

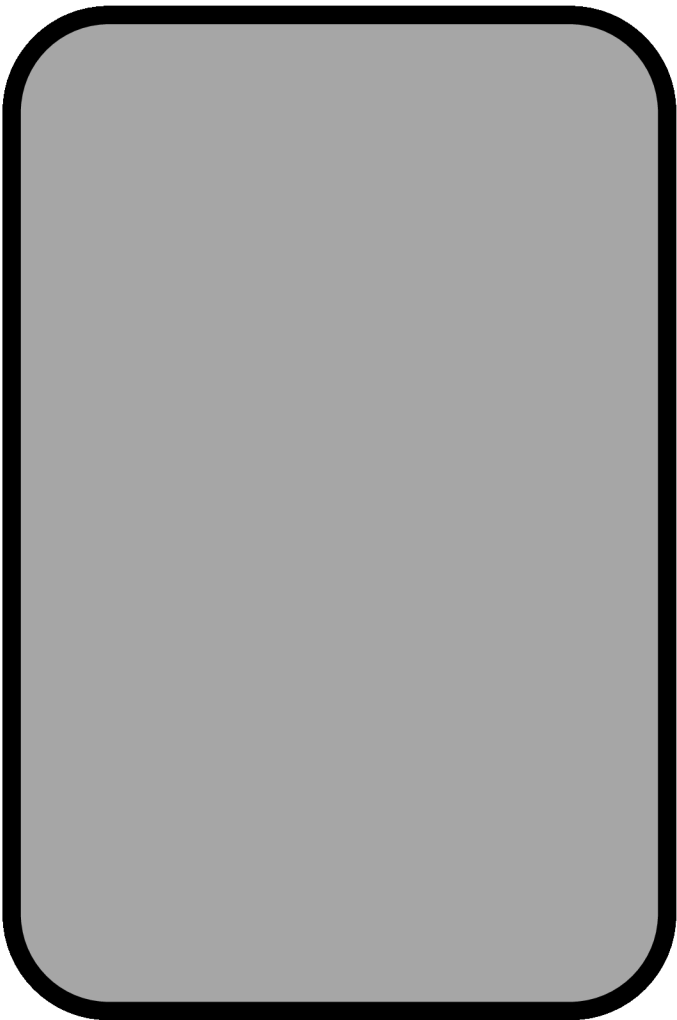
cartes piochées

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 :				
RICHESSSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher) <ul style="list-style-type: none">CycloneInondationTremblement de TerreSécheresseFeu de forêtVague de chaleur	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>
Catastrophes subies <ul style="list-style-type: none">Cyclone (1 Richesse condamnée)Inondation (- 1 Eau)Tremblement de Terre (1 Richesse condamnée)Sécheresse (- 1 Eau)Feu de forêt (- 1 Eau)Vague de chaleur (- 1 Eau)	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V
Aide internationale (cocher) <ul style="list-style-type: none">don de carte(s) Cacceuil de réfugié.es climatiques Adon de ressource(s) richesse Rdon de ressource(s) eau E	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>

Ordre d'une manche :

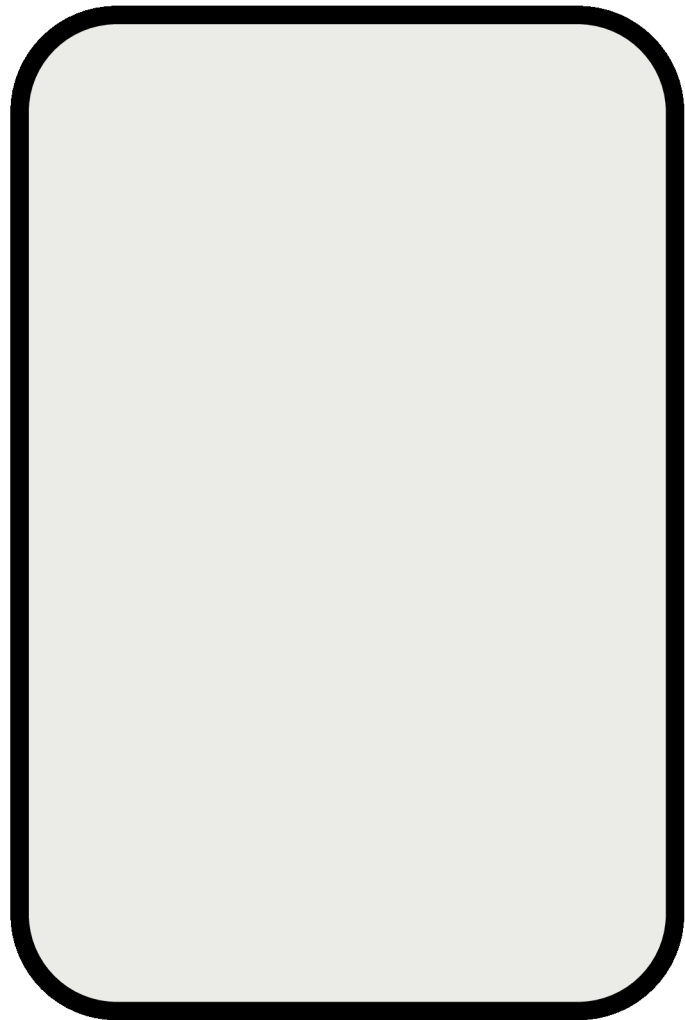
1. Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2. Chaque équipe pioche 2 cartes
3. Chaque équipe joue une ou plusieurs cartes et à partir de la 2eme manche, elle a la possibilité de jouer " aide internationale".
4. *Ajuster le seuil de solidarité.*
5. *Redistribuer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

