

opérer le déplacement du capuchon ENIX. On ne doit jamais renoncer à déplacer le capuchon après avoir joué une carte ENIX.

S'il n'est pas possible de savoir *qui a joué avant qui*, on tire au sort pour déterminer l'ordre de passage.

Une carte ENIX jouée est aussitôt défaussée.

## Fin du jeu

Lorsqu'une joueuse détient au moins une carte de chaque type d'énergie, elle peut, au début d'un nouveau round, **demandeur que le jeu s'arrête plutôt que de poser une carte**. Dans ce cas, la partie s'arrête. Toutes les joueuses additionnent alors les valeurs des cartes qu'elles tiennent en main. Les valeurs négatives sont naturellement déduites. (Les cartes, qui ont déjà été posées sur la table dans ce même round, comptent aussi.)

**Attention** : si une joueuse détient une carte ENIX, la valeur de ses cartes est diminuée de moitié. Si elle en détient une seconde, cette valeur est encore réduite de moitié. Et ainsi de suite... (Chaque carte ENIX produit une réduction de moitié).

**Celles qui totalisent 26 points ou davantage ne peuvent participer au décompte final. Parmi les autres, c'est la joueuse la plus proche de 25 qui est déclarée gagnante de la partie.**

**En cas d'égalité, c'est celle qui a déclenché la fin de la partie qui l'emporte.** (Cette règle est valable aussi lorsque son score n'est pas le plus haut de tous.)

Nous vous souhaitons bien du plaisir avec ce jeu et nous serions heureux d'en recevoir des échos.

© 2004 Société suisse pour l'énergie solaire SSES,  
Belpstrasse 69, case postale, CH 3000 Berne 14, [www.sses.ch](http://www.sses.ch)

**Concepteur du jeu : SSES**

**Création du jeu : Murrel Atelier de jeux et Éditions, Stefan Kögl et Andreas Rudin**

**Composition rédactionnelle et brochure : Annuscha Schmidt et Max Blatter, SSES**

**Illustrations : Anna Katharina Mathez, 8620 Wetzikon, chargée par SSES**

**Production et édition : Murrel Atelier de jeux et Éditions,**  
Kanonengasse 16, CH 8004 Zurich, [www.murrel.ch](http://www.murrel.ch), [murrel@murrel.ch](mailto:murrel@murrel.ch)



**Un jeu de société pour 2 à 6 personnes  
dès 8 ans**

**Durée du jeu: 15 à 45 minutes**

## Introduction

Tempête et chaos... de gigantesques pannes électriques immobilisent tout le secteur informatique tandis que les voitures s'embouteillent sur tous les carrefours de la planète. Des millions de gens sont concernés.

En enquêtant, nous finissons par trouver la cause de ces mystérieux black-out : c'est ENIX, un lutin espiègle, étonnant et versatile qui se sent autant à la maison dans le soleil, le vent et l'eau que dans les sources chaudes, les arbres nouveaux et les marées sauvages.

Pourtant, en suivant ses traces, nous découvrons et expérimentons avec lui les grandes sources d'énergie renouvelables dont nous pourrions davantage profiter pour assurer la vie et le confort des hommes sur la planète.



## But du jeu

Dans le jeu ENIX, les joueuses collectent des **cartes d'action** sur lesquelles sont illustrées les différentes formes de rayonnement et d'utilisation des six grandes sources **d'énergies renouvelables** :

**l'énergie solaire, l'énergie de l'eau, la chaleur tellurique, l'énergie des vagues et des marées, l'énergie du vent et la biomasse.**

Pour obtenir ces cartes, les joueuses doivent visiter les sources qui les produisent. Ces sources sont représentées par **le grand cercle** qu'on peut observer au centre de chacune des 6 **tuiles hexagonales** qui forment le plateau.

Sur la plupart des **cartes d'action**, il y a en haut à gauche **un nombre** qui représente la valeur de l'énergie récoltée. Les cartes affichant une valeur nulle

expriment un rayonnement qui est sans utilité actuellement reconnue pour la vie humaine. Quand aux valeurs négatives, elles expriment une énergie dont le rayonnement est gênant pour les humains.

