

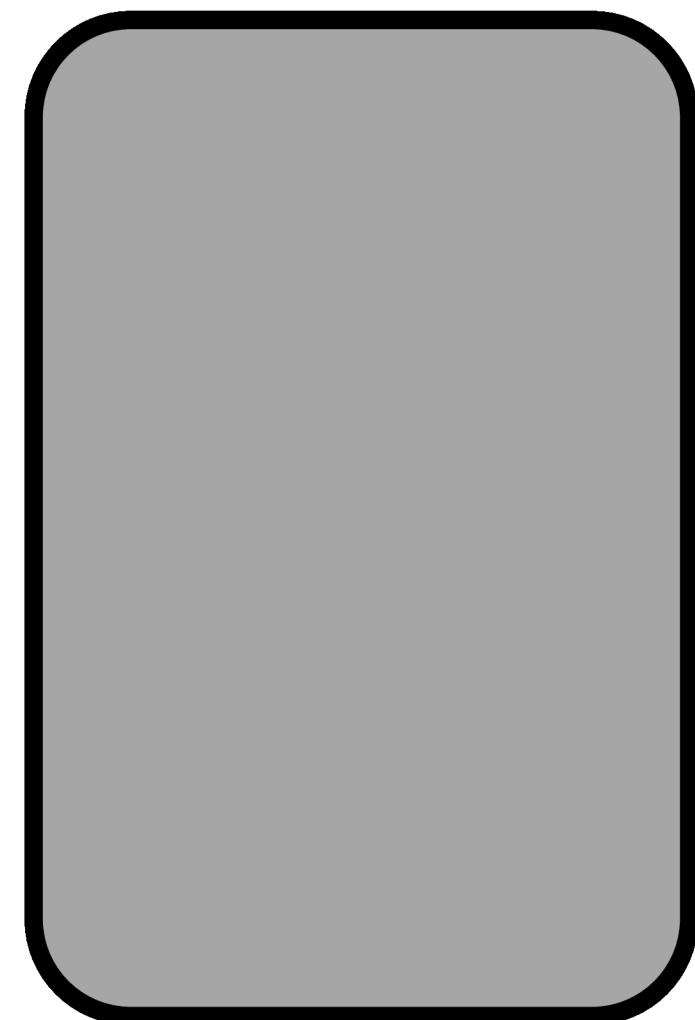
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu			
EAU :				
RICHESSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher)	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V
Catastrophes subies	• C • I • T (1 Richesse condamnée) • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V
Aide internationale (cocher)	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E

Ordre d'une manche :

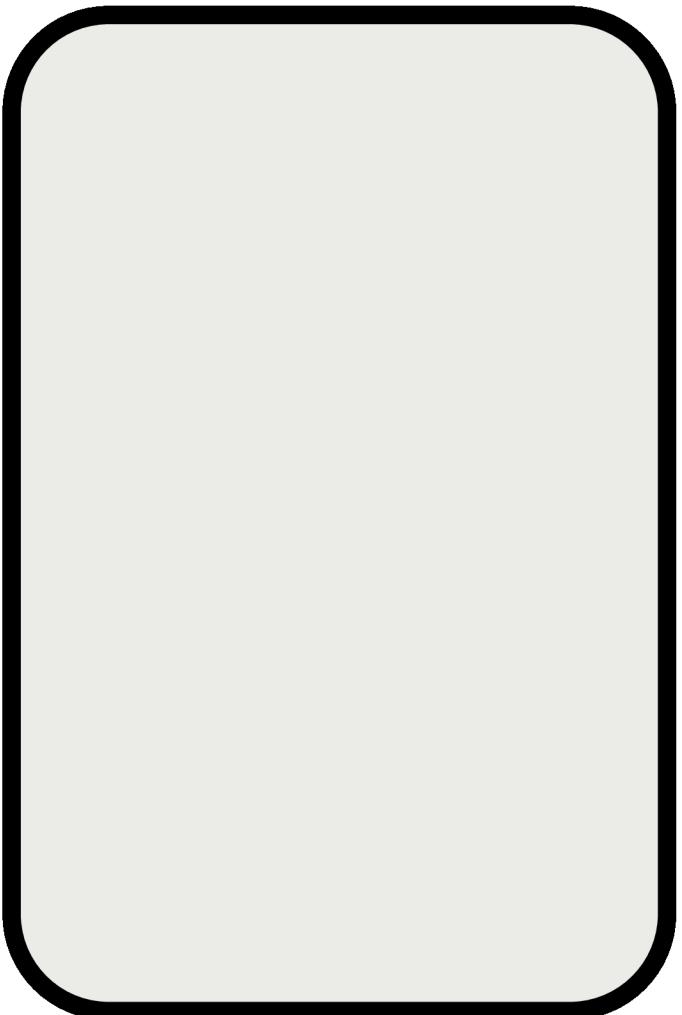
1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.*

