COLLÈGUES DE MERDE

Règles du jeu





« On est tous le collègue de merde de quelqu'un ! »

Marre des réunions chiantes à mourir ?
Envie de claquer Jean-Mi et son haleine putride de café-clope ?
Ras le cul des blagues sexistes de Gégé du 3e ?
Si oui, ce jeu est fait pour vous !

Ce jeu **coopératif** se joue en 10 manches durant lesquelles vous allez pouvoir vous lâcher pour critiquer vos collègues. Ensemble, vous devrez trouver à quel collègue pense le joueur actif de chaque manche.



Salut, c'est Eustache, le RH !
Vous jouez à **Collègues de Merde** pour vous amuser, pas pour faire les relous de service.

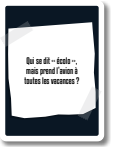
-> Évitez de jouer au bureau, sauf si votre boss est vraiment cool.
-> N'allez pas bizuter les p'tits nouveaux, jouez avec les collègues qui se connaissent et s'apprécient.
-> Réfléchissez à deux fois avant de poster une vidéo sur les réseaux sociaux, on vous voit venir !
-> Et on ne joue aux variantes extrêmes que si tout le monde est d'accord, parce que ça peut piquer.

Allez, amusez-vous bien !

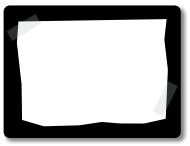
(Merci de respecter Eustache et de **ne pas le modifier avec un stylo pour qu'il ressemble à l'un de vos collègues**.)

Matériel

» 89 cartes Collègue
(et plus si affinités…)

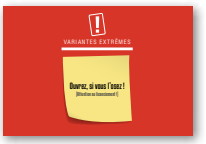


» 1 ardoise



» 1 feutre

» une enveloppe Extrême
(à n'ouvrir que si vous êtes des foufous)



» ce livret de règles

Préparation

Formez un paquet avec les cartes Collègue.

Votre collègue **le moins bien payé** autour de cette table commence la partie. (Si c'est un sujet sensible, désignez quelqu'un au hasard.)

Déroulement d'une manche

1 RÉVÉLATION DE LA CARTE COLLÈGUE

À chaque tour, le joueur actif prend **l'ardoise et le feutre**, puis pioche **une carte Collègue** du paquet qu'il lit **à voix haute**.

*C'est Sophie-de-la-compta qui commence. Elle prend l'ardoise et le feutre, et pioche une carte Collègue, qu'elle lit aux autres : « **Qui est plus en congé qu'à son poste ?** ».*

Conseil : *Vous pouvez piocher une autre carte si la première carte piochée ne convient pas à votre situation, ou vous gêne.*

2 VOTE SECRET DU JOUEUR ACTIF

Le joueur actif réfléchit, puis **note discrètement sur l'ardoise le prénom de la personne** qui, selon lui, correspond le mieux à la description de la carte.

Il choisit un ou une collègue **qui ne se trouve pas autour de la table** (*sinon v'là l'ambiance de merde*). Quand c'est fait, il pose l'ardoise **face cachée** sur la table.

Sophie-de-la-compta écrit, à l'abri du regard des autres, le prénom de Martin-du-R&D, son collègue qui fout jamais rien. Elle pose ensuite l'ardoise face cachée sur la table.

3 DÉBAT PARMI LES AUTRES JOUEURS

Les autres joueurs **débattent** ensuite de la carte Collègue révélée. Ils essaient de trouver **quel collègue le joueur actif a noté sur l'ardoise**.

Lors de cette étape, **le joueur actif n'a le droit de rien dire** et doit toujours rester **impassible.**

Conseil : *Vous pouvez utiliser un minuteur de 2 minutes (sur un téléphone) pour éviter que le débat ne dure trop longtemps.*

Exemple de débat :

BON, LES DEUX GROSSES FEIGNASSES DE LA BOÎTE, C'EST AXELLE DU MARKETING, ET MARTIN DU R&D, ON EST TOUS D'ACCORD, NON ?

Y'A AUSSI GÉGÉ DU 3E !

OUI, MAIS SOPHIE TRAVAILLE SURTOUT AVEC MARTIN, DONC C'EST SÛR QU'ELLE VA D'ABORD PENSER À « MARTIN » !

OK POUR MARTIN !