Certaines cartes sont particulières et ne portent pas de valeur : ce sont des cartes ENIX (avec l'image du lutin) qui créent la surprise dans le déroulement de la partie.

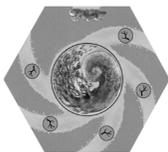
Les **cartes d'action** ont plusieurs fonctions entre lesquelles on doit choisir :

- soit s'en servir pour **déplacer son pion** et gagner de nouvelles cartes,
- soit les conserver précieusement afin que **leur valeur soit comptabilisée en fin de partie** (voir le paragraphe " Fin du jeu ").

**Le but du jeu** est d'obtenir, à travers un **mélange équilibré des différentes énergies**, des cartes dont les valeurs additionnées soient **le plus près possible de 25 points**, sans toutefois dépasser ce niveau. En effet, toute joueuse ayant 26 points ou plus est automatiquement exclue de la course à la victoire ! En outre, il est bon de savoir dès à présent que **la fin** du jeu peut être déclenchée dès qu'une joueuse tient en main **une carte de chacune des 6 énergies**.

## Matériel de jeu

- **6 tuiles hexagonales** représentant les 6 énergies renouvelables. Accolées les unes aux autres, elles forment le plateau sur lequel vont se déplacer les pions des joueuses.



- **72 cartes d'action**, dans 6 couleurs différentes



- **6 pions** de couleurs différentes

- **Le capuchon ENIX de black-out**

- **La règle de jeu**

- **Une brochure informative** sur les énergies renouvelables et les dessins des cartes d'action



## 4. Prendre de nouvelles cartes et défausser les cartes jouées

- Si un pion arrive sur une nouvelle tuile, la joueuse peut prendre toutes les cartes correspondant à cette énergie (cartes de même couleur) qui sont au sommet des 5 talons. Si, en prenant une carte, la joueuse découvre que la carte suivante du talon est également de cette couleur, elle ne peut pas la prendre.
- Si, durant un même tour de jeu, un pion s'arrête successivement sur plusieurs tuiles, elle peut piocher chaque fois sur les 5 talons les cartes de couleurs correspondantes.

*Si un des 5 talons est épuisé, on ramasse immédiatement les 4 autres talons + la défausse, on mélange le tout et on reforme cinq nouveaux talons.*

Si, en fin de déplacement, une joueuse rejoint d'autres pions, elle peut prendre à l'aveuglette une carte chez chacune de ces joueuses (parmi les cartes qu'elles tiennent en main). Cette règle vaut également quand une joueuse reste sur place.

Si, en fin de tour de jeu, une joueuse possède moins de 5 cartes d'action, elle désigne un talon et y puise des cartes de manière à avoir au moins 5 cartes en main. (Elle ne peut puiser dans plusieurs talons.)

Les cartes jouées sont ensuite défaussées sur un talon de défausse.

**Joueuse suivante** : on ne joue pas dans le sens des aiguilles d'une montre mais la suivante à jouer est celle qui avait posé une carte qui était la plus haute après celle de la joueuse qui finit son tour de jeu. Si des joueuses sont ex-æquo, il y a bataille entre elles selon pas un.

## Interaction des cartes spéciales ENIX

Indépendamment de son tour de jeu, chaque joueuse peut jouer par surprise une carte ENIX qu'elle tient en main et, grâce à elle, bouger le capuchon ENIX de black-out.

Lorsqu'une joueuse est en train de déplacer son pion, il est seulement permis de jouer une carte ENIX, quand le pion est sur un des cercles centraux.

Il est possible que plusieurs joueuses jouent l'une après l'autre une carte ENIX. Dans un tel cas, on respecte la chronologie des poses successives pour



### 3. Bouger le pion

Si la carte d'action affiche une valeur positive (un ou plus) la joueuse **doit**, si c'est possible, déplacer son pion vers une autre tuile.

