



## Tronçon droit

Peut accueillir : Biodiversité

Empêche :

Possibilités :

### 1. Problème ! Inondations en aval lors des crues

- Recouvrir la tuile en **aval** avec **Inondation**
- Solutions possibles : **Barrage**, rien (**Erosion**)

### 2. Problème ! Erosion des berges

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



## Méandres

Peut accueillir : Biodiversité

Empêche : **Ville**, **Navigation**, **Erosion**

Possibilités :

### 1. Retraçage

- Remplacer la tuile par un **Canal** ou un **Tronçon droit**
- Retirer la **biodiversité**



## Barrage

**Produit** : Electricité, **Inondation** en aval

**Empêche** : Ville

**Possibilités** :

### 1. Problème ! Erosion en aval

- Recouvrir la tuile **aval** avec **Erosion**
- Solutions possibles : **Canaliser l'aval**

### 2. Problème ! Plus de biodiversité en amont

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

### 3. Renaturalisation

- Remplacer la tuile par un **Tronçon droit**



## Canal

**Peut accueillir** : Navigation

**Empêche** : Biodiversité, Erosion

**Possibilités** :

### 1. Problème ! Inondations ou Erosion en aval

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

### 2. Renaturalisation

- Remplacer la tuile par un **Tronçon droit**



## Eolienne

**Produit** : Electricité

---



## Champ

**Produit** : Nourriture

---



## Ville

**Empêche** : Biodiversité en aval

---



## Erosion

**Empêche** : Ville, Champ, Eolienne

---



## Inondation

**Empêche** : Ville, Champ

---



## Passé à poissons

**Permet** : Biodiversité en amont d'un barrage

---



## Biodiversité

**Produit** : Nourriture