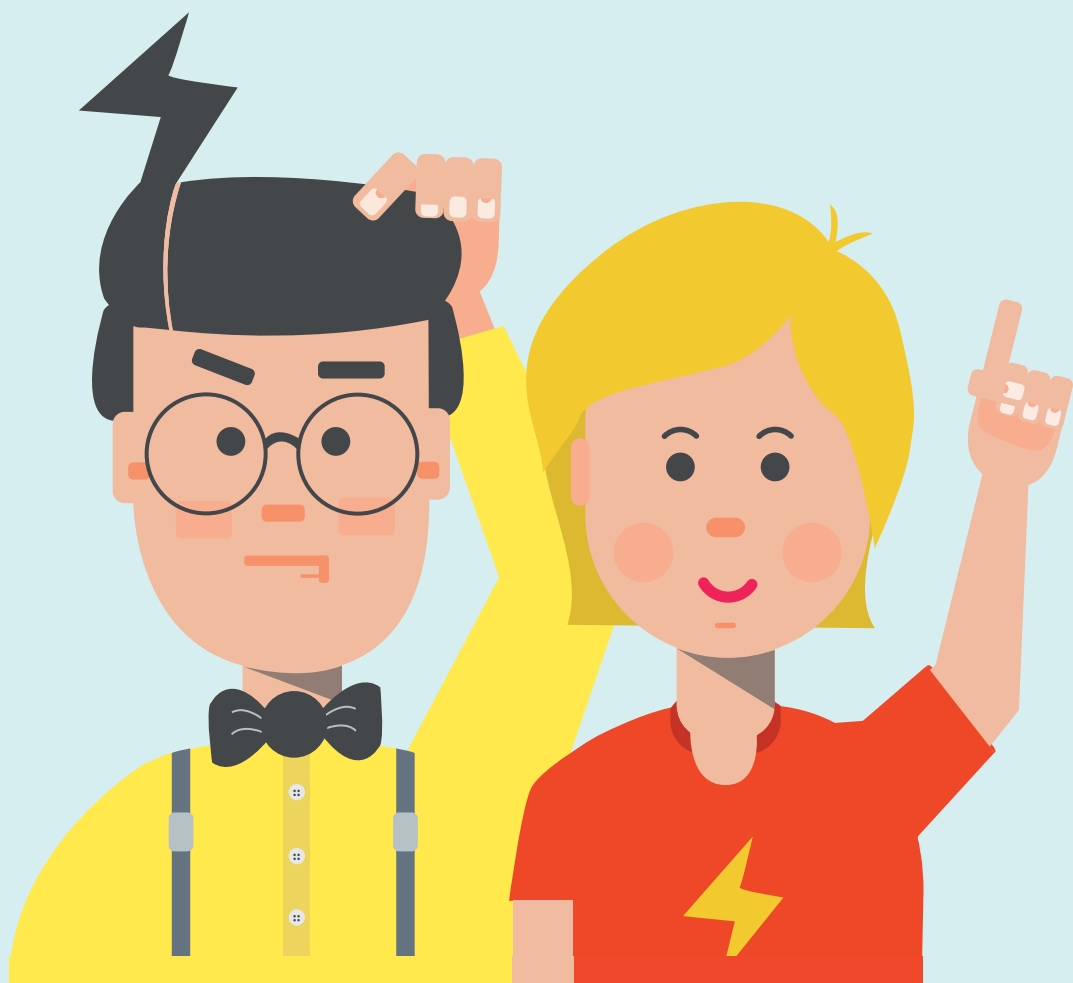




# ***ElectriCITY***

**RÈGLES DU JEU**





## BIENVENUE À ELECTRICITY !

ElectriCITY est devenue une véritable ville verte. Ces dernières années, les parcs éoliens et les panneaux photovoltaïques se sont multipliés. Mais voilà, pour transporter cette production d'énergie supplémentaire, il faut construire une nouvelle liaison à haute tension.

Aidez Tom et Léa à trouver le meilleur tracé pour cette liaison. Mais attention : il y a plusieurs voies possibles. Quel tracé impactera le moins l'environnement et le cadre de vie des habitants ? À vous de jouer !

