

QUELLE ÉNERGIE!

**3 À 6
JOUEURS**

**À PARTIR
DE
8 ANS**

**UNE
PARTIE :
30-45
MIN**

Livret **Eveil Des Sciences** conçu par l'association Microcultures
Nous contacter : contact@eveildessciences.fr

UN JEU À CONSTRUIRE OU À IMPRIMER

1 Vous décidez de **constuire** le jeu avec des matériaux de récupération : bravo ! Vous êtes dans une démarche zéro déchet !

RDV page 3

2 Vous décidez **d'imprimer** le jeu : utilisez des feuilles de brouillon et/ou en papier recyclé et privilégiez les encres végétales pour limiter votre impact sur l'environnement ! Vous pouvez imprimer deux pages par feuille A4.

RDV page 5

SITUATION DE DEPART

Votre pays fonctionne actuellement grâce aux **ÉNERGIES NON-RENOUVELABLES** : le pétrole, le charbon, le gaz et le **nucléaire**. Mais celles-ci commencent à s'épuiser.

De plus, elles rejettent dans l'air du CO2 et produisent trop de déchets. Les habitants se plaignent de la pollution et l'environnement est menacé.

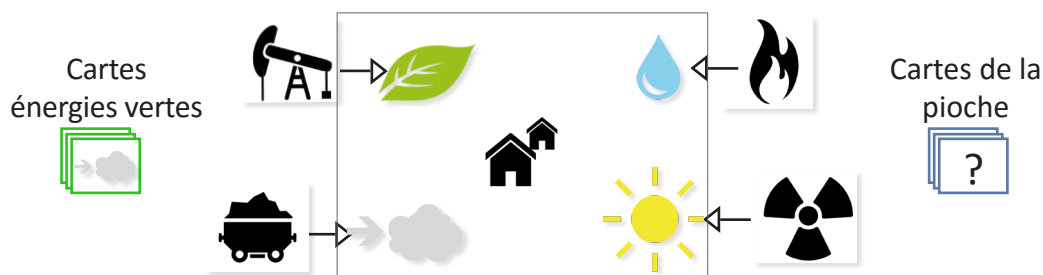
Prenez la tête du pays et tentez de mettre en place des **ÉNERGIES RENOUVELABLES** avant que les ressources ne soient épuisées !

BUT

Remplacer toutes les énergies non-renouvelables du plateau par des énergies vertes **AVANT LA FIN DE LA PIOCHE** !

Tous les joueurs gagnent ou perdent **ensemble** : c'est un jeu **COOPÉRATIF**. L'entraide et l'**esprit d'équipe** seront importants pour remporter ce défi de l'énergie.

INSTALLATION DU PLATEAU



RÈGLES DU JEU

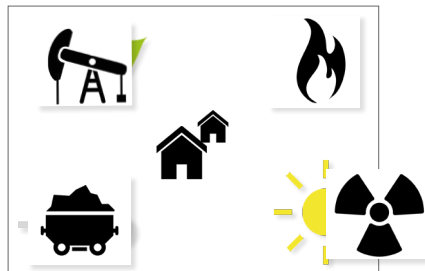
UN TOUR DE JEU

- 1 Un joueur pioche une carte et la lit au groupe : il y a des questions, des défis et des événements.



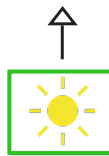
- 2 Le groupe se met d'accord sur une réponse. Si vous avez une bonne réponse, vous pouvez faire 1 ACTION sur une case du plateau DE VOTRE CHOIX (tous les joueurs jouent sur l'ensemble des plateaux de jeu).

Pioche une carte énergie verte



OU BIEN
Enlève une énergie non renouvelable du plateau

OU BIEN
Pose une carte énergie renouvelable sur le plateau



Si vous n'avez pas de bonne réponse, il ne se passe rien.

LES ACTIONS

PIOCHER une énergie verte

ENLEVER une énergie non-renouvelable du plateau


POSER une énergie verte sur le plateau

LES ÉVÉNEMENTS

Les événements peuvent entraîner une **pénalité**, choisir alors **UNE** de ces propositions :

- ◆ ENLEVER 1 énergie verte du plateau ;
- ◆ RAJOUTER 1 énergie non-renouvelable sur le plateau.

Pour pouvoir poser une énergie verte, il faut d'abord avoir **enlevé l'énergie non-renouvelable** de la case. Les images sur le plateau indiquent quelle énergie le joueur peut poser dans chaque case.

 Conservez toujours **AU MOINS UNE ÉNERGIE** dans votre pays pour assurer la transition énergétique. Si les habitants n'ont plus d'énergie, vous aurez une **pénalité** !



FIN DU JEU

Dès que **le pays a remplacé les énergies non-renouvelables** sur tout le plateau, la partie est **GAGNÉE !**

Si **la pioche est finie** avant cet objectif, dommage ! Les joueurs **ont échoué** dans leur démarche de passage des énergies non-renouvelables aux énergies vertes.

APRÈS LE JEU

◆ Pour que la partie dure plus longtemps, **ajoutez des cases** à votre pays et **fabriquez de nouvelles cartes** questions/défis/événements !

