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 (Bourgogne du sud), 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

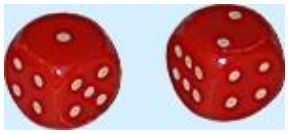
LE JEU DE L'ÉNERGIE

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

8 Cartons Plan Programme (voir fin de page)

2 Dés à six faces



120 Pions énergie (orange= Uranium, vert = Pétrole, marron = Charbon, jaune = Gaz naturel)

4 Pions chef d'état (un par joueur)

25 cartes (21 cartes énergie et 4 cartes Boom-Krach)

Dos des 25 cartes

Exemple de carte Boom-Krach

Exemple de carte énergie

voir détail des cartes en fin de page

110 Ordres de paiement (répartie en valeur de 1, 2, 5 et 10 milliards de dollars)

RÈGLE DU JEU:

DEUX PROGRAMMES, DEUX VARIANTES

Le jeu consiste à remplir harmonieusement un programme de 15 unités réparties en 4 types d'énergie.
Ce "PLAN PROGRAMME" peut être planifié d'avance ("imposé") ou rester ouvert à l'initiative du joueur ("libre"). Les cases d'un "plan programme imposé" portent dessinés, les symboles des ressources énergétiques mises en jeu; les cases du "plan programme libre" sont vierges.
S'il est imposé, le joueur doit le remplire avec le nombre exact de pions correspondant aux symboles situés dans chacun des 4 types d'énergie.
S'il est libre, le joueur peut le modifier au mieux de ses intérêts en déplaçant les pions d'un type d'énergie à un autre comme nous l'expliquerons au chapitre "AVEC LES PLANS-PROGRAMMES LIBRES". Il a alors toute latitude pour changer l'orientation de son programme en cours de partie.
La rangée de cases en bas du carton sert à stocker les unités en excédent. Attention, vous devrez vous débarrasser des ressources excédentaires avant la fin du jeu. Soit en les revendant pour faire entrer des devises, soit en les dépensant quand vous négocier une carte "ENERGIE".

TABLEAU DE JEU

les cases du tableau déterminent toutes les opérations de jeu:

Cases "ENERGIE"
Ces cases portent le symbole de l'énergie qu'elles représentent:

Uranium *Gaz Naturel* *Pétrole* *Charbon*

le CHEF D'ETAT qui tombe sur une tel case peut acheter ou vendre à la banque, l'énergie correspondante:
Il peut acheter au maximum 3 unités d'énergie à la fois. En revanche il à le droit d'en vendre jusqu'à 5 unités s'il le désire. Les transactions se font aux cours donnés par les "Lecteurs de cotation". Ce type de transaction n'est jamais obligatoire

Cases "FLUCTUATION"
Ces cases sont indiquées par une flèche; le CHEF D'ETAT qui s'y arrête change le cours de deux produits énergétiques et relance un seul dé dont il respecte le décompte de points pour avancer, de nouveau sur le tableau.

Exemple: Supposons que vous tombiez sur une case fléchée, en ayant obtenu avec les dés 6 et 3. Vous êtes en mesure de modifier le cours de deux "Energies" de 6 et 3 points.
Aux "lecteurs de cotation", le pétrole est à 8, le charbon est à 4.
Vous avez besoin de pétrole: baissez son cours de 6 points (8 - 6 = 2).
En revanche vous avez du charbon à vendre: montez son cours de 3 points (4 + 3 = 7).

COTATION

La valeur des énergies s'échelonne de 1 à 10. Les CHEFS D'ETAT la font varier en fonction de points des dés, au moyen des cartes "BOOM-KRACH" et toujours par le jeu des transactions avec la banque. Ces cotations s'inscrivent sur quatre "lecteurs" disposés aux quatre coins de la piste: un "Lecteur" par énergie. Pour marquer la cotation, le CHEF D'ETAT tourne le bouton de commande du "Lecteur" jusqu'à ce que le chiffre voulu apparaisse dans la fenêtre.

Cours maximum
Lorsque la valeur d'un produit dépasse 10 au tableau de cotation, les CHEFS D'ETAT qui possèdent des unités correspondantes, dûment enregistrées sur leur carton programme, reçoivent de la Banque et ce par unité, autant de fois 1 milliard que de points au-dessus du plafond !
Exemple: L'uranium est, par exemple, à 9. Vous en avez 6 unités enregistrées à votre programme. Vous (ou un adversaire), avec un 5 au dé, en porté le cours à + 4.
Immédiatement le banquier vous verse 24 milliards (6 unités à 1 milliard multipliées par 4 points au dessus du plafond).

Cours minimum
Les cours ne peuvent descendre sous le 1. Les produits à ce cours plancher ne peuvent être joués qu'à la hausse.

