adventerra GAMES

PowerHaus

Nombre de joueurs : 3-4 - Temps de jeu : 40-60 min.

DESCRIPTION DU JEU

Vous et vos amis décidez d'acheter une vieille maison afin d'y vivre ensemble.
Vous découvrez rapidement qu'elle perd de la chaleur et gaspille beaucoup d'énergie, en ayant un impact sur l'environnement et votre budget.
Votre objectif de jeu est de rendre la maison aussi économe en énergie que possible en changeant vos habitudes et en investissant dans de nouveaux services écoénergétiques.
LE GAGNANT DU JEU EST LE JOUEUR QUI A ÉCONOMISÉ LE PLUS D'ÉNERGIE ET D'ARGENT !

PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit un jeton de déplacement coloré et le place sur le 

2. Chaque joueur place le jeton Énergie Intelligente de sa couleur sur la batterie située devant la petite maison Point Énergie.



3. La banque distribue 1500 Adventcoin à chaque joueur.

4. Séparez les 8 jeux de cartes en fonction de l'image au dos et placez-les face cachée sur l'espace comportant la même image sur le plateau de jeu.



5. Chaque joueur pioche une carte Chance dans la pile.



LES CARTES

CARTES DE COMPORTEMENT : se trouvent dans la maison et comprennent des **cartes Économie** (**vertes**) et des **cartes Gaspillage** (**rouges**). Les cartes vertes représentent des habitudes positives permettant d'économiser de l'énergie ; les cartes rouges représentent des habitudes négatives qui gaspillent de l'énergie.



Énergie économisée (ou argent économisé) que vous gagnez à chaque tour.



Énergie gaspillée (ou argent gaspillé) que vous perdez à chaque tour.

Les ***CARTES SERVICE*** sont jaunes et représentent les produits et services que vous pouvez acheter afin d'améliorer l'efficacité énergétique de votre maison. Vous pouvez acheter ces produits dans les trois boutiques du plateau de jeu.





CERTAINES CARTES SERVICE ONT DEUX NIVEAUX D'EFFICACITÉ ÉNERGÉTIQUE :

Élevé

Faible

Si un joueur installe une carte Service de faible efficacité et que plus tard, un autre joueur achète et installe le même service avec une efficacité élevée, le service de faible efficacité est éliminé du jeu. Par la suite, le joueur avec le service de faible efficacité ne gagne plus de revenus d'épargne du service supprimé, et ce, pendant tout le reste de la partie. Un service de faible efficacité peut être éliminé par un service à haute efficacité, mais pas l'inverse.

COMMENT JOUER

Afin d'économiser de l'énergie et gagner de l'argent, chaque joueur doit essayer d'obtenir le nombre maximum de cartes Économie (vertes) et de cartes Service (jaunes). Pour ce faire, vous devez vous déplacer dans la ville et rentrer chez vous - afin de piocher une carte Économie - ou vous rendre dans l'une des boutiques de la ville pour acheter un Service.

CONSEIL STRATÉGIQUE :

Vous pouvez rester à la maison sans acheter ou installer de services. Mais il y a un vrai risque que vous finissiez par piocher plus de cartes négatives que positives. La meilleure façon d'économiser de l'énergie (et de gagner plus d'argent) est d'améliorer la maison grâce aux produits que vous achetez dans les boutiques. C'est de cette manière que vous allez gagner !

Il existe trois types de boutiques :



Quincaillerie



Boutique d'électroménager



Entreprise de construction

Dans ces lieux, vous découvrirez les services qui vous permettent d'économiser davantage d'énergie et d'argent.

Tour de jeu

Qui commence : chaque joueur lance les dés et le joueur avec le plus grand nombre joue en premier. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

Au début de chaque tour

Calculez combien d'Adventcoin vous devez payer ou recevoir de la banque. Pour ce faire, ajoutez le total des économies des cartes Service jaunes que vous avez installées au total de vos cartes Économie vertes et soustrayez le total des cartes Gaspillage rouges. Si le total est positif, récupérez-le auprès de la banque, mais s'il est négatif, payez-le à la banque.