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées

ASIE DU SUD



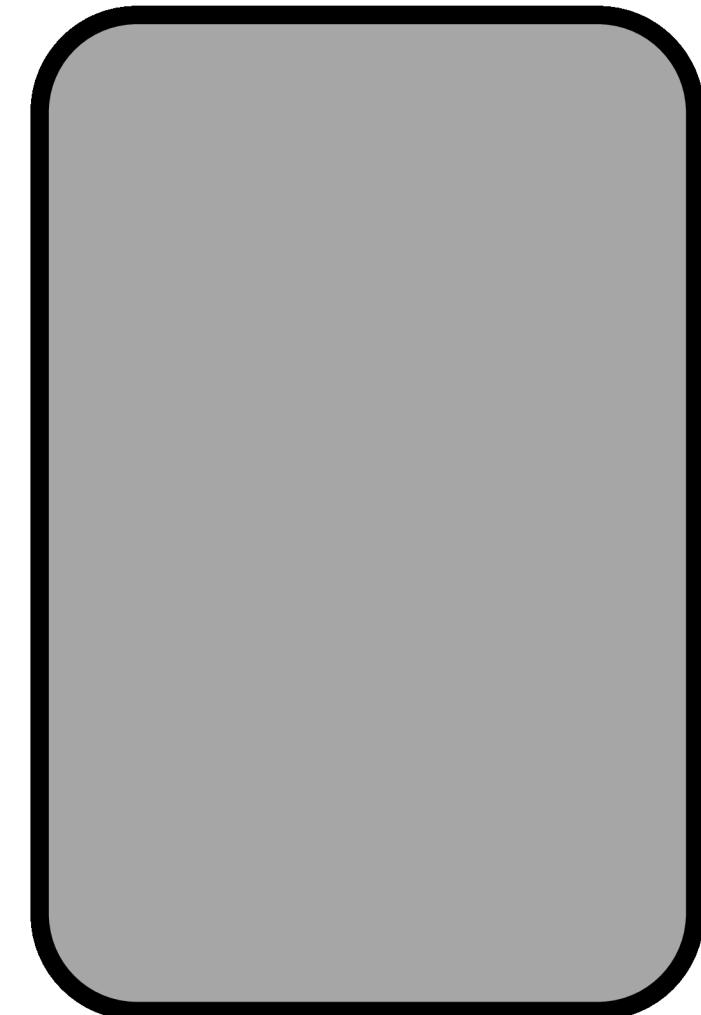
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu			
EAU :				
RICHESSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher)	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V
Catastrophes subies	• C • I • T (1 Richesse condamnée) • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V
Aide internationale (cocher)	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E

