

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

REGLE DU JEU

La bourse aux kWh*

Création : Catherine P. Hufragnet et Pascale Rey.

Conception : Compagnie Corporate.

Enfin un jeu d'actualité sur le chauffage électrique !

La bourse aux kWh vous entraîne sur un circuit à suspense où les rebondissements ne manquent pas.

Alors attention : suivez bien votre utilisatrice sur ce parcours ; elle vous fera peut-être gagner des kWh. Mais n'oubliez pas les judicieux conseils de notre ami le bonze : vous éviterez ainsi de nombreux pièges. Vous pourrez alors placer vos 6 convecteurs dans votre maison, et vous serez l'heureux gagnant.

Contenu de la boîte

- 1 plan de jeu
- 4 plateaux "maison"
- 4 pions
- 24 cartes Bonze, 29 cartes Utilisatrice et 27 cartes Piège
- 24 convecteurs
- 4 compteurs
- 24 supports plastique transparents
- 4 supports plastique de couleur
- 1 dé.

But du jeu

Gagnez un bonus de kWh sur votre compteur et obtenez ainsi le plus vite possible les 6 convecteurs qui vous permettront de chauffer chaque pièce de votre maison.

Avant de commencer à jouer

- 1/ Détachez les cartes et les plateaux maisons de leur planche
- 2/ Montez les compteurs en assemblant la flèche, le rectangle et le cercle et placez-les dans leurs supports plastiques de couleur
- 3/ Placez les convecteurs sur leurs supports plastiques transparents.

*kWh : abréviation de kilowattheure.

Préparation du jeu

- 1/ Placez le plateau au milieu des joueurs.
Mélangez les cartes Bonze et mettez-les à l'emplacement indiqué sur le plan de jeu.
Faites de même avec les cartes Utilisatrice et Piège.
- 2/ Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case départ.
- 3/ Chaque joueur reçoit un plateau "maison" et un compteur.
- 4/ Un joueur, choisi préalablement, sera le releveur de compteurs.
Il vérifie chaque compteur dès qu'un pion passe la case "départ", et distribue les convecteurs aux joueurs gagnants.

Déroulement du jeu

Les 4 pions sont placés sur la case départ.

Chaque joueur lance le dé. Celui ayant obtenu le nombre le plus élevé commence la partie. Il relance le dé et avance son pion dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué par le dé.

5 situations sont possibles :

1/ Case départ

Au 1^{er} tour, le joueur démarre.

A partir du 2^{ème} tour, dès qu'il franchit cette case, il augmente l'affichage de son compteur de 50 kWh.

Le releveur vérifie alors le compteur du joueur et peut donner un convecteur si l'affichage du compteur a atteint 100 kWh.

Le joueur place son convecteur dans l'une des pièces de sa maison et diminue son compteur de 100 kWh.

Exemple : le compteur du joueur A affiche 115 kWh. Il reçoit un convecteur et garde un bonus de 15 kWh sur son compteur.

2/ Cases couleurs (bleues ou oranges) :

Le joueur rejoue.

3/ Cases "piège" :

Le joueur pioche une carte "piège", la lit à haute voix et la remet sous le paquet des cartes "piège". Il suit malheureusement la consigne indiquée.

Par exemple :

"Vous croyez faire des économies en touchant sans arrêt aux thermostats de vos convecteurs. Vous vous trompez ! Vous retirez 20 kWh de votre compteur".

4/ Cases "utilisatrice"

Le joueur pioche une carte "utilisatrice", la lit à haute voix et suit la consigne indiquée. Il la remet sous le paquet des cartes "utilisatrice".

Cas particulier

Un joueur tire une carte "utilisatrice" ou "piège" lui demandant de retirer de l'affichage de son compteur un nombre précis de kWh.

- Si son compteur est déjà à zéro, il reste à zéro.
- Si le nombre de kWh de son compteur est inférieur au nombre indiqué sur la carte, il remet son compteur à zéro.

Exemple :

Le compteur du joueur A affiche 10 kWh.

Le joueur A tire une carte piège :

"Vous avez mis tous les thermostats de vos convecteurs à fond. Vous avez trop chaud, et vous ouvrez les fenêtres. Vous retirez 25 kWh de votre compteur pour vous apprendre à gaspiller".

Le joueur A remet son compteur à zéro.

5/ Cases "bonze"

Le joueur pioche une carte "bonze", la lit à haute voix et suit le judicieux conseil du "bonze". Par exemple :

Entre nous, vous avez réglé vos convecteurs une fois pour toute et vous n'y touchez plus. Vous avez un bonus de 50 kWh.

Le gagnant est celui qui a placé le premier les 6 convecteurs dans sa maison.

Pour les petits curieux

La bourse aux kWh comporte des mots que vous ne connaissez pas encore. Voici ce qu'ils veulent dire :

Un **convecteur** est un appareil de chauffage électrique qui ressemble à celui que vous avez déjà dans votre jeu, et que vous avez peut-être chez vous.

EDF veut dire "**E**lectricité **D**e **F**rance", c'est l'entreprise qui fabrique l'électricité et l'amène jusqu'au compteur de votre maison.

L'**isolation** est ce que l'on met autour de sa maison pour éviter que la chaleur s'en aille dehors. **Isoler**, c'est mettre de l'isolation : comme, par exemple, les **joints** autour des portes et des fenêtres.

Un **kWh** se lit "kilowattheure" ; c'est ce qui mesure les consommations d'électricité.

Quand vous allez à l'école, vous faites, par exemple, un kilomètre. Quand votre convecteur marche pendant une heure, il consomme, par exemple, 1 kWh.

Et votre **compteur** ajoute 1 au nombre qu'il a déjà.

Un **programmateur** est un appareil qui commande votre chauffage électrique. Il lui dit de baisser le chauffage quand il n'y a personne dans la maison, et de le remonter quand quelqu'un rentre.

Un **thermostat** est un bouton qui est sur votre convecteur, et qui vous permet de le régler pour avoir la bonne température. Quand on part pour plus de 2 jours on met tous les thermostats sur **hors gel**, et les convecteurs marchent juste assez pour que rien ne gèle dans la maison.

La ventilation

Quand une maison est trop isolée, l'air ne circule plus.

La ventilation est ce qui permet d'avoir juste la quantité d'air qu'il faut : ni trop, parce que ce serait du gaspillage, ni trop peu, parce que ce n'est pas bon, ni pour vous, ni pour votre maison.

L'air entre et ressort grâce aux **bouches d'aération**, ces petites grilles que vous voyez au-dessus des fenêtres.

Dans les maisons qui sont construites aujourd'hui, la ventilation est le plus souvent une "**Ventilation Mécanique Contrôlée**", ce qui est très bien... à condition de la laisser fonctionner !