

Cette fiche est à l'usage de l'animateur pour l'aider à comptabiliser le pointage associé aux actions posées sur le plateau. L'animateur peut décider de partager aux joueurs le pointage de certaines actions et révéler l'évolution des pointages aux 20 minutes.

Actions & mesures d'adaptation	Enrochement / mur	+3 -3 3	Restauration d'écosystème	+1 +2 2
	Digue	+4 -3 3	Destruction d'un ouvrage	-2 +1 3
Les pointages à droite sont tirés du dépliant offert aux joueurs durant la partie. D'autres mesures peuvent être inventées par les joueurs. Le pointage associé est à la discrétion de l'animateur.	Structure de sédimentation	+2 -2 2	Aire marine protégée	+2 +1 2
	Rehausser /améliorer	+1 2	Planification sécurité civile	+2 +1 1
	Adaptation du bâtiment	+1 2	Sensibilisation	+1 1
	Recharge de plage	+3 -1 3	Cartographie	+2 2

A. Les zones agricoles et naturelles

• Aménagement

Aménagement d'une zone agricole	+2 0	Création d'une case de zone agricole (culture ou pâturage) hors de la zone à risque.
Aménagement d'une zone boisée	+3 2	Déplacement d'une case avec un édifice municipal se trouvant dans la zone à risque hors de la zone à risque. Il est possible d'aménager un par et autres choses sur ces cases.

• Destruction

Dézonage agricole	-2 0	Remplacement d'une case de zone agricole. Pour respecter la Loi sur la protection du territoire et des activités agricoles, un maximum de 6 cases agricoles ou naturelles peuvent être détruites lors d'une partie.
Destruction d'une zone naturelle	-4 0	Destruction d'une case de zone boisée ou marais maritime. Un maximum de 6 cases agricoles ou naturelles peuvent être détruites lors d'une partie.

B. Le bâti résidentiel

• Aménagement

Relocalisation avec indemnisation	+2 1	Déplacement d'une case résidentielle principale ou secondaire se trouvant dans la zone à risque hors de la zone à risque. Si la case choisie est densément urbanisée, doubler les modifications au pointage.
Construction résidentielle principale	+2 0	Aménagement d'une nouvelle case résidentielle principale hors de la zone à risque. Si la case choisie est densément urbanisée, doubler les modifications au pointage.
Construction résidentielle secondaire	+1 0	Aménagement d'une nouvelle case résidentielle secondaire hors de la zone à risque. Si la case choisie est densément urbanisée, doubler les modifications au pointage.
Construction logements sociaux	+5 3	Aménagement d'une nouvelle case résidentielle de type logement sociaux hors de la zone à risque. Ce type de case est forcément densément urbanisée.
Construction écoquartier	+4 +2 3	Aménagement d'un écoquartier. Pour chaque case impliquée dans le projet d'écoquartier, appliquer les modifications au pointage.

• Destruction

Destruction résidence principale	+2 -2 0	Destruction d'une case résidentielle principale se trouvant dans la zone à risque. Si la case choisie est densément urbanisée, doubler les modifications au pointage.
Destruction résidence secondaire	+1 -1 0	Destruction d'une case résidentielle secondaire se trouvant dans la zone à risque. Si la case choisie est densément urbanisée, doubler les modifications au pointage.

C. Édifices publics

• Aménagement

Relocalisation bâtiment public	 +4  3	Déplacement d'une case avec un édifice municipal ou un parc se trouvant dans la zone à risque hors de la zone à risque.
Aménagement bâtiment public	 +4  +1  3	Aménagement d'une case de type bâti municipal. Le type de bâtiment est à la discrétion des joueurs.
Aménagement d'un parc	 +3  +1  2	Aménagement d'une case parc. Le parc peut être un parc municipal, naturel, récréotouristique, etc. et impliquer une modification supplémentaire au pointage.
Relocalisation d'une route	 +3  +1  +1  2	Relocalisation d'un segment de route se trouvant dans la zone à risque hors de la zone à risque. Le segment de route déplacé peut s'étendre sur plusieurs cases consécutives sans ajouter de modifications supplémentaires au pointage.

• Destruction

Destruction du bâti municipal	 +4  -4  1	Destruction d'une case avec un édifice municipal se trouvant dans la zone à risque.
Destruction d'un parc	 -3  -1  1	Destruction d'une case avec un parc.

D. Le Bâti commercial et industriel

• Aménagement

Relocalisation d'une zone commerciale ou	 +3  2	Déplacement d'une case de zone industrielle, commerciale, ferme ou camping se trouvant dans la zone à risque, hors de la zone à risque. Le camping n'est comptabilisé qu'une fois pour plusieurs cases.
Aménagement d'une zone industrielle	 +4  -1  2	Aménagement d'une nouvelle case de zone industrielle hors de la zone à risque.
Aménagement d'une zone commerciale, ferme ou camping	 +3  +1  2	Aménagement d'une nouvelle case de zone commerciale, d'une ferme ou d'un camping hors de la zone à risque. Le camping n'est comptabilisé qu'une pour plusieurs cases.

• Destruction

Destruction d'une zone industrielle	 +3  +1  -4  0	Destruction d'une case de zone industrielle se trouvant dans la zone à risque hors de la zone à risque.
Destruction d'une zone commerciale, ferme ou camping	 +3  -3  0	Destruction d'une case de zone commerciale, d'une ferme ou d'un camping se trouvant dans la zone à risque hors de la zone à risque. Le camping n'est comptabilisé qu'une fois pour plusieurs cases.

E. Autres aménagements et actions

Densification	 +1  +1  1	Réaménagement d'une case résidentielle peu urbanisée ou d'une zone commerciale pour densifier son occupation.
Changement d'usage d'un bâtiment	 ±2  ±2  1	Changer l'usage d'un bâtiment résidentiel, municipal ou commercial. Un pointage négatif lié à l'usage initial et un positif lié au nouvel usage doivent être calculés. Si une case résidentielle secondaire permanente est changée pour une permanente, compter seulement +1 points de bien être collectif. Si la case choisie est densément urbanisée, doubler les modifications au pointage.
Actions environnementales, économiques et sociales		Certaines actions n'occasionnent pas de modification du plateau de jeu. Le calcul de leur modification au pointage est laissé à la discrétion de l'animateur. Cependant, le bénéfice (en nombre de points) de ces actions devrait être égal au coup monétaire