

# Cours d'eau naturel ou reprofilés ?

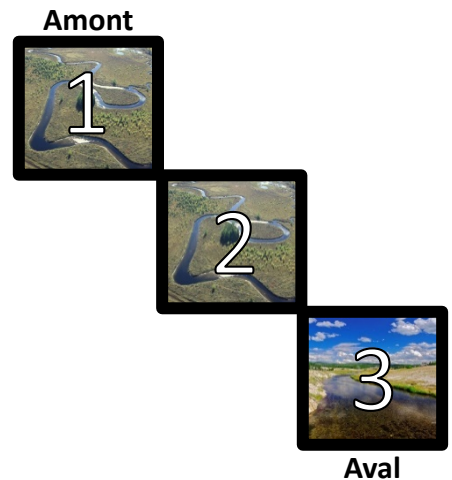
## Mise en place

Les joueurs construisent une rivière avec 5 des tuiles *Tronçon droit* et/ou *Méandres*.

Elle les place en diagonale (angle contre angle) dans l'ordre qu'elle a choisi.

La rivière s'écoule d'en haut à gauche (l'**amont**) vers en bas à droite (l'**aval**).

Les cases rivières son numérotées de 1 à 5 d'**amont** en **aval**.



## Tours de jeu

1. Lancez un dé. Si le nombre du dé correspond à l'une des cases rivière, un *Aléa* est déclenché. Référez-vous alors à la page de la tuile correspondante. Certaines tuiles n'ont pas d'*Aléa*, tant mieux pour vous !
2. Les joueurs se concertent ensuite pour choisir une tuile à modifier ou ajouter, sur la rivière ou immédiatement **adjacente**.
3. Une fois la tuile placée, vérifier les conséquences. Vérifiez notamment quels tronçons peuvent accueillir de la *Biodiversité*.

## Objectifs

Pour les joueurs, il y a une suite d'objectifs à atteindre dans l'ordre. Lorsqu'elle a fini ses aménagements, la partie se termine.

- **Installer une *Ville***, accolée à la rivière pour avoir de l'eau potable ;
- **Obtenir de la *Nourriture*** ;
  - Il vous faudra 4 sources de *Nourriture* pour chaque *Ville* que vous installerez.
- **Produire de l'*Électricité*** ;
  - Il vous faudra 2 sources d'*Électricité*.

Une fois ces objectifs atteints, déclenchez un dernier *Aléa*.

Si tous vos objectifs sont encore validés, vous remportez la partie.

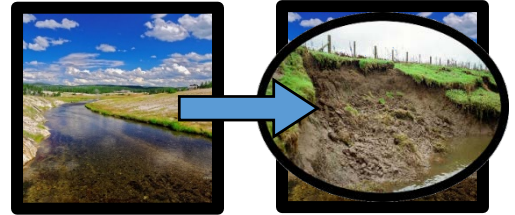
# Les Tuiles de rivière

Les tuiles de rivière peuvent être utilisées pour remplacer n'importe quelle case de la rivière. Chacune a ses forces et faiblesses.

## Tronçon droit

**Aléa : Erosion des berges**

- Recouvrir la tuile avec *Erosion*.



## Méandres

Neutralise les *Villes* et *Éoliennes* adjacentes.



## Canal

Ne peut pas accueillir de *Biodiversité*.

**Aléa : Inondation en aval des canaux ;**

- Recouvrir la tuile en **aval** du/des canal/aux avec *Inondation*.



## Barrage

Empêche la *Biodiversité* sur toutes les tuiles de rivière en **amont**.

Neutralise les *Villes*, *Champs* et *Éoliennes* directement en **amont**.

Produit 2 *Électricités*



# Les aménagements

Les aménagements sont nécessaires au développement de la civilisation !  
Ceux-ci doivent être placés le long de la rivière, pour avoir accès à l'eau.  
Leur nom est écrit en bas de la tuile.

## Ville

Empêche la *Biodiversité* sur  
la tuile rivière directement en **aval**.



## Champs

Produit 1  
*Nourriture.*



## Éolienne

Produit 1  
*Électricité.*



## Forêt

**Neutralise** les *Inondations*  
et *Erosion adjacentes*.



## Passé à poisson

Permet d'avoir de la *Biodiversité* en  
**amont** d'un *Barrage*.



# Les tuiles naturelles

Les tuiles d'origine naturelles ne peuvent pas être contrôlée par l'homme. Elles sont le plus souvent le résultat d'*Aléa* naturels et sont placées sur la rivière, par-dessus les tuiles qui la constituent.

## ***Biodiversité***

**Produit 1 Nourriture.**

La *Biodiversité* est naturellement présente sur les *Tronçons droits* et dans les *Méandres*.



## ***Inondations***

**Neutralise** les *Villes, Champs* et *Éoliennes adjacentes*.

Si vous modifiez la tuile qui a causé cet *Aléa*, retirez-le.

Il n'est pas possible de modifier les tuiles *Inondées*.



## ***Erosion***

**Neutralise** les *Villes, Champs* et *Éoliennes adjacentes*.

A la fin du tour, retirez l'*Erosion* et remplacez la tuile par *Méandres*.

Il est possible d'utiliser votre tour d'aménagement pour retracer les berges et reformer un *Tronçon droit*.

