TABLEAU DES ÉLÉMENTS AMOVIBLES

Ce tableau vous indique pour chaque élément de jeu : son état (intact, endommagé ou détruit) selon l'intensité de l'aléa climatique/sa place sur le plateau de jeu, et les points à ajouter et/ou à déduire sur les curseurs.

						Installation/ Construction			Entretien/Impôts tous les ans			Réparation		
	Éléments	**SUBMERSION N1**	**SUBMERSION N2 (ou 2 N1)**	**SUBMERSION N3 (ou 2 N2 ou 3 N1)**	**Commentaires**	Écologie	Budget	Social	Écologie	Budget	Social	Écologie	Budget	Social
Voies de circulation	Route goudronnée		Endommagé	Détruit		- 1	- 2	0	0	0	-1	0	- 1	- 1
	Piste cyclable	Endommagé	Détruit	Détruit		0	-2	+1	+ 1	0	0	0	- 1	- 1
Stationnement	Parking goudronné		Endommagé	Détruit		- 1	- 2	+ 1	-2	+ 1	-1	- 1	- 1	0
	Parking terre	Endommagé	Détruit	Détruit		0	- 1	+ 1	0	+1	-1	0	- 1	0
	Espace vert		Endommagé	Détruit		+3	-4	+ 3	+1	+2	+1	0	- 2	-2
Urbanisation	Bâti		Endommagé	Détruit	Recul straté-gique --> aide financière de l'Etat +2 Budget	- 1	- 3	+1	-1	+3	0	-1	-1	-1
	Habitations légères : bungalows, camping ...	Endommagé	Endommagé si Z2 Détruit si Z1	Détruit		-1	- 2	+ 1	0	+ 2	-1	0	- 1	-1
Activités	Industrie/Usine		Endommagé	Détruit		- 2	- 3	+ 1	-2	+4	-2	- 1	- 1	-1
	Terrain agricole	Endommagé	Endommagé si Z2 Détruit si Z1	Détruit		0	- 1	0	0	+ 1	+1	0	- 1	-1
Protections	Ganivelles	Endommagé	Détruit	Détruit		+ 3	- 2	+ 1	+ 1	- 1	+ 1	0	- 1	0
	Végétation dunaire		Endommagé	Détruit		+ 1	- 2	+ 1	+ 1	- 1	+ 1	0	- 1	0
	Digue		Endommagé ou si 2N1	Détruit ou si 3N1 endommagé		- 3	- 6	+ 1	0	- 1	0	0	- 2	0
	Epi/Brise lame...		Endommagé ou si 2N1	Détruit ou si 3N1 endommagé		- 3	- 4	+ 1	0	- 2	0	0	-2	0
	Géotextiles		Endommagé	Détruit		+ 1	- 4	+ 1	0	- 1	+2	0	- 2	0
	Ré ensablement	Détruit	Détruit	Détruit		-1	-2	+ 1	+1	0	+2	_	_	_
Élements du plateau	Paillotes	Endommagé si Z1	Endommagé si Z2 Détruit si Z1	Détruit								-1	-1	-2
	Cathédrale			Endommagé								-4	-6	-4
Badge/Label	Ville heureuse / malheureuse	Si niveau social > +8 / Si niveau social < - 8												
	Ami de la Biodiversi-té / SOS Biodiv	Si niveau écologie > +8 / Si niveau écologie < - 8												