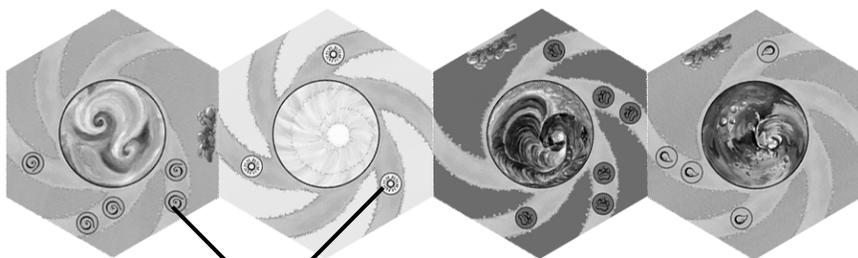
Sur les rayons que diffusent les sources d'énergie, vous pouvez observer des **petits ronds**. Chacun d'eux représente une **case à parcourir** pour passer d'une tuile à une autre.

Pour parvenir sur une autre tuile, la joueuse doit nécessairement avoir sur sa carte d'action assez de points (valeur affichée en haut à gauche) pour y parvenir d'un seul coup. Il n'est, en effet, pas permis de s'arrêter en chemin et de finir son déplacement sur un petit rond.

En revanche, il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre juste pour atteindre son objectif ; les points en trop sont abandonnés.

#### Points, qui sont nécessaires pour passer d'une tuile à une autre :

aucune connexion    un point suffit    5 points sont nécessaires



Petits ronds (cases à parcourir)

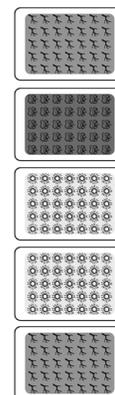
- Si une joueuse, **suite à une bataille**, a joué plusieurs cartes, **elle additionne toutes les valeurs des cartes jouées**. Cela lui permettra peut-être de visiter d'affilée plusieurs tuiles et de gagner ainsi davantage de cartes (dans l'exemple de pas 2, le total des points sera :  $4 - 2 + 2 = 4$ )
- **Les valeurs négatives ou nulles** indiquent que **la joueuse ne peut se déplacer** : elle reste sur place, sauf si, grâce à l'action de sa carte, elle peut sauter gratuitement sur une autre tuile.
- Le capuchon ENIX empêche les pions qu'il couvre de bouger
- Il n'est jamais permis à un pion de repasser sur une même tuile lors d'un même tour de jeu.



### Préparation de la partie

Posez les 6 tuiles hexagonales au centre de la table en respectant les règles suivantes : la tuile avec l'énergie solaire est mise au milieu. Les 5 autres tuiles l'entourent en ayant un côté contigu avec la tuile solaire et **au minimum** un autre côté avec une des 5 autres tuiles. Le schéma montre une disposition de départ.

Talons:



Talon de défausse:



Les cartes d'action sont bien mélangées.

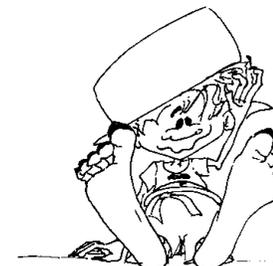
#### Chaque joueuse en reçoit 5 + un pion.

Toutes les autres cartes, faces cachées, sont réparties en 5 talons plus ou moins égaux : ces talons sont posés côte à côte sur le bord de la table (chaque joueuse doit pouvoir les atteindre).

**Attention** : La première carte de chaque talon doit bien recouvrir les autres.

Tous les joueurs posent leur pion sur la source (le cercle central) de la tuile solaire.

**En cours de jeu, il est toujours permis que plusieurs pions soient sur une même tuile.**



## Déroulement

Le jeu se déroule en rounds successifs.

Au début de chaque round, les joueuses posent toutes ensemble une carte cachée devant elles. Dès que les cartes sont toutes posées, ces cartes sont retournées et comparées. La comparaison permet d'établir l'ordre de jeu durant le round.