CARTES

Le CHEF D'ETAT qui fait un double avec les dés, tire une carte du talon et la conserve jusqu'à ce qu'il puisse ou veuille l'utiliser. A chaque tour, un CHEF D'ETAT ne peut négocier qu'une carte à la fois. Il doit obligatoirement négocier toutes ses cartes avant la fin de la partie.

Cartes "ENERGIE"
Certaines cartes obligent à régler d'importante factures, d'autres proposent des rentrées d'argent non négligeables. Ainsi, ces cartes font dépenser de l'énergie ou, au contraire en apportent.
Exemple: Mise en chantier de Méthaniers un d'un réseau de Gazoducs, payez 5 milliards et donnez 1 unité au choix. Vous faites ces opérations avec la banque.

Cartes "BOOM-KRACH"
Une telle carte fait varier le cours de deux énergies au choix.
Exemple: Cette carte vous dit de changer le cours de deux unités de 5 et 4 points, vous pouvez au choix:
- Monter un cours de 5 points et baisser un autre de 4 points.
- Faire l'inverse.
- Monter deux cours, l'un de 5, l'autre de 4.
- Baisser deux cours, l'un de 5, l'autre de 4.

Remarque
Seules les cartes "BOOM-KRACH" et les cartes "ENERGIE" qui ne vous obligent pas à dépenser des ressources, sont négociables au premier tour.

PREPARATION

Un joueur est désigné pour tenir la BANQUE de l'ENERGIE et diriger les opérations:
Il ouvre le tableau et dispose en son centre, la piste de jeu avec ses "Lecteurs de cotation"
Il donne à chaque joueur 25 milliards, une carte "PLAN-PROGRAMME" et un pion "CHEF d'ETAT".
Il bat le paquet de cartes et en distribue 3, une à une et faces cachées à chacun. Le solde est mis au talon, faces cachées également.
Il détermine les cours de départ en lançant 4 fois le dé: s'il sort 4, 3,5,6, il fait apparaître ces chiffres dans la "fenêtre" de chaque énergie inscrite aux "Lecteurs de cotation", par exemple,4 pour le pétrole, 3 pour le charbon, 5 pour le gaz et 6 pour l'uranium.
Il vérifie si chacun a bien mis son pion au départ sur une case "Fluctuation", à l'un des quatre angles du tableau.
Chaque joueur jette un dé à tour de rôle; le score le plus élevé désigne le joueur qui commence.

MECANISME SUCCINCT

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. En cours de partie, les opérations facultatives (F) ou obligatoires (O) sont, dans l'ordre :
1) Négocier l'une de ses cartes (F).
2) Lancer les dés pour déterminer la suite de l'action (O).
3) En cas de double, tirer une carte du talon (O).
4) Acheter ou vendre des unités d'énergie aux cours indiqués aux "Lecteurs de cotation " (F).
5) En cas d'achat, régler à la Banque les unités acquises et les enregistrer à son "PLAN-PROGRAMME" en y posant les pions correspondants (O).
6) En cas de vente, recevoir de la Banque l'argent des unités remises en échange (O).
7) Modifier d'un point en hausse ou en baisse, le cours d'une unité énergétique, lorsqu'il y a achat ou vente de cette Energie (O).

LE JEU AVEC LES "PLANS-PROGRAMMES IMPOSES"

Nous vous incitons à jouer d'abord avec les"PLANS-PROGRAMMES IMPOSES" qui ont l'avantage d'être illustrés et permettent, par conséquent, de repérer tout de suite les ressources énergétiques à se procurer.
Ces "PLANS-PROGRAMMES", s'ils diffèrent dans leur conception, exigent exactement le même effort de réalisation. ils présentent, tous, 15 unités réparties en quatre secteurs d'énergie.

ACTIONS

Chaque CHEF D'ETAT a devant soi son "PLAN PROGRAMME IMPOSE".
Son pion est au départ.
Il a reçu trois cartes dont il connaît exactement le contexte, qu'il soit avantageux ou non. C'est à lui de jouer.
Il peut d'abord négocier l'une de ses cartes ou attendre un moment plus opportun...
Il lance les deux dés en même temps et avance d'autant de cases qu'il a fait de points.

- Il tombe sur case "ENERGIE":
Il consulte le "Lecteur de cotation". Le cours lui paraît intéressant:
Il achète une, deux ou trois unités qu'il règle à la Banque. Il reçoit les pions correspondants qu'il pose sur son "PLAN-PROGRAMME" dans le type d'énergie intéressé. Les unités exédentaires sont placé sur les cases de "réserve", au bas du plan
En cours de partie, s'il possède des réserves acquise à bon prix, il peut bien entendu les revendre à la banque. Il n'est pas obligé d'opérer une transaction. Mais s'il vend, il fait baisser automatiquement d'un point la source d'énergie en question. S'il achète, il la fait au contraire monter d'un point.
Exemple: En cours de partie vous tombez sur une case charbon et vous en achetez 3 unités, cotées à 5. Aussitôt le Banquier fait monter à 6 le cours du charbon.

