



Sungai veut dire Rivière en indonésien. Dans cet archipel de 17000 îles, les cours d'eau naissent sur les pentes des volcans, descendent au travers des forêts tropicales luxuriantes, irriguent des rizières en terrasse façonnant ces paysages magnifiques.

Mais peu à peu, au fur et à mesure qu'elles passent par les villages et les villes, ces rivières sauvages se chargent de toutes sortes de déchets qui transforment ces écosystèmes si importants en vide-ordures géants...

La rivière n'est pas une poubelle, aidez nous à rendre à cet écosystème primordial sa beauté et son équilibre !

1- But du jeu : réaliser une rivière de 10 cartes sans déchets

2- Matériel

Le jeu se compose de 75 cartes :

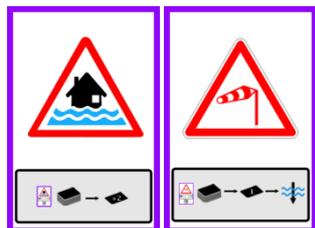
12 cartes rivières avec 1 pièce en bas à droite (8 sans poissons, 4 avec poisson)



30 cartes déchets (déchets organiques en marron, déchets métalliques en gris, déchets électroniques en noir, déchets plastiques en bleu, déchets papiers en jaune, déchets verres en vert, déchets tissu en rose)



5 cartes événements (2 carte inondation, 3 cartes vents)



34 cartes initiatives/aménagements (avec un tour rouge) et au dos leur valeur (2, 3 et 4 pièces et le contenu de chaque catégorie)



20 pièces

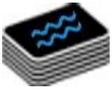


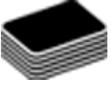
3- Mise en place

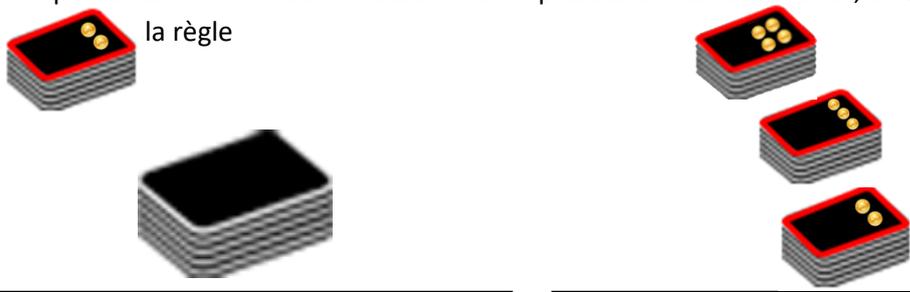
Prenez 4 pièces pour débiter la partie

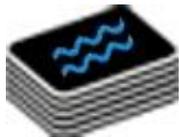
Prenez au hasard 8 cartes rivières.

Prenez au hasard 4 cartes déchets de couleurs différentes parmi les 30

Ces 12 cartes formeront notre deck que l'on nommera le « deck rivière » représenté  dans la règle

Les 4 cartes rivières restantes et les 5 cartes événements sont mélangées avec le reste des cartes déchets et sont placées de côté face caché, on le nommera « deck déchet » il sera représenté  dans la règle

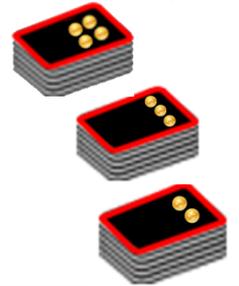
Les cartes initiatives/aménagements (rouges) sont séparées en fonction de leur verso et sont placées en tas face cachée, on le nommera « deck aménagements » représenté  la règle



Deck Rivière : 8 cartes rivières + 4 cartes déchets de couleurs différentes



Deck déchets : 4 cartes rivières, 5 cartes événements et toutes les cartes déchets restantes



Deck aménagements : toutes les cartes rouges séparées selon leurs versos

4- DEROULEMENT DU JEU

- 1^{ère} phase : Créer des rivières

Prenez le deck rivière, retournez la première carte de ce deck et placez là au centre de la table, elle constitue le départ de votre 1^{ère} rivière.