Pour commencer votre tour, lancez deux dés et déplacez votre jeton de ce nombre de cases.

Si vous tombez sur une **case Chance** , lancez le dé spécial et suivez les instructions de la carte Chance.

- Lorsque vous entrez dans la **maison** vous devez passer le pas de la porte en réalisant un score suffisant au dé (vous n'avez pas besoin de faire le nombre exact de points). Une fois à l'intérieur, placez votre jeton dans une pièce inoccupée, piochez la carte du haut de la pile, lisez-la à haute voix et placez-la devant vous face visible. Votre tour se termine. L'énergie économisée ou gaspillée est calculée à partir du début de votre prochain tour.

La pièce que vous choisissez ne peut pas être occupée par un autre joueur et vous ne pouvez pas rester dans la même pièce pendant plus d'un tour. Lors de votre prochain tour, cependant, vous pouvez choisir de rester dans la maison en vous déplaçant simplement dans une autre pièce sans lancer les dés.

- Pour entrer dans l'**une des boutiques**, vous devez placer votre jeton de déplacement sur un espace de stationnement vide devant la boutique. Vous n'avez pas besoin de faire le nombre exact de points pour entrer.

Vous ne pouvez pas rester dans la même boutique pendant plus d'un tour.

Lorsque vous arrivez dans l'une des boutiques :

- Piochez les deux premières cartes de la pile, lisez-les à haute voix et décidez si vous souhaitez en acheter une.

- Si vous décidez de ne pas acheter une ou plusieurs cartes Service, placez les cartes correspondantes face visible sous la pile, afin qu'elles puissent être mélangées et réutilisées une fois que toutes les autres cartes auront été piochées.

- Si vous achetez une carte Service, payez le montant indiqué à gauche de la carte et placez-la face cachée devant vous. Pour activer cette carte, vous devez retourner à la maison. Lorsque vous entrez, après avoir pris une carte Comportement, retournez la carte Service face visible devant vous. Vous gagnerez les économies d'énergie à droite de la carte en Adventcoin dès le tour suivant.

Conseil stratégique :

Acheter ou ne pas acheter ? L'achat de cartes Service vous permet d'économiser de l'énergie

et de l'argent. Mais si vous n'avez pas assez d'argent ou si les références en boutique sont moins efficaces que celles déjà actives dans la maison, vous n'avez pas besoin d'acheter quoi que ce soit.

Jetons Énergie Intelligente



Si vous vous rendez au Point Énergie, vous pouvez prendre votre jeton coloré Énergie Intelligente et l'utiliser à tout moment à partir du tour suivant.

Pouvoirs du jeton Énergie Intelligente

1) Vous pouvez utiliser le jeton Énergie Intelligente afin d'éliminer l'une de vos cartes Gaspillage rouges.

2) Si vous entrez dans l'une des boutiques et décidez de ne pas acheter l'une des deux cartes Service que vous piochez, vous pouvez utiliser le jeton Énergie Intelligente afin de piocher une troisième carte Service, que vous pourrez ensuite acheter si vous le souhaitez.

Chaque fois que vous utilisez votre jeton Énergie Intelligente, vous devez le remettre à sa place au Point Énergie, où vous pouvez ensuite aller le récupérer pour le réutiliser autant de fois que vous le souhaitez.

Vous ne pouvez pas rester au Point Énergie pendant plus d'un tour. Et après avoir utilisé le jeton Énergie Intelligente, vous ne pouvez plus le reprendre sans rentrer chez vous ou visiter l'une des boutiques.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes situées à l'intérieur de la maison ont été piochées. Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de points.

Comment calculer les points :

Additionnez les valeurs sur le côté droit des cartes Service que vous avez installées.

Ajoutez la somme des valeurs sur les cartes Économie que vous avez jouées.

Soustrayez la somme de la valeur des cartes Gaspillage face visible devant vous.

Enfin, ajoutez 10 % de la valeur des Adventcoin en votre possession (supprimez le dernier zéro du total des Adventcoin).



Prêts à jouer ?

Toute l'équipe d'Adventerra Games vous souhaite de bien vous amuser !