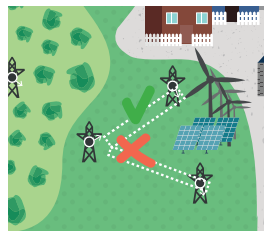


## QUELQUES PRINCIPES DE BASE

### FLÈCHES

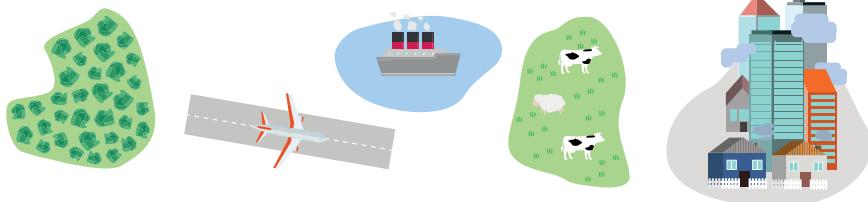
On peut rejoindre ElectriCITY de diverses façons. **Les flèches blanches** sur les pylônes à haute tension indiquent les sens possibles. Si aucune flèche blanche ne relie deux pylônes, alors on ne peut pas établir de liaison entre ces deux-là, même si l'écart semble plus ou moins correspondre. Il n'y a pas de pylône à Volt Ville?

C'est normal : dans certaines zones très urbanisées, **les liaisons souterraines** sont privilégiées pour des raisons techniques et pour limiter l'impact sur le cadre de vie des habitants. Les points noirs représentent alors ce qu'on appelle des « jonctions ».



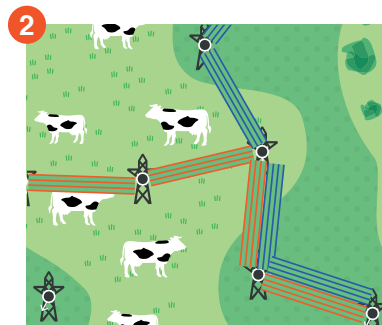
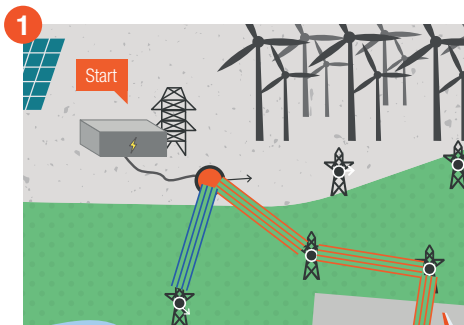
### OBSTACLES

Tout comme dans la réalité, une liaison haute tension ne peut pas être placée n'importe où. Il existe **des règles précises et des restrictions** dont il faut tenir compte. Voici les obstacles que vous pouvez rencontrer à ElectriCITY : villes et villages, zones naturelles, zones agricoles, étendues d'eau et un aéroport.



### CHACQUE ÉQUIPE DOIT PARTIR DANS UNE DIRECTION DIFFÉRENTE

Au départ, **1** chaque équipe choisit une direction différente pour sa liaison. Plus tard, les parcours peuvent être construits en parallèle **2**.





## VARIANTE DE JEU 1 : PREMIER ARRIVÉ

### BUT

Être les premiers à atteindre le poste à haute tension d'ElectriCITY.

### MATÉRIEL PAR PLATEAU DE JEU OPPOSANT DEUX ÉQUIPES :

- 28 tronçons de liaison à haute tension oranges
- 28 tronçons de liaison à haute tension bleus
- 1 dé

### RÈGLES DU JEU :

Répartissez le matériel entre les 2 équipes : l'une reçoit les 28 tronçons bleus, l'autre les 28 tronçons oranges.

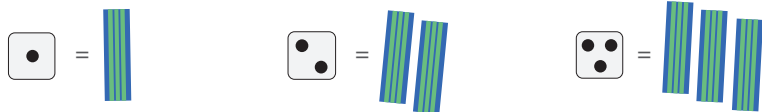




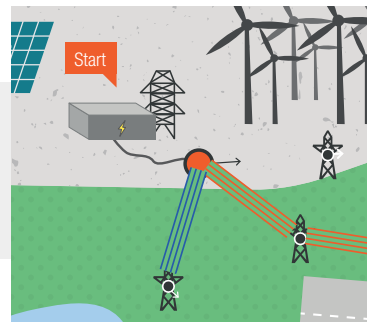
Afin de déterminer qui commence, chaque équipe lance le dé. Celle qui obtient le score le plus élevé sera la première à jouer.



