

LE JEU DE l'énergie

2 A 4 JOUEURS

Tous les ETATS ont besoin d'Energie pour assurer leur expansion sinon leur survie.

Ceux qui n'ont pas assez de ressources naturelles indispensables (Pétrole, Gaz, Charbon, Uranium) doivent les acquérir à coups de devises fortes.

Les cours ne sont pas stables : ils varient constamment sous l'effet de l'offre et de la demande... et parfois de la spéculation. Les CHEFS D'ETAT doivent donc faire preuve de lucidité et d'opportunité pour réaliser de fructueuses transactions : celles qui permettent de remplir le programme qu'ils se sont imposé.

CONTRAT

Remplir exactement un programme donné, sans ressources inutilisées, et posséder, en plus, une réserve de 100 milliards qui permet d'assurer l'avenir du Pays.

MATERIEL

- 1 Tableau de Jeu.
- 4 Cartons "PLAN-PROGRAMME IMPOSE"
- 4 Cartons "PLAN-PROGRAMME LIBRE"
- 21 Cartes "ENERGIE" | en un même
- 4 Cartes "BOOM-KRACH" | paquet.
- 1 Liasse de 110 "ORDRE DE PAIEMENT".
- 120 Pions :
 - 30 symbolisant le Pétrole (de couleur verte)
 - 30 symbolisant le Gaz naturel (de couleur jaune)
 - 30 symbolisant le Charbon (de couleur marron)
 - 30 symbolisant l'Uranium (de couleur orange).
- 1 Piste pour les dés combinée avec 4 "Lecteurs de cotation".
- 4 Pions représentant chacun un CHEF D'ETAT.
- 2 Dés à jouer.

Le jeu de l'Energie se joue sur un tableau où sont représentées les principales sources d'énergie, l'uranium, le pétrole, le charbon, le gaz naturel. Deux à quatre joueurs y participent. Ils président en l'occurrence, aux destinées économiques d'une grande puissance. Chacun a un programme à remplir au mieux des intérêts de son pays. A ce jeu, personne ne se fait de... cadeau.

Avec un budget réduit au départ, il doit :

- Acheter opportunément les ressources dont il a besoin...
- Changer en hausse les cours de celles qu'il va devoir vendre pour faire rentrer des devises...
- Modifier peut-être les données initiales de son programme en fonction de sa stratégie commerciale...
- Rechercher, au hasard des transactions, des investissements rentables...
- Jouer avec les "Lecteurs de cotation" pour faire monter ou descendre les cours en sa faveur...
- En bref, se révéler le meilleur dirigeant, en présentant un programme dûment rempli, assorti d'un capital non négligeable de 100 milliards!

DEUX PROGRAMMES, DEUX VARIANTES

Le jeu consiste à remplir harmonieusement un programme de 15 unités réparties en 4 types d'énergie.

Ce "PLAN PROGRAMME" peut être planifié d'avance ("imposé") ou rester ouvert à l'initiative du joueur ("libre").

- S'il est imposé, le joueur doit le remplir avec le nombre exact de pions correspondant aux symboles situés dans chacun des 4 types d'énergie.



- S'il est libre, le joueur peut le modifier au mieux de ses intérêts en déplaçant les pions d'un type d'énergie à un autre, comme nous l'expliquons au chapitre "AVEC LES PLANS-PROGRAMMES LIBRES".

Il a alors toute latitude pour changer l'orientation de son programme en cours de partie.

La rangée de cases au bas du carton sert à stocker les unités en excédent.

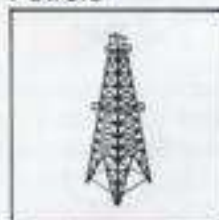
TABLEAU DE JEU

Les cases du tableau déterminent toutes les opérations du jeu :

Cases "ENERGIE"

Ces cases portent le symbole de l'énergie qu'elles représentent :

Pétrole



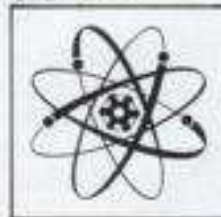
Gaz Naturel



Charbon



Uranium



QUESTIONS TECHNIQUES

Q - Comment reconnaître un "PLAN-PROGRAMME IMPOSE" d'un "PLAN-PROGRAMME LIBRE"?

R - C'est simple : les cases du premier portent dessinés, les symboles des ressources énergétiques mises en jeu ; les cases du second sont vides.



Q - Que dois-je faire de mes ressources excédentaires ?