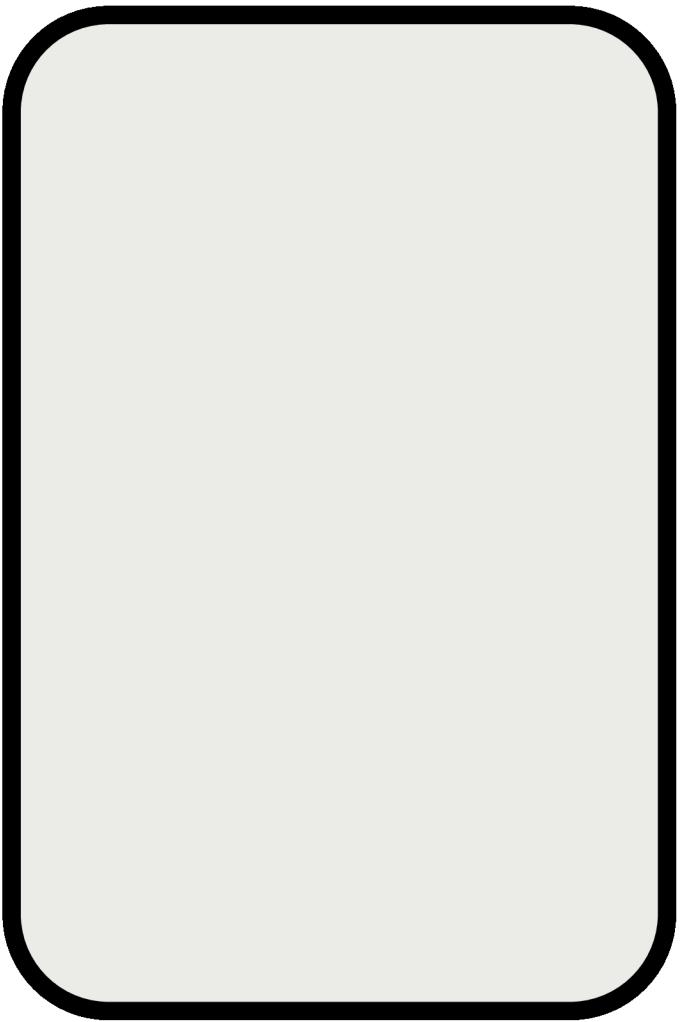
Ordre d'une manche :

1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.*

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées



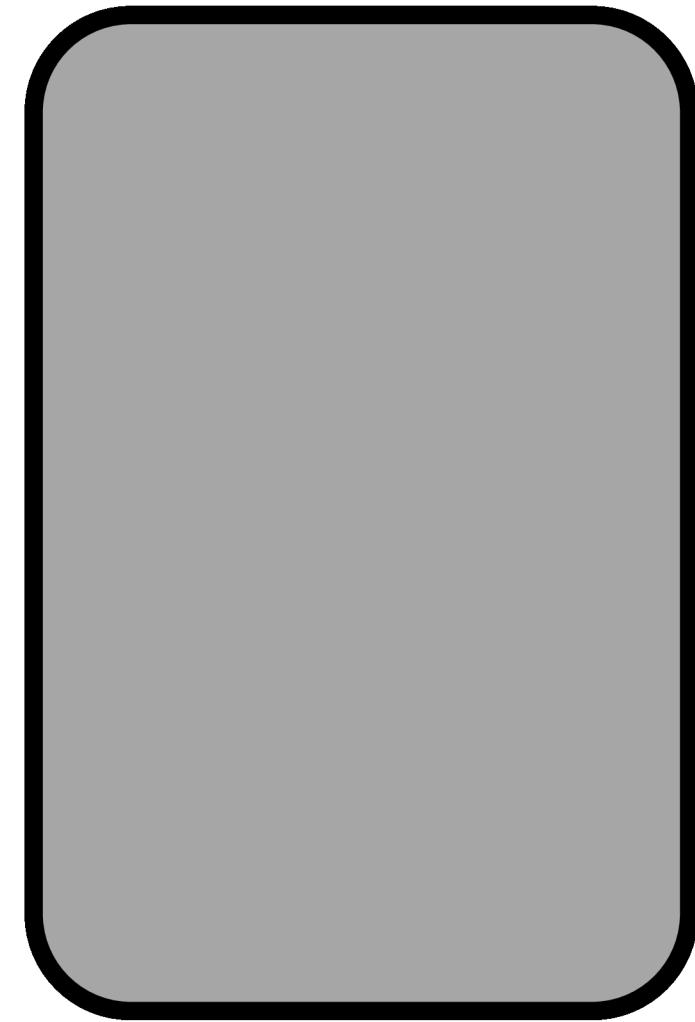
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu			
EAU :				
RICHESSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher)	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V
Catastrophes subies	• C • I • T (1 Richesse condamnée) • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V
Aide internationale (cocher)	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E