Ensuite, chaque équipe lance le dé à tour de rôle afin de construire sa liaison à haute tension. Le nombre de points qu'indique le dé équivaut au nombre de tronçons que l'on peut poser sur le plateau.



**Attention : chaque équipe doit partir dans une direction différente au début du parcours !**



La première équipe qui arrive au poste à haute tension d'ElectriCITY gagne la partie.



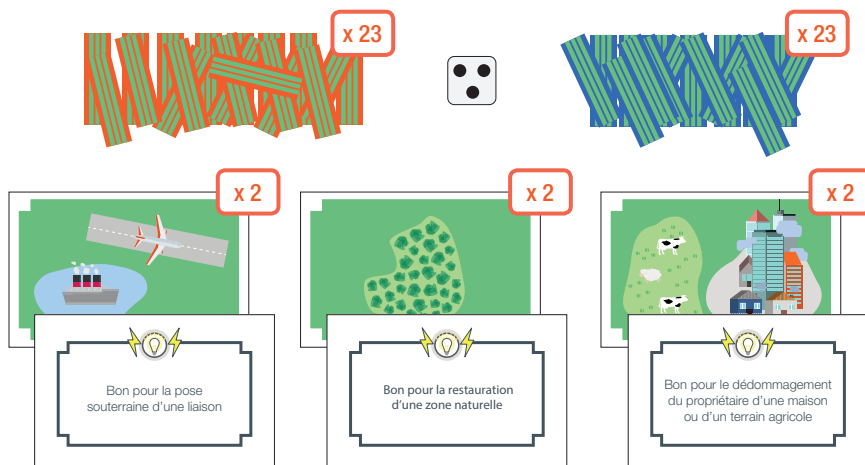
## VARIANTE DE JEU 2 : PARCOURS D'OBSTACLES

### BUT

Être les premiers à arriver au point d'arrivée dans la ville d'ElectriCITY, en ayant tenu compte de tous les obstacles en cours de route.

### MATÉRIEL PAR PLATEAU DE JEU OPPOSANT DEUX ÉQUIPES :

- 23 tronçons de liaison à haute tension oranges
- 23 tronçons de liaison à haute tension bleus
- 6 chèques :
  - 2 chèques « *Bon pour la restauration d'une zone naturelle* »
  - 2 chèques « *Bon pour la pose souterraine d'une liaison* »
  - 2 chèques « *Bon pour le dédommagement du propriétaire d'une maison ou d'un terrain agricole* »
- 1 dé

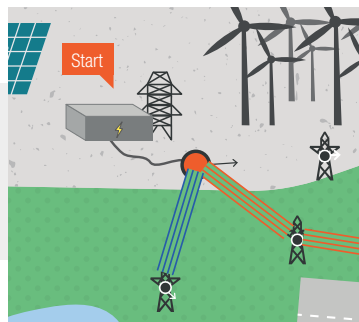


## RÈGLES DU JEU

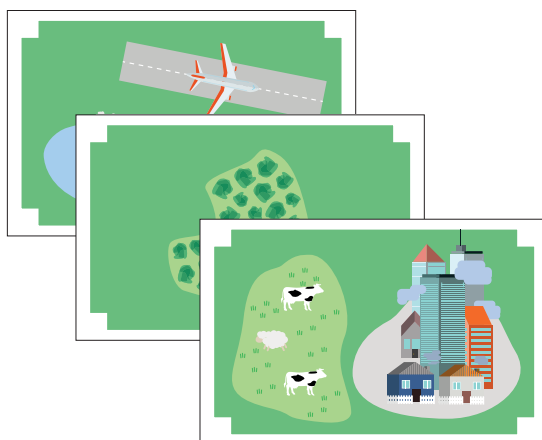
Répartissez le matériel entre les 2 équipes : l'une reçoit les 23 tronçons bleus, l'autre les 23 tronçons oranges. L'équipe qui obtient le plus grand score au lancer de dé commence à jouer.



Attention : chaque équipe doit partir dans une direction différente au début du parcours !



Chaque équipe reçoit un chèque de chaque type **à usage unique**. Les chèques permettent à une équipe de placer une liaison par-dessus ou par-dessous un obstacle illustré sur la carte.

