1.水流：相邻，高低，限制（石头、枯树）

2.植被：与水相邻的格子染绿，与水相邻的枯树变成绿树

3.云：一旦有了绿树，上空出现云团，按照当前风向绕圈。如果满足下雨条件（下方有水源/灯塔/村庄），则下雨，云消失，树重新生成云。如果转一圈都不能下雨，则云消失，不在生成新的云

4.每关设定一个总水量，每多一片水面/冰面，水量减一。水量减到1/2时所有水颜色变浅，水量耗尽则水面消失，所有绿地变回土地。若水循环建立（有雨或水流回水源），则水量不再变化

5.冰雪：当水流到背阴面，则变成冰；当云在背阴面满足下雨条件，则下雪，下方出现冰。如果冰位于村庄处，则可以任意扩展冰面（可由低到高、覆盖石头），其他情况下冰不能移动。当把冰延伸到阳面，则变成水面