

RÈGLES DU JEU

Il n'a pas beaucoup plu cette année, les températures sont caniculaires. Vous êtes habitant d'une commune en alerte « sécheresse ». La rivière, habituellement abondante en biodiversité, s'assèche. Vous devez coopérer avec tous les joueurs pour sauver la rivière et vous assurer que les habitants ne manquent pas d'eau. Alors, êtes-vous prêts à relever le défi et redonner vie à la rivière ?

« Joueurs, vous avez un temps limité (8 tours) pour remettre de l'eau dans la rivière et lui redonner vie. À chaque tour, 4 missions vous permettront de réaliser des travaux, des projets et des bons gestes. »

Chaque action aura un effet sur la quantité d'eau dans la rivière. Pour accomplir les missions, les joueurs disposent de ressources. Faites attention à bien les utiliser car elles peuvent devenir rares selon la météo du moment. La communication et la coordination entre vous sera la clé de la réussite. Le jeu est gagné si la rivière est totalement en eau !

CONTENU DE LA BOITE DE JEU

10 cartes
RIVIÈRE



10 cartes
TRAVAUX



8 cartes
PROJET



8 cartes
ÉVÈNEMENT



5 cartes
MISSIONS



20 cartes
RESSOURCES



10 cartes
MAUVAISE HABITUDE



10 cartes
BON GESTE



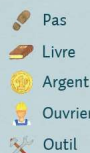
1 plateau de jeu | 1 pion | 1 dé | 1 règle | 1 carte MAIRE

SYMBOLES

LIEUX

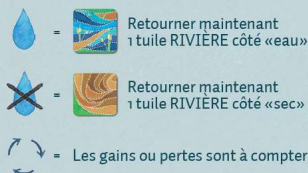


RESSOURCES



Mémoire

GOUTTONES

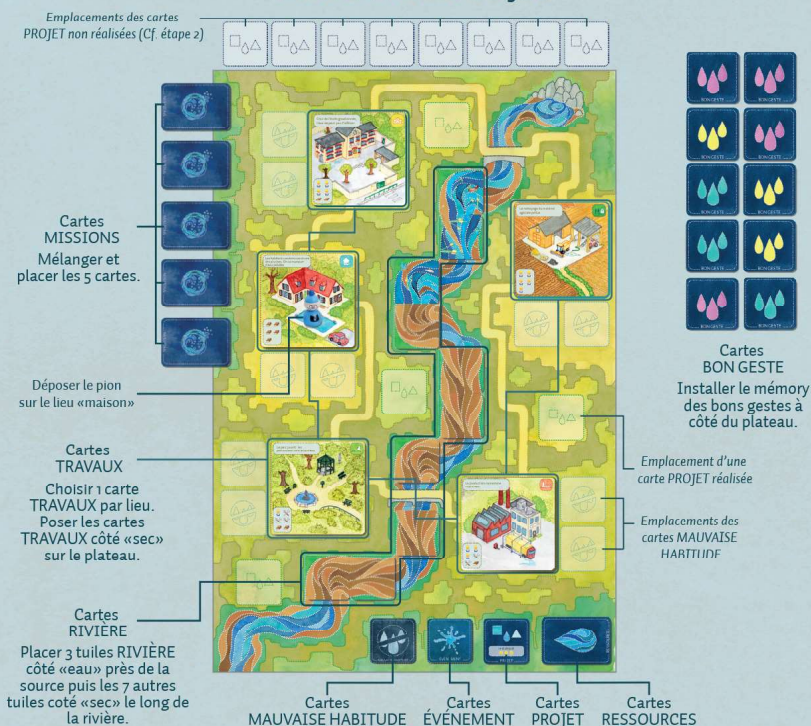


Retourner maintenant
1 tuile RIVIÈRE côté «eau»

Retourner maintenant
1 tuile RIVIÈRE côté «sec»

Les gains ou pertes sont à compter à chaque tour

MISE EN PLACE DU JEU



LE MAIRE

Lors d'un tour, c'est le Maire qui manipule le plateau de jeu, annonce les missions du jour, et décide, après concertation avec les autres joueurs, de l'action à réaliser. Le 1er Maire est celui qui trouve la pluie en lançant le dé ! À chaque fin de tour, le Maire transmet sa fonction à son voisin de gauche.

DÉROULÉ D'UN TOUR DE JEU

- **Étape 1 :** Le Maire lance le dé et distribue les cartes RESSOURCES selon la météo. Certains joueurs peuvent avoir plusieurs cartes. Chaque joueur doit disposer d'au moins 1 carte RESSOURCES.



6 cartes



7 cartes



8 cartes

- **Étape 2 :** Le Maire tire une carte PROJET, la dépose côté recto le long du plateau de jeu. Le projet pourra être réalisé à ce tour ou aux suivants. Il y a 8 cartes PROJET à tirer, la dernière carte indique le dernier tour de jeu.
- **Étape 3 :** Le Maire dévoile la 1ère carte MISSIONS. Une fois les actions de la carte réalisées, il pourra retourner la 2nde et ainsi de suite. A la 4ème mission le tour est fini. La 5ème mission reste face cachée en attendant la consigne de la dévoiler.

