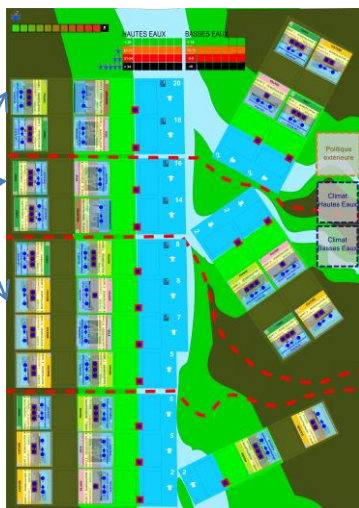


Mise en place du jeu

Jusqu'à 4 joueurs
= 4 territoires avec chacun 4 zones de jeu
Les joueurs choisissent des activités et aménagements. Puis en fonction du climat, des crues et sécheresses peuvent survenir !



Distribuez l'argent aux joueurs puis indiquez sur les cartes de suivi l'état initial.

- 3 phases de jeu :
1. Gestion / politique (option)
 2. Hautes-Eaux
 3. Basses-Eaux

!!! Cette étape n'est pas obligatoire si vous débutez avec le jeu → allez directement à l'étape 2 !!!

1. Gestion Politique

1.1 Tirer une carte Politique Nationale → Appliquer

1.2 Réparer les cartes endommagées → Payer !

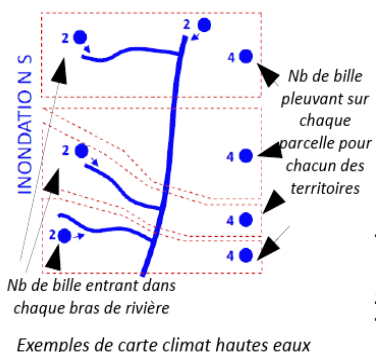
1.3 Vous pouvez investir au choix :
- Politiques locales
- Activités
- Aménagements



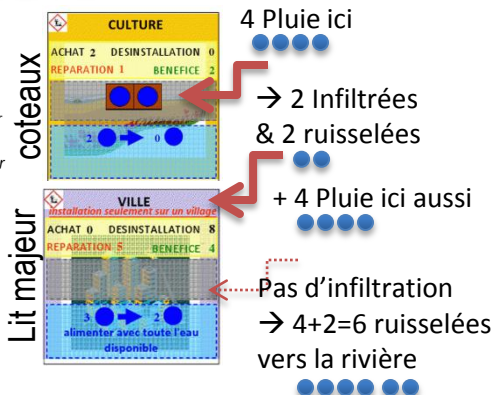
Payer d'abord la désinstallation puis l'achat de la nouvelle carte

Toutes les zones sont occupées par des cartes!

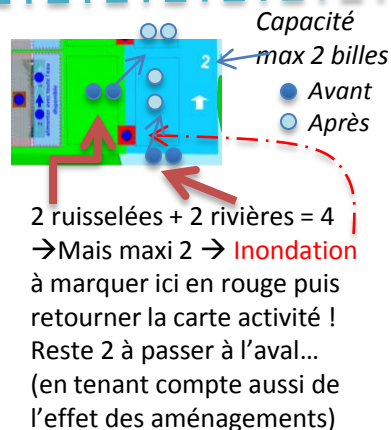
2. Hautes-Eaux Inondation ?



2.1 Tirage du climat puis mise en place des billes dans les rivières et les parcelles



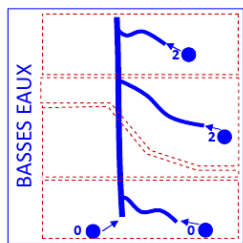
2.2 Ruissellement : L'eau s'infiltré dans le sol, puis coule vers les zones en aval



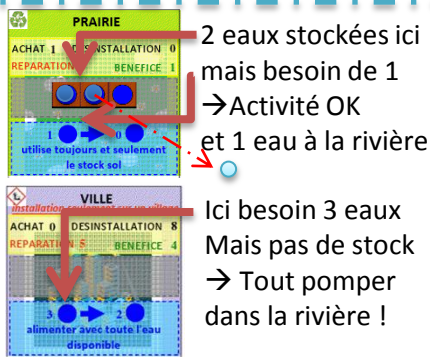
2.3 Propagation de la crue : À la rivière s'ajoute le ruissellement

2.4 Après la crue, faire le bilan (compter et marquer) à l'aval, puis retirer toutes les billes non infiltrées dans le sol. Réparer éventuellement les activités endommagées (en payant puis retournant la carte).

3. Basses-Eaux Sécheresse ?



3.1 Tirage du climat « sec » avec billes dans les rivières (uniquement)



3.2 Utilisation de l'eau infiltrée (sol)



3.3 Utilisation de la rivière

3.4 Faire le bilan : payer les activités « OK » qui ont eu assez d'eau. Enlever toute l'eau du jeu. Evaluer la situation en aval du bassin de la Meuse (en Belgique...) et marquer les résultats.