Ordre d'une manche :

1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.*

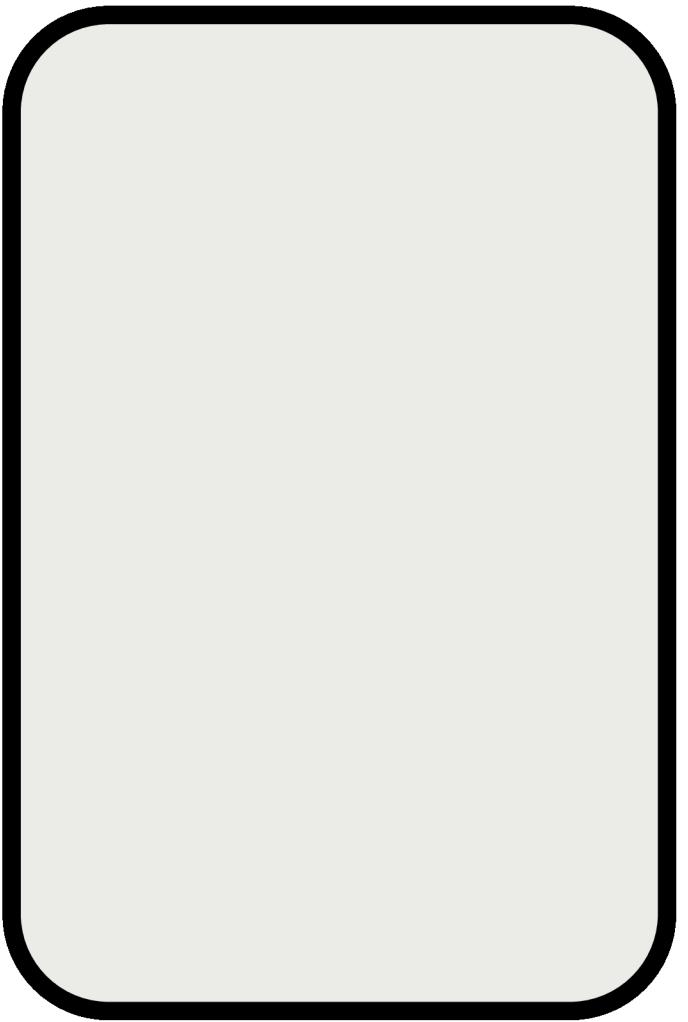
Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées



ASIE du Nord, du Centre et l'Ouest



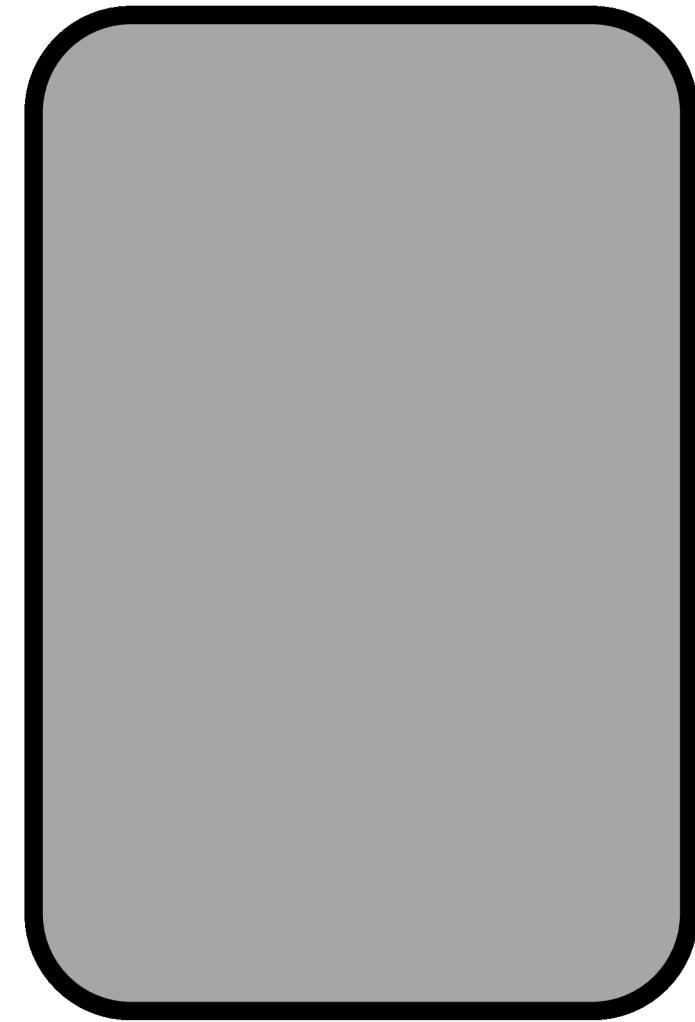
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu
EAU :				
RICHESSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher)	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V
Catastrophes subies	• Cyclone • Inondation • Tremblement de Terre • Sécheresse • Feu de forêt • Vague de chaleur	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V
Aide internationale (cocher)	• don de carte(s) C • accueil de réfugié.es climatiques A • don de ressource(s) richesse R • don de ressource(s) eau E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E

Ordre d'une manche :

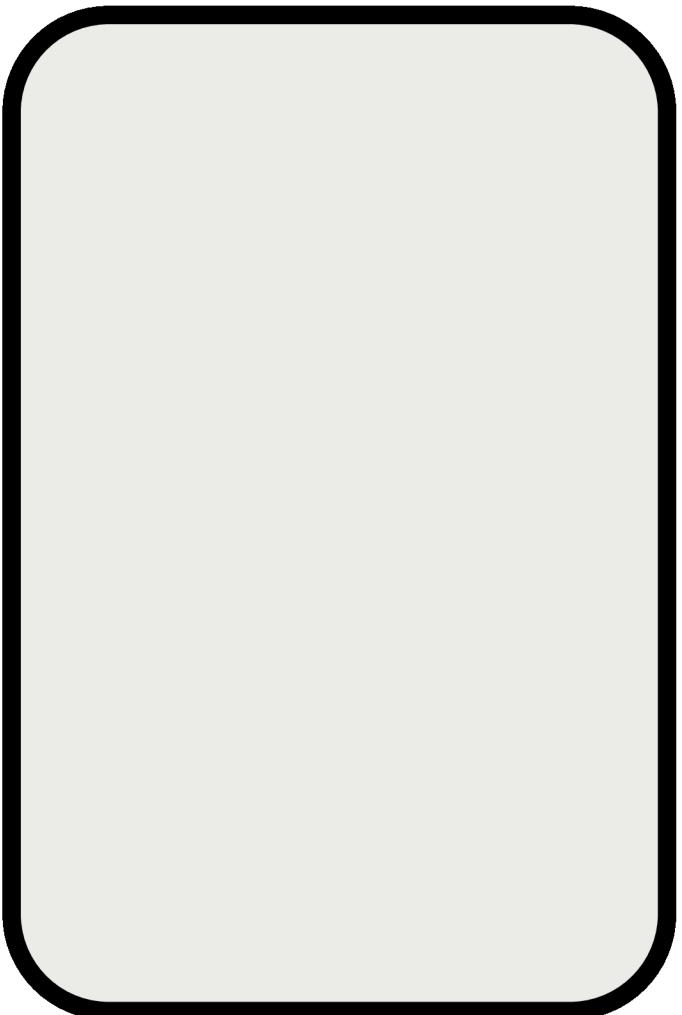
1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.*