RÉALISER LES MISSIONS

Les missions sont à réaliser par l'ensemble des joueurs en fonction des cartes RESSOURCES à leur disposition.

DÉPLACER VOTRE PERSONNAGE



Pour réaliser vos travaux et corriger les mauvaises habitudes, défaussez le nombre de pas nécessaires pour rejoindre le lieu souhaité.

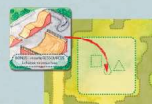
RÉALISER LE PROJET



Choisir le projet qui vous intéresse parmi ceux déjà tirés.



Défausser les ressources nécessaires à sa réalisation en 1 fois.



Retourner la carte PROJET et profitez de ses gains.

Vous pouvez réaliser jusqu'à 4 projets par partie.

DÉBUTER OU RÉALISER DES TRAVAUX



Une fois sur place, réaliser les travaux d'amélioration en 1 ou plusieurs tours de jeu.

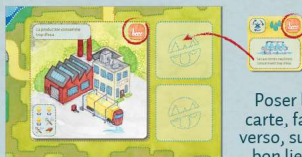


Déposer les ressources nécessaires à leurs réalisations.



Une fois toutes les ressources réunies, retourner la carte TRAVAUX et profiter de ses gains puis défausser les cartes RESSOURCES utilisées.

PIOCHER UNE CARTE MAUVAISE HABITUDE



Poser la carte, face verso, sur le bon lieu.

Attention : à chaque tour, la mauvaise habitude fait perdre 1 goutte si elle n'est pas corrigée car les mauvaises habitudes assèchent la rivière...

PIOCHER UNE CARTE ÉVÉNEMENT



Appliquer l'évènement, certains sont positifs, d'autres problématiques. Une fois réalisé, défausser la carte.

CHANGER UNE MAUVAISE HABITUDE

Lire le mémoire des bons gestes page suivante.

NE RIEN FAIRE

Si vous n'avez plus assez de ressources pour mener une des actions ou par choix stratégique, passez à la mission ou au tour suivant selon votre avancée dans le jeu.

FIN D'UN TOUR DE JEU

- Le Maire compte les gouttes. Il retourne côté «eau» ou «sec» autant de tuiles RIVIÈRE que de gouttes gagnées ou perdues.
- Défaussez toutes les cartes RESSOURCES et MISSIONS, mélangez chaque paquet et replacez-les sur le plateau de jeu.
- Le joueur à gauche du Maire devient le nouveau Maire. Il reçoit la carte MAIRE et un nouveau tour commence.

LE MEMORY DES BONS GESTES

Vous pouvez changer une mauvaise habitude en un bon geste au cours du jeu mais cela vous coûtera des ressources. Il vous faudra d'abord déplacer le personnage sur le lieu concerné, puis, si la carte MISSIONS le permet, agir en défaussant une carte RESSOURCES de la même couleur que la carte MAUVAISE HABITUDE.

1



Défausser les ressources nécessaires pour accéder au memory.

2



Retourner une carte du memory de la même couleur.

3



Si la carte ne résout pas la mauvaise habitude la remettre à sa place face cachée.

Si la carte résout la mauvaise habitude, la poser dessus et appliquer son gain.

FIN DE JEU

La fin du jeu est atteinte quand :

- Vous avez retourné toutes les tuiles de la rivière et qu'elle est de nouveau en eau, la vie aquatique est de retour, vous avez réussi à rééquilibrer les consommations en eau, bravo !
- La rivière est intégralement à sec. Fin du jeu : vous avez perdu !
- Vous avez réalisé les 8 tours. Combien de tuiles RIVIÈRE sont-elles retournées côté «eau» ?

0 tuile RIVIÈRE côté «eau»

C'est un flop... Malheureusement la rivière est à sec. La situation est catastrophique pour la biodiversité. Les habitants risquent de ne plus avoir d'eau au robinet !

1 à 3 tuiles RIVIÈRE côté «eau»

💧 C'est un peu juste... Les habitants ont de l'eau au robinet mais la faune et la flore de la rivière sont en péril.

4 à 6 tuiles RIVIÈRE côté «eau»



Ouf ! Vous avez réussi à laisser une quantité d'eau qui pourra satisfaire la survie des animaux et de la végétation mais la situation pourrait rapidement s'aggraver s'il ne pleut pas dans les jours prochains !

7 à 8 tuiles RIVIÈRE côté «eau»



Bravo, votre équipe a su partager équitablement la ressource en eau, les habitants ont changé leurs habitudes, vous avez su faire les travaux nécessaires. La rivière assure la survie de nombreux animaux qui y trouvent refuge alors que d'autres rivières sont à sec !

9 à 10 tuiles RIVIÈRE côté «eau»



C'est un succès total ! Malgré la situation de sécheresse du territoire votre rivière présente une quantité d'eau exceptionnelle ! Faune, flore et habitants en profitent, félicitations pour cette gestion remarquable de l'eau !

Un jeu conçu et réalisé par le

cisalb
FRANÇAIS BASSIN

Avec le soutien financier de



Dans le cadre de



ÉCŌA

Un jeu collaboratif sur l'eau

Auteurs : CISALB et Tibo Sériès | Graphisme et illustrations : Roch Robaglia | Impression : Inpressco, Aix-les-Bains