



ÉNERG'HiC!

LE JEU DES 1000 WATTS

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à éviter de prélever l'énergie primaire de la planète. En d'autres termes, chaque joueur doit économiser 1000 kWh ou plus. Comment réussir ?

- En faisant la chasse aux gaspis
- En utilisant les énergies renouvelables

Le premier joueur ayant atteint 1000 kWh ou plus d'économie a gagné et la partie s'arrête.

Pour économiser ces kWh, chaque joueur aura recours aux cartes Eco-conseil et aux cartes kWh issues des 4 systèmes de production d'énergie renouvelable : l'éolien, le solaire, l'hydroélectricité et la biomasse.

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs et constitution des équipes

Le jeu peut se jouer de 2 à 5 joueurs. En fonction du temps de jeu que l'on souhaite et du nombre de joueurs, on fixe avant la partie le nombre de manches que l'on souhaite organiser. Il est également possible de jouer avec

deux équipes de deux joueurs qui peuvent additionner leurs kWh pour atteindre le total de 1000 kWh par manche.

En équipe, on peut intervenir avec ses cartes Parade dans le jeu de son partenaire.

Nombre de cartes

Les cartes de jeu sont battues puis distribuées à raison de 6 par joueur. Le solde est déposé sur la table, face cachée, et devient le tas Ressources.

Le joueur à gauche de celui qui a distribué commence. Il distribuera lors de la manche suivante.

Chacun à son tour, on pioche une carte dans le tas Ressources posé sur la table. Après avoir pioché une carte, on doit toujours redéposer une carte :



- soit devant soi (Production, Eco-conseil, Parade ou Parade invincible)



- soit devant un autre joueur (*Eco-conseil* ou *Attaque*)

- soit face visible, à côté du tas *Ressources*, dans le tas *Surplus*

Aucun joueur ne peut avoir plus ou moins de 6 cartes en main après son tour.

Les tas

Le solde des cartes, après distribution, s'appelle le tas *Ressources*, il est posé face cachée sur la table pour permettre à chacun d'y puiser. Les cartes rejetées sont empilées face vers le haut tout au long du jeu. Il s'appelle le tas *Surplus*. Si le tas *Ressources* est épuisé, le donneur prend le tas *Surplus*, rebat les cartes et les pose face cachée en un nouveau tas *Ressources*.

Déroulement du jeu

Pour qu'un joueur puisse commencer à déposer des cartes devant lui, il doit disposer au préalable d'une carte *Energ'hic* verte.



Au tour suivant, il pourra donc, en fonction de la situation, déposer soit :



- une carte *Production* devant lui



- une carte *Parade* devant lui



- une carte Parade Invincible devant lui



- une carte Attaque devant un autre joueur



- une carte Eco-conseil devant lui ou devant un autre joueur

Si aucun de ces choix n'est possible, il devra se défaire d'une de ses cartes en la déposant dans le tas Surplus.

Cartes Production

Les cartes production correspondent à de l'énergie produite à partir de sources renouvelables : 25, 50, 75 ou 100 kWh.

L'ensemble des kWh placés devant chaque joueur sera comptabilisé pour atteindre 1000 kWh ou plus.

Cartes Attaques

Pour ralentir l'avancée des autres, les joueurs peuvent déposer devant l'un d'eux des cartes Attaque.

Tant que l'Attaque n'a pas été contrée par la Parade adéquate, le joueur qui a subi l'Attaque ne peut poser aucune carte devant lui.

Il en existe 5 types :

- La nuit (attaque de la production d'énergie solaire)
- Le calme plat (attaque de la production d'énergie éolienne)
- La sécheresse (attaque de la production d'énergie hydraulique)
- La déforestation (attaque de la production par biomasse)
- Le hoquet (attaque de tout type de production)

Cartes Parades

Pour contrer l'attaque, il faut disposer de la carte Parade correspondant au thème d'attaque et la déposer devant soi.

Il en existe 2 types :

- les Parades simples
- les Parades invincibles

• Les Parades simples

Les Parades simples vous permettent de reprendre votre production.

Une carte Parade ne peut contrer que l'attaque correspondante.

En voici le détail :

- Le soleil combat la nuit
- Le vent combat le calme plat
- La pluie combat la sécheresse
- La forêt écocertifiée combat la déforestation
- Energ'hic combat le hoquet

• Les Parades invincibles

Mieux que les parades simples, les parades invincibles vous immunisent jusqu'à la fin de la partie.

A chaque type de production correspond une carte Parade invincible :

- *Le Plein Soleil neutralise la nuit et vous en protège jusqu'à la fin de la manche*
- *Le Grand Vent neutralise le calme plat et vous en protège jusqu'à la fin de la manche*
- *Le Barrage neutralise la sécheresse et vous en protège jusqu'à la fin de la manche*
- *Brocéliande neutralise la déforestation et vous en protège jusqu'à la fin de la manche*

Le joueur qui devient invincible reprend la main : il tire une nouvelle carte dans le tas Ressources pour remplacer sa carte Parade invincible, puis joue à son tour en reprenant une carte. Le jeu se poursuit par le joueur juste après lui.

