

Árvíz szintje =
eső ikonok száma

Aszály szintje =
napsütés ikonok száma

IDŐJÁRÁS PAKLI

ASZÁLYVÉDELMI SZINT

2	3	4	5	6

ÁRVÍZVÉDELMI SZINT

Kárszámítás

Kár = (aszály szintje - aszályvédelem szintje) + (árvíz - árvízvédelem szintje)

KÁRSZÁMÍTÁS UTÁN FORDÍTÁSOK MEG A KIJÁTSZOTT LAPOKAT!

FELFEDETT
IDŐJÁRÁS LAPOK

Előrejelzés

FELFEDETT
IDŐJÁRÁS LAPOK

Adott kör

TELEPÜLÉS VAGYONA

Kezdő vagyon: 8 Peták
+ 4 Peták/kör
Bármire felhasználható



UNIÓS TÁMOGATÁSOK

Kezdő támogatás: 4 Peták
Pályázattal szerezhető
Csak tervezéspontok szerzésére és kivitelezésre használható, (pályázat kijátszására és kártérítésre nem)



Rönggátak létesítése

3 peták	3 peták	3 peták
+1 árvízvédelem	+1 árvízvédelem	+1 árvízvédelem

Belvízelvezető
csatornarendszer
felújítása

3 peták	3 peták	3 peták
+1 aszályvédelem	+1 aszályvédelem	+1 aszályvédelem

Víz+örzők állj ki a (k)vízpróbát

Vízározó tó létesítése

5 peták		
+1 árvízvédelem		
+1 aszályvédelem		

TERVEZÉS KÁRTYA PAKLI

Minden játékos húzzon egy lapot körönként, hogy három legyen a kezében.

KIJÁTSZOTT
TERVEZÉS KÁRTYÁK

Egy kártya kijátszása 1 Peták
(maximum 1db/játékos)

PONTOZÁS

Kérdés felelet
helyes válasz - 2 pont
Felsorolás
3 db - 1 pont
5 db - 2 pont
7 db - 3 pont

JELMAGYARÁZAT

Ökológiai tervezés	
Vízügyi tervezés	
Műszaki tervezés	
Pályázat	

TERVEZÉSKÁRTYÁKRA ELKÖLTÖTT PETÁKOK

1. kör				
2. kör				
3. kör				
4. kör				
5. kör				

A projekt az Európai Unió LIFE programjának, valamint a Belügyminisztérium és az Innovációs és Technológiai Minisztérium támogatásával valósul meg.

A játékot tervezte: Völgyi Gergely - A grafikát tervezte: Ritter Karina



LIFE-MICACC projekt
LIFE16 CCA/HU/000115



BELÜGYMINISZTERIUM



OROSZKÖZÖSÉGI
FÖLDHASZNÁLÁS