à ce type de régime alimentaire, il participe aussi au bon fonctionnement des espaces naturels. Le cerf pourrait être en réalité un allié de choix dans la gestion des écosystèmes.



LOUP GRIS

Ancêtre du chien, le loup est souvent mal perçu, notamment pour ses incursions dans les troupeaux de bétail. Pourtant, ce canidé joue un rôle crucial dans l'équilibre des écosystèmes, comme l'a démontré sa réintroduction au parc national de Yellowstone aux États-Unis.



GIRAFE

Pouvant atteindre plus de 5 mètres de haut, ce géant des savanes compte neuf sous-espèces. En Afrique, la fragmentation et la destruction de son habitat ont engendré une chute des populations de 40% en seulement 30 ans. Depuis 2015, on note une augmentation des effectifs de girafes grâce aux efforts de conservation.



ZÈBRE DE MONTAGNE

Les zèbres des montagnes sont composés de 2 sous-espèces : ceux du Cap et ceux de Hartmann. Leur habitat est menacé par les activités humaines. Les éleveurs de bétail empiètent progressivement sur le territoire des zèbres pour faire pâturer leurs bêtes. En plus de cette compétition pour les terres, les populations de zèbres ont également souffert de la chasse.



PANDA GÉANT

Faisant partie de la famille des ursidés (comme les ours), le panda est classé comme une espèce carnivore. Cependant, 99% de son régime alimentaire est constitué de végétaux, et plus précisément de bambous. Des programmes de conservation et de réintroduction ont été initiés en Chine pour protéger cette espèce contre la déforestation et la perte d'habitat.



BONOBO

Ce grand singe vit uniquement dans les forêts de la République démocratique du Congo en Afrique. La chute de sa population s'explique par la chasse (les locaux se nourrissent de sa chair) et par la destruction de son habitat naturel. Aujourd'hui, des réserves en faveur de cet animal sont créées pour conserver l'espèce.



GUÉPARD

Grand mammifère carnassier présent en Afrique et en Asie de l'Ouest, le guépard possède un pelage jaune tacheté de noir et une silhouette taillée pour la course. Il est l'animal terrestre le plus rapide, atteignant 120 km/h pour chasser antilopes, gazelles et lièvres. Classé « Vulnérable », il fait l'objet de nombreuses mesures de protection.



CHIMPANZÉ

Ce primate est extrêmement social et l'on peut d'ailleurs observer des groupes jusqu'à 80 individus. Consommateur de fruits, c'est un excellent disséminateur de graines. Malgré le fait d'être une espèce protégée, le chimpanzé continue d'être chassé, étant encore considéré comme une « viande de brousse ».



LION

Contrairement à la majorité des autres félins, le lion n'est pas un animal solitaire. Il est classé vulnérable par l'UICN* à cause de la perte de son habitat et de la compétition avec l'homme pour la ressource alimentaire, à savoir le gibier. De plus, il existe un trafic de lions pour la détention en captivité, qui s'intensifie avec le développement des réseaux sociaux.



TIGRE

Ce félin est facilement reconnaissable. Il existe neuf sous-espèces de tigre, dont trois sont déclarées éteintes par l'UICN*. Plusieurs menaces pèsent sur cette espèce : la raréfaction de ses proies, la fragmentation de son habitat qui rend plus difficile de trouver un partenaire pour la reproduction et le braconnage pour la médecine asiatique traditionnelle.



RHINOCÉROS

Deuxième plus grand mammifère terrestre après l'éléphant, il possède une à deux cornes sur le museau (selon l'espèce), pour se défendre. Cependant quatre espèces, sur les cinq au monde, sont menacées de disparition. En cause, sa corne qui se vend plus cher que l'or sur le marché noir, et fait de lui la victime d'un braconnage massif.



GAZELLE DE MONTAGNE

Cette antilope est très résistante aux conditions climatiques extrêmes. Elle apprécie autant les zones montagneuses que désertiques comme les plaines. L'expansion des milieux urbains réduit peu à peu les espaces où elle vient s'alimenter et se reproduire. C'est donc principalement la réduction de son habitat qui affecte la survie de cette espèce.

*UICN = Union Internationale pour la Conservation de la Nature



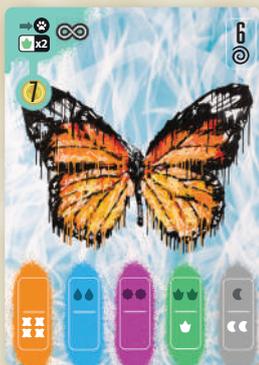
MACAREUX MOINE

Aussi appelé clown des mers, le macareux moine est un oiseau marin. La pollution lumineuse créée par l'homme est une menace pour cet oiseau. En effet, à la naissance, les petits sont attirés par la lumière et se dirigent vers de nombreux dangers d'origine urbaine (routes, prédation par les animaux domestiques, etc.)



