

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LES 24 HEURES DE L'ELECTRICITE

A stylized, colorful illustration of an electrical power plant and transmission towers. The scene is framed within a decorative, multi-layered border. The power plant features a large cooling tower with a yellow and blue striped pattern, and a complex structure of blue and red metal beams. In the background, there are green hills, a blue sky with white clouds, and several high-voltage transmission towers connected by power lines. The overall style is reminiscent of mid-20th-century graphic design.

REGLE DU JEU



REGLE DU JEU

PRINCIPE

Le jeu "Les Vingt-quatre heures de l'électricité" s'inspire très librement de la façon dont est produite et consommée l'énergie électrique en France, mais les chiffres donnés sont des ordres de grandeur valables.

Il met face à face des producteurs et des consommateurs d'électricité, chacun des joueurs pouvant être conduit à tenir alternativement l'un et l'autre de ces rôles au cours d'une même partie.

En tant que producteurs d'électricité, les joueurs s'efforcent d'acquérir et d'équiper le plus grand nombre possible d'usines électriques appelées "centrales" afin d'être en mesure de fournir les kilowattheures demandés par les consommateurs.

En tant que consommateurs, ils s'efforceront d'obtenir satisfaction de leurs besoins en électricité, en s'adressant aux centrales équipées ou au répartiteur d'énergie électrique appelé "dispatching".

Le coût d'équipement des centrales, ainsi que l'achat et la fourniture de kilowattheures sont traduits en points. Le vainqueur est celui qui détient le maximum de points en fin de partie.





LES ELEMENTS DU JEU

- Un tapis de jeu représentant une carte de France et un circuit constitué par les sites des centrales électriques.
- Des dés.
- Des cartes "consommation" qui expriment des besoins en kilowattheures.
- Des pions personnels une couleur par joueur.
- Des jetons "centrales" représentant chacun une tranche de production thermique ou nucléaire ou un ouvrage hydraulique.
- Des cartes "opposition" et des cartes "parade" relatives aux conditions d'exploitation des centrales.
- Des fiches d'identité des centrales.
- Des billets représentant les points.





LES JETONS "CENTRALES"

- Représentent chacun une tranche de production thermique classique ou nucléaire ou un ouvrage hydraulique.
- Servent à matérialiser l'équipement réalisé par le joueur possédant la centrale.
- Coûtent le nombre de points indiqués par la fiche "identité".

LES FICHES "IDENTITE"

Indiquent

- le nom de la centrale
- son type
- sa capacité de production journalière en fonction des équipements installés
- le coût en points de chaque tranche ou de chaque ouvrage.



L'OPPOSITION

Est lancée par le premier joueur qui dit "je m'oppose"

Est possible

- lorsqu'un joueur demande des kilowattheures à une centrale.

S'effectue

- en jouant une carte "opposition" contre la centrale productrice

N'est valable que

- si la carte "opposition" est compatible avec le type de la centrale,
- si le possesseur de la centrale concernée ne dispose pas d'une carte "parade" adéquate (même numéro).

Empêche

- cette centrale de fournir les kilowattheures demandés par le consommateur.

Oblige

- le consommateur à s'adresser exclusivement aux centrales du joueur opposant, en commençant par la plus proche au cours d'un tour complet.

Il pourra s'adresser au dispatching, si la demande n'est pas satisfaite par l'opposant.





LA PRODUCTION

- S'effectue lorsqu'un consommateur demande des kilowattheures.
- N'est possible que si le joueur possède une centrale équipée.
- Rapporte des points (1 point égale 250 000 kilowattheures) lorsque le consommateur est un autre joueur.

L'EQUIPEMENT DES CENTRALES

Est possible

- lorsqu'un joueur arrive sur une case libre et qu'il verse le nombre de points correspondants au coût d'équipement minimum : la 1^{re} tranche d'une centrale thermique ou le 1^{er} ouvrage d'un ensemble de centrales hydrauliques.

Le coût est indiqué sur la fiche d'identité de la centrale qui est remise au joueur.

Est matérialisée

- par la pose d'un jeton "thermique classique", "thermique nucléaire" ou "hydraulique"
à raison d'un par tranche ou ouvrage équipé.

Nota : Le joueur qui décide de ne pas équiper la centrale passe son tour.





LA CONSOMMATION

Est possible

lorsqu'un joueur arrive dans une centrale déjà équipée par un autre joueur. Il devient alors consommateur.

- S'effectue en tirant une carte "consommation".
- Rapporte le nombre de points indiqués sur la carte. Ces points lui sont versés par la caisse, à condition que le consommateur ait pu se procurer les kilowattheures nécessaires.

Se réalise

en demandant ces kilowattheures en priorité à la centrale sur laquelle se trouve le consommateur. Si celle-ci ne peut fournir qu'une partie des kilowattheures demandés, le consommateur doit en chercher le complément en s'adressant à la centrale la plus proche, et le cas échéant aux suivantes, moyennant le versement d'un point au dispatching pour chaque déplacement.

