

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

La règle du jeu

Objectifs du jeu :

La finalité de ce jeu consiste à

- apprendre à maîtriser ses choix en matière d'équipements électriques, de chauffage et d'eau chaude sanitaire,
- et adopter un comportement économe.

Afin d'équiper votre logement, vous devez cheminer dans une ville pour vous rendre d'un magasin à l'autre, en faisant face à des sollicitations qui en appellent :

- à vos connaissances (questions)
- à des événements extérieurs (chance ou malchance).

Votre parcours comporte 3 étapes : en solo, en duo, en famille avec un enfant. A chaque fin d'étape, vous devez régler votre facture énergétique en rejoignant la case **« bilan »**. Vous reprenez ensuite le départ en recevant un nouveau budget pour effectuer vos achats.

Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont franchi les trois étapes et effectué leur dernier bilan. Sont déclarés vainqueurs :

- le joueur disposant du total d'**ECOS verts** le plus élevé,
- et celui qui finit le parcours avec le moins d'**ECOS rouges**.

Préparation :

Désigner le joueur chargé de la banque et de la gestion des équipements.

- Il encaisse le montant des achats, fournit les cartes d'équipement correspondantes et les **ECOS rouges**.
- Il distribue les **ECOS verts** constituant le budget de départ.

Installer sur le plateau central de jeu, face cachée, les **cartes-événements et les cartes connaissances**.

Chaque joueur choisit une **couleur de pion** qu'il positionne sur la case **« Départ »**. Il reçoit un **jeu de 3 cartes-réponses numérotées 1 à 3** et un **plateau individuel** composé de 3 lignes à compléter, symbolisant les 3 étapes de vie qu'il a à franchir.

Lancer le dé pour déterminer le 1er joueur. : celui qui obtient le **plus petit chiffre** commence.

*Les **ECOS verts** constituent la monnaie du jeu, utilisée pour acheter les équipements et services.*

*Les **ECOS rouges** représentent les dépenses de consommation énergétique de vos équipements et services. Ils sont à placer sur le plateau individuel sur la case « ce que je consomme ». Un joueur prévoyant peut placer l'équivalent en **ECOS verts** sur la case « en prévision de mon bilan ».*

1ère étape : en solo

Le banquier distribue à chacun un budget de **8000 ecos**.

10 billets de **500 ECOS verts**
10 billets de **200 ECOS verts**

9 billets de **100 ECOS verts**
4 billets de **50 ECOS verts**

Le banquier distribue à chaque joueur, face cachée : un réfrigérateur, une plaque de cuisson, deux luminaires et une carte « service ». Le joueur les positionne sur la première ligne de son plateau individuel.

Chaque joueur compte le total des **Ecos rouges** inscrits sur ses cartes. Le banquier lui donne alors les **Ecos rouges correspondants**.

Le joueur verse à la banque, en **Ecos verts**, la somme correspondante. Il conserve néanmoins les **ECOS rouges** en sa possession car ses équipements continuent de consommer.

Il reçoit alors les **Ecos verts** correspondant au budget de la seconde étape (8000 Ecos).

NB : Cette première étape est proposée en mode jeu rapide, sans utiliser le cheminement de la ville. Une alternative est décrite à la fin de la règle.

2ème étape : en duo

Le premier joueur lance le dé et avance sur le plateau d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Il doit alors réaliser l'action prévue sur la case où il s'arrête.

Le joueur peut rencontrer 4 types de cases :



Sur une case question, le joueur placé à droite devient l'orateur. Il tire une carte-connaissances, annonce le gain en jeu (indiqué en haut et à droite de la carte) et pose la question à tous – l'orateur ne peut pas participer à la réponse. Chaque joueur choisit sa réponse et l'indique à l'aide d'une carte-réponse, posée sur son plateau individuel, face cachée. Tous les joueurs retournent leur carte-réponse simultanément. L'orateur annonce la bonne réponse. Le banquier distribue les gains en **ECOS verts** à tous ceux qui ont répondu correctement.



Sur la case événement, le joueur doit tirer une carte-événement, énoncer à voix haute l'événement et exécuter l'action demandée. Certaines cartes peuvent être conservées jusqu'à utilisation.



Sur une case-magasin, symbolisée par une flèche : il suffit d'y passer pour s'y arrêter. Les magasins peuvent être visités dans n'importe quel ordre. Le joueur entre et effectue ses achats.



Sur une case orange, le joueur n'a aucune action à effectuer.

Le joueur va se déplacer sur le parcours afin de se rendre dans les magasins :

- électroménager pour y acquérir un lave-linge et un four,
- loisirs pour y acquérir un équipement de loisirs,
- éventuellement dans les autres magasins pour échanger un équipement acquis précédemment.

