



Les matériaux isolants

Règles du jeu



Résumé du jeu :

Au cours de la partie, les joueurs doivent acquérir des cartes ressources pour isoler les 4 types de paroi de leur maison en cherchant à obtenir les meilleures performances des matériaux.

But du jeu :

L'objectif est de découvrir de façon ludique les matériaux d'isolation utilisés dans le bâtiment en Mettant en évidence les caractéristiques et les performances des différents matériaux d'isolation des parois.

Nombre de joueurs :

2 à 3 équipes de 1 à 3 joueurs.

Mise en place du matériel :

- Un **plateau de jeu** avec un dé et un pion de couleur par équipe.
- Une pioche avec des **cartes Isolants** de plusieurs épaisseurs et des **cartes BONUS**.
- Par équipe :
 - 1 carte **Bâtiment** (jaune, rouge, bleu)
 - Une carte **Performances** à compléter à mesure du jeu pour comptabiliser les points.
 - Des crayons effaçables et une gomme (pour permettre des modifications).

Début du jeu

Au départ chaque équipe tire au sort un bâtiment qu'elle devra réhabiliter en isolant au mieux les 4 parois principales :

- Murs extérieurs,
- Toitures,
- Sols,
- Fenêtres.

L'objectif est de terminer avec le maximum de points, synonyme d'une rénovation efficace des parois et d'une bonne connaissance des matériaux.

Déroulement de la partie

L'équipe qui a la carte **Bâtiment** « maison jaune » commence.

La partie se déroule via une succession de phases **Plateau** et phases **Performances**

1^{ère} phase **Plateau** :

Le jeu avance dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque équipe joue le dé à tour de rôle et avance son pion sur le plateau de la valeur du dé.

Exécuter l'action indiquée par la case du plateau de jeu. Ex : **Piocher une carte** / **Passer son tour** / **Echanger une carte**. Les cartes piochées sont posées sur la carte **Bâtiment** de son équipe.

Cas particuliers :

- **Carte paroi déjà possédée** : Si une équipe tire une carte paroi déjà en sa possession, elle peut choisir :
 - de la garder et la jouer pour donner de nouvelles réponses et gagner plus de points.
 - de tirer une carte d'un autre matériau.
- **Case BONUS** : L'équipe qui tombe sur une case **Bonus** demande à celle qui la suit de piocher une carte Bonus et de l'interroger. En cas de bonne réponse, 5 points sont crédités sur la carte **Performances**.
- **Case vide** : Quand une pile est vide de carte, l'équipe pioche une carte d'une pile de son choix
- **Carte prise par un adversaire ou remise dans la pioche** : Quand une équipe se fait prendre une carte par un adversaire, ou quand elle doit remettre une carte dans la pioche, elle gomme les indications concernant cette carte sur sa carte performance.


2nd phase Performances :


A chaque fois que les 3 équipes ont joué la phase plateau :

- Chaque équipe consulte la **fiche Matériau** correspondant à la carte tirée, temps limité par un chrono à 2 mn, puis passe la fiche à sa voisine de gauche. Les crayons sont posés sur la table.
- Tour à tour, chaque équipe est interrogée par sa voisine de gauche qui
 - lui donne la conductivité thermique du matériau,
 - lui pose **au choix** une question (dont la réponse est inscrite sur la fiche matériau dans les 4 premières colonnes) sur :

- L'origine du matériau

- Le classement énergétique 

- Le classement économique 

- Le classement environnemental 

L'équipe interrogée n'a pas accès aux fiches matériaux. Si la réponse est correcte elle remporte 4 points et 8 points si la réponse est bonne ET justifiée. Sinon 0 point.

- Ensuite les équipes interrogées finissent de compléter la fiche performance pour le matériau considéré.
- Ces solutions sont ensuite validées par l'équipe à sa gauche qui comptabilise les points.

Puis à nouveau succession de phases **plateau** et de phases **performances**.

Fin du jeu

Quand une équipe a collecté les 4 parois requises, elle peut :

- Soit décider de la FIN du jeu (dans ce cas terminer la phase Plateau pour les 3 équipes).
- Soit décider de continuer pour tenter de remplacer une ou des cartes par une ou des cartes de meilleure performance.

Comptage des points

Quand la fin du jeu a été décidée par une équipe, chaque équipe contrôle la carte performance et compte les points de l'équipe qui était à sa gauche. Il s'agit de contrôler la validité des critères suivants :

- Le calcul de la résistance thermique du matériau [1point par unité de résistance]
- La réponse à la question orale [0 / 4 / 8 points]
- Les classements énergétique, environnemental, économique [de 1 à 5 points]
- Les éventuels points de bonus.

L'équipe qui comptabilise le score le plus élevé a gagné

