

# BURN OUT

## Objectif

Burn-out est un jeu compétitif en équipe. L'objectif est de rester en jeu le plus longtemps possible sans tomber en burn-out.

## Fin de jeu

La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'une seule équipe n'ayant pas sombré dans le burn-out.



2-8 joueur.e.s



De 6 à 145 ans



15 minutes

## Liste du materiel

- 100 cartes Hormones en papier plastifié
- 50 cartes Actions en papier plastifié
- 1 plateau de niveau d'hormones en bois, peint à la main, en bois
- 8 pions en bois
- 10 jetons bonheur en bois
- 1 dé

## Mise en place d'une partie

1/ Placez le plateau au centre de la table.

Il représente la jauge de bien-être, allant de  $-7$  à  $+7$ .

Le nombre indiqué en bas de chaque case, correspond au nombre de cartes que le joueur doit avoir en main.

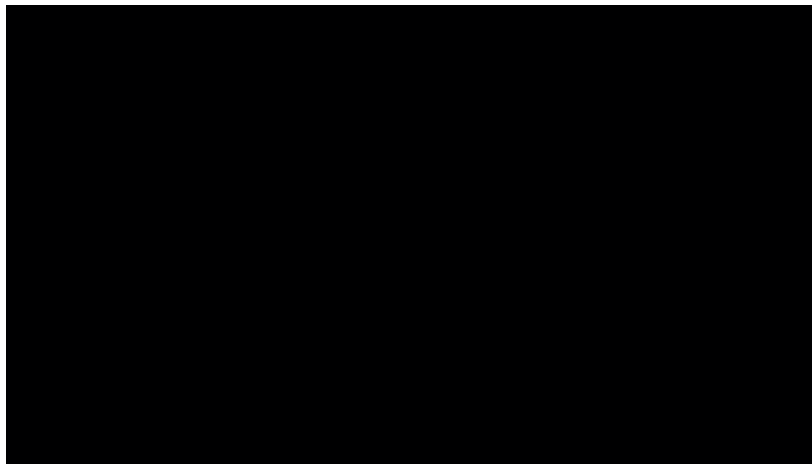
2/ Chaque équipe choisit ses pions et fixe les socles correspondants.

Les pions sont placés au centre du plateau, sur la case 0, puis se déplaceront sur la piste pendant la partie.

3/ Placez les cartes Action et les cartes Hormones à côté du plateau, accessibles à tous les joueurs.

4/ Formez des équipes (2x2, 3x2 ou 4x2).

Chaque joueur commence avec 4 cartes Hormones.



## Déroulé du jeu

- Si le dé indique +1 / -1, il avance ou recule d'une case sur la jauge(+1 = bonne journée, -1 = mauvaise journée).

Puis il joue une carte Hormone, sur lui-même ou sur le joueur de son choix (allié ou adversaire).

Il pioche ensuite une carte pour avoir toujours le nombre de cartes indiqué.

- Si le dé indique ?, le joueur pioche une carte Action et applique son effet.

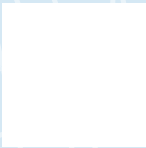
La carte est ensuite défaussée dans la fosse, sauf si elle donne une protection d'un tour : dans ce cas, elle reste devant le joueur jusqu'à la fin du tour suivant.

- Si un joueur atteint +7 (bonheur), il gagne un jeton donnant 2 points de soutien, utilisables pour aider un membre de son équipe à éviter le burn-out.

- Si un joueur atteint -7 (burn-out), il n'est pas éliminé. Il ne peut plus avancer lui-même, mais peut encore jouer ses cartes sur les autres joueurs ou lancer le dé pour faire avancer/reculer un membre de son équipe.

Graphisme : Maxim Raboin  
Mécanique : Jonathan, Pétra L  
Fab Maker : Léa  
Thèse : Lyna

## Plus d'informations



Nous tenons à remercier  
La Casemate pour l'accueil,  
l'organisation et l'accompagnement  
de la Scientific Game Jame 2026.



**SCIENTIFIC  
GAME JAM**

Mettez la science en jeu !

**LA CASEMATE** Une composante de

**TERRITOIRE  
DE SCIENCES**

EPCO de diffusion de la CSTI Grenoble Alpes

en partenariat avec

**UGA**  
Université  
Grenoble Alpes



financé par

**IDEX Université Grenoble Alpes**