

REGLE DU JEU SUR LES ENERGIES

I. MATERIEL

1 plateau de jeu

1 dé de couleurs, 1 dé 6 faces

1 série de cartes ressources, 1 série de cartes transformation, 1 série de cartes défi

1 pion par groupe

II. BUT DU JEU

Réaliser 6 paires de cartes

- Eau /centrale hydroélectrique
- Vent/éolienne
- Soleil/panneau solaire
- Chaleur du sol/géothermie
- Combustibles/centrales thermiques

III. DEBUT DU JEU

Chaque groupe a à sa disposition : 2 cartes ressources et 2 cartes transformation

Sur le plateau

3 types de cases

- Ressources
- Transformation
- Défi

Lorsque l'on tombe sur :

Case ressources : 1 carte ressource

Case transformation : 1 carte transformation

Case défi : 2 cartes au choix

Placer le pion

Lancer le dé de couleur pour placer le pion du groupe

IV. DEROULEMENT DU JEU

Lancer le dé et avancer

Défi

1^{er} cas : le groupe est capable de répondre à la question, il gagne deux cartes

2^{ème} cas : le groupe n'est pas capable de répondre. Il peut faire appel à un autre groupe et dans ce cas il partage ses gains.

Il peut aussi décider de ne pas se faire aider. Dans ce cas le groupe ne gagne pas de cartes.

- Tous les 3 tours, les équipes peuvent échanger les cartes entre elles.

L'équipe gagnante est celle qui a trouvé les 6 associations.