



Feuille de Score

Mission 01 : Puissants microbiomes

Espèces clés de voûte des microbiomes (20 points chacune)

Jeune forêt :

(max 3)

Grand arbre :

(max 3)

Arbre creux :

(max 3)

Bonus : Le microbiome de la jeune forêt contient au moins trois espèces clés, tandis que la reine invasive de l'autre côté du champ est neutralisée. (40 points ajoutés)

Non | Oui

Mission 02 : Racines du renouveau

Ressources dans le grand arbre
(5 points chacune)

Ressources dans la chambre de la canopée
(10 points chacune)

(max 15)

Mission 03 : Cascade souterraine

Les espèces clés de voûte sont passées par la cascade
(5 points chacune)

(max 50)

Mission 04 : Éveil de la forêt tropicale

Toutes les espèces clés de voûte sont libérées du nid
(30 points)

Non | Oui

Toutes les ressources sont libérées de l'arbre creux
(20 points)

Non | Oui

Mission 05 : Refuge central

Espèces clés de voûte ou ressources entièrement
présentes dans le refuge central (5 points chacune)

Défi niveau supérieur : Attaque invasive

Espèces invasives ajoutées (20 points chacune)

(max 5)

Espèces invasives dans la zone de confinement
(10 points chacune)

Penalités

Nombre de pénalités
reçues :

- ☐ 0
- ☐ 1 (-10 points)
- ☐ 2 (-30 points)
- ☐ 3+ (score du match à zéro)

Professionalisme Coopératif®
démontré au terrain de jeu :

EN DÉVELOPPEMENT

ACCOMPLI

EXEMPLAIRE

2

3

4