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées

ASIE DU SUD



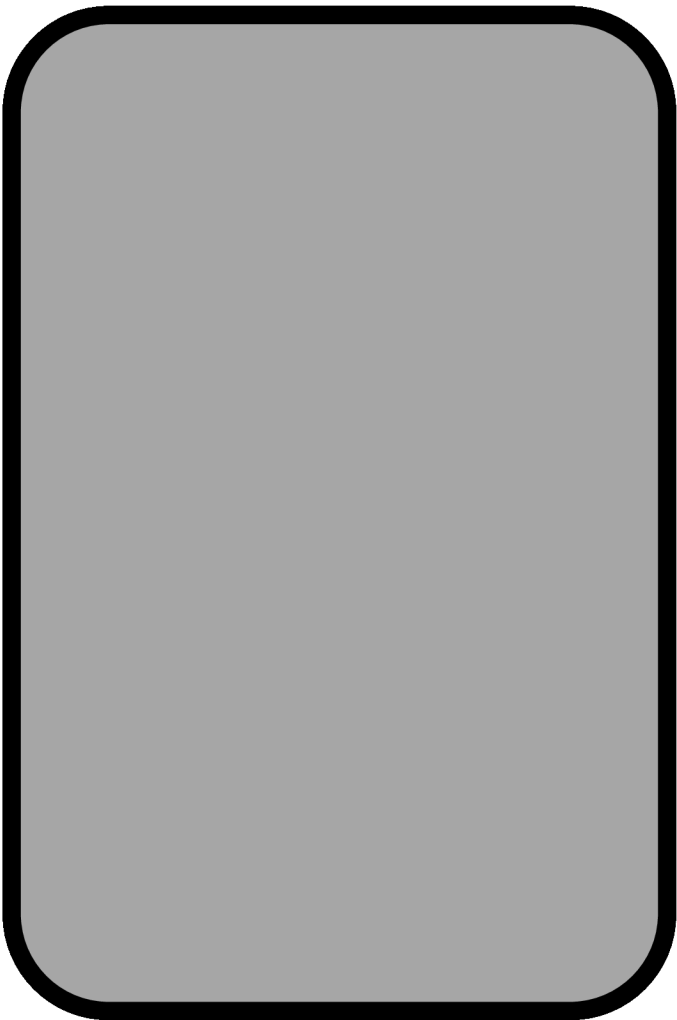
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu
EAU :				
RICHESSSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher) <ul style="list-style-type: none">• Cyclone• Inondation• Tremblement de Terre• Sécheresse• Feu de forêt• Vague de chaleur	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>
Catastrophes subies <ul style="list-style-type: none">• Cyclone (1 Richesse condamnée)• Inondation (- 1 Eau)• Tremblement de Terre (1 Richesse condamnée)• Sécheresse (- 1 Eau)• Feu de forêt (- 1 Eau)• Vague de chaleur (- 1 Eau)	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V	<ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V
Aide internationale (cocher) <ul style="list-style-type: none">• don de carte(s) C• accueil de réfugié.es climatiques A• don de ressource(s) richesse R• don de ressource(s) eau E		<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>