- Il tombe sur une case "FLUCTUATION":
Il modifie d'abord en hausse ou en baisse les cours de deux unités de son choix aux "Lecteurs de cotation". Puis il relance un dé. Il peur encore tomber sur une case "FLUCTUATION"; dans ce cas, il modifie le cours d'une seule unité aux "Lecteurs".
En revanche, s'il s'arrête sur une Case "ENERGIE" il achète ou vend l'énergie correspondante. Il peut aussi passer.

- Il fait un double:
Il tire une carte du talon et la met dans son jeu. Il l'utilisera quand viendra son tour de jouer à n'importe quel moment. (un double permet évidemment d'avancer)

LE JEU AVEC LES "PLANS-PROGRAMMES LIBRES"

Les principes fondamentaux ne changent pas. Chaque CHEF D'ETAT a toujours un "PLAN PROGRAMME" de 15 unités à remplire, mais il a une plus grande liberté d'action.
Le plan est divisé en 4 "secteurs". Le CHEF D'ETAT doit affecter au choix un type d'énergie par secteur.
Mais il a le droit, parfois le devoir de modifier ce attribution en cours de jeu, en affectant un type d'énergie à un secteur différent de

celui qu'il avait choisit au départ et de redistribuer ses unités énergétiques au mieux de ses intérêts. En bref il a toute latitude pour remplir son programme, qui lui laisse l'initiative d'attribuer les unités acquises aux secteurs de son choix.
Exemple: Supposons que vous achetiez 3 unités de pétrole alors que le secteur à 3 cases que vous avez attribué provisoirement au pétrole est déjà complet avec ses 3 pions. Vous avez intérêt à reporter vos pions sur le secteur à 6 cases de façon à le terminer. Il vous sera plus facile ensuite de vous procurer trois unités quelconques pour compléter le secteur à trois cases.

LE VAINQUEUR

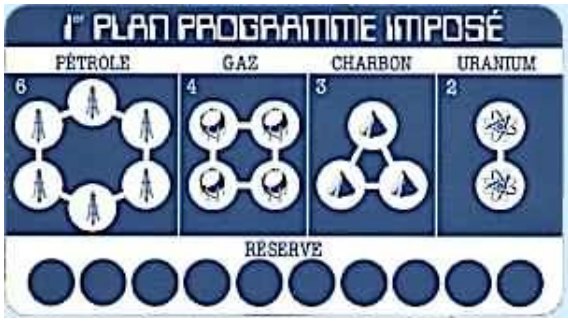
- Quelle que soit la variante choisie, la vainqueur est le CHEF D'ETAT qui, le premier, peut présenter un "PLAN PROGRAMME" complètement rempli.
- Il a négocié toutes ses cartes.
- Il a épuisé ou revendu ses unités supplémentaires.
- Il doit posséder en outre une somme de 100 milliards (au minimum)