R - Vous devez vous en débarrasser avant la fin du jeu, soit en les revendant pour faire rentrer des devises, soit en les dépensant quand vous négociez une carte "ENERGIE".

Le CHEF D'ETAT qui tombe sur une telle case peut acheter ou vendre à la banque, l'énergie correspondante :

Il peut acheter au **maximum 3 unités** d'énergie à la fois.

En revanche, il a le droit d'en vendre jusqu'à **5 unités** s'il le désire.

Les transactions se font aux cours donnés par les "Lecteurs de cotation."

Cases "FLUCTUATION"

Ces cases sont indiquées par une flèche; le CHEF D'ETAT qui s'y arrête change le cours de deux produits énergétiques et relance un seul dé dont il respecte le décompte des points pour avancer, de nouveau, sur le tableau.



COTATION

La valeur des énergies s'échelonne de 1 à 10. Les CHEFS D'ETAT la font varier en fonction des points des dés, au moyen des cartes "BOOM-KRACH" et toujours par le jeu des transactions avec la banque.

Ces cotations s'inscrivent sur quatre "Lecteurs" disposés aux quatre coins de la piste : un "Lecteur" par énergie. Pour marquer la cotation, le CHEF D'ETAT tourne le bouton de commande du "Lecteur" jusqu'à ce que le chiffre voulu apparaisse dans la fenêtre.

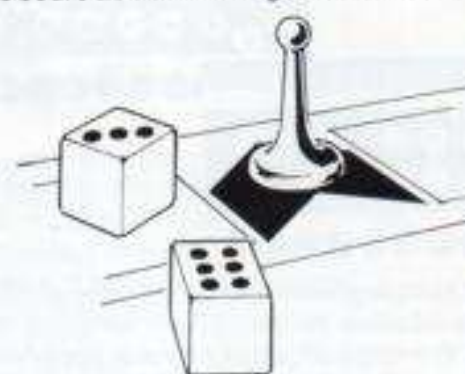


Q - Les transactions sont-elles obligatoires à chaque coup ?

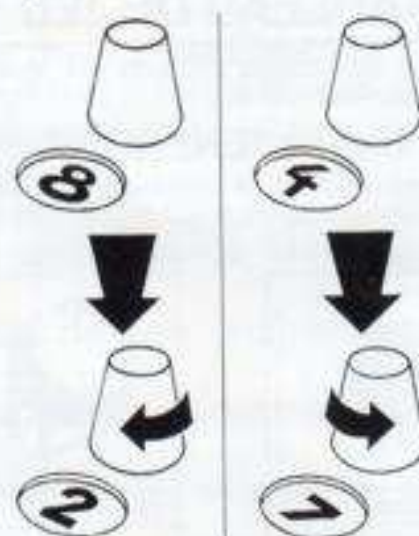
R - *Certainement pas ! Si le cours de l'énergie qui vous est offert n'est pas favorable, vous pouvez passer et c'est au suivant de jouer. Au prochain coup, la conjoncture sera peut-être redevenue meilleure !*

Q - Comment changer les cours des ressources énergétiques ?

R - *Supposons que vous tombiez sur une case fléchée, en ayant obtenu avec les dés : 6 et 3. Vous êtes donc en mesure de modifier le cours de deux "Energies" de 6 et de 3 points.*



Aux "Lecteurs de cotation", le pétrole est à 8, le charbon est à 4, par exemple. Vous avez besoin de pétrole : baissez son cours de 6 points ($8 - 6 = 2$). En revanche, vous avez du charbon à vendre : montez son cours de 3 points ($4 + 3 = 7$).



Bien entendu, faites monter les ressources que vous voulez vendre et baisser celles qui vous manquent.

Mais, attention ! Vérifiez les besoins des adversaires pour ne pas leur donner des "atouts".

Cours maximum

Lorsque la valeur d'un produit dépasse 10 au tableau de cotation, les CHEFS D'ETAT qui possèdent des unités correspondantes, dûment enregistrées sur leur carton programme, reçoivent de la Banque et ce **par unité**, autant de fois 1 milliard que de points au-dessus du plafond!

Cours minimum

Les cours ne peuvent descendre sous le 1. Les produits à ce cours plancher ne peuvent être joués qu'à la hausse.

CARTES

Le CHEF D'ETAT qui fait un **double** avec les dés, tire une carte du talon et la conserve jusqu'à ce qu'il puisse ou veuille l'utiliser.

Cartes "ENERGIE"

Certaines cartes obligent à régler d'importantes factures; d'autres proposent des rentrées d'argent non négligeables. Ainsi, ces cartes font dépenser de l'énergie ou, au contraire en apportent. A chaque tour, un CHEF D'ETAT ne peut négocier qu'une carte à la fois. **Il doit obligatoirement négocier toutes ses cartes avant la fin de la partie.**



Cartes "BOOM-KRACH"

Une telle carte fait varier le cours de deux énergies au choix. A chaque tour, un CHEF D'ETAT ne peut négocier qu'une carte à la fois. **Il doit obligatoirement négocier toutes ses cartes avant la fin de la partie.**



Q - Est-ce intéressant de monter un cours au-dessus du plafond ?

R - *C'est en tous cas, un moyen de se procurer de l'argent à bon compte : l'uranium est, par exemple, à 9. Vous en avez 6 unités enregistrées à votre programme. Vous (ou un adversaire), avec un 5 au dé, en portez le cours à + 4. Immédiatement le banquier vous verse 24 milliards (6 unités à 1 milliard multipliées par 4 points au-dessus du plafond).*

Q - Quelle différence y-a-t-il entre une carte "ENERGIE" et une carte "BOOM-KRACH" ?

R - *La première agit sur le jeu, l'autre sur les cours. Si une carte "ENERGIE" vous dit "Recevez 5 milliards et donnez 2 unités (au choix)", vous faites ces opérations avec la Banque.*



Si une carte "BOOM-KRACH" vous dit de changer deux cours de 5 et 4 points, vous pouvez, au choix :

- Monter un cours de 5 points et en baisser un autre de 4 points.
- Faire l'inverse.
- Monter deux cours, l'un de 5, l'autre de 4.
- Baisser deux cours, l'un de 5, l'autre de 4.



Q - Puis-je négocier tout de suite l'une de mes cartes ?

R - *Seules les cartes "BOOM-KRACH" et les cartes "ENERGIE" qui ne vous obligent pas à dépenser des ressources, sont négociables au premier tour.*

PREPARATION

Un joueur est désigné pour tenir la BANQUE de l'ENERGIE et diriger les opérations :
Il ouvre le tableau et dispose en son centre, la piste de jeu avec ses "Lecteurs de cotation".
Il donne à chaque joueur 25 milliards, une carte "PLAN-PROGRAMME" et un pion "CHEF d'ETAT".
Il bat le paquet de cartes et en distribue 3, une à une et faces cachées à chacun. Le solde est mis au talon, faces cachées également.
Il détermine les cours de départ en lançant 4 fois le dé : s'il sort 4, 3, 5, 6, il fait apparaître ces chiffres dans la "fenêtre" de chaque énergie inscrite aux "Lecteurs de cotation", par exemple, 4 pour le pétrole, 3 pour le charbon, 5 pour le gaz et 6 pour l'uranium.
Il vérifie si chacun a bien mis son pion au départ sur une case "Fluctuation", à l'un des quatre angles du tableau.
Chaque joueur jette un dé à tour de rôle ; le score le plus élevé désigne le joueur qui commence.

MECANISME SUCCINCT

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. En cours de partie, les opérations facultatives (F) ou obligatoires (O) sont, dans l'ordre :

- 1) Négocier l'une de ses cartes (F).
 - 2) Lancer les dés pour déterminer la suite de l'action (O).
 - 3) En cas de double, tirer une carte du talon (O).
 - 4) Acheter ou vendre des unités d'énergie aux cours indiqués aux "Lecteurs de cotation" (F).
 - 5) En cas d'**achat**, régler à la Banque les unités acquises et les enregistrer à son "PLAN-PROGRAMME" en y posant les pions correspondants (O).
 - 6) En cas de **vente**, recevoir de la Banque l'argent des unités remises en échange (O).
 - 7) Modifier d'un point en hausse ou en baisse, le cours d'une unité énergétique, lorsqu'il y a achat ou vente de cette Energie (O).
-

LE JEU AVEC LES "PLANS-PROGRAMMES IMPOSES"

Nous vous incitons à jouer d'abord avec les "PLANS-PROGRAMMES IMPOSES" qui ont l'avantage d'être illustrés et permettent, par conséquent, de repérer tout de suite les ressources énergétiques à se procurer.

Ces "PLANS-PROGRAMMES", s'ils diffèrent dans leur conception, exigent exactement le même effort de réalisation : ils présentent, tous, 15 unités réparties en quatre secteurs d'énergie.

ACTIONS

Chaque CHEF D'ETAT a devant soi son "PLAN-PROGRAMME IMPOSE".