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées

Amérique du Sud



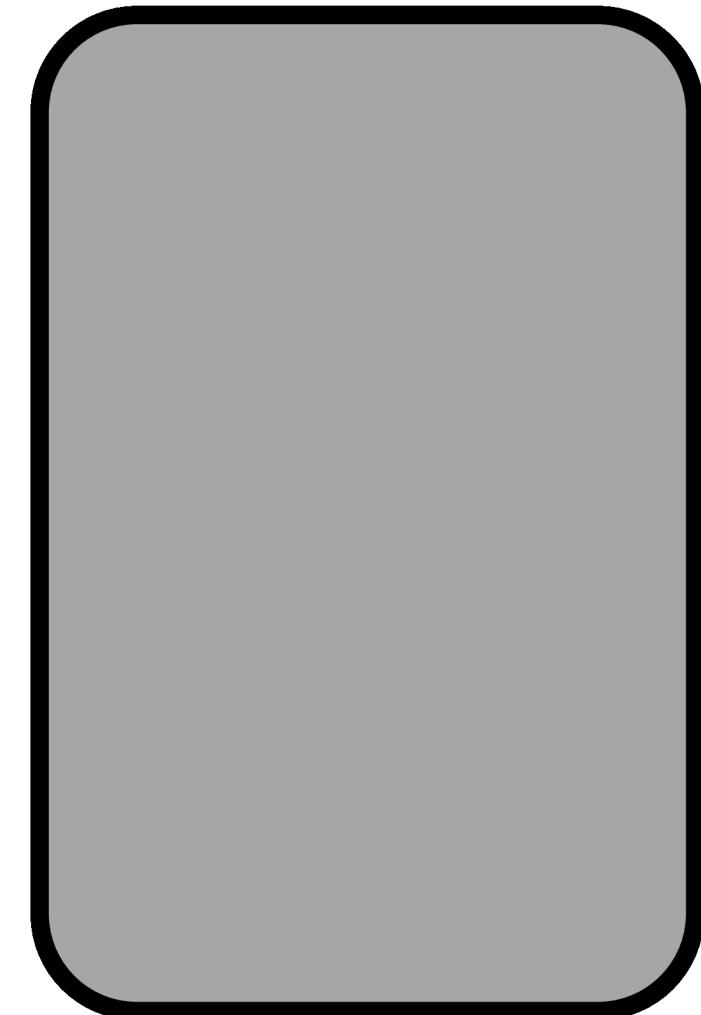
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu			
EAU :				
RICHESSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher)	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V
Catastrophes subies	• C • I • T (1 Richesse condamnée) • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V
Aide internationale (cocher)	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E

Ordre d'une manche :

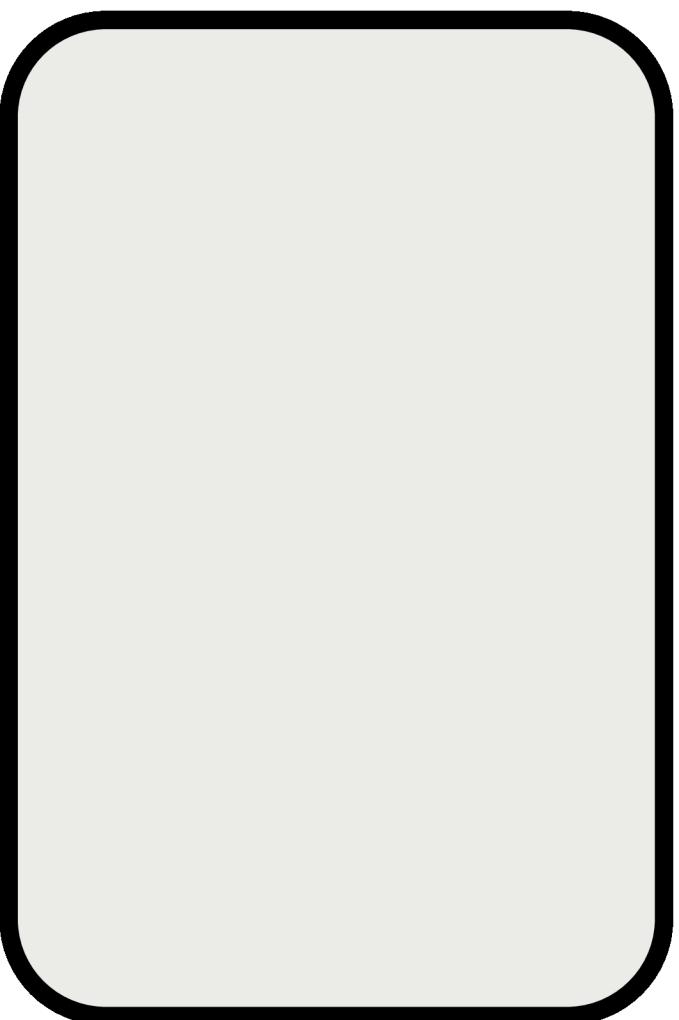
1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.*