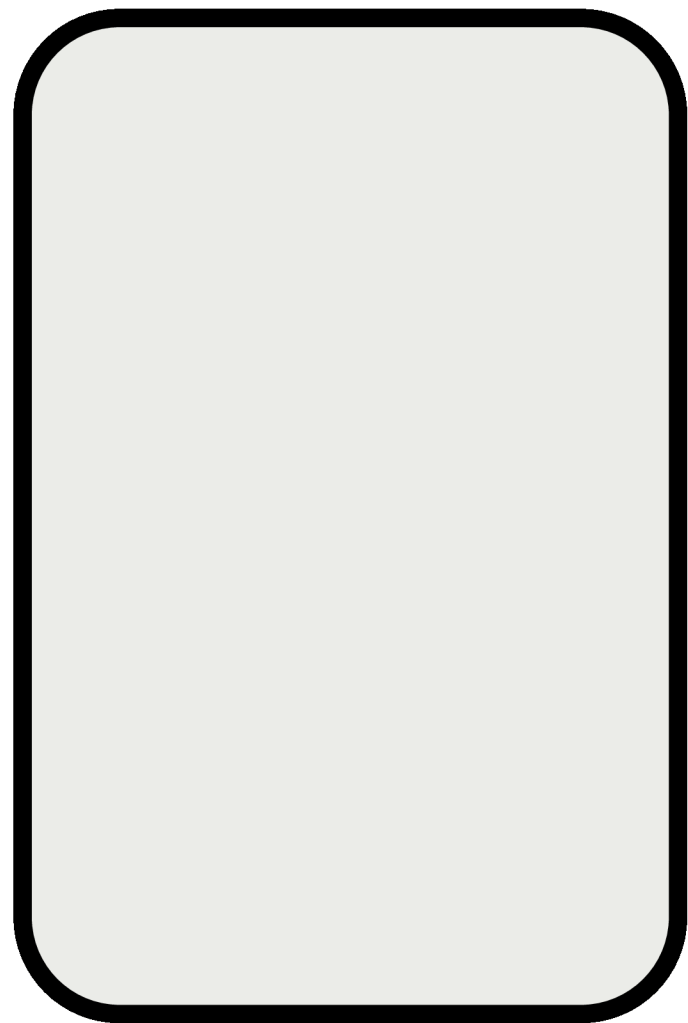
Ordre d’une manche :

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

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées



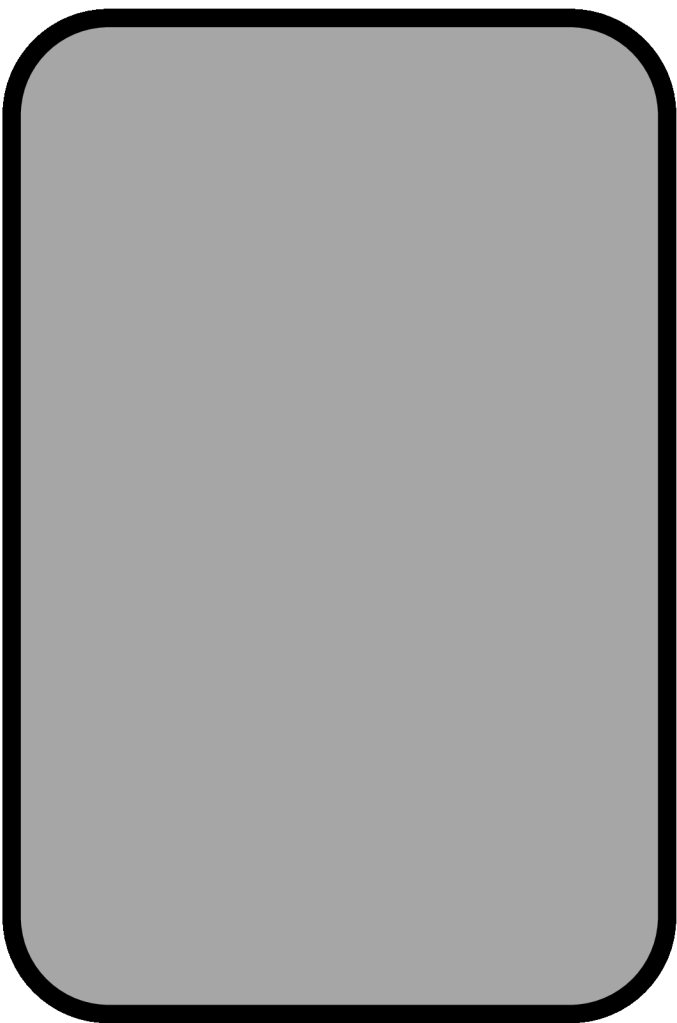
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu
EAU :				
RICHESSSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher) <ul style="list-style-type: none">• Cyclone• Inondation• Tremblement de Terre• Sécheresse• Feu de forêt• Vague de chaleur	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>
Catastrophes subies <ul style="list-style-type: none">• Cyclone (1 Richesse condamnée)• Inondation (- 1 Eau)• Tremblement de Terre (1 Richesse condamnée)• Sécheresse (- 1 Eau)• Feu de forêt (- 1 Eau)• Vague de chaleur (- 1 Eau)	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>
Aide internationale (cocher) <ul style="list-style-type: none">• don de carte(s) C• accueil de réfugié.es climatiques A• don de ressource(s) richesse R• don de ressource(s) eau E	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>

