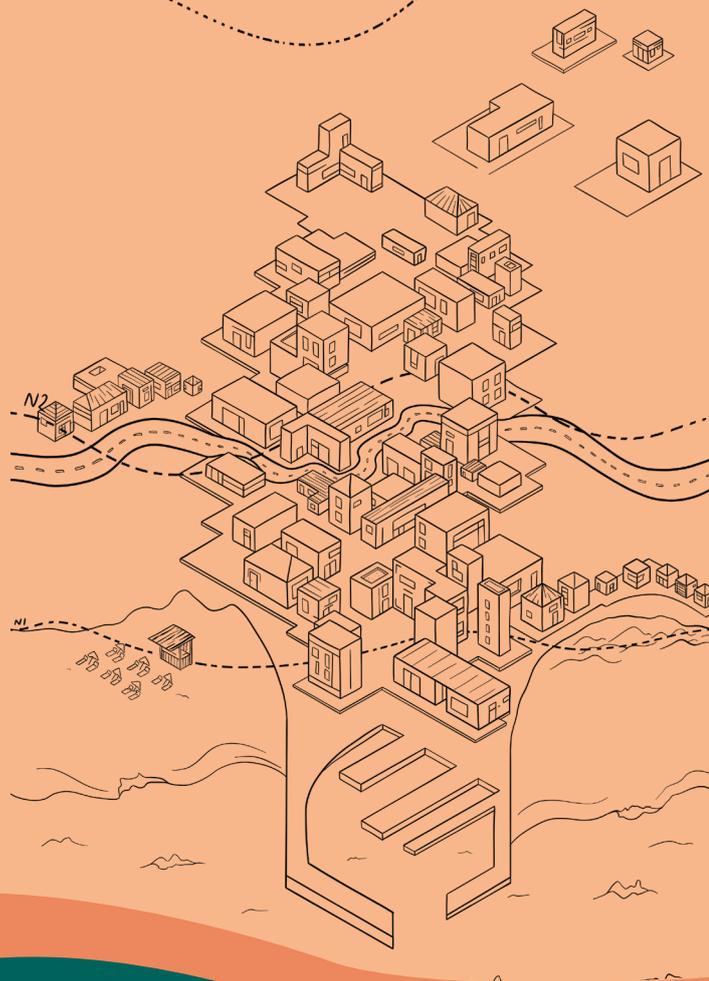


PROFIL COMMUNAL

# TOURISME BALNÉAIRE



## Plan de développement :

Votre commune située en bord de mer est très attractive. Elle est située non loin d'une grande métropole. Chaque année, de nombreux touristes y viennent, mais également de nouveaux habitants souhaitant se rapprocher du littoral.

Le tourisme balnéaire de masse est prédominant, mais de plus en plus de personnes recherchent une diversification des activités proposées .

Votre mission : Vous devez maintenir cette attractivité touristique littorale, et cette dynamique démographique, tout en développant votre commune dans une logique de développement durable.

## *Les pions aménagements préconisés pour votre commune :*

*Mettre les visuels des pions :*

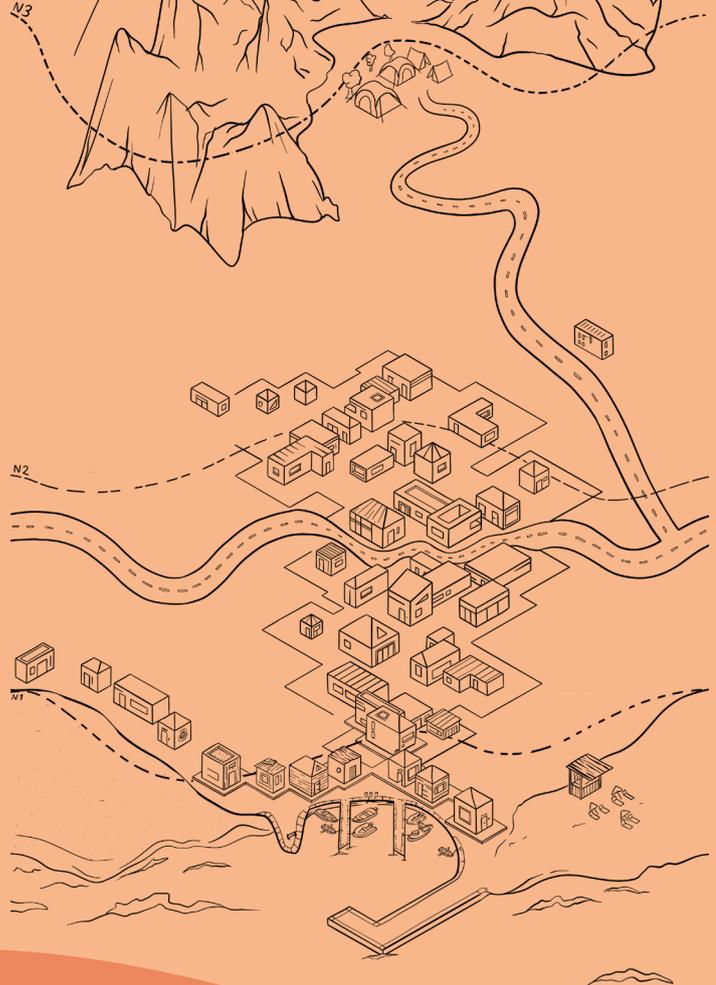
- habitations légères (camping...)
- bâti : maisons à vocations touristiques (gîtes, hôtels..)
- pistes cyclables
- routes
- parkings