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées

Amérique Centrale et du Nord

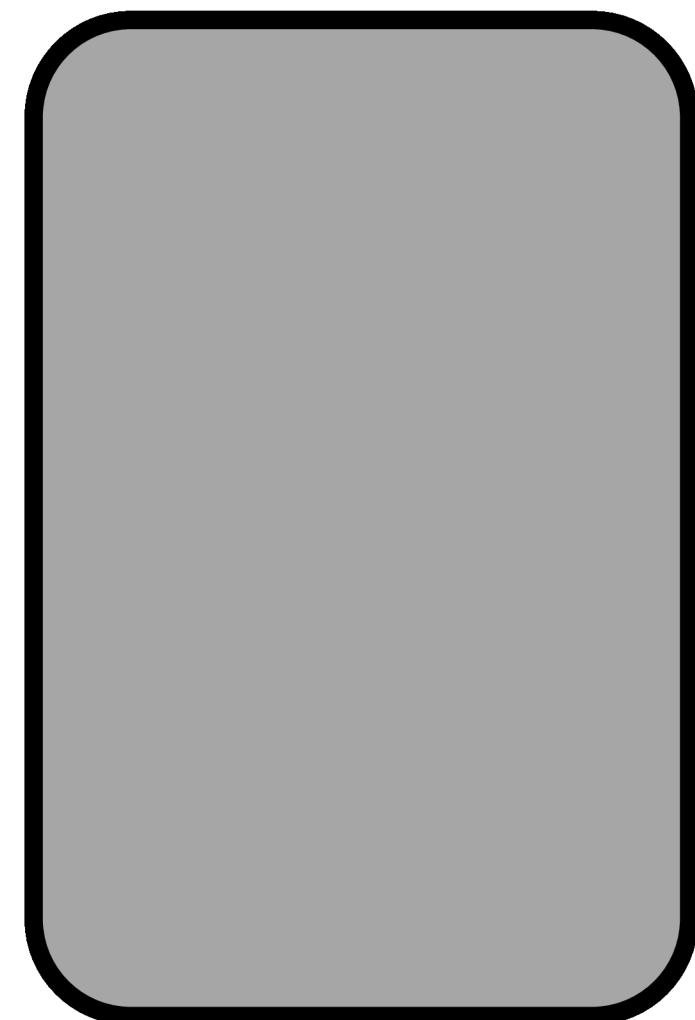
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu			
EAU :				
RICHESSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher)	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V
Catastrophes subies	• C • I • T (1 Richesse condamnée) • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V
Aide internationale (cocher)	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E

Ordre d'une manche :

1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.*

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées



cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu			
EAU :				
RICHESSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher)	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V	C I T S F V
Catastrophes subies	• C • I • T (1 Richesse condamnée) • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V	• C • I • T • S • F • V
Aide internationale (cocher)	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E

Ordre d'une manche :

1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.*

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte