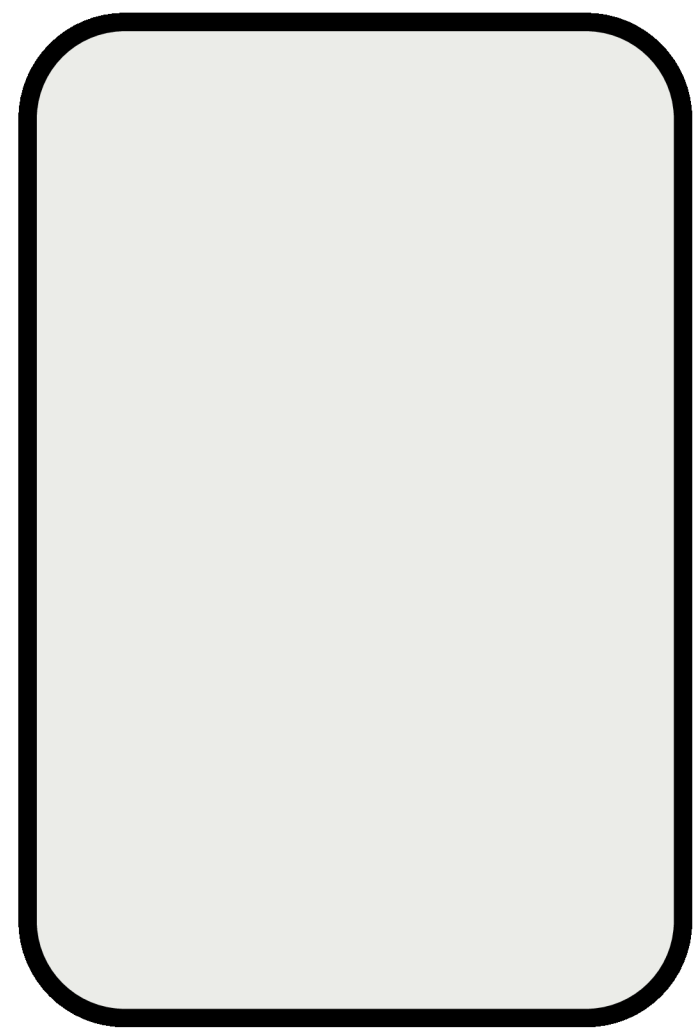
Ordre d’une manche :

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



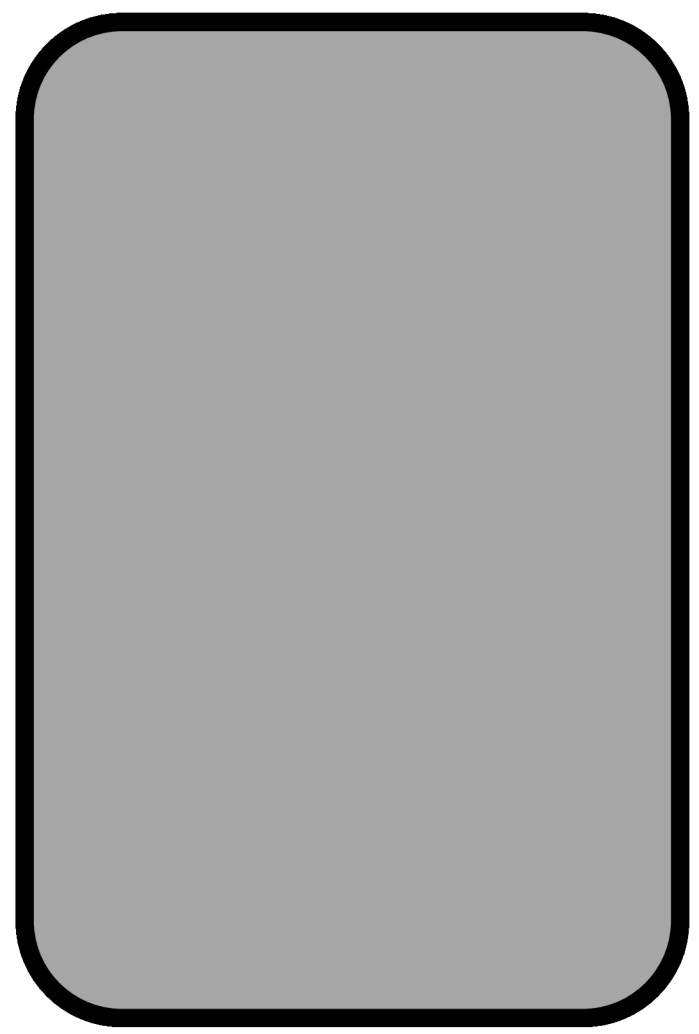
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu
EAU :				
RICHESSSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher) <ul style="list-style-type: none">• Cyclone• Inondation• Tremblement de Terre• Sécheresse• Feu de forêt• Vague de chaleur	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>
Catastrophes subies <ul style="list-style-type: none">• Cyclone (1 Richesse condamnée)• Inondation (- 1 Eau)• Tremblement de Terre (1 Richesse condamnée)• Sécheresse (- 1 Eau)• Feu de forêt (- 1 Eau)• Vague de chaleur (- 1 Eau)	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>
Aide internationale (cocher) <ul style="list-style-type: none">• don de carte(s) C• accueil de réfugié.es climatiques A• don de ressource(s) richesse R• don de ressource(s) eau E	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>	<div><input type="checkbox"/> C</div> <div><input type="checkbox"/> A</div> <div><input type="checkbox"/> R</div> <div><input type="checkbox"/> E</div>