Prenez la carte suivante et placez la face cachée à l'endroit où vous souhaitez :

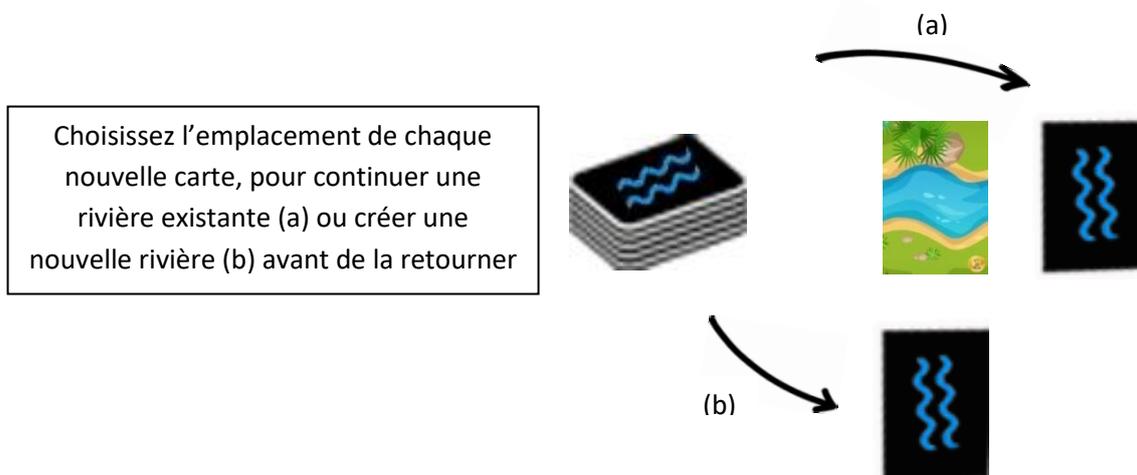
- soit à côté de la carte précédente pour continuer la rivière,

-soit en dessous pour en créer une nouvelle

puis retournez là.

On peut créer autant de rivières que l'on souhaite en plaçant une nouvelle carte sous la précédente.

Une nouvelle carte peut-être placée à la suite de n'importe quelle rivière déjà existante ou créer une nouvelle rivière.



Rem : une rivière ne peut pas être constituée que de déchets, si un déchet constitue la 1^{ère} carte d'une rivière, la suivante vient forcément se placer à côté. Si une fois la 1^{ère} phase terminée, la dernière rivière ne contient que des déchets, on la placera à la fin de la rivière située juste au dessus.



Fin de la 1^{ère} phase : ici vous avez créé 4 rivières



- 2^{ème} phase : Récupérer de l'argent

Récupérez autant d'argent que vous rapporte votre plus grande rivière sans déchet.



Ici vous gagnez 3 pièces grâce à votre 3^{ème} rivière

- 3^{ème} phase : Apparition des déchets

La pollution génère la pollution... Révélez autant de cartes du deck déchets qu'il y a de rivières polluées visibles

Dans notre exemple précédent, il y a 4 rivières et 3 sont polluées, on révèle donc 3 cartes du deck déchet



Si une carte rivière est révélée, elle intégrera la rivière au prochain tour.

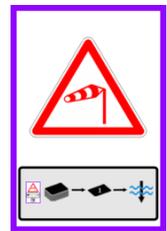
Des cartes évènements peuvent également arriver

- **Coup de vent** : retournez 1 carte supplémentaire du deck déchet, cette carte intègre automatiquement la dernière rivière

- **Inondation** : Révélez 2 nouvelles cartes du deck déchet

Les cartes évènements sont ensuite défaussées

- **4^{ème} phase : Gestion des déchets**



On révèle autant de cartes aménagements qu'il y a de rivières visibles (= nombre de lignes), dans notre exemple 4



Les joueurs peuvent choisir les valeurs des cartes qu'ils révèlent. Plus les cartes coutent cher, plus elles seront utiles

Coût 2 pièces : poubelles, bac de tri des différents déchets, contrôle de l'eau, composte, potager...