Il doit, en tout état de cause, payer aux possesseurs des centrales auxquelles il s'adresse l'énergie qu'il en reçoit, à raison d'un point pour 250 000 kilowattheures. Au cas où, au cours d'un tour complet, les centrales équipées ne suffisent pas à satisfaire la totalité de sa demande, le complément lui est automatiquement fourni par la caisse, moyennant le versement au dispatching d'un nombre de points égal au "pot" qui s'y trouve.





LES CARTES "CONSOMMATION"

Sont au nombre de 32

- Indiquent un besoin d'énergie exprimé en kilowatt-heures.
- Sont utilisables par un joueur lorsque son pion tombe sur une case où une centrale est déjà installée.
- Lui rapportent les points indiqués sur la carte lorsqu'il s'est procuré les kilowattheures dont il a besoin.

LE REPARTITEUR D'ENERGIE ÉLECTRIQUE OU "DISPATCHING"

Permet au consommateur

- de se déplacer d'une centrale à une autre moyennant le versement dans le "pot" d'un point pour chaque centrale à laquelle il demande des kilowatt-heures,
- d'obtenir automatiquement de la caisse le complément de la consommation demandée s'il n'a pu le trouver dans les centrales moyennant le versement dans le "pot" d'un nombre de points égal à celui qui s'y trouve.

Rapporte à un "opposant"

- la totalité des points qui s'y trouvent à condition qu'il ait pu fournir au consommateur la totalité des kilowattheures qu'il demandait.





DEROULEMENT

Au départ

Les joueurs

placent leurs pions sur la case départ

placent les cartes "consommation" dans le cadre prévu

reçoivent 100 points chacun

se distribuent les cartes "opposition" et "parade"

déterminent l'ordre dans lequel ils vont jouer

Le premier joueur lance les dés

Vous tombez sur une case libre

Vous pouvez équiper la centrale correspondante

recevez la fiche "identité" de la centrale

équipez-la au minimum d'une tranche de centrale thermique ou d'un ouvrage hydraulique selon le cas

versez à la caisse les points correspondants

posez alors sur la case un ou plusieurs jetons "centrales" selon l'équipement réalisé

Si vous ne l'équipez pas

restez sur place, la case est considérée comme libre

Vous tombez sur une case où une centrale est déjà équipée

Vous tirez une carte "consommation"

si vous estimez avoir assez de points, achetez les kWh en les demandant en priorité à la centrale où vous vous êtes arrêté

si vous estimez ne pas avoir assez de points, reposez la carte sous le talon et passez votre tour

Si la centrale n'a pas une capacité suffisante pour répondre à votre demande

vous vous adressez, pour le complément à une autre centrale (une des vôtres ou celle d'un autre joueur)

en déplaçant votre pion sur des cases équipées en centrales

à condition de ne jamais sauter au-dessus d'une centrale équipée

en versant à chaque mouvement 1 point au "dispatching"

en payant les centrales en fonction des kWh qu'elles peuvent vous fournir jusqu'à l'épuisement de vos points

Si la centrale à laquelle vous vous adressez fait l'objet d'une "opposition"

vous vous adressez obligatoirement et uniquement aux centrales appartenant à l'opposant en commençant par la plus proche

Si vous obtenez tous les kWh demandés

vous recevez de la caisse les points indiqués sur votre carte

Si vous n'obtenez pas tous les kWh demandés

vous payez tout de même les producteurs auxquels vous vous êtes adressé

si vous doublez le "pot" du "dispatching"

vous recevez de la caisse les points inscrits sur votre carte

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas doubler le "pot" du "dispatching"

vous remplacez la carte "consommation" sous le talon sans toucher vos points et vous passez les dés au joueur suivant

Vous pouvez faire "opposition" à une centrale

avec une carte "opposition" correspondant au type de la centrale concernée

au moment où un consommateur demande des kWh à cette centrale et si vous êtes le premier à dire "je m'oppose"

Avec succès

si le possesseur de la centrale n'a pas la bonne "parade" (même numéro)

vous prenez le relais de cette centrale vis-à-vis du consommateur

si, alors, vous parvenez à fournir tous les kWh demandés, vous touchez le "pot" du dispatching

Sans succès

si le possesseur de la centrale détient la bonne "parade"

toutes les cartes "opposition" et "parade" sont éliminées du jeu après leur emploi

Le jeu s'arrête au choix des joueurs

soit lorsque toutes les centrales sont totalement équipées

dans ce cas, vous remettez les cartes "consommation" sous le talon après chaque utilisation

soit lorsque toutes les cartes "consommation" sont utilisées

dans ce cas, les cartes consommation sont éliminées après utilisation

Le gagnant

est le joueur qui possède le maximum de points en fin de partie