Son pion est au départ.

Il a reçu trois cartes dont il connaît exactement le contexte, qu'il soit avantageux ou non.

C'est à lui de jouer.

Il peut d'abord négocier l'une de ses cartes ou attendre un moment plus opportun...

Il lance les deux dés en même temps et avance d'autant de cases qu'il a fait de points :

QUESTIONS TECHNIQUES

Q - Comment dois-je disposer mes pions sur mon "PLAN-PROGRAMME" ?

R - *Posez-les dans chaque secteur sur les cases portant les symboles correspondants. Ceux en excédent, mettez-les sur les cases de "réserve", au bas du plan.*

*A votre programme, vous devez obtenir **trois** unités d'uranium par exemple.*

- Il tombe sur une case "ENERGIE" :

Il consulte le "Lecteur de cotation". Le cours lui paraît intéressant :

Il achète une, deux ou trois unités qu'il règle à la Banque.

Il reçoit les pions correspondants qu'il pose sur son "PLAN-PROGRAMME" dans le type d'énergie intéressé.

En cours de partie, s'il possède des réserves acquises à bon prix, il peut bien entendu les revendre à la Banque.

Il n'est pas obligé d'opérer une transaction. Mais s'il vend, il fait baisser automatiquement d'un point la source d'énergie en question. S'il achète, il la fait au contraire monter d'un point.

- Il tombe sur une case "FLUCTUATION" :

Il modifie d'abord en hausse ou en baisse les cours de deux unités de son choix aux "Lecteurs de cotation". Puis, il relance un dé.

Il peut encore tomber sur une case "FLUCTUATION" : dans ce cas, il modifie le cours d'une seule unité aux "Lecteurs".

En revanche, s'il s'arrête sur une Case "ENERGIE", il achète ou vend l'énergie correspondante. Il peut aussi passer.

- Il fait un double :

Il tire une carte du talon (celle du dessus) et la met dans son jeu. Il l'utilisera quand viendra son tour de jouer à n'importe quel moment.

Posez trois pions sur les trois cases qui leur sont réservées et mettez le quatrième en stock pour une utilisation ultérieure.



Q - Quelle est la répercussion d'une transaction sur les cours ?

R - S'il s'agit d'un **achat**, le cours de l'Energie, objet de la transaction **monte d'un point** : **Exemple** :

Vous tombez sur une case charbon et vous en achetez 3 unités, cotées à 5. Aussitôt le Banquier fait monter à 6 le cours du charbon.

*S'il s'agit d'une **vente**, le cours **baisse d'un point**..*

Q - Un double me permet-il d'avancer ?

R - *Bien sûr ! Si vous faites deux 3, avancez de 6 cases... Si vous faites un double 6, avancez de 12 cases.*

Mais n'oubliez pas de tirer préalablement une carte du talon.

LE JEU AVEC LES "PLANS-PROGRAMMES LIBRES"

Les principes fondamentaux du jeu ne changent pas.

Chaque CHEF D'ETAT a toujours un "PLAN-PROGRAMME" de 15 unités à remplir, mais il a une plus grande liberté d'action.

Le plan est divisé en 4 "secteurs".

Le CHEF D'ETAT doit affecter au choix un type d'énergie à chaque secteur.

Mais il a le droit, parfois le devoir, de modifier ces attributions en cours de jeu, en affectant un type d'énergie à un secteur différent de celui qu'il avait choisi au départ et de redistribuer ses unités énergétiques au mieux de ses intérêts.

En bref, il a toute latitude pour remplir son programme, qui lui laisse l'initiative d'attribuer les unités acquises aux secteurs de son choix.

Q - Comment réaliser une interversion sur mon "PLAN-PROGRAMME LIBRE" ?

R - *Supposons que vous achetiez 3 unités de pétrole alors que le secteur à 3 cases que vous avez attribué **provisoirement** au pétrole est déjà complet avec ses 3 pions. Vous avez intérêt à reporter vos pions sur le secteur à 6 cases de façon à le terminer. Il vous sera plus facile ensuite de vous procurer trois unités quelconques pour compléter le secteur à 3 cases.*

LE VAINQUEUR

Quelle que soit la variante choisie, le vainqueur est le CHEF D'ETAT qui, le premier, peut présenter un "PLAN-PROGRAMME" complètement rempli.

Il a négocié toutes ses cartes.

Il a épuisé ou revendu ses unités supplémentaires.

Il doit posséder en outre une somme de 100 milliards (au minimum).