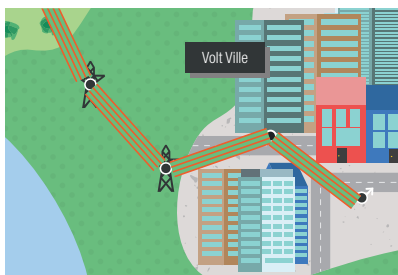
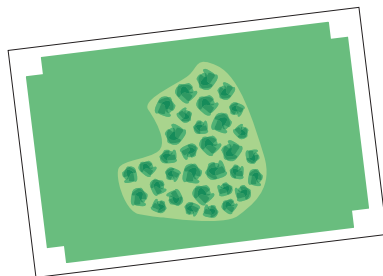
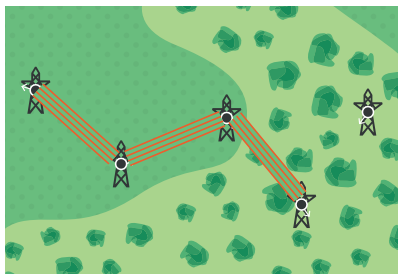
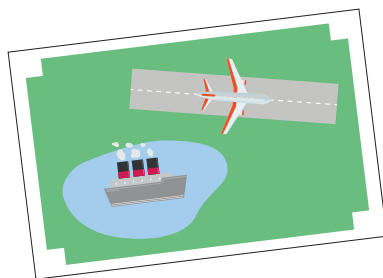
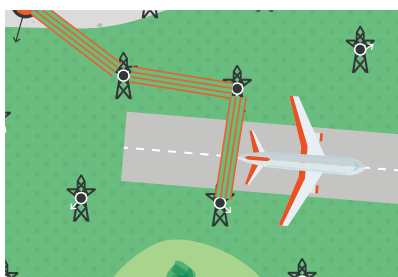


Si une équipe doit franchir un obstacle pour pouvoir placer une liaison, elle doit donner le chèque correspondant.

Si une équipe se trouve devant un obstacle et a déjà utilisé le chèque correspondant, elle doit démonter toute sa liaison à haute tension et **repartir de la case départ**. Cette équipe récupère ses trois chèques et peut immédiatement relancer le dé pour démarrer une nouvelle liaison.



**Attention : même en cas de nouveau départ, il faut partir dans une direction différente de l'autre équipe.**



**Exemple :** l'équipe bleue lance le dé et arrive à l'aéroport ❶. Elle remet le chèque « Bon pour la pose souterraine d'une liaison » et continue à jouer. Plus loin, elle arrive devant un lac. Le chèque permettant une pose souterraine ne peut plus être utilisé ❷. À cause de cette restriction locale, l'équipe bleue est donc contrainte de recommencer à la case « Départ » ❸.





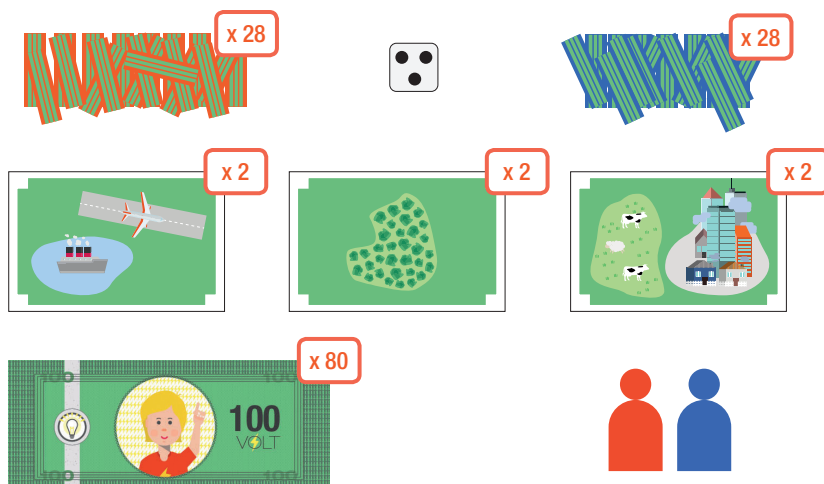
## VARIANTE DE JEU 3 : MEILLEUR PARCOURS AVEC UN BUDGET LIMITÉ

### BUT

Construire la liaison menant à ElectriCITY avec un budget limité et en ayant le plus petit impact possible sur l'environnement.