Cartes Eco-conseil

Elles contiennent les bons conseils pour économiser l'énergie.

Les kWh donnés par ces cartes sont valables même si le joueur qui les reçoit est en production ralentie ou bloquée.

Les cartes Eco-conseil doivent être lues à voix haute avant d'être déposées soit :

- devant soi pour emmagasiner des kWh supplémentaires
- devant un autre joueur, pour ralentir sa progression
- sur le tas Surplus comme carte de rejet

Disposition des cartes

Seules les cartes suivantes restent devant le joueur qui les a déposées :

- la carte Energ'hic verte nécessaire au démarrage
- les cartes Parade Invincible
- les cartes Production
- les cartes Eco-conseil qui ont une valeur en kWh

Les cartes Attaque sont déposées dans le tas Surplus avec leurs cartes Parade dès qu'elles sont contrées.

Fin du jeu

Lorsqu'un des joueurs dépose la carte qui lui permet d'atteindre 1000 kWh ou plus, il s'écrie «Energ'hic !» et remporte le jeu. S'il oublie de crier, le joueur retombe à 900 kWh et devra passer le tour suivant. Ses derniers points sont versés au Surplus et la partie se poursuit.

Si pour l'une ou l'autre raison, le jeu doit s'interrompre, celui qui totalise le plus de kWh est déclaré vainqueur.

Nombre de cartes

Attaques	Parades simples	Parades invincibles	Production	18 cartes Eco-conseil dont :
Nuit : 3	Soleil : 6	Plein soleil : 1	25 kWh : 16	200 kWh : 4
Calme plat : 3	Vent : 6	Grand vent : 1	50 kWh : 16	100 kWh : 4
Sécheresse : 3	Pluie : 6	Barrage : 1	75 kWh : 12	75 kWh : 6
Déforestation : 3	Forêt écocertifiée : 6	Brocéliande : 1	100 kWh : 8	
Hoquet : 5	Energ'hic : 14			

eco
CONSEIL

Tu ne couvres jamais les radiateurs avec les tentures, ni avec des vêtements ou des objets ! Tu évites ainsi des efforts bien inutiles et énergivores à ton chauffage ! Bravo, tu as économisé de quoi mériter 200 kWh.



eco
CONSEIL

Tu as laissé la porte du frigo ouverte trop longtemps et le givre s'est formé ! Ton voisin de droite a choisi un frigidaire beaucoup trop volumineux pour lui (± 60 litres par personne) !

CHANGE TON JEU AVEC LUI. ET IL PREND LA MAIN.



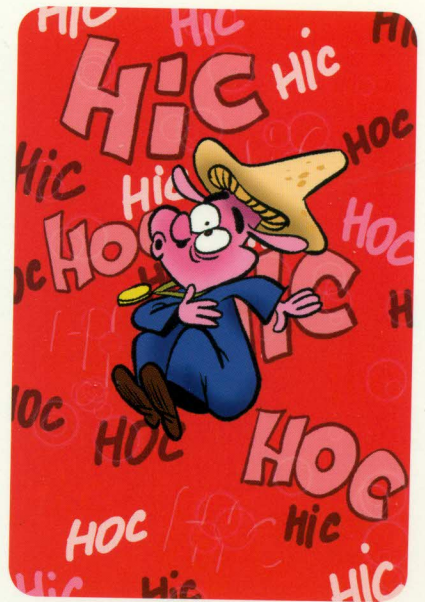
ÉNERG'
HiC!



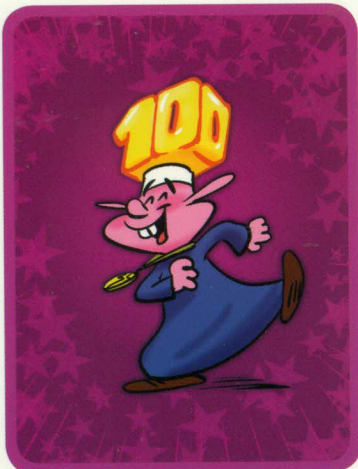
FORÊT
ÉCOCERTIFIÉE



PARADE

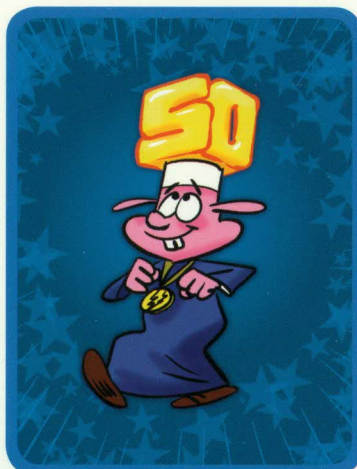


100 KWH



100 KWH

50 KWH



50 KWH

SÈCHERESSE



ATTAQUE