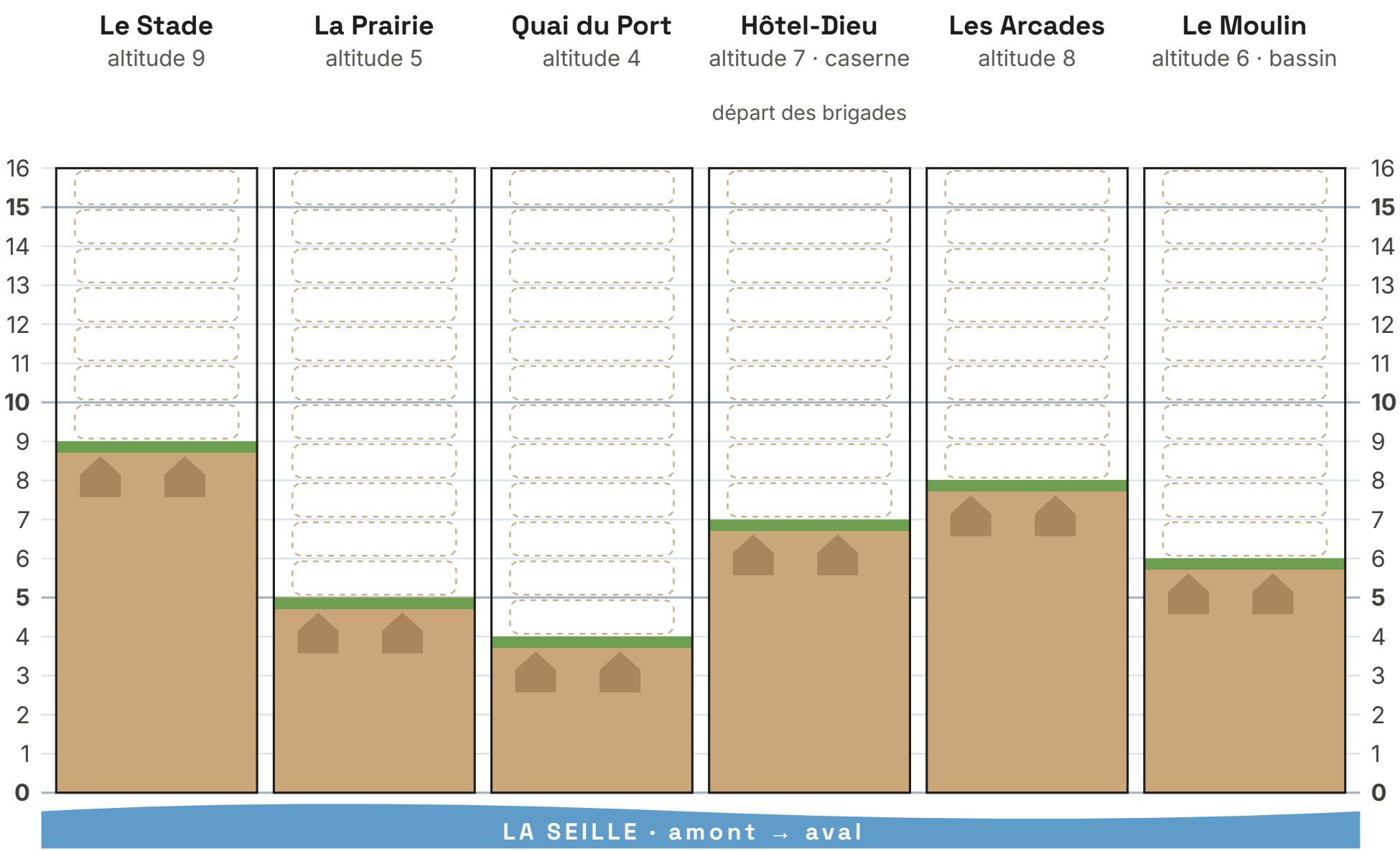
La Crue de la Seille

La ville en coupe

Altitude = terrain. Les sacs se posent dans les cases, au-dessus du terrain. La bande d'eau se pose au niveau de la Seille.



Eau = niveau − pompe (2) − bassin (1) **Haut de la digue** = altitude + sacs Eau plus haute : **inondé** · au ras : **−1 sac**

La Crue de la Seille — Le poste de crue

Le marqueur de jour avance sur la piste ; on lit la montée prévue dans la ligne de la crue choisie.

Les jours et la montée prévue

Jour	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Crue modérée	+1	+1	+1	+2	+2	+1	+1	0	-1
Crue forte	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0	-1
Crue exceptionnelle	+1	+2	+2	+2	+2	+1	+1	+1	-1

1. L'événement

On retourne la carte du dessus de la pioche et on l'applique.

2. Quatre interventions

À tour de rôle (la suite continue d'un jour à l'autre).
Flashcard juste : **3 actions** ; fausse : 1 action.

3. La crue

Montée = prévue + dé + événement.
⚀⚁ −1 · ⚂⚃ 0 · ⚄⚅ +1

Pioche
cartes Événement

Événement du jour



dé de crue
(prévision)

Bassin de rétention

Au Moulin : 1 action par case. Les 6 cases cochées : l'eau compte **1 de moins** dans tous les quartiers.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pompes

2 actions, une par quartier : l'eau de ce quartier compte **2 de moins**.

☐ ☐ ☐

Réserve de sacs

40 sacs. Un sac coûte 1 action et se pose sur le quartier de sa brigade. Une digue ne dépasse pas le niveau 16.

Quartiers inondés

1 2 3

Au 3e, la ville est perdue.