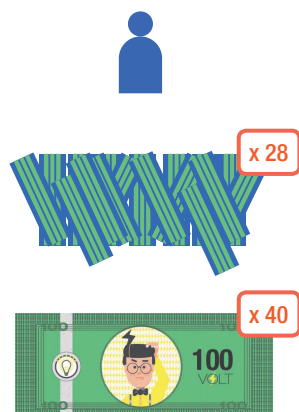
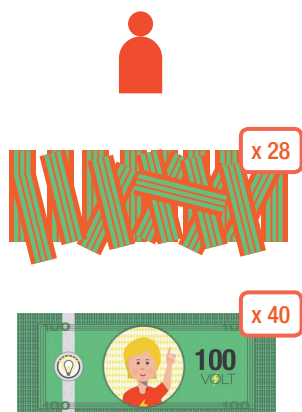
### MATÉRIEL PAR PLATEAU DE JEU OPPOSANT DEUX ÉQUIPES :

- 28 tronçons de liaison à haute tension oranges
- 28 tronçons de liaison à haute tension bleus
- 6 chèques :
  - 2 chèques « *Bon pour la restauration d'une réserve naturelle* »
  - 2 chèques « *Bon pour la pose souterraine d'une liaison* »
  - 2 chèques « *Bon pour le dédommagement du propriétaire d'une maison ou d'un terrain agricole* »
- 80 billets de 100 volts
- 1 pion orange
- 1 pion bleu
- 1 dé

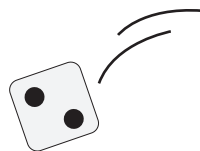


### RÈGLES DU JEU :

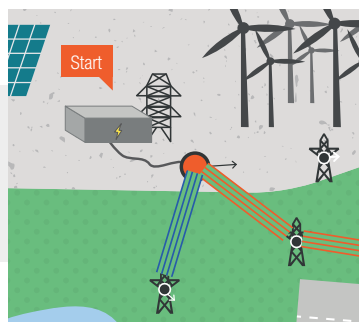
Répartissez le matériel entre les 2 équipes : l'une reçoit les 28 tronçons bleus, l'autre les 28 tronçons oranges. Distribuez aussi les billets équitablement : 40 billets de 100 volts pour l'équipe bleue et 40 billets de 100 volts pour l'équipe orange.



L'équipe qui obtient le plus grand score au lancer de dé commence à jouer.



**Attention : chaque équipe doit partir dans une direction différente au début du parcours !**

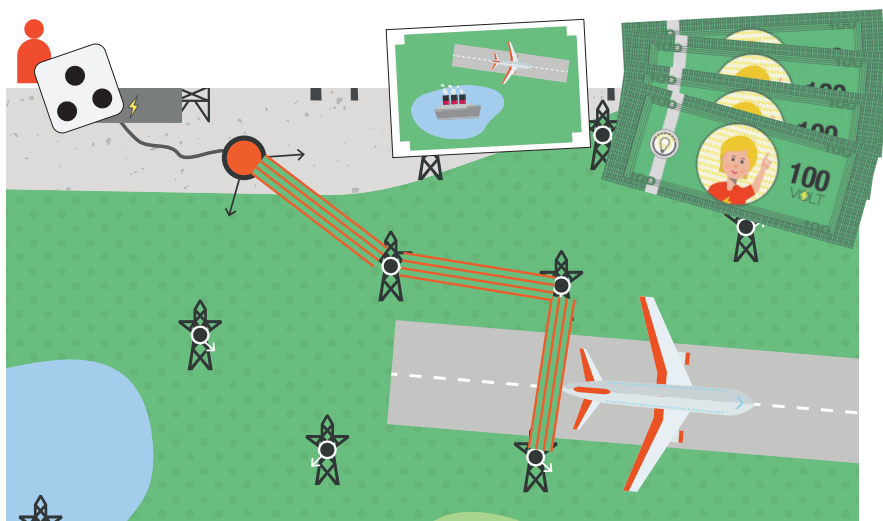


Suivez votre calendrier en avançant votre pion sur la ligne du temps. Votre budget est incarné par les billets de 100 volts.