Détaille des cartes

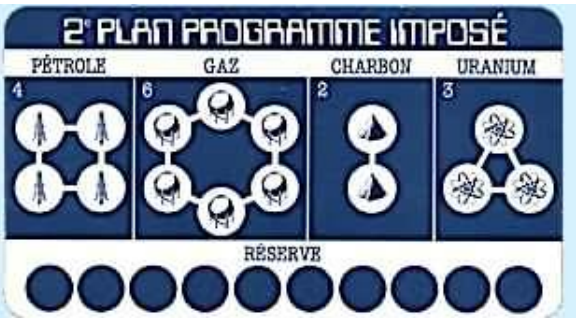
Investissements de pays producteurs dans vos raffineries et dans vos réseaux de distribution. RECEVEZ 10 milliards DONNEZ 2 unités (au choix)
Mise en chantiers de Méthaniers et d'un réseau de Gazoducs. (PAYEZ 5 milliards DONNEZ 1 unité (au choix).
Projet réussi de gazéification du charbon. RECEVEZ 2 unités de charbon.
Découverte d'un important gisement de pétrole. RECEVEZ 2 unités de pétrole.
Hausse générale des prix provoquée par l'embargo sur les ressources énergétiques. RECEVEZ 3 milliards.
Excellent rendement de vos usines géothermiques qui utilisent la chaleur du sous-sol. RECEVEZ 5 milliards. DONNEZ 2 unités (au choix)
Impôts ettaxes sur l'automobile. RECEVEZ 10 milliards. DONNEZ 2 unités (au choix).
Recherches pour l'évacuation des déchets de vos centrales nucléaires. PAYEZ 5 milliards. DONNEZ 1 unité (au choix).
Construction de nouvelles raffineries et de chaînes de liquéfication de gaz (GNL). PAYEZ 5 milliards. DONNEZ 1 unité (au choix)
Les pays producteurs investissent chez vous dans l'immobilier. RECEVEZ 5 milliards. DONNEZ 2 unités (au choix).
Impôts sur les compagnies pétrolières. RECEVEZ 10 milliards. DONNEZ 2 unités (au choix).
Recherches sur l'hydrogène, source d'énergie inépuisable et sans pollution. PAYEZ 5 milliards. DONNEZ 1 unité (au choix).
Exploitation de Schistes et Sables Bitumineux. RECEVEZ 5 milliards. DONNEZ 2 unités (au choix).
Economie d'énergie et accroisement de exportations. RECEVEZ 5 milliards. DONNEZ 2 unités (au choix).
Recherches d'énergie d'appoint avec la construction d'une usine marémotrice. PAYEZ 5 milliards. DONNEZ 1 unité (au choix).
Investissements pour la prospection de nouveaux gisements. DONNEZ 5 milliards. DONNEZ 1 unité (au choix).
Installation audacieuse d'un four solaire pour une énergie d'appoint. DONNEZ 5 milliards. DONNEZ 1 unité (au choix).
Défense de l'environnement et mesures anti-pollution. PAYEZ 5 milliards. DONNEZ 1 unité (au choix).
Découverte d'un énorme gisement de Gaz Naturel. RECEVEZ 2 unités gaz.
Pour un contrôle d'un important pourcentage des réserves mondiales d'uranium. RECEVEZ 2 unités d'uranium.
Exportation de biens d'équipement vers les pays producteurs. RECEVEZ 10 milliards. DONNEZ 2 unités (au choix).

6/5 BOOM / KRACH Faites varier le cours de deux "ENERGIES" (au choix) l'une de 6 POINTS l'autres de 5 POINTS.
5/4 BOOM / KRACH Faites varier le cours de deux "ENERGIES" (au choix) l'une de 5 POINTS l'autres de 4 POINTS.
5/5 BOOM / KRACH Faites varier le cours de deux "ENERGIES" (au choix) l'une de 5 POINTS l'autres de 5 POINTS.
6/6 BOOM / KRACH Faites varier le cours de deux "ENERGIES" (au choix) l'une de 6 POINTS l'autres de 6 POINTS.

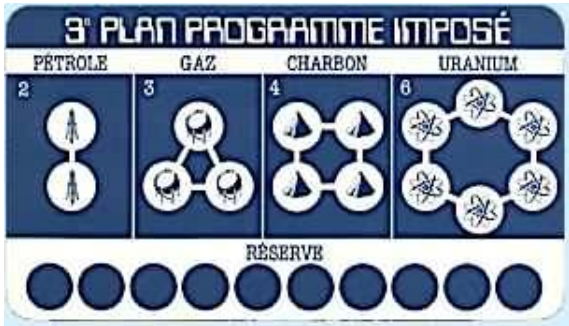
Cartons Plan Programme

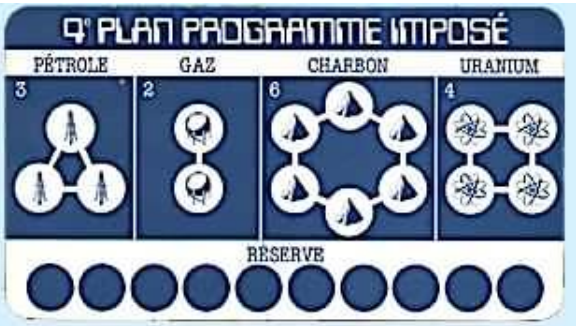


1 carton

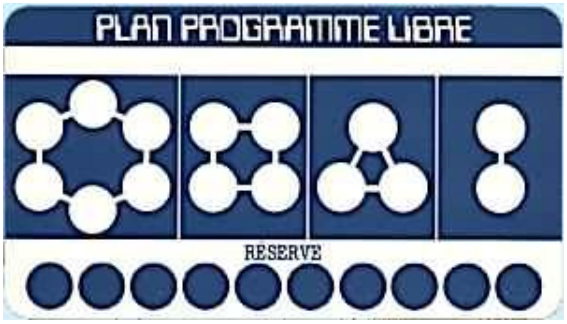


1 carton





1 carton 1 carton



4 cartons

Plateau de jeu