



Si un joueur tombe sur une case DÉFI, il tire une carte DÉFI et suit les instructions indiquées. Deux types de défis existent :

- ▶ défi individuel : c'est une épreuve, un coup du sort ou un coup de pouce qui influence le projet d'habitat du joueur.
- ▶ défi de groupe : tous les joueurs essaient de construire une réponse commune, sauf celui qui pose la question qui joue le rôle d'arbitre (car il conserve la réponse sous les yeux). En cas de réussite, chaque joueur franchit une étape de plus sur son plateau individuel, même le joueur interrogateur.

Dans la version en groupe avec animateur, les cartes DÉFI sont tirées dans un paquet différent. Un défi consiste alors à suspendre le jeu et à mener une expérience, avec le recours d'une des maquettes phénomènes présentes à Écobatys. À l'issue de celle-ci, chaque joueur progresse d'une étape.

La case Écobatys est spéciale :

- ▶ au début du jeu, les pions partent de cette case (« case zéro »).
- ▶ au cours du jeu, un joueur qui s'arrête sur cette case peut franchir deux étapes à la fois sur son plateau individuel : grâce aux conseils apportés par Écobatys, aux formations qui peuvent y être suivies, au réseau d'acteurs et aux ressources qui y sont disponibles, le projet d'habitat est accéléré ! Passer simplement par la case Écobatys ne procure aucun avantage.

FIN DE PARTIE

Au final, le joueur gagnant est celui qui atteint le premier l'étape 10 de son projet d'habitat. Les autres joueurs peuvent décider d'un commun accord de continuer la partie jusqu'à la fin des projets d'habitat, ou bien d'arrêter le jeu.



*Culture nature

RÈGLES DU JEU

Matériel : 1 plateau de jeu central, 6 plateaux de jeu individuels, des cartes, des pions, un dé

Natur Sevenadur est un jeu conçu pour partir à la découverte de l'écoconstruction, de l'architecture bioclimatique et des écomatériaux, dans un esprit de coopération (à la fois coopération et compétition).

BUT DU JEU

Réaliser son projet d'habitat en 10 étapes, en se familiarisant avec les concepts et le vocabulaire de l'écoconstruction, grâce à des questions auxquels les joueurs doivent répondre, en utilisant leurs connaissances ou en faisant preuve d'intuition et de perspicacité.



NOMBRE DE PARTICIPANTS

2 (idéalement 3) à 6 joueurs individuels
ou 2 à 6 équipes de joueurs



DURÉE D'UNE PARTIE

60 à 90 minutes

MISE EN PLACE

Au départ, chaque joueur choisit le projet d'habitat qu'il souhaite porter, parmi six différents :

JE FAIS CONSTRUIRE UNE MAISON BIOCLIMATIQUE

JE ME LANCE DANS UN CHANTIER D'AUTOCONSTRUCTION

J'ENGAGE MA COPROPRIÉTÉ DANS LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

JE RÉHABILITE UN BÂTIMENT ANCIEN

JE M'INVESTIS DANS UN PROJET D'HABITAT GROUPÉ PARTICIPATIF

JE M'ENGAGE DANS UN PROJET D'HABITAT LÉGER

Chaque joueur se munit du plateau de jeu individuel correspondant à son projet, et le pose devant lui. Pour déterminer celui qui commence, chaque joueur lance le dé : le plus petit chiffre commence (ou bien : le plus jeune joueur débute). Au tour suivant, c'est le joueur à sa gauche qui continue, et ainsi de suite.

DÉROULÉ

Le premier joueur lance le dé et déplace son pion sur le plateau central, d'autant de cases que de points. Le symbole indique la catégorie de questions sur lequel il va être interrogé par le joueur situé à sa gauche.



HABITAT ET ARCHITECTURE



BRETAGNE | NORMANDIE



ACTEURS DE
L'ÉCOCONSTRUCTION



SANTÉ ET ENVIRONNEMENT

SIX CATÉGORIES DE QUESTIONS



ÉNERGIE ET CONFORT



ÉCOMATÉRIAUX

Le joueur interrogateur lit la question à voix haute et lentement. Le texte à lire est écrit en gras. La réponse est en écriture régulière. Les explications et commentaires sont écrits en italique. Seul le joueur interrogé peut répondre. Cependant, si la case était déjà occupée par un autre joueur, celui-ci a le devoir d'aider le joueur interrogé à répondre à la question, par solidarité.

Il n'y a, a priori, pas de temps de réponse requis ou de nombre maximal de réponses possibles. Les joueurs fixent ces règles d'un commun accord au début du jeu (suivant le nombre de joueurs, suivant l'âge des joueurs ou leurs connaissances préalables en écoconstruction).

- ▶ Si la question est à choix multiples, toutes les solutions possibles sont lues, sans modulation de la voix pour la bonne réponse (qui est soulignée dans le texte). Si plusieurs réponses sont possibles, il convient de ne pas indiquer cette possibilité.

Que le joueur interrogé ait donné ou non la bonne réponse, le joueur interrogateur délivre à un certain moment la bonne réponse et les éventuelles explications fournies (à vertu pédagogique).

- ▶ Si le joueur a donné la bonne réponse, il place, sur son plateau de jeu individuel, un pion à la première étape de son projet d'habitat. Il fait ainsi progresser ce pion au fur et à mesure du jeu. À chaque étape franchie, il lit à destination des autres joueurs, à voix haute, son intitulé.

- ▶ Si deux joueurs occupant la même case ont été amenés à répondre de manière solidaire, en cas de bonne réponse, les deux joueurs font progresser leur pion respectif d'une étape.

Bonne ou mauvaise réponse donnée, le tour est au joueur suivant (celui qui vient de poser la question, situé à la gauche du joueur d'avant).