



Règles du jeu

Matériel :

1 plateau de jeu
24 tuiles pioches
2 tuiles arrivée/départ
1 dé couleur
1 dé objet
8 cartes Contraintes
8 tuiles objets + présentoirs

Public cible :

Groupe d'employés dans une entreprise (3 à 6 personnes).

Durée du jeu :

+/- 30min

Principe du jeu :

Créer une histoire qui raconte comment les joueur.euses ont saboté l'entreprise dans laquelle ils travaillent tout en se couvrant auprès du boss. C'est un **jeu collaboratif**. Vous incarnez des employés de l'entreprise Corpo.

Hier, avec un petit groupe de collègues, vous avez passé la journée à semé le chaos dans

l'entreprise, car vous avez appris que vous ne toucheriez pas la prime de fin d'année. Ce matin le.a boss l'a appris et vous convoque dans son bureau.

Votre objectif : réussir à justifier le chaos semé hier dans l'entreprise auprès du boss. Et cela par tous les moyens possibles, même les plus improbables !



Mise en place :

Ouvrir le sac et le mettre à plat, il devient le plateau de jeu. Répartir les différentes cartes/tuiles/pochon sur leur emplacement.

Déroulé :

1 → Les joueurs lancent le dé couleur pour commencer : cela va définir le placement du point de départ et d'arrivée. Y placer les tuiles transparentes comme repère.

2 → Les joueurs lancent ensuite le dé objet, deux fois de suite et placent les 2 objets par lesquels ils devront passer au cours du jeu.

3 → Un 1^{er} joueur tire 2 tuiles dans la pioche, il doit les associer pour lancer l'histoire en racontant ce qu'il s'est passé la veille.

4 → Un 2^{ème} joueur doit ensuite justifier l'histoire du premier devant le boss, afin de ne pas être suspecté d'avoir volontairement semé le chaos.

5 → Le 2^{ème} joueur tire ensuite 2 tuiles dans la pioche et continue de raconter le chaos de la veille.

6 → Le 3^{ème} joueur doit ensuite justifier l'histoire du deuxième et ainsi de suite. Les joueurs posent leurs tuiles **strictement accolées à celle d'avant** avec pour objectif de **rejoindre la tuile arrivée, tout en passant par les 2 objets.**

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque l'équipe arrive à la tuile arrivée et sont passés par les 2 objets. Le dernier joueur tire l'une des deux cartes fin et vous découvrez comment le boss réagit à votre histoire.