

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



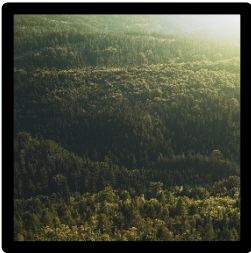
Champs

Produit : Nourriture x2



Ville

Empêche : Biodiversité en aval



Forêt

Empêche : Inondation, Erosion



Méandres

Empêche : Ville, Champ, Eolienne



Passé à poissons

Permet : Biodiversité en amont d'un barrage



Biodiversité

Produit : Nourriture