PÉLICAN

Grands oiseaux aquatiques et piscivores, les pélicans blancs possèdent un grand bec caractéristique, muni d'une poche extensive volumineuse appelée « sac gulaire », pour y stocker leurs proies. Ils attrapent les poissons qui nagent en surface dans les lacs peu profonds. Les pélicans vivent en groupe, et leur vol gracieux prend la forme d'un V dont les battements d'ailes sont synchronisés.



PAPILLON MONARQUE

Ce papillon aux couleurs vives est très connu pour son impressionnante migration où des millions d'individus se déplacent ensemble entre l'Amérique du Nord et le Mexique. La déforestation est la cause principale de sa disparition avec la réduction de son aire d'hivernage : les sapins mexicains.



AIGLE DES SINGES

La survie de cet imposant rapace, classé en danger critique d'extinction par l'UICN*, est menacée par la déforestation (la forêt étant son habitat principal) et le braconnage. Il n'est présent qu'aux Philippines, où des programmes de réintroduction et de protection sont menés pour sauver cette espèce.



ARA BLEU

On retrouve cette espèce en Amérique latine, et plus particulièrement dans le bassin amazonien. Sa principale menace est l'homme, qui la capture pour la commercialiser partout dans le monde. Il n'en reste pas moins une espèce protégée.



HIRONDELLE RUSTIQUE

Les populations d'hirondelles sont en chute libre. En cause : la fermeture et/ou la rénovation des vieux bâtiments, l'utilisation d'insecticides tuant leur seule ressource alimentaire et l'assèchement des milieux humides. Cette espèce étant anthropophile et dépendante des constructions humaines, la coexistence entre ces oiseaux et les hommes est indispensable.



HARFANG DES NEIGES

De la famille des hiboux, il possède un plumage blanc, parfois tacheté de noir. Ses yeux jaunes sont fixes, mais ce n'est pas problème pour ce rapace qui peut tourner sa tête d'un angle de 270°. Espèce du Grand Nord, il vit dans la toundra arctique où il se nourrit principalement de lemming. Aujourd'hui espèce vulnérable, les harfangs sont menacés par le changement climatique.



MARTIN-PÊCHEUR D'EUROPE

Comme son nom le sous-entend, cet oiseau vit à proximité des milieux aquatiques afin de pouvoir se nourrir. Il capture principalement des petits poissons mais peut parfois s'alimenter d'insectes ou encore d'amphibiens. Sensible à la qualité de son environnement, le martin-pêcheur est un bon bioindicateur de la pollution des milieux aquatiques.



MANCHOT EMPEREUR

Oiseau endémique de l'Antarctique, incapable de voler, son corps fuselé est adapté à la nage pour attraper des poissons. Chaque année, il se regroupe en vastes colonies pour un rituel de reproduction. Menacé, il subit une forte mortalité à cause des prédateurs tels que les léopards des mers, les orques et d'autres oiseaux, ainsi que de l'exposition accidentelle des œufs au froid polaire.



PYGARGUE

Emblème des États-Unis, le pygargue a autrefois été menacé d'extinction. La fragilité de ses œufs, causée notamment par la pollution, a rendu sa reproduction difficile. Il se nourrit principalement de poissons, mais reste opportuniste et peut manger tout ce qui passe : mammifères marins ou terrestres, oiseaux, amphibiens, reptiles et même des charognes.

*UICN = Union Internationale pour la Conservation de la Nature

EN COLLABORATION AVEC L'ARTISTE AMO ET L'ASSOCIATION HISA



Artiste autodidacte né en 1982, vivant à Bordeaux et initié à l'art urbain à la fin des années 90, A-MO a depuis développé une technique très personnelle qui consiste à peindre en superposant des tags (signatures stylisées). Ces tags, réalisés principalement à la bombe de peinture ou au marqueur, se chevauchent comme les couches de peinture à l'huile d'un « tableau classique ». L'artiste appelle cela « le Paintag ».

De près l'observateur ne voit qu'un enchevêtrement de signatures et de mots, de différentes tailles, couleurs et formes. C'est en prenant du recul que l'œuvre révèle une deuxième lecture : les tags se font oublier progressivement et le sujet se dévoile.



<https://a-mo-art.com/>



HISA est une association française à but non lucratif visant à assurer la préservation de l'environnement et de la biodiversité. Scientifiques, chercheurs, naturalistes, ingénieurs, nous travaillons sur différents projets à travers le monde. Tous nos projets ont tous la même vision centrée sur l'éthique environnementale.

Depuis notre création en 2011, nous étudions les rapports « homme-nature » et cherchons à trouver des solutions pour que les animaux et les hommes cohabitent ensemble harmonieusement. C'est dans ce sens que nos équipes travaillent et orientent leurs efforts.



<https://hisaproject.org/>



MENTIONS LÉGALES

Remerciements :

Julien Drouet et les membres du FLAN (Fun Lab des Auteurs du Nord).

Auteurs : Karim Joulak & Sylvain Philippon

Artiste : AMO

Direction Editoriale : Arnaud Charpentier

Direction Artistique : Maxime Erceau

Design graphique : Maxime Erceau, Arthur Jacques

Production : Publishing Technology & Solutions



MATAGOT