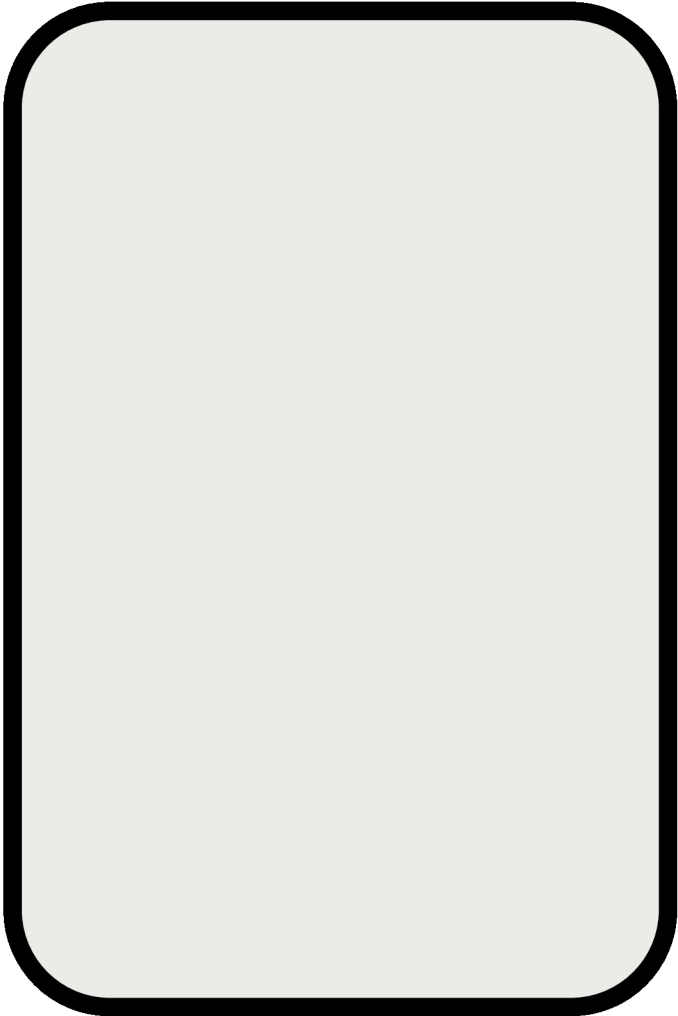
Ordre d'une manche :

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	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu
EAU :				
RICHESSSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher) <ul style="list-style-type: none">CycloneInondationTremblement de TerreSécheresseFeu de forêtVague de chaleur	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>
Catastrophes subies <ul style="list-style-type: none">Cyclone (1 Richesse condamnée)Inondation (- 1 Eau)Tremblement de Terre (1 Richesse condamnée)Sécheresse (- 1 Eau)Feu de forêt (- 1 Eau)Vague de chaleur (- 1 Eau)	<div><ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V</div>	<div><ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V</div>	<div><ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V</div>	<div><ul style="list-style-type: none">• C• I• T• S• F• V</div>
Aide internationale (cocher) <ul style="list-style-type: none">don de carte(s) Cacceuil de réfugié.es climatiques Adon de ressource(s) richesse Rdon de ressource(s) eau E	<div><div><input type="checkbox"/></div>C</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>A</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>R</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>E</div>	<div><div><input type="checkbox"/></div>C</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>A</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>R</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>E</div>	<div><div><input type="checkbox"/></div>C</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>A</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>R</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>E</div>	<div><div><input type="checkbox"/></div>C</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>A</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>R</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>E</div>

Ordre d’une manche :

1.