Ensuite, à tour de rôle, on procède aux pas suivants :

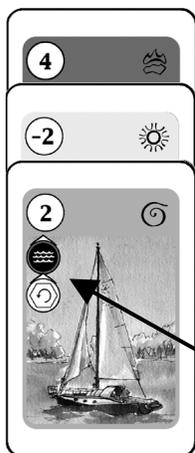
1. Déterminer l'ordre de jeu
2. Accomplir des actions
3. Bouger le pion
4. Prendre de nouvelles cartes et défausser les cartes jouées

### 1. Déterminer l'ordre de jeu

La joueuse ayant posé la carte dont la valeur est la plus haute, joue en premier. La seconde est celle qui a joué la deuxième valeur la plus haute, et ainsi de suite.

Si des joueuses sont ex-æquo, il y a bataille entre elles : chacune pose une seconde carte cachée sur sa première. Quand les cartes sont posées, on les retourne et on les compare. S'il est encore nécessaire de départager certaines joueuses, on procède à une troisième bataille et ainsi de suite.

### 2. Accomplir des actions



Sur chaque carte, juste en dessous de la valeur de la carte, les actions sont indiquées par un ou plusieurs symboles. Les actions indiquées **doivent** être accomplies par la joueuse et elles doivent l'être dans l'ordre affiché de bas en haut.

Si plusieurs cartes ont été superposées (cas d'une bataille pour départager), seules les actions de la dernière carte jouée doivent être accomplies.

Seules les 2 actions de la dernière carte posée doivent être accomplies.

Signification des symboles :



Le pion saute directement sur la tuile de l'énergie représentée par le symbole.



Le capuchon ENIX de black-out est posé sur la tuile de l'énergie représentée par le symbole. Si le capuchon s'y trouvait déjà, il est retiré et mis sur le côté ; la tuile redevient donc accessible.

Les joueuses dont le pion se trouve sous le capuchon du black-out, accomplissent les actions de leur carte même si elles ne pourront pas bouger leur pion.

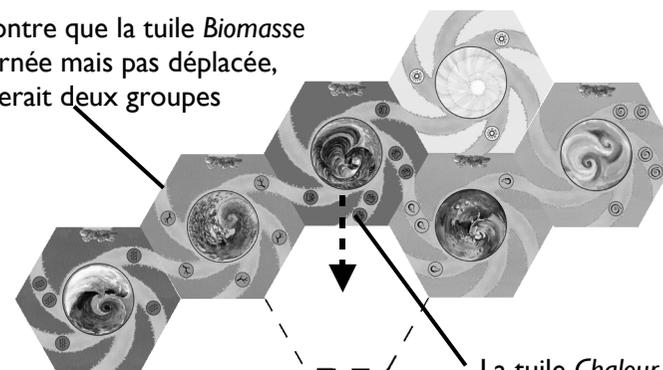


Une tuile d'énergie au choix peut être tournée ou déplacée dans le respect des règles suivantes :

- a) tourner : rotation de la tuile d'un ou de plusieurs côtés.
- b) s'il y a déplacement, les pions qui se trouvent dessus, sont emmenés avec.
- c) une tuile ne peut être déplacée si son changement de place entraîne un « trou » entre deux tuiles - autrement dit, les tuiles doivent toujours rester connectées entre elles, sans maillon manquant (plusieurs groupes distincts ne peuvent pas être formés).

### Exemple :

L'exemple montre que la tuile *Biomasse* peut être tournée mais pas déplacée, sinon elle créerait deux groupes de tuiles.



La tuile *Chaleur tellurique* peut être tournée. Si on la déplace, le seul endroit valable est un déplacement vers le bas (suivre la flèche sur l'illustration), car c'est le seul endroit où elle maintient un lien entre toutes les autres tuiles.

En revanche, toutes les autres tuiles peuvent être déplacées et accolées à n'importe quelle autre tuile.