

Fonctionnement du jeu

- La rivière doit être construite en diagonale.
- Les autres éléments sont placés à côté de la rivière.



Lorsqu'un *Aléa* ou un aménagement a un effet en **amont**, cela désigne la case rivière située au dessus et/ou à gauche.

L'**aval** désigne la tuile en bas et/ou à droite.



Enfin une tuile qui empêche une autre d'être installée impacte les 4 cases directement adjacentes



Effets des tuiles



Erosion

Empêche : *Ville, Champs, Eolienne*

Au début du tour : évolue en *Méandres*



Inondation

Empêche : *Ville, Champ, Eolienne*



Tronçon droit

Aléas :

- ❖ ***Inondations en aval lors des crues***
 - Recouvrir la tuile en **aval** avec *Inondation*
 - Solutions possibles : *Barrage*

- ❖ ***Erosion des berges***
 - Recouvrir la tuile avec *Erosion*
 - Solutions possibles : *Barrage, Canal, rien (devient Méandres)*



Barrage

Produit : Electricité, *Inondation en amont*

Empêche : *Ville*

Aléas :

❖ *Erosion en aval*

- Recouvrir la tuile **aval** avec *Erosion*
- Solutions : *Canaliser l'aval* ou laisser évoluer en *Méandres*

❖ *Plus de biodiversité en amont*

- Retirer les tuiles *Biodiversité* sur toutes les tuiles **en amont**
- Solutions possibles : *Passé à poisson, Tronçon droit*



Canal

Empêche : *Biodiversité, Erosion*

Aléas :

❖ *Inondations ou Erosion en aval*

- Recouvrir la tuile **aval** avec *Inondation* ou *Erosion*
- Solutions possibles : *Barrage, Canaliser l'aval, Tronçon droit*



Eolienne

Produit : Electricité



Champs

Produit : Nourriture x2



Ville

Empêche : *Biodiversité en aval*



Forêt

Empêche : *Inondation, Erosion*



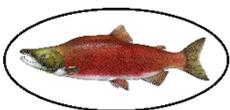
Méandres

Empêche : *Ville, Champs, Eolienne*



Passe à poissons

Permet : *Biodiversité en amont d'un Barrage*



Biodiversité

Produit : Nourriture