Chaque équipe lance le dé catastrophe et applique les effets.
Ajuster le seuil de victimes.
2.

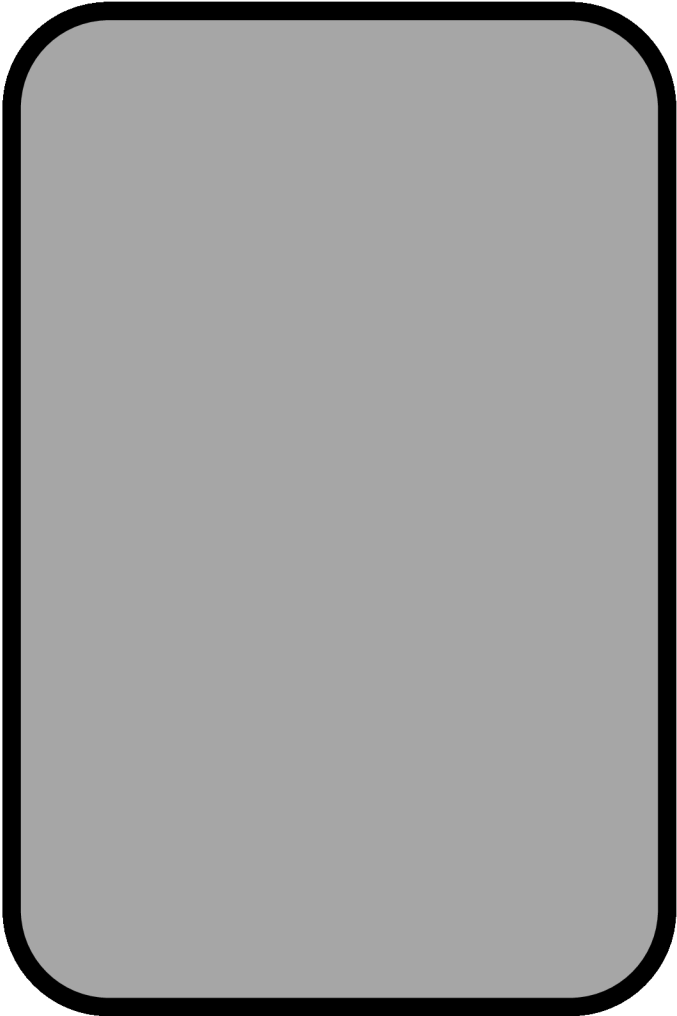
Chaque équipe pioche 2 cartes
3.

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.

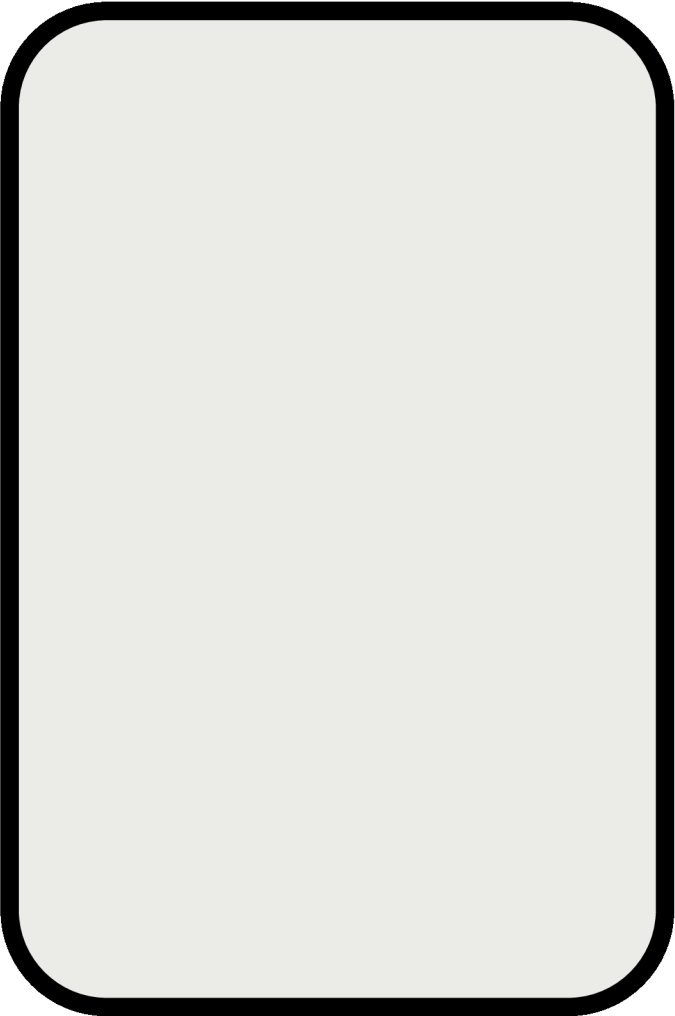
Redistribuer les ressources, chaque ressource étant régénérée à chaque début de manche.

Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées

Amérique Centrale et du Nord



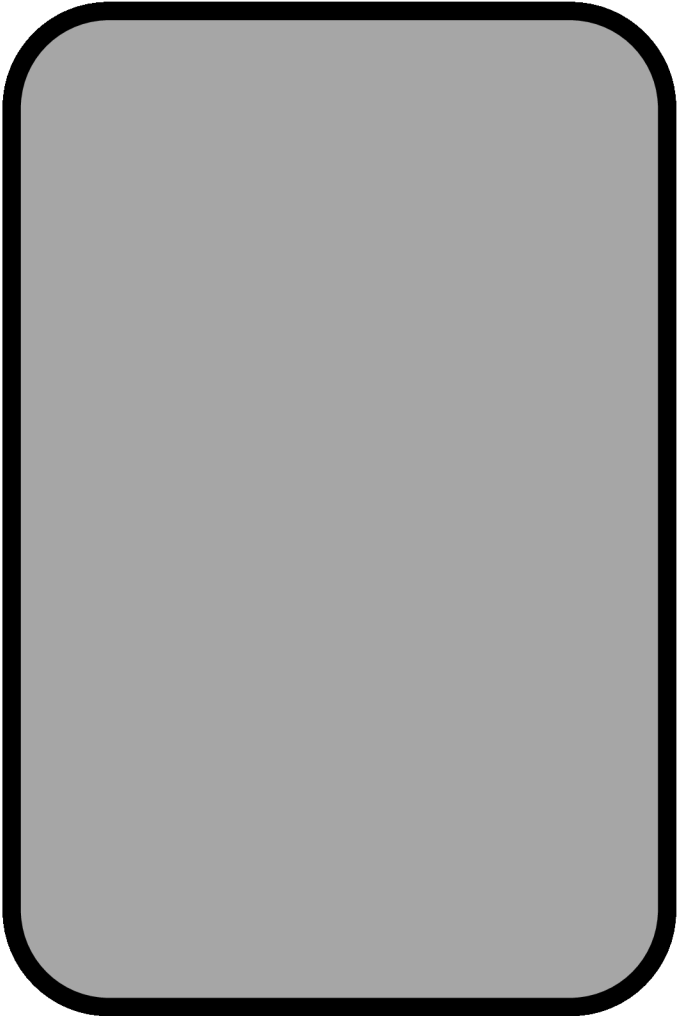
cartes piochées

Manches	1	2	3	4
Ressources de départ	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu	Bonus ou don reçu
EAU :				
RICHESSSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher) <ul style="list-style-type: none">• Cyclone• Inondation• Tremblement de Terre• Sécheresse• Feu de forêt• Vague de chaleur	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>
Catastrophes subies <ul style="list-style-type: none">• Cyclone (1 Richesse condamnée)• Inondation (- 1 Eau)• Tremblement de Terre (1 Richesse condamnée)• Sécheresse (- 1 Eau)• Feu de forêt (- 1 Eau)• Vague de chaleur (- 1 Eau)	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>
Aide internationale (cocher) <ul style="list-style-type: none">• don de carte(s) C• accueil de réfugié.es climatiques A• don de ressource(s) richesse R• don de ressource(s) eau E	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>

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.*

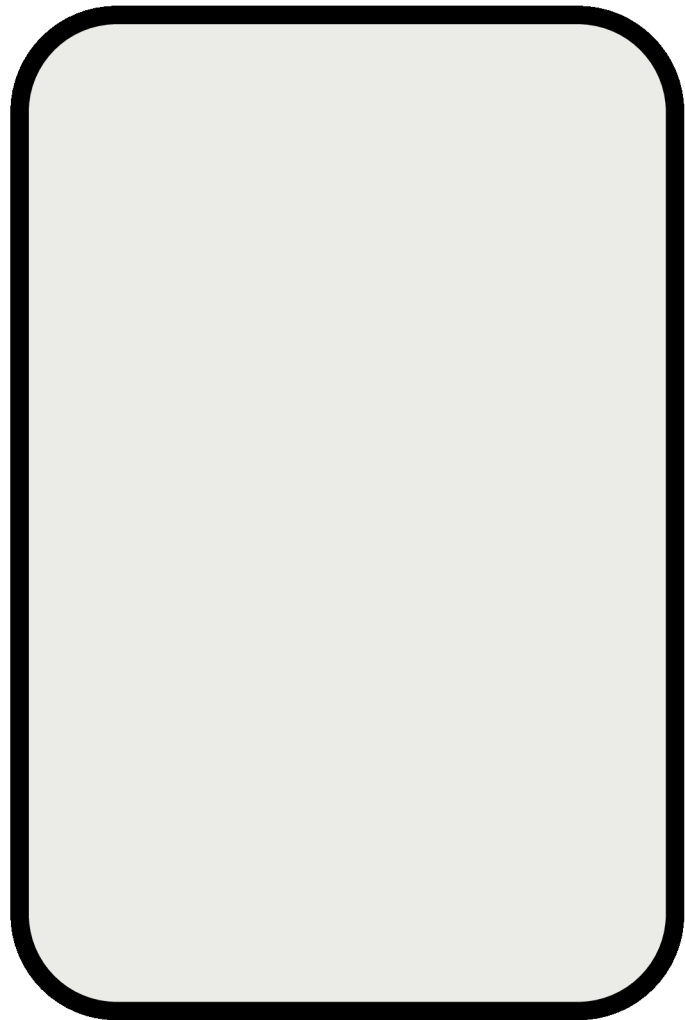
Cartes solution adaptation :
coût 1 richesse/carte