*Les autres sont aussi possibles à installer, mais celles dont la vocation ne se rapporte pas aux caractéristiques de votre commune (parcelles agricoles terrestres, industries par exemple) ne pourront l'être plus d'une fois dans la partie*

**Votre jauge au début de la partie de jeu :**

**Écologie : + 3 // Économie/budget : + 6 // Social : + 5**

# PÊCHE & TOURISME



## Plan de développement :

Votre commune est historiquement un petit port de pêche, qui s'est également tournée vers le tourisme. Elle accueille chaque année de plus en plus de touristes, qui apprécient notamment le côté authentique et nature.

Votre mission : Vous devez maintenir l'activité de la pêche, et développer l'attractivité touristique, mais en restant dans une logique tourisme nature / authentique. Vous devez maintenir cette attractivité littorale, tout en développant votre commune dans une logique de développement durable.

### *Les pions aménagements préconisés pour votre commune :*

*Mettre les visuels des pions :*

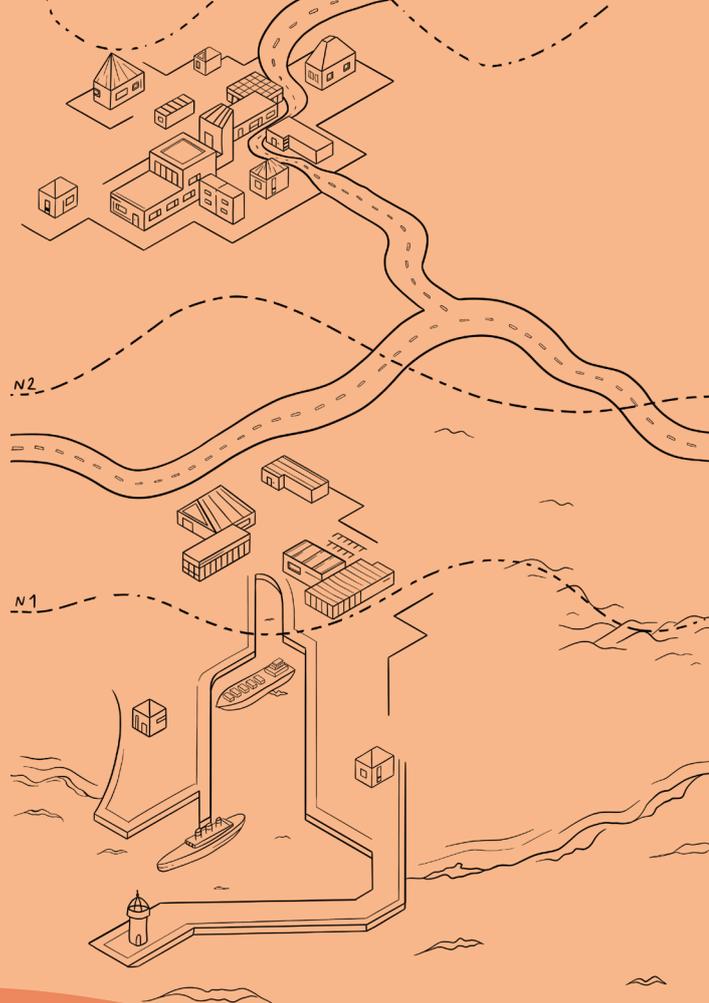
- espace agricole (situé en bordure de littoral ou en mer, il désigne des activités de conchyliculture ou d'aquaculture)
- habitations légères (camping...)
- bâti : maisons à vocations touristiques (gîtes, hôtels..)
- pistes cyclables
- parkings