Chaque fois, il **choisit et règle ses achats** au moyen des **ECOS verts**. Il reçoit en retour la carte correspondante à placer sur son plateau individuel et les **ECOS rouges** de consommation qui s'ajoutent à ceux déjà reçus lors du premier tour.

Il peut acheter un nouvel équipement et, s'il le souhaite échanger un ou plusieurs appareils – trop énergivores – ou services (changer de moyen de chauffage et/ou de production d'eau chaude sanitaire, ainsi que l'abonnement électrique associé). Pour ce faire, il doit se rendre dans le magasin correspondant.

En cas d'échange, le joueur :

- revend son équipement au **prix de revente prévu** sur la carte,
- achète un nouvel équipement de même type plus économique,
- restitue parallèlement au banquier les **ECOS rouges** correspondant à la différence de consommation annuelle des deux équipements,
- paie en **ECOS verts** la différence de coût d'achat entre le nouvel équipement et l'ancien.

Une fois les achats de la seconde étape et les éventuels échanges effectués (la ligne « en duo » est complète), le joueur se rend de nouveau à la case **« bilan »** par le chemin de son choix en continuant à effectuer les actions prévues sur son chemin.

A la case **« Bilan »**, il fait le compte des **ECOS rouges** reçus et acquitte la somme correspondante auprès de la banque en **ECOS verts**. Il conserve néanmoins les **ECOS rouges** en sa possession car ses équipements continuent de consommer.

3ème étape et dernière étape : en famille

Le joueur se positionne ensuite sur la case **« Départ »** et reçoit un budget de **7 000 ECOS**.

Le joueur doit se rendre dans les magasins :

- électroménager pour y acheter un lave-vaisselle,
- loisirs pour un équipement de loisirs,
- luminaires pour un luminaire supplémentaire.

Il peut aussi, si nécessaire, échanger des équipements acquis dans les étapes précédentes.

La 3ème ligne remplie, il se rend une dernière fois à la case **« Bilan »**

Arrivé à la case « Bilan », le joueur compte la totalité des **ECOS rouges** de consommation énergétique en sa possession et règle auprès du banquier la somme équivalente en **ECOS verts**.

Lorsque tous les joueurs ont franchi les 3 étapes et réglé leur consommation énergétique, sont déclarés vainqueurs :

- le joueur qui a engrangé **le moins d'ECOS rouges** et est donc le plus économe en énergie,
- le joueur qui compte **le plus d'ECOS verts** et est donc le meilleur gestionnaire.

Alternative pour la première étape :

Si vous disposez d'un peu plus de temps pour jouer, vous pouvez faire un premier tour complet. Dans ce cas, le banquier ne distribue ni les premières cartes équipement, ni la carte service.

1ère étape : en solo

Le premier joueur lance le dé et avance sur le plateau d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Il doit alors réaliser l'action prévue sur la case où il s'arrête.

Dans le magasin électroménager.

Le joueur tire au sort les premiers équipements (un réfrigérateur et une plaque de cuisson offerts pour la première installation).

Le joueur se voit remettre par le banquier :

- les cartes-équipements correspondantes qu'il positionnera sur son plateau individuel et
- les **ECOS rouges** symbolisant la facture énergétique annuelle de ces équipements.

Dans le magasin luminaires.

Le joueur tire au sort le premier luminaire (offert) et en choisit un second, parmi ceux qui sont encore disponibles, qu'il doit payer (**ECOS verts**).

Il se voit de même remettre par le banquier :

- les cartes correspondantes et
- les **ECOS rouges** de facture énergétique.

Dans le magasin services.

Le joueur tire au sort un abonnement auprès des fournisseurs d'énergie (moyen de chauffage, eau chaude sanitaire et électricité) et positionne la carte sur son plateau individuel. Le banquier lui remet les **ECOS rouges** correspondants.

! La première ligne de son plateau individuel remplie, **le joueur doit se rendre à la case « Bilan », par le chemin de son choix** en continuant à effectuer les actions prévues sur les cases où il s'arrête.

A la case **« Bilan »**, il fait le compte des **ECOS rouges** reçus et acquitte la somme correspondante auprès de la banque en **ECOS verts**. Il conserve néanmoins les **ECOS rouges** en sa possession car ses équipements continuent de consommer.

2ème étape : en duo

Il se positionne de nouveau sur la case **« Départ »** et reçoit les **ECOS verts** correspondant au nouveau budget (8 000 ECOS).

Les joueurs reprennent ensuite le cours du jeu et effectuent la deuxième et troisième étape comme indiqué ci-dessus.