

Cours d'eau naturel ou reprofilés ?

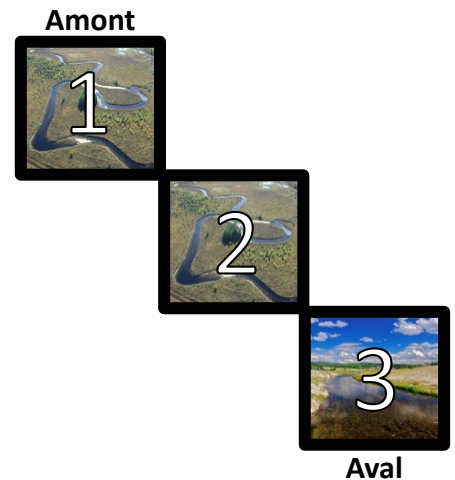
Mise en place

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.
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.

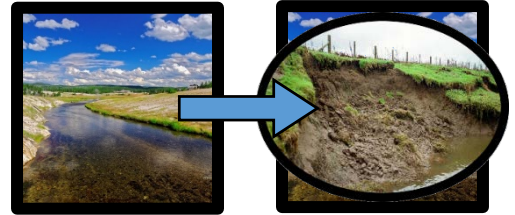
Les Tuiles de rivière

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*



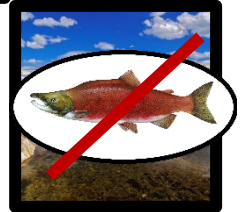
Les aménagements

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.

Ville

Empêche la *Biodiversité* sur
La tuile rivière en **amont**.

Neutralise les *Villes, Champs* et
Éoliennes adjacentes.



Champs

Produit 1
Nourriture.



Éolienne

Produit 1
Électricité.



Forêt

Neutralise les *Inondations*
et *Erosion adjacentes*.



Passe 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*.