Un tronçon de liaison à haute tension « normale » coûte 100 volts, tandis que les liaisons qui franchissent un obstacle coûtent le double, soit 200 volts par tronçon. Ce tarif s'applique à tous les tronçons de la liaison qui franchissent, **entièrement ou partiellement**, l'obstacle.

**Exemple:** l'équipe orange obtient 3 au lancer de dé et un tronçon de la liaison passe un obstacle. Elle doit payer le montant suivant :

$1 \times 100 \text{ volts} + 1 \times 100 \text{ volts} + 1 \times 200 \text{ volts} = 400 \text{ volts}$ .



Normalement, un tronçon de liaison nécessite 1 mois de construction. Toutefois – comme c'est le cas dans la réalité – un obstacle peut entraîner des retards imprévus. Quand votre équipe franchit un obstacle, l'autre équipe lance le dé. Si c'est le 2 qui sort, votre durée de pose est doublée **pour tous les tronçons concernés**. Si c'est 1 ou 3 qui sort, la durée de construction reste de 1 mois par tronçon.



**Exemple:** l'équipe orange obtient 3 au lancer de dé, et deux des tronçons de la liaison franchissent un obstacle. L'équipe bleue lance alors le dé pour déterminer si l'équipe orange va subir un retard. Si le dé indique 2, l'équipe orange doit doubler le temps de pose de deux de ses tronçons.

→  $1 + (2 \times 2) = 5$  mois. N'oubliez pas non plus que le prix de chaque tronçon de liaison passant totalement ou partiellement l'obstacle est lui aussi doublé.

Dans cet exemple, le prix de deux tronçons est donc doublé.

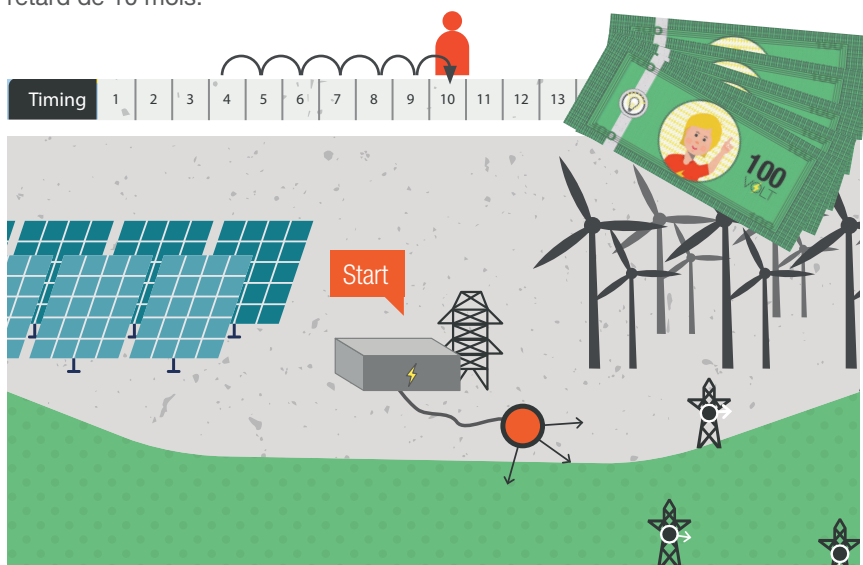
→  $100 \text{ volts} + 200 \text{ volts} + 200 \text{ volts} = 500 \text{ volts}$ .



Chaque équipe reçoit un chèque de chaque type qui lui permet de poser une liaison par-dessus ou par-dessous un obstacle illustré. Mais attention : chaque chèque est **à usage unique**. Si une équipe arrive devant un obstacle pour lequel elle ne dispose plus du chèque nécessaire, elle doit malheureusement repartir de la case départ. Cette équipe récupère tous ses chèques et tous ses billets de 100 volts, mais doit payer **une amende de 500 volts**. De plus, la construction de sa nouvelle liaison à haute tension débute, à la case départ, avec un retard de 10 mois.



**Conseils:** désignez, dans chaque équipe, une personne responsable du suivi de la durée de la construction, et donc, du pion de couleur. Et désignez une autre personne chargée de gérer le budget.



L'équipe gagnante est celle qui atteint le plus vite le poste à haute tension d'ElectriCITY en ayant dépensé la moins grande part de son budget.



Ce jeu a été développé par





[www.elia.be/fr-electricity](http://www.elia.be/fr-electricity)