*Les autres sont aussi possibles à installer, mais celles dont la vocation ne se rapporte pas aux caractéristiques de votre commune (parcelles agricoles terrestres, industries par exemple) ne pourront l'être plus d'une fois dans la partie*

## Votre jauge au début de la partie de jeu :

**Écologie : + 4 // Économie/budget : + 5 // Social : + 5**

# INDUSTRIE



## Plan de développement :

Votre commune concentre l'essentiel des industries du territoire, notamment le port pétrolier. Vous fournissez de l'emploi pour les communes alentours. Votre commune possède aussi une lagune (zone humide) qui est un espace naturel protégé, que devez donc maintenir en bon état écologique.

Votre mission : Vous devez maintenir votre économie industrielle en toute sécurité, mais aussi maintenir l'attractivité littorale liée à votre zone humide. Vous pouvez aussi diversifier les activités en ce sens. Tout cela en développant votre commune dans une logique de développement durable.

## Les pions aménagements préconisés pour votre commune :

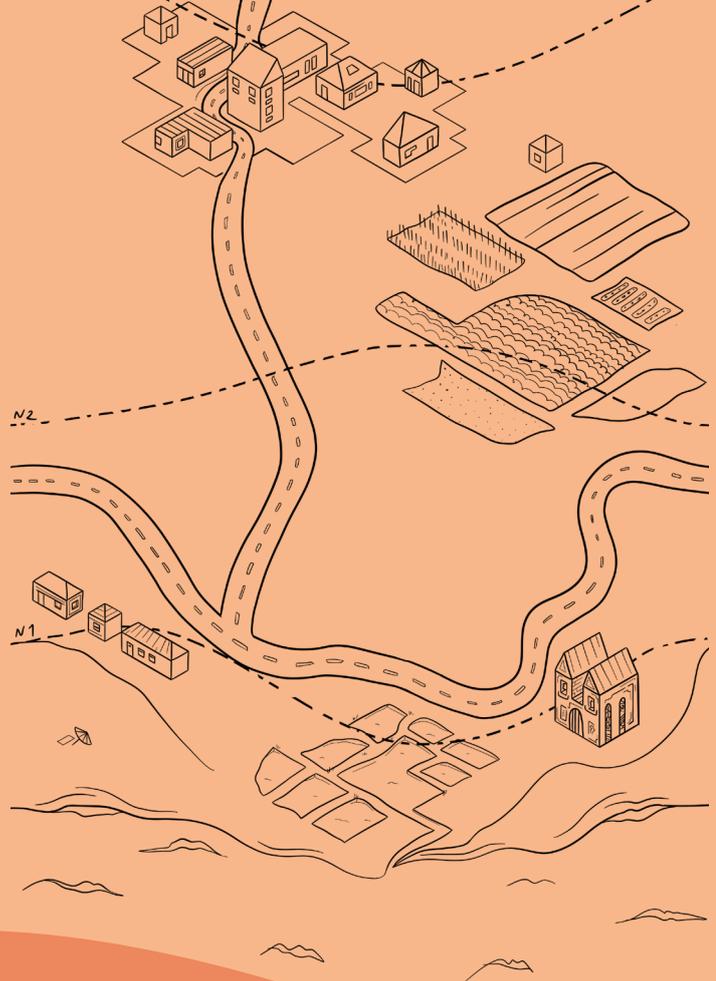
Mettre les visuels des pions :

- industries
- bâti : maisons d'habitations
- habitations légères (attractivité touristique de la lagune)
- routes
- parkings

Les autres sont aussi possibles à installer, mais celles dont la vocation ne se rapporte pas aux caractéristiques de votre commune (parcelles agricoles par exemple) ne pourront l'être plus d'une fois dans la partie

**Votre jauge au début de la partie de jeu :**  
**Écologie : + 3 // Economie/budget : + 6 // Social : + 2**

# AGRICOLE



## Plan de développement :

Votre village est très pittoresque. La cathédrale construite en bord de mer est à protéger (classée «monument historique»). Elle attire de nombreux touristes, tout comme les anciens salins situés à proximité. Ces visiteurs viennent également découvrir et acheter les produits agricoles de votre territoire.