cartes utilisées



EUROPE



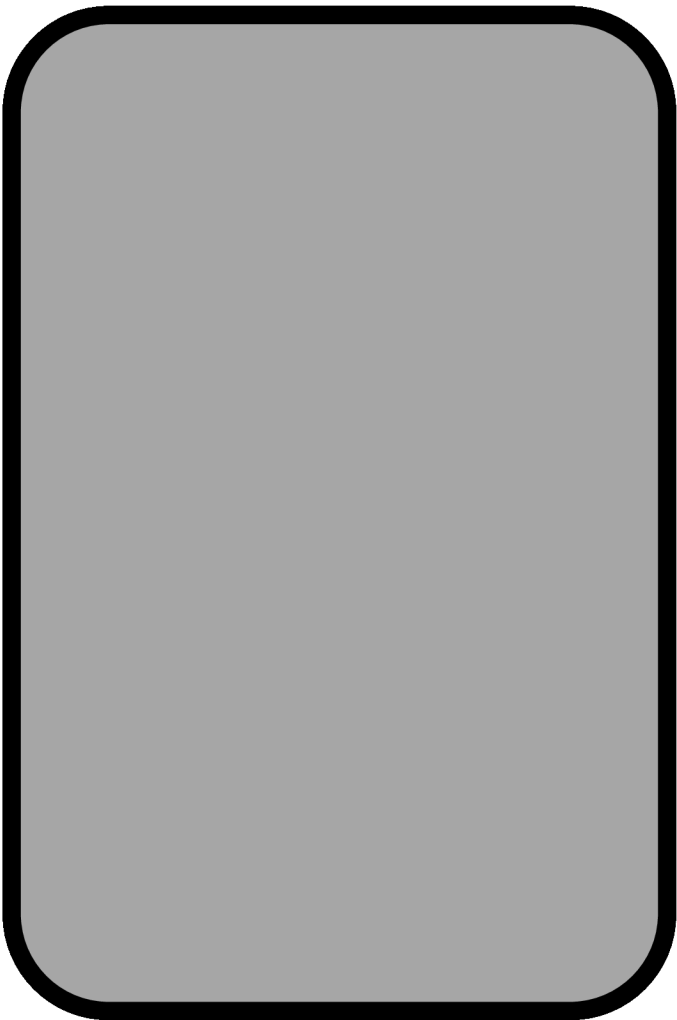
cartes piochées

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 :				
RICHESSSE :				
Solutions de protection mises en place (cocher) <ul style="list-style-type: none">• Cyclone• Inondation• Tremblement de Terre• Sécheresse• Feu de forêt• Vague de chaleur	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>	<div>C</div> <div>I</div> <div>T</div> <div>S</div> <div>F</div> <div>V</div>
Catastrophes subies <ul style="list-style-type: none">• Cyclone (1 Richesse condamnée)• Inondation (- 1 Eau)• Tremblement de Terre (1 Richesse condamnée)• Sécheresse (- 1 Eau)• Feu de forêt (- 1 Eau)• Vague de chaleur (- 1 Eau)	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>	<div>• C</div> <div>• I</div> <div>• T</div> <div>• S</div> <div>• F</div> <div>• V</div>
Aide internationale (cocher) <ul style="list-style-type: none">• don de carte(s) C• accueil de réfugié.es climatiques A• don de ressource(s) richesse R• don de ressource(s) eau E	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>	<div><div></div> C</div> <div><div></div> A</div> <div><div></div> R</div> <div><div></div> E</div>

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