4 RÉVÉLATION DE L'ARDOISE

Une fois que les joueurs se sont **mis d'accord** sur le prénom d'un ou une collègue, le joueur actif **révèle l'ardoise**.

✓ Réussite :

« C'était bien Martin du R&D, le collègue que je trouve le plus flemmard ! »

Si le prénom sur l'ardoise correspond à celui choisi par les autres, vous **gagnez 1 point** pour cette manche !

Mettez cette carte de côté pour symboliser le point gagné.

✗ Échec :

Mettons que Sophie a en fait écrit le nom de Gégé-du-3e, pas de Martin : les joueurs ont voté Martin et se sont trompés !

Si les joueurs ne trouvent pas le bon prénom, la manche est perdue et **vous ne gagnez pas de point**.

Défaussez alors cette carte à côté du paquet de cartes Collègue.

5 FIN DE MANCHE

La personne assise à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. Reprenez à l'étape 1.

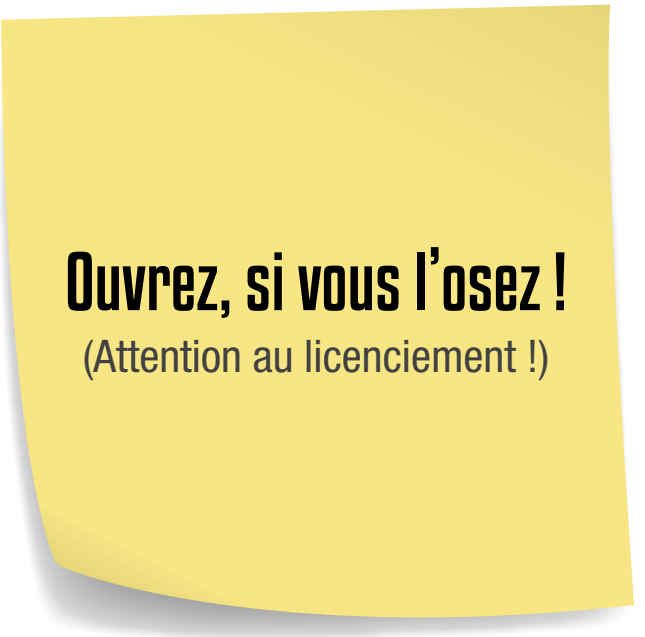
Fin de la partie

Une fois que vous avez joué **10 manches**, la partie prend fin. Comptez vos points sur 10, et consultez le **tableau des Ressources Humaines à la page suivante** pour découvrir votre résultat !

Variantes Extrêmes

Ben alors, vous ouvrez pas l'**enveloppe** ?

On vous laisse découvrir ça. Ouvrez, ça ne risque rien (ou presque).



Bilan	Commentaires des RH
10/10	Impressionnant ! Vous avez de sacrés collègues de merde ! Bravo de les supporter.
9/10	Bravo l'équipe… Mais ça vous arrive de travailler au lieu de critiquer vos collègues ?
8/10	Eh bien, je ne vous ai jamais vus aussi doués que lorsqu'il s'agit de cracher sur vos pairs !
7/10	Bien ! Vous avez bien cerné ceux qui vous entourent.
6/10	Pas mal, mais peut mieux faire. Il suffirait d'un peu de talent.
5/10	C'est moyen. Comme votre équipe, quoi.
4/10	Vous vous intéressez autant à vos collègues qu'aux résultats de la boîte… C'est-à-dire pas beaucoup.
3/10	Vous manquez cruellement d'esprit d'équipe ! Restructurez-vous !
2/10	Avez-vous déjà réellement parlé à vos collègues ? Vous savez, les gens bizarres qui passent 7 h par jour avec vous…
1/10	Si vous ne connaissez pas vos collègues de merde, c'est peut-être que **vous** êtes le collègue de merde !
0/10	Vous êtes sûrs que vous travaillez tous dans la même boîte ?

Crédits

Concept du jeu : Olé ! Studio
Idées des cartes : Gérémy Crédeville
Basé sur un jeu original de Michel Fischman et Emmanuel Rabell
Graphisme et illustrations : Doriane Frache
Gestion de projet et rédaction : Marie-Laure Faurite
Relecture : Robin Leplumey
Tests : Vianney Courot, Harry Noakes, Pierre-François Llorente

BURÓ

OLÉ! STUDIO