

Comment l'homme aménage-t-il son espace? : Le pays de GEOLAND

pays des montagnes **Sierraville**

Légende

Montagnes

Plaine

Fleuve

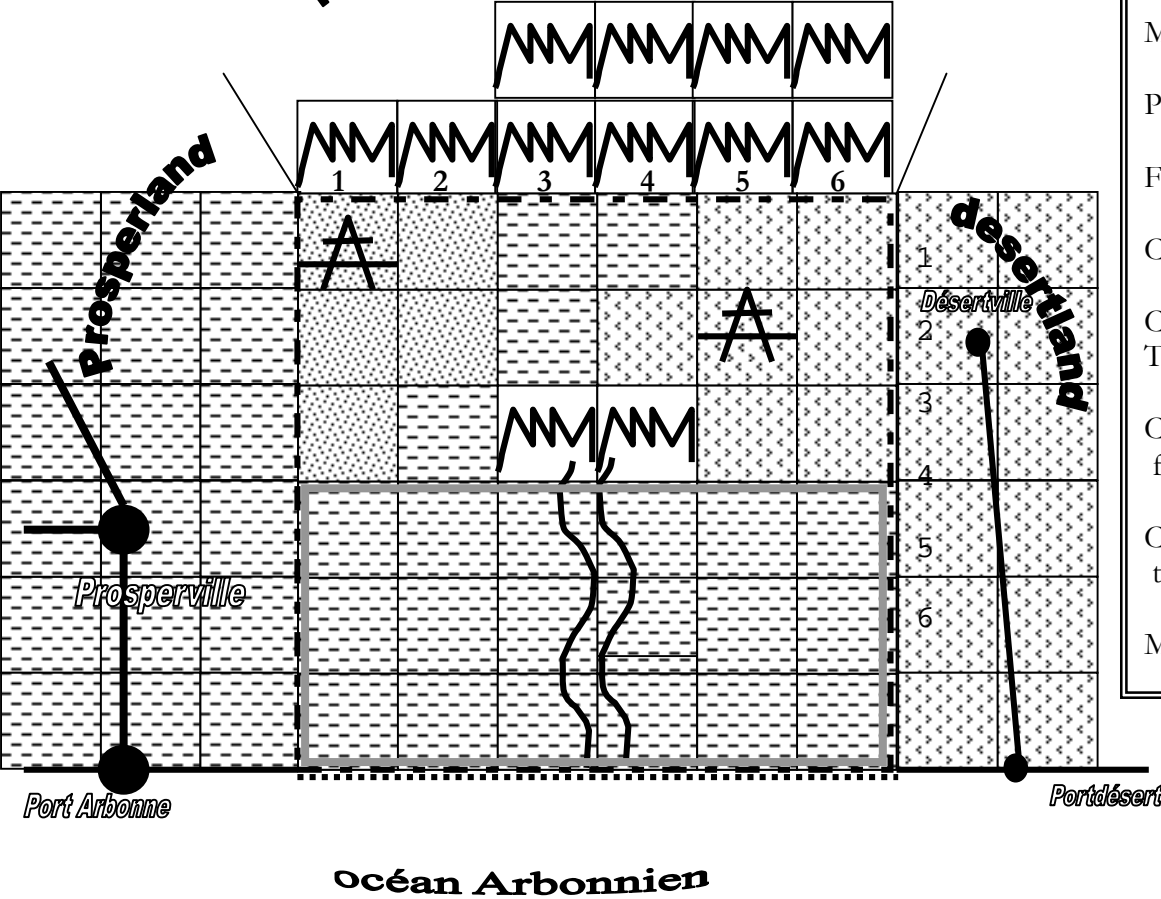
Côtes

Climat Tempéré

Climat froid

Climat tropical

Matières 1^{ères}



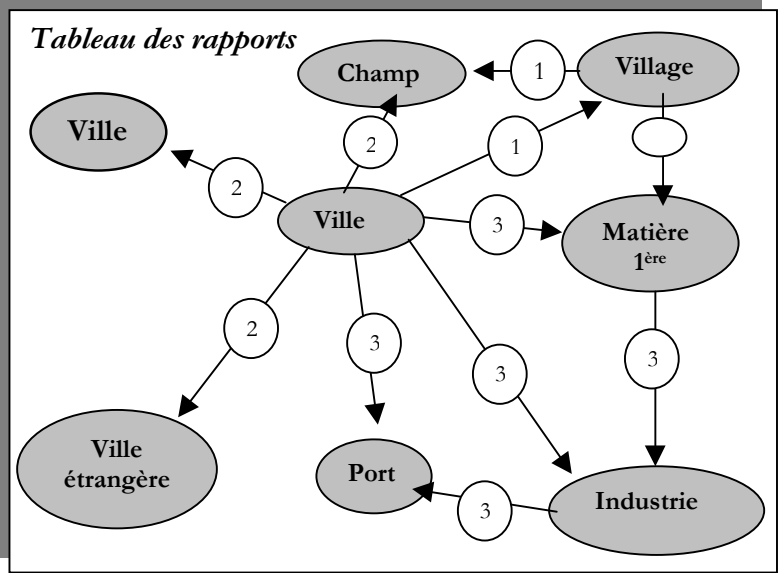
Villes Industrie Port Cultures Frontière Géoland Routes Flux (échanges)

Villages

Tableau des coûts

Route	1
Champs	1
Port	3
Village	2
Ville	5
Industrie	6
Pont	2

Tours	Gains	Restes
1	4	
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		



- Attention !!!**
- On doit déjà créer un village avant la ville
 - On ne peut créer ni d'industrie ni de port sans une ville
 - Les routes coûtent 2x plus cher quand elles passent dans des zones froides
 - Les routes coûtent 3x plus cher quand ils passent dans des zones de montagne
 - Il faut un pont pour traverser le fleuve
 - 2 villes reliées par le fleuve gagnent 1 point de bonus à chaque tour
 - On fait partir une route d'une ville ou d'un village

- Le piment du tour !**
- 1. Catastrophe naturelle (dé 6/6)
 - 2. Guerre (dé 6/6)
 - 3. Année faste (culture libre)
 - 4. Nouvelle matière 1^{ère} (si le dé fait 6)+ (dé 6/6)
 - 5. Grève d'usines (pas de gains ce tour)
 - 6. Pollution (perte de 2 points de gains)