Votre mission : Vous devez développer en priorité l'agriculture et le tourisme patrimonial et nature, et maintenir cette attractivité littorale, tout en développant votre commune dans une logique de développement durable.

## Les pions aménagements préconisés pour votre commune :

Mettre les visuels des pions :

- parcelles agricoles
- habitations légères (camping...)
- bâti : maisons à vocations touristiques (gîtes, hôtels..)
- pistes cyclables
- parkings

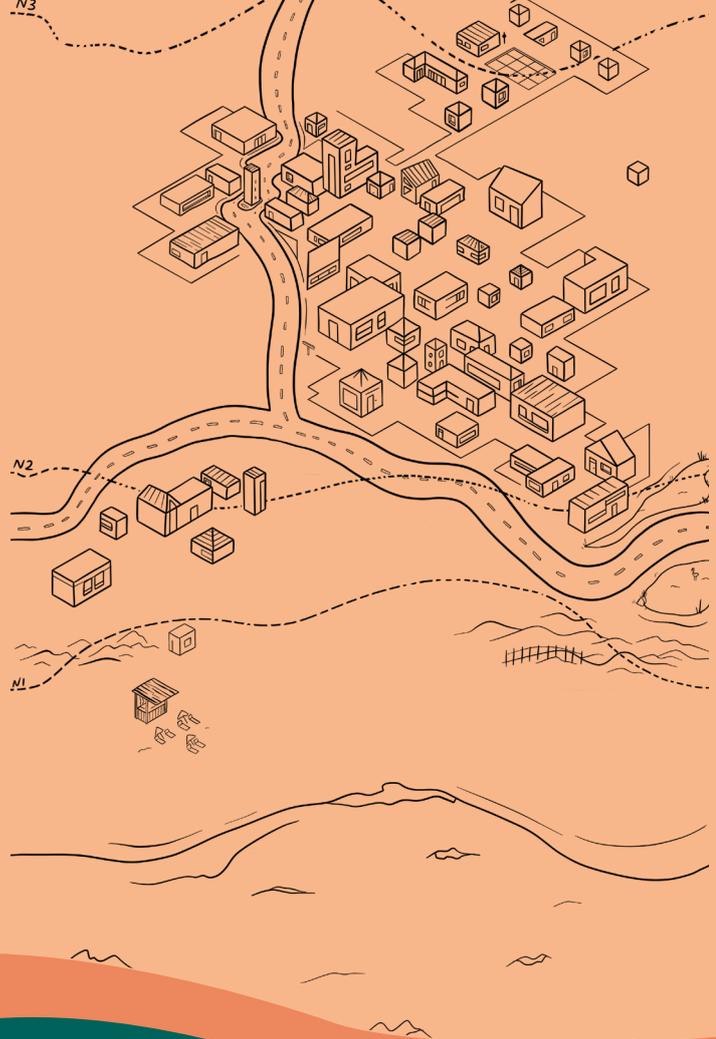
Les autres sont aussi possibles à installer, mais celles dont la vocation ne se rapporte pas aux caractéristiques de votre commune (industries par exemple) ne pourront l'être plus d'une fois dans la partie

**Votre jauge au début de la partie de jeu :**

**Écologie : + 4 // Économie/budget : + 5 // Social : + 3**

PROFIL COMMUNAL

# RÉSIDENTIELLE



## Plan de développement :

Votre commune est située en proche périphérie d'une grande métropole. Elle accueille de nombreux habitants travaillant dans cette métropole, mais aussi dans la commune « industrielle »

La présence de grandes plages non urbanisées est un élément très attractif de cette commune.

Votre mission : Vous devez maintenir la dynamique démographique, tout en maintenant cette spécificité et cette attractivité littorale, et en développant votre commune dans une logique de développement durable.

## Les pions aménagements préconisés pour votre commune :

Mettre les visuels des pions :

- bâti : maisons d'habitation
- espaces verts
- pistes cyclables
- routes
- parkings

Les autres sont aussi possibles à installer, mais celles dont la vocation ne se rapporte pas aux caractéristiques de votre commune (industries, parcelles agricoles par exemple) ne pourront l'être plus d'une fois dans la partie

## Votre jauge au début de la partie de jeu :

Écologie : + 4 // Économie/budget : + 6 // Social : + 4