Coût 3 pièces : poubelles de tri, moyen de transport, initiatives,

Coût 4 pièces : usines de tri, aménagement...

Investir dans des aménagements

Ces cartes vont permettre de gérer les déchets (stocker, transporter, recycler...) mais elles ont un coût (indiqué en bas à droite de la carte). Vous pouvez donc en acheter avec l'argent que vous possédez afin de stocker, transporter puis traiter ces déchets, vous pouvez également sortir ceux présents dans la rivière.

Sortir les déchets de la rivière

Il faudra bien essayer de les nettoyer ces rivières. Vous pouvez, si vous le souhaitez, payer 1 pièce pour aller nettoyer 1 rivière que vous avez créée. Pour cela, prenez les cartes composant la rivière de votre choix, mélangez les sans les regarder et tirez au hasard l'une d'entre elle, si c'est 1 déchet, vous le sortez de la rivière, il rejoint les déchets révélés et doit maintenant être traité. Si c'est une carte rivière... dommage, vous la remettez mais vous pouvez recommencer en payant 1 nouvelle pièce

Les déchets révélés qui ne seront pas stockés/traités lors de cette 4^{ème} phase partiront dans la rivière.

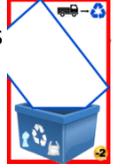
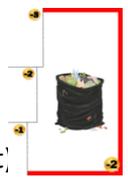
Types de carte Aménagements



- Coût 2 pièces

STOCKAGE

- **Les poubelles** : il y a 2 poubelles (coût 2 pièces + 1 puis 2 puis 3 pièces à chaque fois que l'on y met 1 déchet)
- **Les bacs de tri sélectif** ne serviront qu'à mettre un déchet d'une seule sorte, par contre les déchets placés dans les bacs pourront être collectés et emmenés aux usines de recyclage pour rapporter de l'argent.
- **Potager** : permet de mettre les déchets organiques ou l'engrais issu du compost pour gagner 1 pièce par carte compostée.



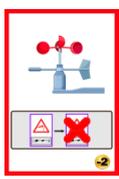
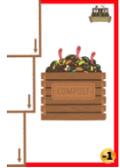
TRANSPORT

- **L'éboueur** coûte 2 pièces, il peut collecter 1 déchet d'une poubelle de tri ou d'une poubelle normale par tour pour l'emmener vers une usine de recyclage. Il faudra le payer 1 pièce pour ce travail



VALORISATION

- **Compost** : permet de valoriser les déchets organiques, après 1 tour ou plus dans le compost, les déchets peuvent aller dans le potager comme engrais et rapporter 1 pièce par carte



AUTRES

- **Eolienne** : permet d'anticiper les coups de vent et d'éviter leurs conséquences
- **Journée de nettoyage** : permet, 1x par tour, de réaliser une seconde fois l'action « sortir les déchets de la rivière » gratuitement si la première n'a pas réussi.



- Coût 3 pièces

STOCKAGE

- **Les poubelles de tri sélectif** serviront à stocker 2 déchets d'une sorte, les déchets placés dans ces bacs pourront être collectés et emmenés aux usines de recyclage pour rapporter de l'argent.
- **Le bac de tri multi usage** sert à stocker un déchet de n'importe quelle sorte.



TRANSPORT

- **vélo cargo** : il peut collecter 1 déchet d'une poubelle de tri par tour pour l'emmener vers une usine de recyclage



VALORISATION

- **Recyclerie** : récupère les déchets textiles pour les recycler. Contrairement aux usines, pas besoin de moyen de collecte/transport, vous portez directement vos déchets pour récupérer de l'argent



AUTRES

- **Radar météo** : permet de prévoir le temps et donc d'éviter les conséquences des inondations et des coups de vent
- **Contrôle de l'eau de la rivière** : cet aménagement permet 1x par tour lors de la phase de création de regarder la prochaine carte du deck rivière avant de décider où la poser.
- **Zone touristique** : valorise les cartes rivières avec des poissons en donnant 1 pièce en plus pour 2 cartes rivières poisson dans sa plus grande rivière sans déchet



